

# Creación de una red personal para el aprendizaje significativo de la Sociología

Segundo José Villegas de La Cuadra  
Alex Carlos Rendón Alin  
Diógenes Francisco Vera Osorio  
Nancy Del Rocio Guaman Chacha  
Zinthia Valerie Puga Loffredo

# Creación de una red personal para el

aprendizaje significativo de la Sociología

© Segundo José Villegas de La Cuadra  
Alex Carlos Rendón Alin  
Diógenes Francisco Vera Osorio  
Nancy Del Rocio Guaman Chacha  
Zinthia Valerie Puga Loffredo

### **Título del libro**

Creación de una red personal para el aprendizaje significativo de la Sociología

**ISBN:** 978-9942-33-569-2

Publicado 2022 por acuerdo con los autores.  
© 2022, Editorial Grupo Compás  
Guayaquil-Ecuador

**CITA:** Villegas, S. Rendón, A., Vera, D., Guaman, N., Puga, Z. (2022) Creación de una red personal para el aprendizaje significativo de la Sociología. Editorial Grupo Compás

Grupo Compás apoya la protección del copyright, cada uno de sus textos han sido sometido a un proceso de evaluación por pares externos con base en la normativa del editorial.

El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

   @grupocompas.ec  
compasacademico@icloud.com

## **Prólogo**

El presente documento ha sido elaborado para evidenciar la importancia de la creación de una red personal para el aprendizaje significativo de la sociología, que es el resultado de un trabajo desarrollado en el Colegio Dr. Francisco Campos Coello de la ciudad de Guayaquil.

La red personal tiene como objetivo elaborar temáticas básicas entre diferentes profesionales del ámbito de la sociología, en las cuales debe capacitarse un docente o profesional que imparte o desea conocer de la materia e inserción de las TICS en su actividad profesional, crear un entorno formativo sobre sociología por medio del 2.0, formación de docentes sobre la sociología en la adquisición de diferentes capacidades y competencias para la utilización de las Tics en su actividad profesional.

Las redes personales de aprendizaje son herramientas que están en constante cambio y llegan a ser consideradas de gran ayuda a los estudiantes y docentes, llevándolos a tomar el control de gestión y de su propio aprendizaje, lo que incluye proporcionar apoyo para fijar sus metas y lograr los objetivos propuestos.

Los enfoques de aprendizaje para la comunicación e interacción de las personas, facilitan su activa

participación en el manejo de su propio aprendizaje, tanto en lo referido al tiempo, como respecto a las herramientas de comunicación que utilizarán para llevar a cabo el proceso de interacción. Ello supone una serie de aspectos como son: que los estudiantes sean capaces de formalizar sus propios objetivos de aprendizaje, que gestionen los contenidos, que intervengan en el proceso, que manipulen las herramientas de comunicación que se utilizarán para ello, y que el proceso de aprendizaje que se produzca sea mediante la relación y la interacción, no únicamente a través la individualización.

Es de gran importancia para la creación de las redes personales de aprendizaje tener en cuenta el aprendizaje formal y no formal, ya que estos nos permiten desarrollar procesos de aprendizaje a lo largo de la vida.

El internet permite crear una identidad digital por medio de las redes personales, que muchas veces se va construyendo sin pensarlo, además, ofrece oportunidades de comunicación, compartir información, producciones personales y crear conocimiento.

## **Introducción**

En Ecuador y diversas partes del mundo, al referirse a la sociología se piensa en la política como una ciencia social que estudia a la interacción política y social en países desarrollados y subdesarrollados.

Según el INEC (Instituto nacional de estadística y censos Ecuador) el 17.11% declaró en el censo del 2010, que 2,8 millones de ecuatorianos utilizan las redes sociales en sus móviles, en cuatro años, de 2010 al 2014, se reportó que 3'084.886 ecuatorianos declararon tener un teléfono inteligente.

La conectividad mejoró en el Ecuador y las personas deseamos estar presentes en todas las redes sociales independientemente de la condición social, el acceso al internet es un tema que nos involucra a todos porque significa estar presente en el mundo de hoy.

Existen diversas herramientas que permiten mejorar el sistema educativo, como alternativa para trabajar en el aula.

Según el artículo “Las mejores herramientas para aprender 2016”, se escogieron las top 100 de las herramientas utilizadas para el aprendizaje significativo, que son valiosas en colegios y universidades.

Existen diversos sitios que permiten desarrollar de manera diferente la clase y que benefician a los entornos personales de aprendizajes entre ellos encontramos al que se encuentra liderando YouTube.

Esta herramienta ofrece un recurso diferente a lo tradicional, donde diversos docentes los utilizan para refuerzo de temas, puntos claves, con sus tutoriales desde cómo hacer un ave de papel hasta la formulación de una clase demostrativa.

En la actualidad estas herramientas son conocidas por las personas y en el sistema educativo se las necesita con urgencia para establecer nuevos parámetros en mejorar una cátedra.

Desde el 2007 YouTube se ubicaba en el puesto 22, pero actualmente al 2017 alcanzó el número 1, no solo ayuda a conocerse o vender un producto, convirtiéndose en los Youtubers, personas que publican un video, buscando la fama, sino que permite mejorar el sistema educativo con respecto a los entornos de aprendizajes, donde envías el enlace a los diversos entornos para que se puedan observar los contenidos y sea una guía para quienes lo visitan.

Esta información nos permite indicar que habitamos en

una sociedad donde los docentes están conectados, interdependiente, las tecnologías permiten el cambio de la manera de vivir e interactuar entre pares o grupos, desde las nuevas formas de aprender y compartir en la red de redes, el PLE Personal Learning Environment traducido al español Entorno Personal de Aprendizaje surge en momentos inesperados, de esta manera silenciosa en unas, y como política educativa en otras, los PLEs están revolucionando la forma de vivir, aprender y compartir conocimiento en red, accediendo a la información a través de distintos sitios interconectados.

Al diseñar un entorno de aprendizaje, lo que se pretende es conocer si el PLE permite construir conocimientos de manera eficiente y eficaz en la asignatura de sociología, es cierto que varios proyectos españoles y latinoamericanos han desarrollado sus propios software, que no ha generado resultados favorables, lo que se pretende con este proyecto es presentar resultados de un PLE organizado, fácil de manejar y puesto a prueba de las necesidades educativas en el tercer año de bachillerato en ciencias del colegio Francisco Campos Coello, periodo 2017-2018 implementación en los meses de julio a septiembre del mismo año.

Es importante reconocer que los PLE (entorno personal de aprendizajes) y los OLE (entorno organizativo de



aprendizaje), permiten formar un camino de interaprendizaje, donde se toman tres tipos de enfoques que se debe reflexionar y comunicar:

- Acceso a la fuente de información.
- Herramientas para la construcción de conocimientos.
- Comunicación a personas a través de las redes sociales.

En la elaboración de un entorno de aprendizaje se puede caer en la zona de confort, con los conocimientos que ya se han adquirido al proceso de la formación del mismo, para que de resultado el entorno virtual es recomendable dejar la zona de confort, arriesgando y pasar a la zona mágica que trae consigo grandes retos y cambios para la institución educativa donde se lo va a implantar.

La zona de grandes retos permite al investigador, romper las barreras de los hábitos y creer en ti, para encontrar el éxito del entorno virtual.

Es significativo que no solo en colegios o escuelas, en universidades y la vida de cada persona, puedan acceder a información que permita construir conocimientos y lo comuniquen a los demás.

En los entornos PLE y OLE, hay que tener en cuenta que se relacionan entre sí para alcanzar objetivos comunes, es importante que las organizaciones aprendan a ser digitalmente competentes en entornos organizativos de aprendizaje, una combinación perfecta para repensar nuestros centros educativos, tanto en clave de cómo sacar el máximo partido a la tecnología (en la gestión, la enseñanza y el aprendizaje y la comunicación), como en diseñar espacios de aprendizaje adaptados al siglo XXI.

En el impulso de los PLE y OLE, los docentes deben ser conscientes que el registro de información es progresivo, para crear comunidades fuertes e interactuar un tema en general, subir o enlazar temas de interés público para, finalmente, pasar a formar parte de la organización.

Los entornos personal de aprendizaje (PLE) son sistemas que ayudan a los estudiantes a tomar el control, gestionar sus propios conocimientos y lograr los objetivos de aprendizaje.

Los PLE nos sirve para aprender a lo largo de toda la vida, a nuestro propio ritmo y según nuestras necesidades, esto obliga al alumno a seleccionar y organizar fuentes, a ser críticos con lo que eligen, utilizando nuevas herramientas para expresar su conocimiento de distinta forma.

Los entornos virtuales permiten a los docentes a estar un paso por delante y señalar todas las posibilidades que les ofrece la red, como fuente de conocimiento. Es necesario seleccionar y organizar las fuentes, a ser críticos con las que eligen, y a utilizar nuevas herramientas para expresar su conocimiento de distinta forma.

Los entornos virtuales garantizan un aprendizaje autónomo y efectivo, es de gran importancia que el profesorado se integre a esta revolución tecnológica en las aulas o redes sociales, ya que la sociedad actual tiene el acceso de dispositivos electrónicos e internet.

El trabajo como docentes en los PLE, es necesario canalizar nuestros conocimientos y la de nuestros alumnos y alumnas, para encaminarnos en una educación fuera de lo tradicional, aprendiendo juntos.

Los entornos de organización de aprendizajes OLE, es un proceso de interactivo y dialectico que se manifiesta permanentemente, pero identifica todo el potencial del capital humano con que cuenta una organización.

Es importante que en una era en la que la tecnología facilita a los docentes o empresas que estén conectados a otras comunidades abiertas y externas, en la que se puedan compartir información, relacionarse, posesionarse

y extender la red de contactos, llegando a ser una responsabilidad compartida.

El aprendizaje organizacional como proceso de vital importancia en las organizaciones, contribuye significativamente, mediante la creación, disseminación y socialización del conocimiento relevante, a la elevación de la calidad y la disseminación de los demás procesos sustantivos de las mismas.

En este proceso le corresponde contribuir al desarrollo económico, social y cultural de cada país y para ello se necesita generalizar y sodificar un proceso de aprendizaje organizacional según las características propias de la organizaciones, que me permita contribuir a la demanda de la sociedad, con el uso racional de los recursos materiales, financieros, tecnológicos e infomerciales.

Algunos autores, Collins y Halverson (2010) afirman: que existen aspectos incompatibles entre la sociedad que aprende con tecnologías y la sociedad que aprende exclusivamente con los medios tradicionales de la escuela: el aprendizaje igual para todos frente a la posibilidad –y necesidad– de personalización, la noción del profesor como experto único y fuente clave de toda información válida y relevante, frente a la proliferación de fuentes de información diversas, la obsesión por una evaluación

estandarizada frente a la necesidad de evaluaciones especializadas que respondan a la personalización de la que hablábamos antes, en este tipo de investigación intervienen distintas corrientes pedagógicas de relevancia, entre ellas puedo mencionar: cognitivism, conductismo, constructivismo y conectivismo.

**Cognitivism:** Es la corriente pedagógica donde el docente transmite el conocimiento, el alumno memoriza y aprende, no se permite la reflexión de lo que se está tratando, prevaleciendo el argumento de la autoridad.

**Conductismo:** Es la corriente pedagógica, en la que el docente persuade e inculca actitudes al alumno, por su parte el alumno responde como dicta el docente, no existe reflexión y esta influenciada por las propagandas, que no permite analizar la realidad.

**Constructivismo:** Corriente pedagógica en la cual el docente anima y acompaña para la construcción de conocimientos, permitiendo que el estudiante piense críticamente, utilizando la discusión, participación o emancipación.

**Conectivismo:** Corriente pedagógica en la cual el docente aprende de los seres humanos y no humanos, los cuales pueden ser máquinas, el alumno construye su propia red

de aprendizaje por medio de links, decidiendo que le interesa leer o conocer y conocer nuevas personas por medio de la red.

La visión del conocimiento relevante como algo que se adquiere en su totalidad o en gran parte en una institución o de cierto tipo de fuentes de información frente a la explosión y fragmentación del conocimiento en los soportes digitales y en red y, finalmente, el cambio de paradigma de trabajo, desde una pedagogía que cree en el aprendizaje por exposición a la información a una que pone el énfasis en aprender haciendo y, sobre todo, en aprender a aprender para poder seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida.

Es importante que en la enseñanza se creen nuevos paisajes de aprendizajes la interacción entre las personas que navegan en la red, que sirvan para la pedagogía y se mezclen con los medios tradicionales abriendo un abanico de posibilidades para adquirir diversas fuentes de información que no encontramos en internet, que forman parte de las vivencias de personas naturales o profesionales sobre diversos temas, en este caso la sociología.

No solo se trata de enseñar o impartir conocimientos, sino de establecer lazos y comunidades de contactos para

ampliar el campo de la sociología e intervenir de manera eficiente en los problemas socioeducativos.

### **Inicios del Entorno personal de aprendizaje**

Los entornos personales de aprendizaje tienen un origen establecido en el año 1999 en el centro de investigaciones CETIS (Centre for Educational Technology & Interoperability Standars), indica: “Que cada individuo tiene su red de aprendizaje en las escuelas y colegios, por ello es importante que debe aprender a vivir en un ambiente, con los recursos que dispone y de cómo usarlo de acuerdo en la dirección de sus actividades en forma divertida y productiva, un individuo no sólo puede ser educado a través de la enseñanza tradicional, sino que también puede aprender de múltiples recursos disponibles ahora a través de la tecnología”(p.30).

En el año 2001 se mantuvo una nueva discusión sobre el origen del entorno personal de aprendizaje, donde diversos autores ayudaron a enriquecer y actualizar el concepto y sus contenidos, entre ellos encontramos: Stephen Downes, Ray Sims, Mark van Harmelen, George Siemens, James Farmer, Michelle Martin, Scott Wilson, Steve Barth, Terry Anderson, Will Richardson, David Delgado, Dave Tosh, entre otros.

En los centros educativos, según diversos expertos en el

tema, con sus implementaciones en otras asignaturas, el estudiante es el eje central en el desarrollo profesional y la construcción del conocimiento sobre el trabajo colaborativo.

La experiencia mejicana en la Universidad de León: “En la asignatura de matemáticas, articulándola con otras ramas de las ciencias, los estudiantes crean su propio blog educativo, realizan actividades de interés en la asignatura elegida con anterioridad, subdividiendo herramientas de aprendizajes significativos” (Santamaría, 2008, p.388).

En la sección de comunicados se establecen diálogos docente - estudiantes, se imparten dudas e inquietudes para mejorar los trabajos, cada estudiante tiene una calificación por sus trabajos realizados en la nube del entorno virtual.

Este proceso tiene una fluidez de comunicación entre el docente de la materia y el alumno, que será capaz de analizar los contenidos de manera lúdica y sencilla posible. Analizaremos a continuación el desarrollo de los entornos personales de aprendizaje en el campo educativo y social por medio de esta línea de pensamiento, exponiendo a los principales autores sobre los entornos personales de aprendizajes.

Como punto de inicio en nuestra revisión, lo manifestado



por (Casquero, 2010) en referencia a los entornos personales como: “La creación de un ambiente propicio para el estudiante sobre la materia incorporando las herramientas necesarias (contenidos y datos) de forma digital en el proceso de aprendizaje” (p.50).

Otros autores que consideramos tener en cuenta en nuestro estudio son (Cabero, Vázquez, Infante y Santisteban, Congreso de Edutec, 2011) afirman: “Que la aplicación de los entornos educativos adaptados a la Web 2.0, son un cambio de metodología educativa promoviendo el autoaprendizaje por medio de la utilización de los recursos web, permite al alumno ser parte del proceso del aprendizaje, de forma que pueda gestionar sus propios objetivos y la comunicación con los otros” (p.34).

Diversos autores entre ellos (Cabero, Barroso y Llorente, 2010) afirman: “La existencia de posibilidades y limitaciones al aplicar la red personal de aprendizaje donde los estudiantes se convierten en actores activos de su propio proceso de aprendizaje, llegando a tener una identidad formativa más allá de los contextos tradicionales de aprendizaje” (p.14). Para estos autores es importante el manejo de esta red personal y que el estudiante construya nuevas formas de aprendizaje y pueda desenvolverse en ella, aunque existe una limitada variedad porque depende

de cómo la construye el estudiante, puesto que son los dueños de la información creada y subida en la red.

Existen tres componentes del PLE, los cuales encontramos: Leer/acceder a información, hacer/reflexionar haciendo y compartir la red de aprendizaje, es importante adquirir el control de la información con la guía del docente y con su protección de derecho de autor.

Acceder información: Existen herramientas que permiten a la información por medio de canales, videos y videos para la construcción de actividades.

Reflexionar haciendo: Son síntesis, reflexión, organización y estructuración de los entornos virtuales, que podemos encontrar en mapas conceptuales o publicar videos.

Compartir red personal de aprendizaje: En la red personal encontramos sitios de redes sociales, con capacidad de dialogo por parte de compartir experiencias en foros o congresos.

Con los entornos de aprendizaje, los estudiantes pueden registrarse en diversos medios electrónicos, incorporar nuevos aprendizajes por medio de comentarios a temas de interés en la materia de sociología.

Cada estudiante elige y utiliza las herramientas de las

redes personales, para sus necesidades y circunstancias particulares.

La metodología utilizada durante esta investigación incluye un muestreo con el propósito de determinar la aceptación de los proyectos realizados por los estudiantes, se llevó a cabo en la comunidad educativa del Colegio Fiscal Dr. Francisco Campos Coello al norte de la ciudad de Guayaquil, en la Cdla. Atarazana. Considerando 1900 personas entre directores, personal administrativo, docentes, auxiliares y estudiantes.

El proyecto consta de cuatro fases claramente definidas: Fase de delimitación y selección del recurso web 2.0, como es evidente, en el día a día se va encontrar con una diversidad abrumadora de recursos web 2.0, algunos son citados en la parte de revisión de literatura de acuerdo al impacto causado en la población beneficiaria; es el caso de las redes sociales y canales de video, otros recursos complementarios del PLE fueron escogidos revisando varios sitios de internet como koporc.com, ebizmba.com. En esta fase se eligió la metodología a utilizar en este trabajo científico y la red personal que los estudiantes trabajarán en un tiempo delimitado de dos meses, se trabajó con la recolección de datos sobre la aceptación de la red personal de aprendizaje.

**Fase de diseño de PLE:** En el diseño para la creación del entorno personal de aprendizaje, en este caso se integró en la página GoConqr, porque los estudiantes lo vieron más sencillo, fácil de usar y navegar, con la ayuda de docentes de informática, se encontró una fortaleza para una guía sobre el diseño del entorno.

Con este diseño del entorno personal, el estudiante logrará adquirir diversas herramientas para: buscar información, compartir, colaborar, marcar, documentar, hacer networking y liberar; cada una caracterizada por su flexibilidad y sencillez a la hora de la práctica. El diseño del entorno es atractivo al usuario de la red, la idea actualmente para aprender es organizar información y saber agruparlas para actuar con el contenido preciso para resolver el problema, esto pasa todo el tiempo cuando una persona siente la necesidad de recurrir a la web cuando no sabe algo, y el PLE soporta esta necesidad además de evolucionar en función a las exigencias del estudiante.

**Fase de la creación del aula virtual:** El aula virtual se desarrolló por medio de la página GoConqr, con el siguiente enlace <https://www.goconqr.com/es-ES/profiles/4324751> con el nombre de mundo sociológico, el contenido es creado por el alumno y hace lo imposible para que se convierta en una herramienta única y enriquecedora del conocimiento, junto con la actualización

constante del tutor para lograr el objetivo trazado.

Entonces el contenido se maneja por bloques sobre temas de la sociología y ciencias afines, para que el estudiante se apropie de la red para compartir contenidos.

**Fase de implementación:** Una vez creada el aula virtual, sigue la implementación del proyecto, se procedió a realizar un diagnóstico sobre los conocimientos de los estudiantes en software, hardware y manejo de aplicaciones del computador con los navegadores, con algunas clases en cómo manejar la plataforma virtual, acompañada de videos para reforzar conocimientos, que permitieron realizar talleres en grupos de estudiantes analizando los errores comunes y mala convivencia digital.

Se logró orientar y persuadir a los estudiantes para que en el menor tiempo posible se registren y salgan a convivir y construir su espacio en la red, el aula virtual sirvió para realizar la evaluación cualitativa del impacto del PLE en los estudiantes.

**Fase difusión y persuasión para el uso del PLE:** Una vez creado el entorno virtual y el diseño concluido, cada estudiante procedió a crear su usuario y se le explicó los pasos para la creación y qué tipos de contenidos subir a la red. A partir del mes de agosto del presente año, comenzaron a subir contenidos observados en clase y subir

los link con sus deberes concluidos de la materia, aunque no era necesaria pero es beneficioso para recibir comentarios del mismo.

Como trabajo final subieron un análisis de fragmentos del tema: El problema de la vivienda de Federico Engels, y su respectiva evaluación por medio del entorno virtual, para conocer el avance en el uso del mismo y cómo lo utilizaban en su vida diaria, fuera de las actividades programadas.

Para este trabajo de investigación se utilizó las siguientes metodologías:

- ✓ La investigación explorativa examina un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tiene muchas dudas o no se ha abordado antes.
- ✓ La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice, describiendo tendencias de un grupo o población.
- ✓ La investigación explicativa pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que estudian.

Se ha decidido establecer dentro del proyecto a la población de la ciudad de Guayaquil, debido a que el colegio pertenece a la localidad. Se establece la población, 1900 personas entre ellos estudiantes, docentes, personal

administrativo y de servicios, datos obtenidos de la secretaría del plantel al 2017. Aplicando la fórmula para muestras finitas dio como resultado 70 personas. Para el cálculo de la muestra óptima, una vez establecida la población de (1900 personas del colegio Francisco Campos Coello) se realizó el cálculo de la muestra para obtener una porción representativa y confiable de la población total. Tomando la fórmula se trabaja con un margen de error del 5% y la probabilidad de éxito 50%, el modelo de la encuesta que se aplicó se encontrará.

The screenshot shows the EncuestaFacil website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and links for 'Chat Online', 'Idiomas', and 'Mi Cuenta'. Below this is a promotional banner for '¡Sácale el máximo partido a EncuestaFacil.com! Funcionalidades avanzadas desde \$19 USD' with a 'Suscríbete' button. The main content area is titled 'Mis encuestas' and includes instructions on how to use the interface. Below the instructions, there are 'Características de su cuenta' (Account characteristics) listed as follows:

- Cuenta: Gratuita
- Nº de encuestas y respuestas: Ilimitadas
- Límite de visualización: 100 cuestionarios por encuesta, 90 días desde la creación de la encuesta.

A link to 'Funcionalidades' is provided for more details. Below this is a toolbar with icons for 'Nueva encuesta', 'Editar encuesta', 'Opciones', 'Link a encuesta', 'Resultados', 'Vaciar', 'Eliminar', and 'Transferir encuesta'. A dropdown menu shows 'Carpeta: -- Todos --' with a 'Gestionar carpetas' link. A table lists the surveys:

Título	Entregados	Contestados	Eliminados	Alta	Abrir/Cerrar
Encuesta de Entorno personal de aprendizaje de la sociología	127	70	0	19/08/2017 16:05:59	Cerrada al público

At the bottom of the table, it says 'Encuestas por página: 10' and '1'. A 'Suscríbete ahora' button is located at the bottom right. At the very bottom, there are definitions for 'Entregados' (number of clicks on the survey link) and 'Contestados' (number of questionnaires with at least one question answered).

El resultado de la fórmula estadística aplicando un margen de error máximo del 5% establece una muestra óptima debería ser al menos 70 personas para el estudio.

Son utilizados para el procesamiento de la información recabada de la población, el mismo que fue extraído a base de encuestas, observación y análisis de resultados académicos.

En esta investigación se aplicó la técnica de la *encuesta*, ya que se acopla fácilmente, es breve y muy útil para determinar un criterio bastante acertado de la opinión de la muestra.

El cuestionario se estructuró con un mínimo de 5 preguntas elaboradas conforme a las necesidades de la investigación. Asimismo, este proyecto utilizó el método probabilístico, aplicando el *muestreo aleatorio por conglomerado*, por lo que la investigación se va a enfocó en seleccionar aleatoriamente un número de personas e investigar todos los intereses y hábitos del conglomerado. Para llevar un adecuado desarrollo en esta encuesta se trabajó con el siguiente procedimiento:

- a. A cada persona se le explicó el objetivo de la encuesta y se le solicitó permiso para escribir su opinión para que sea marcada dentro de los



casilleros de las encuestas.

- b. Una vez realizada la recolección de datos, se ordenaron las tablas por preguntas y se tabularon, calculando en la hoja de cálculo de Excel las respectivas frecuencias para obtener los porcentajes en el muestreo
- c. Una vez armadas las tablas, se procedió a elaborar los gráficos estadísticos para un análisis más sencillo y una interpretación más clara y comprensible.

El estudio se lo realizó a 70 personas en la ciudad de Guayaquil, equivalentes al total de la muestra calculada previamente. La encuesta se la formuló entre los días 21, 22 y 23 de agosto del 2017 en las instalaciones del Colegio Francisco Campos Coello.

Tabla 1. Muestra del Trabajo de Campo

<i><b>Personas</b></i>	<b>Número de Personas</b>
<i><b>Encuestadas</b></i>	
<i>Autoridades</i>	1
<i>Docentes</i>	32
<i>Estudiantes</i>	26
<i>Personal Administrativo</i>	6
<i>Personal Servicio</i>	0
<i>Comunidad</i>	5
<i>Total</i>	70

**Nota:** Las personas encuestadas incluyen estudiantes, docentes, autoridades, personal administrativo, en total 70, realizado en la Institución Educativa

## Sexo de los Encuestados

Tabla 2. *Sexo de los encuestados*

<i>Sexo</i>	<i>%</i>
<i>Masculino</i>	34%
<i>Femenino</i>	66%
<i>TOTAL</i>	100%

**Nota:** El sexo de los encuestados incluye el masculino con un 34% y el femenino con un 66%.

Por medio de los resultados de la encuesta se puede apreciar que hubo mayor participación por parte de las personas del sexo femenino con un 66%, mientras que la diferencia corresponde a personas del sexo masculino 34%.

## Edad de los Encuestados

Tabla 3. *Edad de los encuestados*

<b>EDAD</b>	<b>%</b>
<b>15-18</b>	31%
<b>19-22</b>	7%
<b>23-26</b>	6%
<b>MAYOR A 27</b>	56%
<b>TOTAL</b>	100,0%

**Nota:** La edad de los encuestados se encuentra entre un rango de 15-18, 19-22,23-26 y mayor de 27 años.

Los rangos de edades que más incidencia tuvieron en la investigación fueron: mayor de 27 años con un 56%, seguido de 15 a 18 años con un 31%, de 19 a 22 años con un 7% y las edades entre 23 a 26 años tuvo una menor participación con 6%.

### Condición de los encuestados

Tabla 4. *Condición de encuestados*

<i>Personas</i>	<b>Número de Personas</b>
<b><i>Encuestadas</i></b>	
<i>Autoridades</i>	1
<i>Docentes</i>	32
<i>Estudiantes</i>	26
<i>Personal Administrativo</i>	6
<i>Personal Servicio</i>	0
<i>Comunidad</i>	5
<i>Total</i>	70

**Nota:** Las personas encuestadas incluyen estudiantes, docentes, autoridades, personal administrativo, en total 70, realizado en la Institución Educativa

En relación a la condición de la mayoría de los encuestados se pudo observar que el 46% son docentes, el 37% son estudiantes, el 9% se clasificó parte de personal administrativo, 1% forma parte de la directiva y 0% del personal auxiliar y servicios.

**Apoyo de proyectos de Entornos virtuales por parte de la Institución Educativa**

Tabla 5. *Apoyo de los proyectos*

<b><i>APOYO A LOS PROYECTOS</i></b>	<b>%</b>
<i>Total acuerdo</i>	81%
<i>Acuerdo</i>	16%
<i>Desacuerdo</i>	3%
<b><i>TOTAL</i></b>	<b>100,0%</b>

**Nota:** En el apoyo del proyecto se incluye las tipologías total acuerdo, acuerdo y desacuerdo

El proyecto tiene una aceptación considerable, el 81% está en total acuerdo en que se lleve a cabo el apoyo a los proyectos de creación de entornos virtuales para la mejora del estudio de la sociología y otras ciencias afines.

### **La metodología activa en la clase**

Tabla 6. Metodología activa en la clase

<i>Metodología activa en la clase</i>	<i>%</i>
<i>Si</i>	96%
<i>No</i>	4%
<i>TOTAL</i>	100,0%

**Nota:** Un porcentaje considerable apoya la inclusión de la metodología activa en la clase con 96%

Según los encuestados, el 96% está de acuerdo que se trabaje metodologías activas en la clase, mientras el 4% está en desacuerdo por lo que son difíciles de aplicar.

### **Redes de aprendizajes benefician a la educación**

Tabla 7. *Redes de aprendizajes benefician a la educación*

<i>Redes benefician a la educación</i>	<i>%</i>
<i>Si</i>	94%
<i>No</i>	6%
<i>TOTAL</i>	100,0%

Los entornos de aprendizaje tienen una aceptación considerable del 94% en la comunidad educativa, esto permite que el proyecto se llegue a implantar en el colegio.

### **Tipos de entornos que contribuyen a la sociedad**

Tabla 8. *Tipos de entornos que benefician a la sociedad*

<i>Tipos de entornos que benefician a la sociedad</i>	<i>%</i>
<i>Comercial</i>	4%
<i>Tecnológico</i>	37%
<i>Servicio</i>	59%
<i>Total</i>	100,0%

Nota: Los tipos de entornos que benefician a la sociedad se encuentran en servicio un 59%, tecnológico 37% y comercial 4%

De acuerdo con las personas encuestadas el 35% manifestó que los entornos virtuales pueden contribuir a la sociedad, nos permite establecer mecanismos para direccionar la investigación.

El desarrollo del presente trabajo permite establecer las siguientes conclusiones:

Esta investigación ha permitido que los estudiantes interactúen y se expresen libremente por medio del entorno virtual, una nueva metodología al servicio del

estudiante y no solo el privilegio de colegios privados. Se desarrolló esta investigación con un grupo reducido de estudiantes, donde se destacó el trabajo en equipo.

Es importante que se reformulen nuevos proyectos en entornos de aprendizajes en todas las asignaturas y se generen nuevas formas de trabajo, evitando la clase tradicional, utilizando la tecnología e involucrando al docente, por medio del uso del centro de cómputo, será de utilidad para la comunidad educativa.

La motivación al docente es de gran importancia para que generen proyectos innovadores y cambien la metodología tradicional e implementarlos en las aulas, con la visita al laboratorio una hora semanal para el manejo del entorno virtual en sus respectivas asignaturas.

Tiene una finalidad mejorar el aprendizaje de manera significativa en la materia de sociología y por ende en las otras asignaturas, la misma que tendrá el apoyo de los docentes para que el alumno se sienta identificado con el entorno virtual.

Las comunidades virtuales de aprendizaje en la actualidad, son vistas como nuevos entornos de aprendizaje, donde el tutor y los estudiantes vienen a cumplir un papel indispensable en la construcción de la misma.

Se puede concluir que la utilización de las mismas en los distintos entornos de aprendizaje, fomentan no solo una mayor participación de los individuos que conforman las comunidades virtuales de aprendizaje, sino que además los estudiantes adquieren y asumen mayor responsabilidad en cuanto a su propio aprendizaje, permite además crear espacios donde se comparten ideas, reflexiones, críticas, comentarios, se tiene mayor control sobre las propias aportaciones que realiza cada uno de forma personal y los aportes de los demás. Como recomendaciones finales del proyecto se pueden establecer las siguientes: Establecer trabajos en clase mediante el aprendizaje basado en proyectos y el flipped classroom, que permite al estudiante encontrar la información necesaria para resolverlo, adquiriendo el conocimiento de forma activa.

Personalizar la enseñanza en el estudiante, para que puedan elegir como aprender, trabajando a su propio ritmo, adaptándose a cada área, lo cual permite demostrar que es capaz de hacer lo que se propone.

Facilitar por medio rol de docente mentor la orientación del aprendizaje, para el desarrollo de competencias vitales y tomar decisiones académicas acertadas.



Instaurar un aprendizaje híbrido, que contribuya a romper la rutina de trabajo en el aula y motivando al alumno con estrategias para solucionar problemas de forma colaborativa.

Implantar el sistema de gestión de aprendizaje (LMS), para gestionar el manejo de cursos o mecanismo de ayuda, a los estudiantes con clases asistidas, asignando tareas durante un periodo de tiempo, monitoreando su rendimiento constantemente.

Contribuir para que la institución se convierta en un enjambre de aprendizaje, resultado de un trabajo colaborativo entre todos, adquiriendo destrezas, conocimiento, habilidades, para mantenerlos toda la vida y convivir con los demás.

Transformación del docente en modelo del estudiante por la proyección que establece por medio del comportamiento.

Admitir que existen errores al implementar cualquier proceso de cambio, pero debemos tener la actitud de aprender de los mismos, para aprovechar su potencial y alcanzar la perfección.

Implantar proyectos colaborativos de redes personales de aprendizajes con organizaciones, sustentados en una propuesta metodológica y alcanzar juntos un propósito común.

Introducir el marketing educativo en la oferta educativa, por medio del entorno virtual, captando su atención y ofreciéndoles respuestas a sus inquietudes, ayudara al estudiante a tomar la mejor decisión.

Finalmente, es importante una evaluación diagnostica, por medio del portafolio del estudiante, donde participa en la evaluación de su propio proceso, e interviene su entorno sociocultural y familiar, permitiendo que se forme el aprendizaje significativo.

## Referencias y Bibliografía

- Facil, E. (16 de agosto de 2017). *Encuesta sobre Red personal de aprendizaje* . Obtenido de Encuesta sobre Red personal de aprendizaje : <https://www.encuestafacil.com/RespWeb/Qn.aspx?EID=2306955>
- GARCIA, S. A. (23 de marzo de 2012).  *conclusiones sobre las comunidades virtuales de aprendizaje* . Obtenido de conclusiones sobre las comunidades virtuales de aprendizaje : <http://comunidadesvirtuales-aprendizaje.blogspot.com/p/conclusiones.html>
- León, E. (21 de febrero de 2009). *Las TIC: influencia y perspectivas para la educación en el siglo XXI*. Obtenido de Las TIC: influencia y perspectivas para la educación en el siglo XXI: <http://www.monografias.com/trabajos76/tic-perspectivas-educacion-siglo-veintiuno/tic-perspectivas-educacion-siglo-veintiuno2.shtml#ixzz4p16m5bQ6>
- Merca. (3 de agosto de 2006). *Consejos para tener un sitio web exitoso*. Obtenido de Consejos para tener un sitio web exitoso: <https://www.merca20.com/6-consejos-para-tener-un-sitio-web-exitoso/>
- Palomino, M. (22 de enero de 2015). *Diez recomendaciones para el tutor en ava*. Obtenido de

Diez recomendaciones para el tutor en ava:  
<http://marthapalomino.webnode.es/el-trabajo-colaborativo-en-los-ambientes-virtuales-de-aprendizaje-ava/a10-diez-recomendaciones-para-el-tutor-en-ava/>

Pringle, I. (07 de noviembre de 2013). *La didáctica según diferentes autores* . Obtenido de La didáctica según diferentes autores :  
[https://es.slideshare.net/nene\\_udelas/la-didctica-segn-diferentes-autores](https://es.slideshare.net/nene_udelas/la-didctica-segn-diferentes-autores)

Sociologia, U. d.-E. (02 de octubre de 2006). *Antecedentes de la Historia de la Escuela de Sociologia*. Obtenido de Antecedentes de la Historia de la Escuela de Sociologia:  
<http://escueladesociologia.blogspot.com/2006/10/antecedentes-e-historia-de-la-escuela.html>

### **SEGUNDO JOSÉ VILLEGAS DE LA CUADRA**

EXPERIENCIA LABORAL FUNDACIÓN FE Y ALEGRÍA ECUADOR CARGO OCUPADO ACOMPAÑANTE EDUCATIVO DECE. TAREAS REALIZADAS: RESPONSABLE DEL FUNCIONAMIENTO DECE EN GUAYAQUIL, ACOMPAÑANTE EDUCATIVO EN LOS 12 CENTROS GUAYAQUIL, MINISTERIO EDUCACIÓN ECUADOR, CARGO OCUPADO TÉCNICO ATENCIÓN CIUDADANA, TAREAS REALIZADAS: SERVICIO AL CLIENTE, MANEJO QUIPUX, COLEGIO FISCAL DR. FRANCISCO CAMPOS COELLO, CARGO OCUPADO DOCENTE PRINCIPAL, TAREAS REALIZADAS: DOCENCIA EN CIENCIAS SOCIALES, SECAP- SENESCYT (TECNOLÓGICO ITB)

### **ALEX CARLOS RELDÓN ALIN**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL. FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL (FACSO). CARRERA DE MARKETING Y PUBLICIDAD, CARRERA DE COMUNICACIÓN, CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO UNIVERSIDAD ECOTEC. FACULTAD DE MARKETING Y COMUNICACIÓN. PROFESOR DE MARKETING ESTRATÉGICO, MARKETING DE SERVICIOS, INVESTIGACIÓN DE MERCADOS, MARKETING INTERNACIONAL, DELEGADO DE TITULACIÓN, PROFESOR AUXILIAR TITULAR TIEMPO COMPLETO DESDE ABRIL DEL 2014 HASTA ENERO 2017.

### **DIÓGENES FRANCISCO VERA OSORIO**

ESFERA CORPI - CENTRO DE FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN DE PERSONAL DE SEGURIDAD PRIVADA "NUEVA ERA". COLEGIO FISCAL MIXTO DR. FRANCISCO CAMPOS COELLO. INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR SIMON BOLIVAR

### **NANCY DEL ROCIO GUAMAN CHACHA**

DOCENTE DEL COLEGIO FISCAL MIXTO "26 DE OCTUBRE". 2000-2003. DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA DR. FRANCISCO CAMPOS COELLO. 2001-ACTUALIDAD. DOCENTE DEL COLEGIO PARTICULAR MIXTO "LICEO GRAN COLOMBIANO". 2008-2010.

### **ZINTHIA VALERIE PUGA LOFFREDO**

ESTUDIOS REALIZADOS, COLEGIO NUESTRA MADRE DE LA MERCED, UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE. TÍTULOS OBTENIDO LICENCIADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES ABOGADO DE LOS JUZGADOS Y TRIBUNALES DE LA REPUBLICA, UNIVERSIDAD ESPÍRITU SANTO. TÍTULO OBTENIDO. MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVA

ISBN: 978-9942-33-569-2



**compAs**  
Grupo de capacitación e investigación pedagógica

   @grupocompas.ec  
compasacademico@icloud.com