



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
ESCUELA DE POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA**



TESIS

**“DIAGNOSTICO SITUACIONAL DEL USO DE AULAS VIRTUALES EN EL
DESARROLLO ACADÉMICO EN DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL ALTIPLANO PUÑO 2013”**

**PRESENTADA POR:
DARWIN PINO CORDERO**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGISTER SCIENTIAE EN INFORMÁTICA**

**MENCIÓN EN GERENCIA DE TECNOLOGÍAS DE
INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES**



**PUNO, PERÚ
2015**

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
BIBLIOTECA CENTRAL AREA DE TESIS
Fecha Ingreso: 12 JUN 2015
Nº 0789

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

ESCUELA DE POSTGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA



TESIS

**“DIAGNOSTICO SITUACIONAL DEL USO DE AULAS VIRTUALES EN EL
DESARROLLO ACADÉMICO EN DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO 2013”**

PRESENTADA POR:

DARWIN PINO CORDERO

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAGISTER SCIENTIAE EN INFORMÁTICA

MENCIÓN EN GERENCIA DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y

COMUNICACIONES

PUNO, PERÚ

2015

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA

TESIS

**“DIAGNOSTICO SITUACIONAL DEL USO DE AULAS VIRTUALES EN EL
DESARROLLO ACADÉMICO EN DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO 2013”**

TESIS PRESENTADA POR:

DARWIN PINO CORDERO

PARA OPTAR EL GRADO DE:

MAGISTER SCIENTIAE EN INFORMÁTICA


MENCIÓN GERENCIA DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES

APROBADO POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE


.....
M.Sc. EDGAR E. CARPIO VARGAS

PRIMER MIEMBRO


.....
M.Sc. SAMUEL D. PEREZ QUISPE

SEGUNDO MIEMBRO


.....
M.Sc. HUGO YOSEF GOMEZ QUISPE

Puno 22 de Enero de 2015

DEDICATORIA

Con cariño, para mi madre Sonia T. Cordero Pino; hermano Jair. B. Cordero Pino quienes son el sustento de mis esperanzas; por su apoyo incondicional durante el desarrollo de mi formación profesional.

A mi esposa Miriam M. Jilaja Carita, fuente de mi inspiración, fortaleza e impulso permanente para la conclusión del presente trabajo de investigación.

AGRADECIMIENTO

Mi sincero reconocimiento a la Universidad Nacional del Altiplano y a la Escuela de Posgrado de la UNA-Puno; así también a todos los docentes de la Escuela de Posgrado de la Maestría en Informática con mención en Gerencia de Tecnologías de Información y Comunicaciones de la UNA-Puno por las enseñanzas y experiencias compartidas durante y después del desarrollo académico.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
ÍNDICE.....	iii
ÍNDICE DE CUADROS.....	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPITULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 CONTEXTO.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS.....	7
1.4 OBJETIVOS.....	8
1.5 HIPÓTESIS.....	8

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 BASES TEÓRICAS.....	10
2.2 MARCO CONCEPTUAL.....	31
2.3 MARCO HISTÓRICO.....	39
2.4 MARCO JURÍDICO.....	42

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 UBICACIÓN O LUGAR DE ESTUDIO	44
3.2 METODOLOGÍA.....	44

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES.....	72
BIBLIOGRAFÍA.....	73
ANEXOS.....	75

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1: CUADRO COMPARATIVO ENTRE FORMACIÓN PRESENCIAL.....	23
CUADRO 2: DEFINICIÓN DE VARIABLES.....	47
CUADRO 3: POBLACIÓN DOCENTE POR ESCUELAS PROFESIONALES	48
CUADRO 4: EL DOCENTE USA EL AULA VIRTUAL	50
CUADRO 5: EL DOCENTE USA EL AULA VIRTUAL	52
CUADRO 6: DOCENTES QUE REALIZARON CURSO O CAPACITACIÓN EN UN AULA VIRTUAL	53
CUADRO 7: CONOCIMIENTO DE COMPUTACIÓN AL INICIAR LA CAPACITACIÓN.....	54
CUADRO 8: CONOCIMIENTO EN TIC AL INICIAR LA CAPACITACIÓN	55
CUADRO 9: NIVEL DE COMPLICACIÓN AL REALIZAR SU CAPACITACIÓN EN UN AULA VIRTUAL	56
CUADRO 10: AYUDA EN EL ENTENDIMIENTO Y DESARROLLO DE LOS TEMAS	58
CUADRO 11: REALIZACIÓN DE TRABAJOS ENCARGADOS	59
CUADRO 12: ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE EVALUACIONES CON MAYOR EFECTIVIDAD.....	60
CUADRO 13: AUMENTO SU INTERÉS POR LAS TEMÁTICAS PROPUESTAS	62
CUADRO 14: ACLARA DUDAS Y REFORZAR CONOCIMIENTOS	63
CUADRO 15: MEJORA LA CALIDAD DE SU TRABAJO	64

CUADRO 16: GENERA UNA ACTITUD POSITIVA PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO ACADÉMICO	65
CUADRO 17: DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL MANEJO DEL RECURSO TECNOLÓGICO	67
CUADRO 18: LE PERMITIÓ DESARROLLAR NUEVAS HABILIDADES QUE SIRVEN EN SU FORMACIÓN PROFESIONAL Y PERSONAL	68

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1	EVOLUCION DE LAS TIC	17
FIGURA 2	PROMEDIO DE USO DE AULAS VIRTUALES EN LA UNA PUNO	50
FIGURA 3	DOCENTE QUE USA EL AULA VIRTUAL	52
FIGURA 4	DOCENTE QUE REALIZO CURSOS EN AULA VIRTUAL	53
FIGURA 5	CONOCIMIENTO EN COMPUTACION	54
FIGURA 6	CONOCIMEINTO EN TIC'S	55
FIGURA 7	NIVEL DE COMPLICACION DEL AULA VIRTUAL	56
FIGURA 8	AYUDA EN EL ENTENDIMIENTO Y DESARROLLO DEL AULA VIRTUAL	58
FIGURA 9	REALIZACION DE TRABAJOS ENCARGADOS	59
FIGURA 10	ELABORACION Y DESARROLLO DE EVALUACIONES CON MAYOR EFECTIVIDAD	60
FIGURA 11	AUMENTO DE INTERES POR LAS TEMATICAS PROPUESTAS	62
FIGURA 12	ACLARA DUDAS Y REFUERZA CONOCIMIENTOS	63
FIGURA 13	MEJORA LA CALIDAD DE SU TRABAJO	64
FIGURA 14	GENERA ACTITUD POSITIVA PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO ACADEMICO	66
FIGURA 15	DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL MANEJO DEL RECURSO TECNOLOGICO	67
FIGURA 16	PERMITIO DESARROLLAR NUEVAS HABILIDADES QUE SIRVEN EN SU FORMACION PROFESIONAL Y PERSONAL	68

RESUMEN

Los avances tecnológicos del mundo actual permiten promover una nueva modalidad de enseñanza a distancia, llamada “**EDUCACIÓN VIRTUAL**”, en la cual el tradicional soporte impreso está siendo sustituido por las nuevas herramientas telemáticas sincrónicas e asincrónicas, con las posibilidades que ofrecen el correo electrónico, el chat, la videoconferencia, aulas virtuales y los grupos de discusión, permitiendo una comunicación más enriquecida entre docente-alumno, con las consiguientes mejoras en todo el proceso educativo. Es por esta razón el trabajo de investigación tiene como objetivo diagnosticar el beneficio que tiene el Aula Virtual como una herramienta en el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje de los docentes de la UNA Puno durante su capacitación en TIC. El estudio se realizó a los docentes de las escuelas profesionales tomadas como muestra tal como indica en el cuadro 03, la información se obtuvo a través de la recolección de datos de las diferentes actividades que desarrollaban los docentes durante el semestre académico 2013 por medio de la Oficina de Aulas Virtuales de la UNA - Puno. A través de encuestas realizadas luego de haber efectuado su capacitación. Los resultados obtenidos demuestran la mejora del uso del aula virtual, en el desarrollo pedagógico de los docentes de la UNA Puno 2013.

PALABRAS CLAVE: Aula Virtual, Tecnologías de la Información y Comunicación, Entornos Virtuales de Aprendizaje, Capacitación, Plataformas Virtuales.

ABSTRACT

The technological advances of today's world allow promotion of a new form of distance learning, called "VIRTUAL EDUCATION", in which the traditional support is being replaced by new synchronized and non-synchronized telematics tools, with possibilities offered by e-mail, chat, video conferencing, virtual classrooms and discussion groups, this allows a richer communication between teacher-student, with further improvements throughout the educational process. Because of this the research intended to diagnose the benefits for the Virtual Classroom as a tool to strengthen teaching and learning for teachers at UNA Puno during ICT training process is being researched. The study was conducted for teachers from different faculties considered as samples as indicated in table 03, the information was obtained through data collection for the different activities that teachers developed during the academic semester 2013 through Virtual Office Classrooms - Puno. Through surveys conducted after having completed their training. The results demonstrate the improved use of virtual classrooms, teaching development from teachers UNA Puno 2013.

KEYWORDS: Virtual Classroom Information Technology and Communication, Virtual Learning Environments, Training, Virtual Platforms.

INTRODUCCIÓN

El impacto de Internet en la última década del siglo XXI, se abrió nuevas oportunidades al desarrollo académico. La Internet encarna una utopía comunicativa en la que toda la información está al alcance de cualquier persona en cualquier momento y en cualquier lugar. Esto se viene afirmando a través del tiempo y ahora con más fuerza en el área educativa. El concepto fundamental implícito en las últimas experiencias de educación por línea es el de AULA VIRTUAL. Al hablar de aula virtual, tenemos que tener claro que nos estamos refiriendo a un entorno de enseñanza-aprendizaje basado en aplicaciones telemáticas (interacción entre la informática y los sistemas de comunicación). Dicho entorno está preparado para soportar muy especialmente una forma de aprendizaje y colaborativo entre los docentes que participan en el proceso, en tiempos o lugares que ellos escojan, mediante una red de computadoras que establecen una comunicación permanente y precisa para todo el proceso.

En la presente investigación se ha hecho un análisis para diagnosticar el uso de Aulas Virtuales en la Educación como soporte tecnológico para la enseñanza-aprendizaje que va más allá de lo que la asistencia a las aulas tradicionales representa. La posibilidad de que cada individuo moldee su propia forma de aprendizaje a partir del acceso a contenidos globales, desarrollando su capacidad crítica, comunicativa y reflexiva, sin ataduras físicas o temporales (espacio y tiempo), hacen que el uso de Aulas Virtuales sean un complemento enriquecedor y no una sustitución del paradigma presencial.

Expuesto estos puntos que dan fundamento a esta investigación, a continuación se expone la estructura de la misma. Esta tesis se divide en cuatro capítulos. El PRIMER CAPÍTULO, se contextualiza las últimas investigaciones con respecto al tema, el planteamiento del problema, la fundamentación y preguntas de investigación, objetivos generales y objetivos específicos, y finalmente las variables bajo las cuales mediremos esta investigación. El SEGUNDO CAPÍTULO cobija el marco teórico que da sustento a esta tesis. El TERCER CAPÍTULO, en este apartado se detalla la metodología utilizada, el planteamiento operacional, tipo de investigación, diseño, tipo de estudio, universo y/o población y variables tanto conceptualizadas e indicadores, todo esto reunido en una tabla de especificaciones; además incluyen las técnicas e instrumentos. Y por último en el CUARTO CAPÍTULO, se analizan los resultados obtenidos, tanto su tabulación como el análisis e interpretación de los datos. Asimismo de los resultados obtenidos, se enuncian las conclusiones que se extraen como consecuencia de interactuar con los procesos de desenlace de la tesis y las recomendaciones para que a otras personas les estimule continuar y explorar este tema y sus conceptos.

CAPITULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 CONTEXTO

El campus Virtual de la UNA Puno tiene un soporte Informático sólido, el cual actualmente cuenta con un servidor dedicado exclusivamente para esta actividad. La enseñanza a distancia, en-línea la impulsan los órganos de gobierno de la Universidad. Como su nombre indica, se encarga de complementar la docencia en las asignaturas presenciales impartidas en la UNA Puno, facilitando la disponibilidad de materiales y actividades de aprendizaje a los estudiantes.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La revolución que se está produciendo en todas las estructuras del saber humano, debe generar en la intelectualidad del hombre una serie de planteamientos que le permitan (como ser racional que es) adaptarse rápida, adecuada y eficientemente a los cambios que ocurren en su entorno.

Es innegable que en todas las áreas donde se desenvuelve el ser humano, el conocimiento viene creciendo de manera exponencial y se ha

convertido en un ente extremadamente dinámico que exige una modificación de la conducta empleada para apropiarse de él.

La práctica habitual de desarrollar el proceso de enseñanza usando como recursos casi exclusivos la tiza y el borrador, está siendo abandonada de manera progresiva, debido a que los avances de la ciencia y la tecnología han puesto a la disposición del docente una serie de medios y/o objetos que pueden servir de elementos mediadores para el desarrollo de su actividad cotidiana. En el ámbito educativo la realidad no es distinta, la cantidad de información científica que se genera a diario es muy basta y los diseñadores de los currículo se ven forzados a modificar los mismos con bastante regularidad, en el entendido de procurar estar a la altura de las circunstancias y posibilitar el egreso de profesionales que cumplan - por lo menos con las expectativas mínimas que le exige el campo laboral.

El aula virtual trae una, novedosa rama del quehacer pedagógico, está planteando la necesidad de modificar los roles docentes, proponiendo la aparición del docente como productor de material digital de altísima calidad y como difusor de cultura asociada a la ciencia objeto en la cual desarrolla sus funciones. Por ejemplo un profesor de matemática no se debe conformar con impartir sus clases usando solo los recursos tradicionales sino que debe hacer un esfuerzo por convertirse en un agente productor y difusor de la cultura matemática usando para ello los recursos tecnológicos que actualmente inundan su entorno.

Ahora bien para ejecutar adecuadamente los roles antes señalados es pertinente considerar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como recursos didácticos referidos a las estrategias metodológicas

y, sea cual sea el modelo de trabajo desarrollado en los procesos de enseñanza y aprendizaje, siempre se debe considerar el conocimiento del medio como criterio para la estructuración del currículo, en función de conseguir un aprendizaje significativo para el alumno.

Por otra parte, es importante resaltar que con el uso del ordenador, no se pretende desplazar al docente a un segundo plano, sino por el contrario, su tarea se ve aún más comprometida con el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a que, al involucrar en este proceso las distintas herramientas que se encuentran en el mercado hoy día, tales como entornos virtuales, Internet, textos electrónicos, software educativo, entre otros, se ve en la necesidad de actualizarse para guiar a los alumnos en el uso de estos recursos y obtener de ellos el máximo beneficio.

También es preciso señalar que la inclusión de estas herramientas tecnológicas en el campo educativo como medios de enseñanza y aprendizaje dan paso a lo que se conoce como espacios virtuales, mediante los cuales se le brinda la posibilidad al usuario de interactuar y tener mayor libertad para indagar en el campo de estudio y dejar de ser el alumno pasivo que tradicionalmente ha sido.

De acuerdo a lo anterior, se puede concluir que tomando en cuenta las características del mundo globalizado en que vivimos, y las exigencias que cada día se presentan en el ámbito educativo, los docentes de la

Universidad Nacional del Altiplano - Puno deben estar inmersos en el mundo tecnológico, es decir, adiestrados en el uso de los distintos medios multimedia con que se cuenta para enfrentar con pie firme las ansias de conocimiento de los estudiantes e inclusive las propias, y así aprovechar al máximo los recursos de los cuales se dispone hoy día para contribuir y mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje .

Todo lo anterior, trae como consecuencia la implementación de un Modelo Tecnológico en los procesos de enseñanza y aprendizaje con la consecuente derivación denominado aula Virtual cuyos lineamientos deben definirse claramente y refinarse con el desarrollo de actividades prácticas que permitan su retroalimentación.

Es importante reseñar que la Universidad Nacional del Altiplano Puno con los docentes de las diferentes escuelas profesionales. Abordando la línea de investigación de la informática educativa en donde se presenta una considerable cantidad de usuarios que aún tienen dificultades en el desarrollo de aplicativos y utilitarios para el desenvolvimiento del manejo del aula virtual.

Por lo cual, planteo el problema materia de mi investigación en la siguiente pregunta:

¿Cuál es el nivel del uso de aulas virtuales en el desarrollo académico de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno?

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA TESIS

La implantación en la sociedad de las tecnologías de la comunicación e información, está produciendo cambios insospechados respecto a los originados en su momento por otras tecnologías, como fueron en su momento la imprenta y la electrónica. Sus efectos y alcance, no sólo se sitúan en el terreno de la información y comunicación, sino que se sobrepasan para llegar a provocar y proponer cambios en la estructura social, económica, laboral, jurídica y política. Todo esto es debido a que no sólo se centran en la captación de la información, sino también, y es lo verdaderamente significativo, a las posibilidades que tienen para manipularla, almacenarla y distribuirla.

El uso de las TIC provocó modificaciones en nuestras categorías de tiempo y de espacio y nos ha obligado a redefinir incluso el concepto de realidad, a partir de la posibilidad de construir realidades "virtuales". Estos cambios abren importantes problemas e interrogantes de orden epistemológico, cuyo análisis está recién comenzando. Estos cambios en el papel del conocimiento en la sociedad no determinan destinos ya prefijados. En definitiva, lo único que parece cierto es que si el conocimiento y la información son los principales factores de producción, esto significa que el acceso a las fuentes de producción y distribución de conocimientos y de informaciones será el centro de las pugnas y de los conflictos sociales del futuro. Algunos de los conflictos actuales ya anticipan este escenario.

La educación actual afronta múltiples retos. Uno de ellos es dar respuesta a los profundos cambios sociales, económicos y culturales que se prevén

para la "sociedad de la información". Internet, la red de redes, ha generado un enorme interés en todos los ámbitos de nuestra sociedad. Su utilización con fines educativos es un campo abierto a la reflexión y a la investigación.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Diagnosticar el uso de aulas virtuales en el desarrollo académico de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno.

1.4.1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de conocimiento en computación y aplicaciones del aula virtual, por parte de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno.
- Analizar el manejo del aula virtual, por parte de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno.
- Mejorar el nivel de uso de aulas virtuales para aumentar el desarrollo académico de la Universidad Nacional del Altiplano Puno.

1.5 HIPÓTESIS

1.5.1 HIPÓTESIS GENERAL

Las habilidades, destrezas de los aspectos de nivel óptimo en conceptualizaciones de conocimientos y aplicaciones de aulas virtuales en el proceso de desarrollo académico mejora la posición académica en la Universidad Nacional del Altiplano Puno.

1.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- El nivel de conocimiento en computación y aplicaciones del aula virtual, por parte de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, presentan resultados relativamente deficientes.
- El eficiente manejo del aula virtual, por parte de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, muestran un nivel relativamente bueno en el proceso de desarrollo profesional.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 BASES TEÓRICAS

2.1.1 INTERNET

Internet es una red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP. Tuvo sus orígenes en 1969, cuando una agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a buscar alternativas ante una eventual guerra atómica que pudiera incomunicar a las personas. Tres años más tarde se realizó la primera demostración pública del sistema ideado, gracias a que tres universidades de California y una de Utah lograron establecer una conexión conocida como ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network).

Internet a diferencia de lo que suele pensarse, Internet y la World Wide Web no son sinónimos. La WWW es un sistema de información desarrollado en 1989 por Tim Berners Lee y Robert Cailliau. Este servicio permite el acceso a información que se encuentra enlazada mediante el protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol).

Otros servicios y protocolos disponibles en la red de redes son el acceso remoto a computadoras conocido como Telnet, el sistema de transferencia de archivos FTP, el correo electrónico (POP y SMTP), el intercambio de archivos P2P y las conversaciones online o chats.

El desarrollo de Internet ha superado ampliamente cualquier previsión y constituyó una verdadera revolución en la sociedad moderna. El sistema se transformó en un pilar de las comunicaciones, el entretenimiento y el comercio en todos los rincones del planeta.

Las estadísticas indican que, en 2006, los usuarios de Internet (conocidos como internautas) superaron los 1.100 millones de personas. Se espera que en la próxima década esa cifra se duplique, impulsada por la masificación de los accesos de alta velocidad (banda ancha).

Hoy en día los cobros asociados a INTERNET solo tienen relación con el transporte de la señal (es decir, enlaces y conexiones telefónicas o vía cable). Lo interesante es que la red existe mientras se tengan dos computadores conectados. Internet hoy en día permite varios servicios a los que podemos tener acceso con tan solo contar con una cuenta de acceso a Internet. Estos servicios consisten en métodos de comunicación y entretenimiento y son:

- **World Wide Web**

Es un sistema de interactuar en Internet y nace en 1989, en el CERN (El Laboratorio Europeo de Física de Partículas) en Génova por el informático Tim Berners-Lee quien lo propuso para ser usado para sus divisiones geográficamente distantes y a través de la RED (específicamente para los científicos que trabajaban en física de

partículas). Hizo realidad el sueño de comunicación entre redes de manera sencilla, con protocolo http (HyperText Transfer Protocol) y lenguaje html (hypertextmark-up language).

El hecho de que el CERN declarara a la www como tecnología de acceso sin costo promovió que de 50 servidores a principios de 1993 se pasara a 500 servidores a mediados del mismo año.

Adicionalmente, el primer navegador (browser) creado en febrero del 93, denominado Mosaicfor X desarrollado por Marc Andreessen de la NCSA (National Center for Supercomputing Applications) de la Universidad de Illinois que funcionaba en X Windows, generó versiones para PC y Macintosh a mediados del mismo año. A fines del 94 ya existían 10.000 servidores y 10 millones de usuarios. El número de servidores y usuarios hoy en día es difícilmente estimable.

- Correo Electrónico (E-Mail)

Aunque existen algunas versiones distintas, parece razonable atribuir la invención del correo electrónico como hoy se concibe al ingeniero Ray Tomlinson del ARPA, quien en 1971, aprovechando la potencialidad del sistema computacional de tiempo compartido ya en uso, envió un archivo con un mensaje a sí mismo a través de un programa de su creación (SNMSG) que utilizaba el protocolo de transferencia de archivos. Tomlinson recuperó su mensaje con otro programa, denominado READMAIL. Antes que eso, solo se podía dejar un archivo con un mensaje a otro usuario que compartiera con uno el espacio de trabajo en el mismo computador.

A los mensajes había que acceder mirando periódicamente en el directorio. Complejo y poco práctico, era poco utilizado.

- Chat

El Chat: Abreviatura del verbo inglés Chater, que en esa lengua significa "hablar, de temas sin importancia, rápida o incesantemente", en español se puede traducir como "charlar". Mediante un programa de Chat una persona puede entablar una conversación escrita en tiempo real con otras personas conectadas a la red. Ha dado lugar incluso a un verbo, "Chatear".

- Transferencia de archivos (Ftp)

Es un protocolo de transferencia de archivos del tipo servidor/cliente. A través de un software usted puede obtener archivos o copiar archivos en un computador de la red. Algunos tienen una interfaz gráfica que hace más amigable la operación, permitiendo, por ejemplo, arrastrar y pegar archivos entre ambos computadores. Muchos servidores permiten acceso a sus archivos bajo login y password por razones de seguridad. Algunos buscadores incluyen búsquedas y capacidad de bajar archivos vía ftp.

- Grupos de discusión (NewsGroups)

Dinámica de grupo que consiste en una exposición realizada por un grupo de expertos que disertan sobre diversos aspectos de un mismo tema, el foro remite a un período de preguntas y respuestas posteriores a la exposición, a fin de aclarar o ampliar los conceptos emitidos por los expertos. Se puede acceder a ellos a través de los buscadores.

- Acceso remoto a otras computadoras (Telnet)

Permite conexión remota con otra máquina.

2.1.1.1 INTERNET EN LA EDUCACIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han adquirido gran relevancia, principalmente a partir del amplio uso de la red Internet, siendo el educativo uno de sus más importantes campos de acción. Las TIC tienen como base la información y han hecho que el usuario pase de tener el papel de receptor pasivo de un mensaje, a tener un papel activo, donde él decide la secuencia de la información y establece el ritmo, calidad, cantidad y profundización de la información que desea. Esto es, realmente, un gran avance que debe ser aprovechado en el hecho instruccional.

2.1.2 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

El término **tecnología** es una etiqueta con muchos significados posibles. Es muy común que coloquialmente se haga una equivalencia entre tecnología e Internet o entre tecnología e informática. Es importante tener en cuenta las diferencias que existen entre ambas, pero más importante aún es entender que el concepto con el que debemos trabajar es el de la convergencia.

¿Qué es lo que converge?

En general, la informática, la información y las telecomunicaciones. Es a esta convergencia de tecnologías a la que se le denomina Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) son el conjunto de elementos que permiten el acceso, producción,

almacenamiento y presentación de información a través de imágenes, sonido y datos contenidos dentro de un sistema de información integrado e interconectado.

2.1.2.1 HISTORIA DE LAS TIC

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC, TICs o bien NTIC para Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación o IT para "Information Technology") agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones. Por extensión, designan el sector de actividad económica. Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua.

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las TIC como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por ende se reduce el conjunto de personas que no las utilizan.

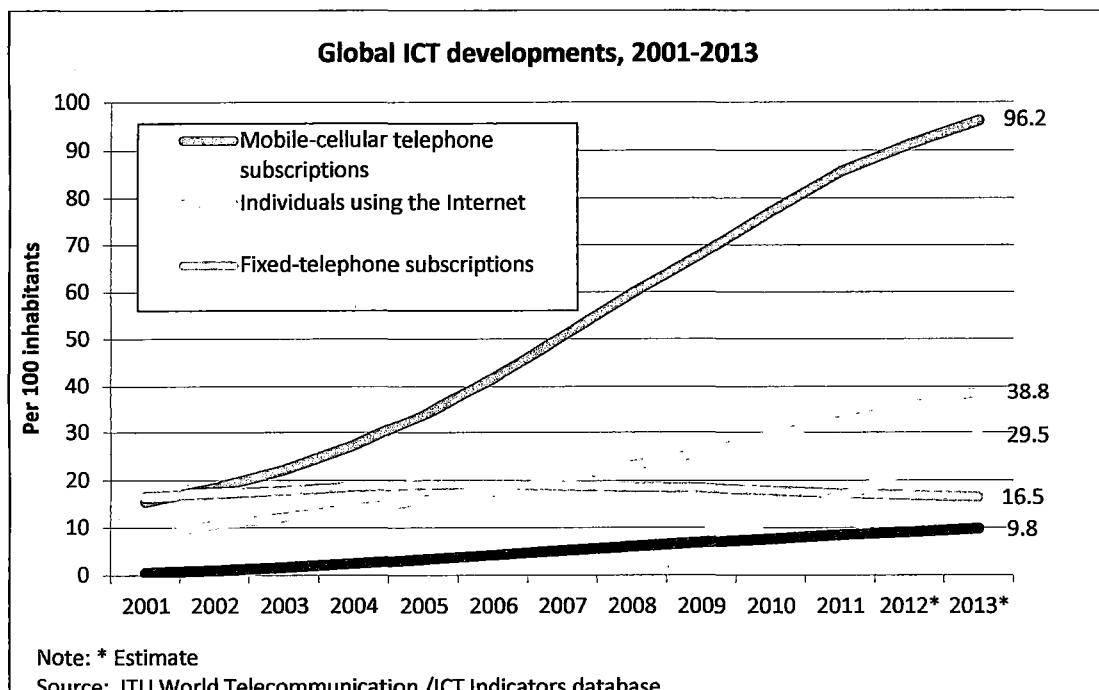
2.1.2.2 TIC EN EL MUNDO Y LA SOCIEDAD

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son incuestionables y están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales. Y las posibilidades de desarrollo social.

Incluimos en el concepto TIC no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("mass media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax, etc.

El sector de las tecnologías de la información y las telecomunicaciones (TICs) crece a un ritmo del 30% anual, según el último informe sobre la sociedad de la información elaborado por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). El informe estudia la evolución de las TICs en 154 Estados entre 2002 y 2007. La región del globo con mayor implantación de las TICs corresponde en líneas generales con la Europa nórdica. Aun así y pese a este incremento, la brecha digital sigue, proporcionalmente, inalterable. Ello hace que las regiones con menor PIB tengan mayores dificultades en el acceso, implantación y utilización de las TICs.

FIGURA 1
EVOLUCIÓN DE LAS TIC



La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) es la organización más relevante de las Naciones Unidas en lo que se refiere a las TIC. Recientemente, la UIT ha publicado un informe en el que compara la evolución de las TIC en 154 países durante el período 2001-2013. Para conocer la situación de este sector se han combinado 11 indicadores entre los que están el acceso, la utilización y las aptitudes en este ámbito. Gracias a dicha combinación se ha obtenido un nuevo índice de desarrollo de las TIC denominado IDI.

Esta emergente sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad

humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura.

2.1.3 ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA)

En el ámbito educativo podemos definir el ambiente como la organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula. Es un entorno dinámico, con determinadas condiciones físicas y temporales, que posibilitan y favorecen el aprendizaje.

Podemos definir un ambiente de aprendizaje como el escenario donde se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje, en el cual se contempla, entre otras:

Las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo.

Las relaciones interpersonales básicas entre profesores y estudiantes.

La organización y disposición espacial del aula.

Las pautas de comportamiento que en ella se desarrollan.

El tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos y entre ellas mismas.

Los roles que se establecen.

Las actividades que se realizan.

En un ambiente de aprendizaje los profesores piensan y toman decisiones en torno al diseño y empleo del espacio, el tiempo y la disposición de los materiales:

Cómo debe ser la organización espacial.

Cómo va a ser la selección, elaboración y disposición (accesibilidad y visibilidad) de los materiales para el aprendizaje (según un modelo pedagógico, teniendo en cuenta las diferencias individuales y grupales, y adecuados a los intereses y necesidades).

Cómo van a estar almacenados y clasificados los materiales.

Cómo se van a manejar los mensajes y la información dentro del espacio de tal manera que estén claras las responsabilidades del tal manera que se propicie la autonomía.

Cómo propiciar las interacciones con el conocimiento, con los otros compañeros y consigo mismo.

En conclusión podemos decir que un ambiente virtual de aprendizaje es un entorno de aprendizaje mediado por tecnología, lo cual transforma la relación educativa, ya que la acción tecnológica facilita la comunicación y el procesamiento, la gestión y la distribución de la información, agregando a la relación educativa nuevas posibilidades y limitaciones para el aprendizaje. Los ambientes o entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos de mediación que posibilitan las interacciones entre los sujetos y median la relación de éstos con el conocimiento, con el mundo, con los hombres y consigo mismo.

2.1.3.1 LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO INSTRUMENTO DE MEDIACIÓN

Los ambientes o entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos de mediación que posibilitan las interacciones entre los sujetos y median la relación de éstos con el conocimiento, con el mundo, con los hombres y consigo mismo.

Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación y a la creación de entornos virtuales de aprendizaje nos dan la posibilidad de romper las barreras espacio temporales que existen en las aulas tradicionales y posibilitan una interacción abierta a las dinámicas del mundo.

Al tratar de definir con cierta precisión algunos de los aspectos relevantes que conforman un ambiente de aprendizaje, se busca que nos acerquemos por una vía natural a lo que es un ambiente virtual de aprendizaje, ya que en principio debemos concebir éste como un espacio con todos los aspectos señalados en la definición de ambiente de aprendizaje, con la diferencia de que tanto el diseño y empleo del espacio, el tiempo y la disposición de los materiales, entre otros están mediados por las tecnologías. Es decir, aquí las tecnologías van a operar como instrumentos de mediación, en tanto van a ser el medio utilizado para la construcción de ese espacio que propone una estructura de acción específica para aprender y, desde donde, cada estudiante interactúa según sus oportunidades y estrategias para el aprendizaje tecnológicamente mediado.

En su estudio sobre *Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación*, Suárez define los entornos virtuales como "un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos info-virtuales. Esto es, un EVA orienta una forma de actuación educativa dentro de unos márgenes tecnológicos". Y esa nueva forma de orientar la acción que nos proporcionan las TIC, y con ello un EVA.

2.1.3.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Generar, analizar y comprender las configuraciones de entornos para la enseñanza y el aprendizaje en línea implica, necesariamente, reconocer su enorme complejidad intrínseca, asociada a la gama de usos de estas tecnologías, a su diversidad y a la heterogeneidad de criterios utilizados para describirlos y clasificarlos. Algunos criterios que suelen aparecer en las clasificaciones, bien de manera independiente o combinados.

2.1.3.3 BENEFICIOS DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

La implementación de un entorno virtual de enseñanza trae muchos beneficios, no sólo al participante sino también a la Institución, para lo cual citaremos algunos:

El seguimiento del curso se puede realizar desde cualquier lugar (centro de trabajo, domicilio) o punto geográfico que disponga de los medios técnicos necesarios.

Los cursos de tele formación permiten un seguimiento "asíncrono". Esto quiere decir que el participante puede intervenir a la hora que mejor se adapte a su horario o necesidades personales, que no necesariamente

coincide con el momento en que intervienen sus compañeros de curso o el profesor.

La tele formación supone el uso de las nuevas tecnologías y especialmente de Internet. Las TIC no sólo facilitan la ruptura de esquemas fijos espacio-temporales sino que, además brindan un sin fin de posibilidades didácticas.

Disponer de herramientas de búsqueda de documentación, que permitan al participante satisfacer sus necesidades de información complementaria.

Crear contextos atractivos para el aprendizaje, a través de entornos telemáticos, que permitan disponer de toda la información necesaria para el mismo, así como faciliten la interacción entre todos los participantes de un modo más sencillo.

Reduce los costes de formación presencial, al evitar los desplazamientos para asistir a cursos de formación.

Rapidez en el acceso a los contenidos, en cualquier lugar y en cualquier momento (24 horas al día y 7 días a la semana).

La presente tabla ofrece una comparativa de distintos aspectos que deben ser tenidos en cuenta:

CUADRO 1

CUADRO COMPARATIVO ENTRE FORMACIÓN PRESENCIAL

Características	Formación Presencial	Formación E-Learning
Control de seguimiento del participante.	NO	SI
Evaluación del participante sobre calidad del curso.	SI	SI
Evaluación del participante sobre su nivel de aprendizaje.	NO	SI
Control de accesos y realización de prácticas.	SI	SI
Control y calidad de contenidos objetivos.	NO	SI
Asistencia a puesta de trabajo en cursos largos (40 horas una semana).	NO	SI
Predecibilidad del contenido.	MEDIO	SI
Contenido adaptativo a cada participante.	NO	SI
Acceso indexado al contenido.	NO	SI

2.1.3.4 B-LEARNING o BLENDED LEARNING (BL)

Blended Learning (BL) posee distintos significados, pero el más ampliamente aceptado es entenderlo como aquel diseño docente en el que tecnologías de uso presencial (físico) y no presencial (virtual) se combinan con objeto de optimizar el proceso de aprendizaje. Un aspecto a destacar del BL es que se centra en los procesos de aprendizaje, herencia del peso que la Psicología del Aprendizaje ha tenido en el mundo anglosajón, por contraste con la Didáctica del ámbito latino. Así el concepto recibe otras denominaciones más centradas en la acción del diseñador o docente, como “educación flexible” (Salinas, 2002), “Semipresencial” (Bartolomé, 2001) o “modelo híbrido” (Marsh, 2003). Si bien el término “Blended Learning” viene del mundo de la formación en la empresa (y tiene obviamente una fuerte intencionalidad de promoción y marketing), el acento señalado en el término “learning”

debería hacer que los investigadores procedentes de la Psicología deseasen algún tipo de fundamentación teórica, naturalmente en alguna de las teorías o autores de moda.

Lamentablemente para ellos, el término ha nacido en el seno de la más pura tradición de los expertos en Tecnología Educativa que siempre han preferido un cierto eclecticismo ante la evidencia de que todas las teorías funcionaban en parte y todas, en parte, eran incompletas. Este planteamiento puede verse en las conocidas generalizaciones desde las teorías del aprendizaje para el diseño del uso de medios de Kemp y Smellie (1989).

Más recientemente Tomei (2003) analiza qué teorías se encuentran detrás de algunas de las técnicas y tecnologías más frecuentes en el aula.

2.1.4 LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)

Un Sistema de Gestión de Aprendizaje (Learning Management System), es un programa (aplicación de software) instalado en un servidor, que se emplea para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación presencial o e-Learning/Aprendizaje-Electrónico de una institución u organización.

Las principales funciones del LMS son: gestionar usuarios, recursos, así como materiales y actividades de formación, administrar el acceso, controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, generar informes, gestionar servicios de comunicación como foros de discusión, videoconferencias, entre otros.

Dicho de otra forma, un LMS es probablemente una de las más importantes iniciativas en E-learning, y la más ampliamente difundida. Son innumerables las universidades que cuentan con LMS, ya sea estos comerciales, desarrollos propios o adaptaciones de LMS de código abierto.

Un LMS es típicamente diseñado para manejar múltiples cursos. Usualmente no incluyen capacidades para crear cursos, es decir, están enfocados a administrar cursos creados por otros.

Por otra parte Brandon Hall entrega una definición similar a la anterior pero agrega que puede o no tener las siguientes funciones:

Autoría.

Administración de Salas de Clases.

Administración de Competencias.

Certificación o entrenamiento que cumpla con los requisitos de certificación.

Personalización.

Salones de conversación.

Pizarras de discusión.

A las definiciones anteriores con seguridad se les debe agregar que permiten planificar cursos y en muchos de ellos programas completos que corren sobre plataformas Web, utilizan una base de datos para organizar y gestionar el aprendizaje.

Dos ejemplos bien conocidos son WebCT y Blackboard. Hay, sin embargo, un gran número de sistemas comerciales, desarrollos que las propias instituciones educacionales han realizado y varias decenas de

LMS de código abierto. En todos, el aprendizaje es guiado por el profesor y cuenta con una serie de herramientas que permite el uso de metodologías activas de aprendizaje y de igual forma el aprendizaje colaborativo.

2.1.4.1 AULA VIRTUAL

Un concepto que se ha venido desarrollando a partir de la década de los ochenta, éste término se le adjudica a la Dra. ROXANNE HILTZ quien la define como *“el empleo de comunicaciones mediadas por computadores para crear un ambiente electrónico semejante a las formas de comunicación que normalmente se producen en el aula convencional”*.

A través de éste entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones que son propias de un proceso de enseñanza presencial, como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo.

Las aulas virtuales hoy toman distintas formas y medidas, hasta son llamadas con distintos nombres. Algunas son sistemas cerrados en los que el usuario tendrá que volcar sus contenidos y limitarse a las opciones que fueron pensadas por los creadores del espacio virtual, para desarrollar su curso. Otras, se extienden a lo largo y a lo ancho de la red, usando el hipertexto como su mejor aliado para que los alumnos no dejen de visitar o conocer otros recursos en la red relacionados a la clase.

2.1.4.2 ELEMENTOS DE UNA AULA VIRTUAL

Los elementos que componen un aula virtual surgen de una adaptación del aula tradicional, a la que se agregaran adelantos tecnológicos

accesibles a la mayoría de los usuarios y en la que se reemplazaran factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos.

Básicamente el aula virtual debe contener las herramientas que permitan:

Distribución de la Información.

Intercambio de ideas y experiencias.

Aplicación y experimentación de lo aprendido.

Evaluación de los conocimientos

Seguridad y confiabilidad en el sistema.

2.1.4.3 USOS DEL AULA VIRTUAL

Hay empresas que surgieron solo como proveedores de estos espacios y hay escuelas y docentes que diseñaron sus propios espacios para llegar a los educandos. Los usos que se hacen de estas aulas virtuales son como complemento de una clase presencial, o para la educación a distancia.

2.1.4.4 EL AULA VIRTUAL COMO COMPLEMENTO DE CLASE PRESENCIAL:

La WWW es usada en una clase para poner al alcance de los alumnos el material de la clase y enriquecerla con recursos publicados en Internet. También se publican en este espacio programas, horarios e información inherente al curso y se promueve la comunicación fuera de los límites áulicos entre los alumnos y el docente, o para los alumnos entre sí. Este sistema permite que los alumnos se familiarizan con el uso de la tecnología que viene, les da acceso a los materiales de clase desde cualquier computadora conectado a la red, les permite mantener

la clase actualizada con últimas publicaciones de buenas fuentes, y especialmente en los casos de clases numerosas, los alumnos logran comunicarse aún fuera del horario de clase sin tener que concurrir a clases de consulta, pueden compartir puntos de vista con compañeros de clase y llevar a cabo trabajos en grupo. También permite limitar el uso fotocopias ya que los alumnos deciden si van a guardar las lecturas y contenidos de la clase en un disquete para leer de la pantalla, o si van a imprimirlo, según los estilos de aprendizaje de cada uno.

Este uso de aula virtual como complemento de clase ha sido también el punto de inicio de clases a distancia en casos en que los docentes y las instituciones han adecuado los materiales para ofrecerlos en clases semi-presenciales o a distancia.

2.1.4.5 EL AULA VIRTUAL PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA:

En el caso de la educación a distancia el aula virtual toma una importancia radical ya que será el espacio adonde se concentrara el proceso de aprendizaje. Más allá del modo en que se organice la educación a distancia: sea semi-presencial o remota, sincrónica o asíncrona, el aula virtual será el centro de la clase. Por ello es importante definir que se espera que los alumnos puedan lograr en su aprendizaje a distancia y que elementos aportara el nuevo medio para permitir que esa experiencia sea productiva.

2.1.4.6 EL AULA VIRTUAL DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL PROFESOR

Hasta aquí hemos mencionado los elementos esenciales del aula virtual visto desde los ojos del alumno, ahora analizaremos los

elementos que el profesor debe considerar para asegurar el fácil manejo de su clase dictada vía Internet. Entre los puntos a considerar están los que se refieren a:

Acceso al aula virtual

Actualización y monitoreo del sitio

Archivo de materiales

Tiempo en el que los materiales estarán en línea para el acceso.

2.1.5 PLATAFORMAS VIRTUALES

2.1.5.1 MOODLE

Moodle es un Ambiente Educativo Virtual, sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conoce como LMS (Learning Management System).

Moodle fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de WebCT en la Universidad Tecnológica de Curtin. Basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

La primera versión de la herramienta apareció el 20 de agosto de 2002 y, a partir de allí han aparecido nuevas versiones de forma regular.

Hasta julio de 2008, la base de usuarios registrados incluye más 21 millones, distribuidos en 46.000 sitios en todo el mundo y está traducido a alrededor de 91 idiomas.

Para comunicarnos con nuestros alumnos, Moodle dispone de varias opciones siendo la más utilizada la de los foros, por medio de los cuales podemos gestionar las tutorías de manera individual o grupal, aspecto que es fundamental con la implantación de los ECTS¹. La plataforma Moodle facilita el aprendizaje cooperativo a través de estos foros en los que los propios alumnos dan respuesta a las preguntas y dudas generales, planteadas por otros alumnos de su grupo.

2.1.5.2 CLAROLINE

Claroline es un groupware asíncrono y colaborativo. Proyecto de software libre que se distribuye con licencia GNU/GPL. Está escrito en el lenguaje de programación PHP, utiliza MySQL como SGBD. Sigue las especificaciones de SCORM e IMS. Está disponible para plataformas (Linux) y navegadores libres (Mozilla, Netscape), y plataformas (Unix, Mac OS X y Windows) y navegadores propietarios (Internet Explorer).

Presenta las características propias de un sistema de gestión de contenidos (CMS). Puede ser utilizado por formadores, para administrar cursos virtuales en entornos e-learning ya que permite:

Publicar documentos en cualquier formato: word (doc), pdf, html, vídeo, etc.

Administrar foros de discusión tanto públicos como privados.

¹ El sistema ECTS constituye un código práctico que ofrece los instrumentos necesarios para garantizar la transparencia y facilitar el reconocimiento académico mediante la utilización de créditos y la organización de programas razonables en cuanto al volumen de trabajo a lo largo del período de estudios.

Administrar listas de enlaces.

Crear grupos de estudiantes.

Confeccionar ejercicios.

Estructurar una agenda con tareas y plazos.

Hacer anuncios, vía correo electrónico por ejemplo.

Gestionar los envíos de los estudiantes: documentos, tareas, trabajos, etc.

Crear y guardar chats.

2.1.5.3 DOKEOS

Dokeos es un entorno de e-learning y una aplicación de administración de contenidos de cursos y también una herramienta de colaboración. Es software libre y está bajo la licencia GNU GPL, el desarrollo es internacional y colaborativo. También está certificado por la OSI y puede ser usado como un sistema de gestión de contenido (CMS) para educación y educadores. Esta característica para administrar contenidos incluye distribución de contenidos, calendario, proceso de entrenamiento, chat en texto, audio y video, administración de pruebas y guardado de registros. Hasta el 2007, estaba traducido en 34 idiomas (y varios están completos) y es usado (a septiembre de 2010) por 9900 organizaciones, según reporta el mismo sitio web de la empresa, medido sin filtrado de posibles duplicados.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje – AVA, también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtual – EAV (del inglés VLE - Virtual Learning Environment) se refieren a los espacios que componen la interacción en línea

con el principal objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y la interacción con sus tutores y pares.

El Concepto de Formación en Ambientes Educativos: El Aprendizaje Virtual: La educación virtual es una estrategia que usa instrumentos informáticos y computacionales para apoyar y modernizar una actividad muy antigua: el proceso de enseñar y aprender, proceso que hoy puede ser enriquecido con instrumentos de mayor eficacia que le permiten al estudiante trabajar en forma más independiente y con ritmos acordes con sus capacidades y posibilidades, ya que:

- Incrementa la capacidad de pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas prácticos de los estudiantes;
- Usa medios y recursos de las redes de comunicación electrónica.
- Hace uso de la tele formación mediante la cual se busca promover el aprendizaje a través actividades realizadas en redes de comunicación. Hace uso para ello de un amplio número de tecnologías de comunicación interactiva.
- Recurre a las interacciones tanto sincrónicas como asincrónicas.
- Implementa el aprendizaje descentralizado: Docentes, estudiantes localizados en diferentes lugares geográficos pero conectados por la intranet o Internet, así como información distribuida por cuanto proviene de cientos o miles de servidores ubicados en todo el mundo y disponible en el momento en el que cada estudiante individualmente la requiera. El aprendizaje puede ocurrir independientemente de tiempo y lugar.

- El estudiante puede avanzar, retroceder o profundizar en información según su propio nivel de logro o la naturaleza del proyecto de aprendizaje.
- Mediante simulaciones virtuales estudiantes y profesores pueden lograr aprendizaje experimental.
- La información a la que se tiene acceso puede ser reelaborada según las necesidades y la inventiva o creatividad del estudiante. Puede, a la vez, ser recirculada en el ciberespacio, reutilizada.
- Es multicultural por cuanto en un curso suelen confluír personas de diferentes culturas. (Perkins & Eduardo, 2003)

2.2.1 EDUCACIÓN A DISTANCIA

Acción o proceso de educar o ser educado, cuando este proceso se realiza a distancia. Situación educativa en la que los docentes y los alumnos están físicamente separados la mayor parte del tiempo, pero éstos se valen de cualquier medio tecnológico para su comunicación. La educación a distancia no excluye el aula tradicional.

2.2.2 APRENDIZAJE A DISTANCIA (DISTANCE LEARNING)

La escuela y el docente controlan la educación a distancia pero el aprendizaje es responsabilidad del estudiante. El estudiante es responsable de obtener el conocimiento, comprensión o aplicación a través del proceso educativo.

El aprendizaje es el resultado de la educación. El maestro proporciona el ambiente que hace posible el aprendizaje, pero el alumno es el que lo realiza.

El aprendizaje a distancia puede ser considerado un producto de la Educación a Distancia.

2.2.3 APRENDIZAJE FLEXIBLE (FLEXIBLE LEARNING)

El Aprendizaje Flexible busca optimizar cada oportunidad de educación. Reconoce que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera. El aprendizaje flexible se enfoca a las estrategias de aprendizaje de los estudiantes individualmente. Usando todas las estrategias y técnicas disponibles para maximizar el proceso de educación. El aprendizaje flexible procura ser centrado en el estudiante, dando énfasis en la responsabilidad de los estudiantes, en el aprendizaje para capacitarse y en el ritmo de avance individual.

2.2.4 APRENDIZAJE COLABORATIVO

Es más que una técnica de enseñanza, una filosofía personal. En todas las situaciones donde las personas se unen en grupos, se sugiere una forma de interacción entre personas diferentes, en la cual se debe mantener el respeto y resaltar las habilidades y contribuciones de cada miembro. La premisa del aprendizaje colaborativo se encuentra basada en la construcción de un consenso a través de la cooperación entre los miembros del grupo, en contraste con las competencias individuales.

2.2.5 E-LEARNING

Es el resultado de aplicar las nuevas tecnologías en el ámbito de la formación, y más específicamente, del aprendizaje. El e-learning va unido sobre todo a aspectos de tipo metodológico y a la adecuación técnico-instructiva necesaria para el desarrollo de materiales que

respondan a necesidades específicas, aprovechando al máximo el papel de las nuevas tecnologías (formatos de almacenamiento, plataformas, interactividad, flexibilidad, etc.)

Incluye una amplia gama de aplicaciones y procesos, tales como aprendizaje basado en la red, en el computador, aulas virtuales, cooperación digital. Incluye la entrega de contenidos vía Internet, extranet, intranet, (LAN/WAN), audio y vídeo, emisión satelital, televisión interactiva y CD-ROM.

Los campus virtuales, las aulas virtuales, las bibliotecas electrónicas, las técnicas de autoaprendizaje o las videoconferencias son algunas de las herramientas de trabajo que definen la forma de aprendizaje y enseñanza del alumnado y del profesorado.

2.2.6 REALIDAD VIRTUAL

La realidad virtual es una representación de las cosas a través de medios electrónicos, que nos da la sensación de estar en una situación real en la que podemos interactuar con lo que nos rodea.

La realidad virtual puede ser de dos tipos: inmersiva y no inmersiva.

Los métodos inmersivos se relacionan con el ambiente tridimensional y la captura de posición y rotación de las diferentes partes del cuerpo humano. La realidad virtual no inmersiva utiliza medios como el que actualmente nos ofrece Internet en el cual podemos interactuar a tiempo real con diferentes personas en espacios y ambientes que en realidad no existen sin la necesidad de dispositivos adicionales a la computadora.

2.2.7 CAMPUS VIRTUAL

Recoge un conjunto de servicios y elementos que una institución ofrece al conjunto de personas que desarrollan una actividad en el ámbito de la educación, estas actividades pueden ser administrativas, pedagógicas, organizativas y/o técnicas. Está orientado al diseño técnico y de interfaz de los servicios que ofrece la organización al conjunto de miembros de la misma. Entorno virtual en la que se desarrollan todas las actividades académicas y administrativas referentes a la educación a distancia.

2.2.8 AULA VIRTUAL

Concepto que se ha venido desarrollando a partir de la década de los ochenta, éste término se le adjudica a ROXANNE HILTZ quien la define como “el empleo de comunicaciones mediadas por computadores para crear un ambiente electrónico semejante a las formas de comunicación que normalmente se producen en el aula convencional”.

A través de éste entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones que son propias de un proceso de enseñanza presencial como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos.

2.2.9 MULTIMEDIA

Este término se ha empleado para designar todo tipo de productos informáticos. Llamamos multimedia a un producto informático que utiliza recursos de texto, sonido e imagen. Se emplea relacionado con los términos "hipertexto" e "hipermedia".

En ocasiones se confunde un producto multimedia sobre un contenido concreto con un curso. El multimedia, sea un CD-Rom o unas páginas web, sólo es teleformación cuando realmente se desarrolla un proceso de enseñanza y aprendizaje con la participación de alumnos y profesores, y con el desarrollo de una planificación al efecto.

Un producto multimedia puede ser un buen material para un curso presencial o un curso de Teleformación.

2.2.10 HIPERMEDIA

El término "hipermedia" surge de la fusión entre ambos conceptos: el hipertexto y la multimedia. Los sistemas de hipermedias podemos entenderlos como "Organización de información textual, visual gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones entre información relacionada dentro del sistema". Actualmente estos términos se confunden e identifican entre sí, de tal forma que al nombrar uno de los conceptos anteriores (hipermedia, hipertexto o multimedia) de forma instintiva y casi automática se piensa en los otros dos. Fruto de esta interrelación de ideas y apoyadas por nuevas necesidades de trabajo aparecen una serie de herramientas ofimáticas orientadas ya no como procesadores de textos, sino como procesadores hipermedia. Estas

aplicaciones combinan ciertas características del hipertexto dentro de documentos con elementos informativos muy diversos.

2.2.11 TELEFORMACIÓN

Educación a distancia que utiliza las herramientas que brindan las Nuevas Tecnologías de la Comunicación, especialmente, los servicios y posibilidades que ofrece Internet como espacio para la formación.

No consideramos Teleformación, por tanto, a la educación a distancia tradicional que emplea el teléfono o el fax como medio de relación con los tutores.

Tampoco consideramos Teleformación a los productos multimedia, CD-Rom habitualmente, aunque emplean tecnologías de informática.

2.2.12 CLASE VIRTUAL

Metodología de Tele formación que recrea los elementos motivacionales de la formación presencial, a través de:

Utilización de grupos que comienzan y terminan juntos un mismo curso.

Papel facilitador del docente, que diseña e imparte el curso.

Cuidado de la interrelación entre todos los participantes, facilitando la comunicación y fomentando las actividades en grupos.

La clase virtual puede ser sincrónica cuando se da la simultaneidad o asíncrona cuando no es necesario que la interactividad entre emisor y receptor se produzca simultáneamente. Los recursos sincrónicos y asincrónicos.

2.3 MARCO HISTÓRICO

2.3.1 BASES HISTÓRICAS Y CONCEPTUALES

La Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI fue establecida en el año de 1993, presidida por Jacques Delors, economista y político francés, ex presidente de la Comisión Europea (1985-1995), junto con un grupo de otras catorce eminentes personalidades procedentes de diversos medios culturales y profesiones.

Para Jacques Delors y la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, la educación se encuentra basada en cuatro pilares:

Aprender a Convivir, Aprender a Ser, Aprender a Conocer y Aprender a Hacer.

Aprender a conocer, combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias. Lo que supone además: aprender a aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.

Jacques Delors

Aprender a hacer a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también, aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, bien

espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente gracias al desarrollo de la enseñanza por alternancia.

Jacques Delors

Aprender a vivir juntos desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos- respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.

Jacques Delors

Aprender a ser para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Con tal fin, no menospreciar en la educación ninguna de las posibilidades de cada individuo: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas, aptitud para comunicar.

2.3.2 TEORÍAS DE APRENDIZAJE PARA EL SISTEMA DE EDUCACIÓN VIRTUAL

➤ Teoría cognoscitivista

Este planteamiento teórico, fundado por Piaget (1966, 1982 a, 1982 encuentra campo propicio para su aplicación en distintas áreas de la ciencia en los años 50, contrapuesto a la incapacidad del modelo conductista de dar respuesta a múltiples interrogantes que se le presentaron a su estructura conceptual basada en el positivismo decimonónico. Las investigaciones cognoscitivistas dirigen su mirada

hacia el sujeto (Nieto, Rojas y Arighi, 2003; Ciccioli, 2005) que es concebido como un individuo constituido de estructuras mentales capaces de subsidiarlo para acceder a su propio conocimiento.

➤ **Teoría constructivista**

Los constructivistas consideran que este planteamiento teórico se nutre de los aportes de la psicología genética, epistemología genética, constructivismo genético o constructivismo cognitivo de Piaget; del constructivismo socio cultural de Vigotsky, y del constructivismo disciplinario de Ausubel, 1983 (Coll, 1999; Rodríguez, 2004; Melchor, 2005), incluyendo en el constructivismo cognoscitivo a Jerome Bruner (Sang, 2005). Los principales postulados de la teoría constructivista son los siguientes: En el proceso de conocimiento el individuo es responsable de su propio aprendizaje, capaz de construir su saber integrando las experiencias previas a la nueva información (García, R. 1999; Hidalgo, 2000; García, D. 2001), en lo que Piaget (1955/2005; 1966; 1982 a , 1982 denominó asimilación, actividad constructiva del sujeto, cuyo cierre es la acomodación, y la equilibración.

2.3.3 TEORÍAS DE EDUCACIÓN VIRTUAL.

➤ **Independencia – Autonomía (Keegan, 1988)**

Teoría que Wedemeyer (Simonson, Schlosser and Hanson, 1999) consideró como la esencia de la educación a distancia y virtual, por sostener la independencia del alumno, basada en la responsabilidad del mismo para elegir todo lo concerniente a su aprendizaje: medios, métodos (de Trabajo, de estudio, de lectura etc), contenidos, interacciones y tiempos para adaptar el estudio a su propio ritmo.

➤ Teoría de interacción y comunicación.

Esta teoría plantea la clave operativa del estudiante virtual , pues sostiene la necesidad de que el alumno interactúe con sus profesores, sus pares, y con el Internet y otros recursos informáticos de la Nueva Tecnología de Información y Comunicación (NTIC) (Hernández, 2003).

➤ Teoría de la equivalencia.

La teoría de la equivalencia. (Simonson, Schlosser y Hanson, 1999) postula la necesidad de lograr una equivalencia entre las experiencias de aprendizaje de alumnos presenciales y virtuales. Por ello, el diseñador de entornos virtuales debe integrar e impulsar estrategias que tengan un valor equivalente para ambos alumnos con aprendizajes en contextos diversos.

➤ Teoría de la codificación dual.

De acuerdo a esta teoría “la información que se recibe de diferentes maneras (textual-visual) se procesará mejor que la presentada en un modo simple (solo textual) . La información presentada de manera dual se procesa en diferentes partes del cerebro, resultando una mayor codificación”.(Paivio, 1986; citado por Ally, 2003. pág. 1)

2.4 MARCO JURÍDICO

- Constitución Política del Perú de 1993
- Ley General de Educación N° 23384
- Ley Orgánica del Ministerio de Educación, Decreto Ley N° 25762 modificado por la Ley N° 26510.
- Ley Universitaria N° 23733
- Nueva Ley Universitaria N° 30220.

- Directiva N° 503-2003-PROGRAMA HUASCARÁN.
- Directiva N° 049 – 2005 / UGEL 01 / PROGRAMA HUASCARÁN 2007
Directiva N° 002 – 2005/P. –HUASCARÁN
- Orientaciones para el desarrollo de las actividades pedagógicas en las instituciones Educativas atendidas por las Direcciones Generales de Tecnologías Educativas .Directiva 090-2007/DIGETE.
- Modifican artículo 49° del ROF y aprueban la fusión de los Proyectos PEAR y Huascarán así como el Programa de Mejoramiento de la Educación Secundaria en Direcciones Generales del Ministerio de Educación. Decreto Supremo 016- DIGETE.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 UBICACIÓN O LUGAR DE ESTUDIO

La Ciudad de Puno con una población de un millón cuatrocientos mil habitantes se encuentra ubicado en una altitud de 3827 m.s.n.m. a una latitud de 15° 50'26", una longitud de 70° 01'28", y una superficie de 505 M2, constituye el 0.75% de la superficie del departamento y el 8.80% de la superficie de la provincia. El presente trabajo se realizó en la Ciudad de Puno, Distrito de Puno, Universidad Nacional del Altiplano - Puno.

3.2 METODOLOGÍA

Para el análisis y formulación del trabajo de investigación se utilizara el método cuantitativo, no experimental y correlacional que tiene como objetivo, analizar los aspectos elementales de las Escuelas Profesionales de la UNA Puno, la técnica que se utilizara son las encuestas, entrevistas, observación estructurada y recopilación documental a la institución en investigación, el muestreo y recolección de datos se hace en la Oficina de Aula Virtual de la UNA Puno con una frecuencia periódica semanal en horario de trabajo. La estadística usada es la Regresión para relacionar las variables dependientes e independientes y andeva paramétrico para

diferenciar el nivel de eficiencia para el incremento de uso del aula virtual de la UNA Puno en las escuelas profesionales mencionadas en la muestra de la investigación a realizarse.

En el primer objetivo se procede con la recolección de información mediante una encuesta y entrevista personal en horario de trabajo de 8:00h a 13:00h de lunes a viernes en donde se recolectara los datos exactos y la situación en la que esta cada escuela profesional elaborando cuadros de porcentajes y barras usando el programa MS Excel.

Para el Segundo objetivo se procede recopilar información de la oficina de Aulas Virtuales de la Una Puno de las escuelas profesionales tomadas como muestra en donde se utilizara información histórica del acceso al aula virtual por parte de los docentes encuestados y los datos obtenidos de la encuesta serán procesados con el programa Excel.

Para el objetivo tercero ya implantado las acciones de capacitación en aulas virtuales se encuesta el uso de aulas virtuales por parte de los docentes de las escuelas profesionales tomados como muestra donde nos indicara los objetivos esperados plasmados en un mejoramiento situacional en el incremento de uso y manejo del aula virtual de la UNA Puno.

3.2.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

TÉCNICA

La Técnica que se utilizó en la investigación consiste en recolección de datos que contienen preguntas de opción múltiple. Las preguntas se encuentran divididas en todo su proceso (ver anexo1).

INSTRUMENTO

Se utilizó la Encuesta y la Observación para recoger la información, directamente de la variable de estudio.

La encuesta tiene cierto margen de error debido a que está influenciada por la subjetividad del encuestado.

DEFINICIÓN DE VARIABLES

Las variables que se han detectado en el siguiente trabajo son:

Variable Dependiente: Uso del Aula Virtual, Conocimiento de manejo.

Variable Independiente: Docentes de la UNA Puno.

En el siguiente cuadro se presentan la operacionalización de variables:

3.2.2 SISTEMA DE VARIABLES

CUADRO 2
DEFINICIÓN DE VARIABLES

VARIABLE		INDICADORES	ÍNDICE
INDEPENDIENTE	Docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno	Metodología de enseñanza tradicional	Nada Poco Medianamente Mucho Totalmente
		Capacitaciones en TIC's	Nada Poco Medianamente Mucho Totalmente
		Empoderamiento del conocimiento en TIC's	Nada Poco Medianamente Mucho Totalmente
DEPENDIENTE	Aula virtual como herramienta de enseñanza y nivel de conocimiento	Mejora la calidad de enseñanza-aprendizaje	Nada Poco Medianamente Mucho Totalmente
		Mejora la calidad de nivel de capacitación en los docentes	Nada Poco Medianamente Mucho Totalmente
		Generar competencias	Nada Poco Medianamente Mucho Totalmente

Fuente: Elaboración propia

3.2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población con la que se realiza la investigación son las diferentes escuelas profesionales junto a sus docentes de la Universidad Nacional

del Altiplano, se seleccionó la muestra que la conforma el 30% de las escuelas profesionales:

CUADRO 3

POBLACIÓN DOCENTE POR ESCUELAS PROFESIONALES

ESCUELAS PROFESIONALES	DOCENTES EVALUADOS	TOTAL
<u>BIOMÉDICAS</u>		
Escuela Profesional de Medicina Humana	SI	60
Escuela Profesional de Enfermería	SI	29
<u>INGENIERÍAS</u>		
Escuela Profesional de Ingeniería Económica	SI	52
Escuela Profesional de Ingeniería Química	SI	30
Escuela Profesional de Ingeniería Electrónica	SI	24
Escuela Profesional de Ingeniería Mecánica Eléctrica	SI	22
<u>SOCIALES</u>		
Escuela Profesional de Administración	SI	28
Escuela Profesional de Contabilidad	SI	54
Escuela Profesional de Educación Secundaria	SI	58
Escuela Profesional de Educación Física	SI	20
Escuela Profesional de Educación Inicial	SI	13
Escuela Profesional de Educación Primaria	SI	17
Escuela Profesional de Sociología	SI	30

Fuente: Base de datos del Portal de la UNA PUNO

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El proceso de tabulación de las encuestas se realizó de forma manual, encapsulando en tablas descriptivas de manera porcentual, el análisis de los resultados se planteó en base a la aceptación o negativa en las respuestas otorgadas por los docentes, el cual permitió otorgar un claro panorama para la interpretación de los resultados de manera gráfica (gráfico circular 3D y barras), cuantificando los resultados para culminar con el proceso de interpretación de los resultados, deliberando la hipótesis planteada.

CUADRO 4

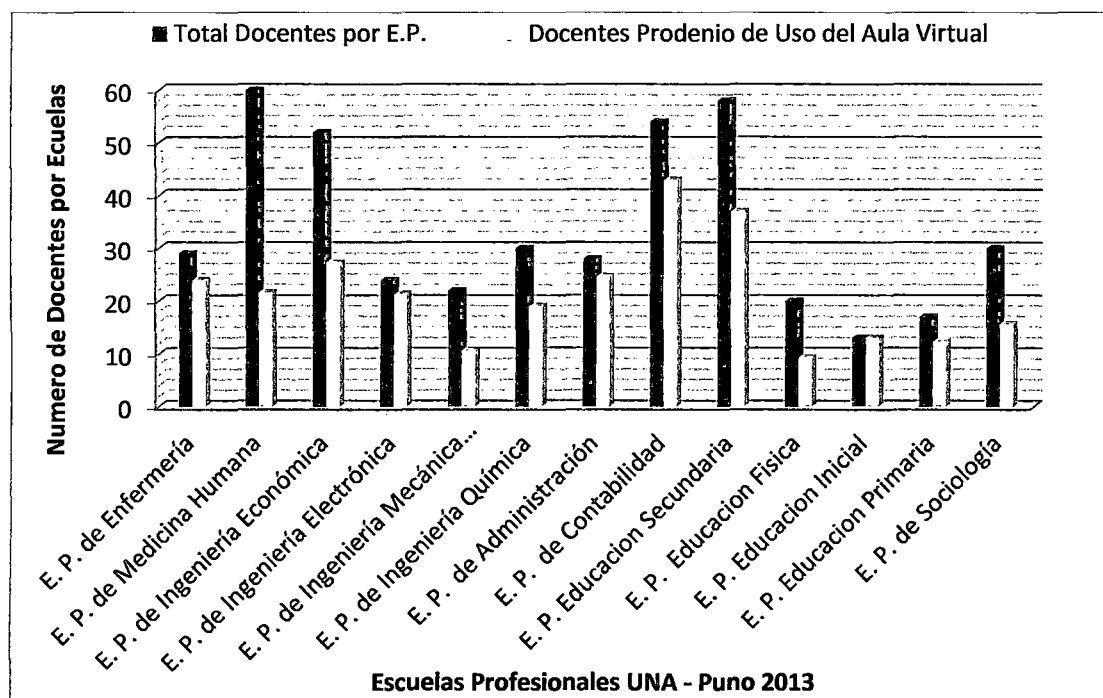
EL DOCENTE USA EL AULA VIRTUAL

N°	ESCUELAS PROFESIONALES	NRO DOCENTES	1ra FECHA	2da FECHA	3ra FECHA	PROMEDIO
1	E. P. de Enfermería	29	19	29	24	24
2	E. P. de Medicina Humana	60	3	59	3	22
3	E. P. de Ingeniería Económica	52	15	51	16	27
4	E. P. de Ingeniería Electrónica	24	20	24	20	21
5	E. P. de Ingeniería Mecánica Eléctrica	22	5	22	5	11
6	E. P. de Ingeniería Química	30	18	30	9	19
7	E. P. de Administración	28	23	28	23	25
8	E. P. de Contabilidad	54	38	53	38	43
9	E. P. Educación Secundaria	58	27	57	27	37
10	E. P. Educación Física	20	10	8	10	9
11	E. P. Educación Inicial	13	13	13	13	13
12	E. P. Educación Primaria	17	10	17	10	12
13	E. P. de Sociología	30	15	29	3	16

FUENTE: Oficina de Aulas Virtuales UNA-Puno 2013

FIGURA 2

PROMEDIO DE USO DE AULAS VIRTUALES EN LA UNA PUNO



En la figura número 02 se observó que de un total de 437 docentes de las escuelas profesionales tomados como muestra resultó que el 64% hizo uso de las aulas virtuales frente a un 36% que no hizo uso de las aulas virtuales de la UNA Puno, esto nos dio a identificar que hay gran cantidad de docentes que están haciendo uso del Aula Virtual interactuando con los alumnos de la UNA-Puno.

Para alcanzar el objetivo específico 1. “Identificar el nivel de conocimiento de los conceptos y aplicaciones del aula virtual, por parte de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno”.

Se analizó la muestra representativa de docentes encuestados de las escuelas profesionales de la UNA-Puno, es decir materia de diagnóstico, para tal efecto se elaboró las siguientes preguntas:

1. ¿Hace uso de las aulas virtuales de la UNA-Puno?
2. ¿Realizó anteriormente un curso o capacitación utilizando un Aula Virtual?
3. ¿Cuál era su conocimiento en computación, al iniciar su capacitación?
4. ¿Cuál era su conocimiento en TIC, al iniciar su capacitación?
5. ¿Realizar su capacitación por medio de un aula virtual, le pareció complicado?

Los resultados de la encuesta fueron como sigue en los siguientes cuadros y gráficos.

CUADRO 5

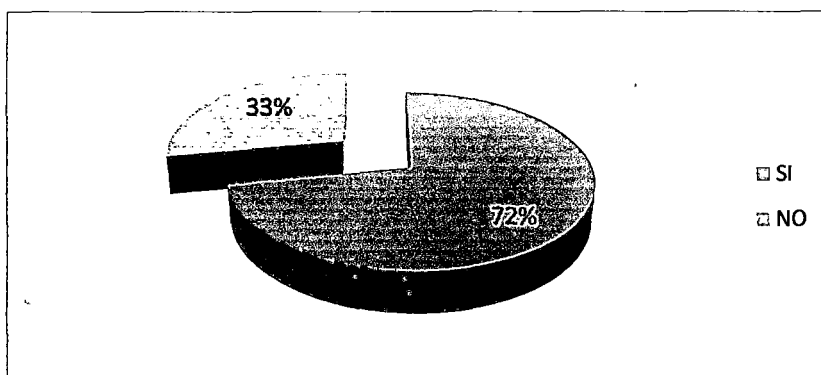
EL DOCENTE USA EL AULA VIRTUAL

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
SI	273	67%
NO	134	33%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 3

DOCENTE USA EL AULA VIRTUAL



Análisis e Interpretación de los Resultados

- En la figura número 03 se observó que el 33% de los docentes encuestados, no hacen uso del aula virtual de la UNA-Puno como medio de enseñanza y 67% de los docentes hace uso del aula virtual de la UNA-Puno, esto nos dio a identificar que hay gran cantidad de docentes que están haciendo uso del Aula Virtual interactuando con los alumnos de la UNA-Puno.

Conclusión: El uso del sistema de Aulas Virtuales de la UNA Puno; en los Docentes materia de investigación, frente a la información que brindo la Oficina de Aulas Virtuales de la UNA Puno coincidió y refleja el mismo

resultado porcentual promedio, por lo que el Docente si hizo uso del Aula Virtual interactuando con los usuario (alumnos).

CUADRO 6

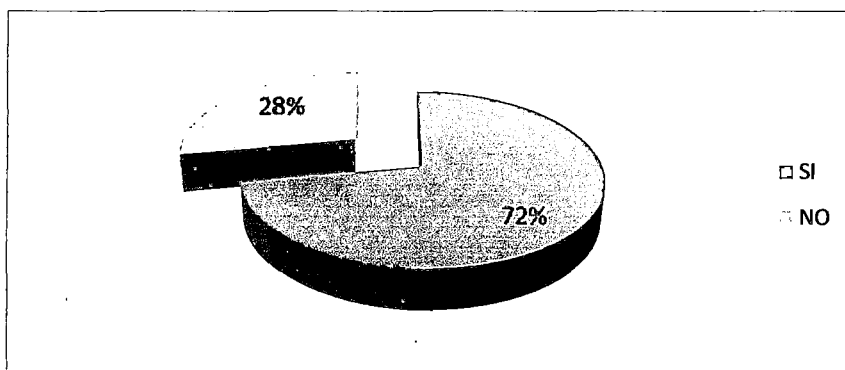
DOCENTES QUE REALIZARON CURSO O CAPACITACIÓN EN UN AULA VIRTUAL

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
SI	293	72%
NO	114	28%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 4

DOCENTES QUE REALIZO CURSO EN AULA VIRTUAL



Análisis e Interpretación de los Resultados

- En la figura número 04 se observó que el 28% de los docentes encuestados, no han realizado un curso o capacitación utilizando el aula virtual como medio de aprendizaje y sólo el 72% de los docentes realizaron capacitaciones a través de un aula virtual.

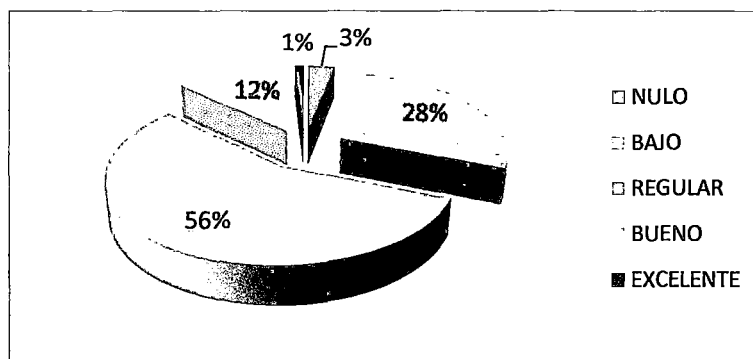
Conclusión: Esto nos da a identificar que gran cantidad de docentes estuvieron familiarizados con el uso y aplicaciones de un aula virtual de la UNA-Puno.

CUADRO 7
CONOCIMIENTO DE COMPUTACIÓN
AL INICIAR LA CAPACITACIÓN

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NULO	12	3%
BAJO	114	28%
REGULAR	228	56%
BUENO	49	12%
EXCELENTE	4	1%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 5
CONOCIMIENTO EN COMPUTACIÓN



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 05 se observó que el 56% de los encuestados poseen un conocimiento regular sobre computación, el 28% de los

docentes poseen un conocimiento bajo en computación, mientras que solo el 12% de los encuestados tiene un buen dominio en computación.

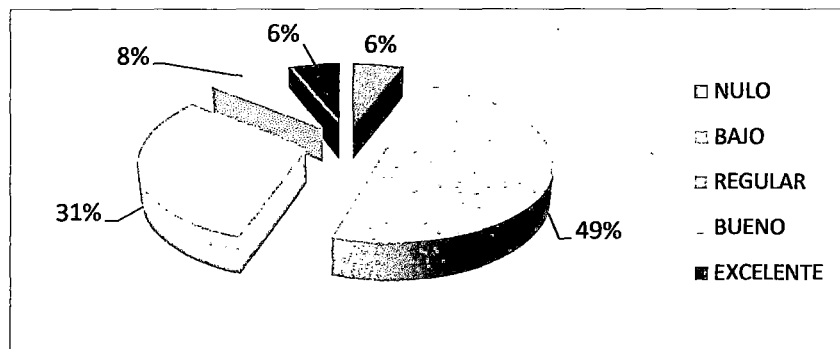
Conclusión: Esto identifico la falta de disposición por parte de los docentes para actualizar sus conocimientos con nuevas aplicaciones y herramientas.

CUADRO 8
CONOCIMIENTO EN TIC AL INICIAR LA
CAPACITACIÓN

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NULO	24	6%
BAJO	199	49%
REGULAR	126	31%
BUENO	33	8%
EXCELENTE	24	6%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 6
CONOCIMIENTO EN TIC'S



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 06 observamos que el 49% de los docentes encuestados tienen un bajo conocimiento sobre lo que son las TIC's, el

31% de encuestados un conocimiento regular sobre las TIC's y un 6% no tenían ni idea de lo que son las TIC's.

Conclusión: Con esto identificamos que el uso de tecnologías de información en el uso de Aulas virtuales de los docentes de la UNA Puno es escaso.

CUADRO 9

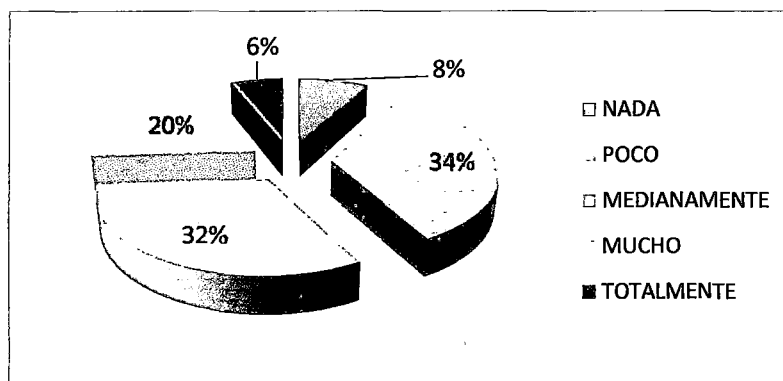
NIVEL DE COMPLICACIÓN AL REALIZAR SU CAPACITACIÓN EN UN AULA VIRTUAL

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	33	8%
POCO	138	34%
MEDIANAMENTE	130	32%
MUCHO	81	20%
TOTALMENTE	24	6%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 7

NIVEL DE COMPLICACIÓN DEL AULA VIRTUAL



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 07 se observó que al 34% de los docentes encuestados, les pareció un poco complicado el capacitarse por medio de un aula virtual, al 32% de encuestados les pareció medianamente complicado el uso del aula virtual y solo un 8% de los encuestados no tuvieron ninguna complicación al utilizar el aula virtual.

Conclusión: Considerando que el nivel de conocimientos de los docentes es relativamente regular, determinamos que se consideró complicado el emplear un aula virtual para realizar una capacitación.

Por consiguiente, se identificó el nivel de conocimiento de conceptos y aplicaciones del uso del aula virtual en los docentes de la UNA Puno.

Para alcanzar el objetivo específico 2. “Analizar el manejo del aula virtual, por parte de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno”.

Se analizó la muestra representativa de docentes encuestados de las escuelas profesionales de la UNA-Puno, es decir materia de diagnóstico, para tal efecto se elaboró las siguientes preguntas:

1. ¿Le ayudo en el entendimiento y desarrollo de los temas?
2. ¿Le sirvió de apoyo en la elaboración de trabajos encargados?
3. ¿Le permitió elaborar y desarrollar sus evaluaciones con mayor efectividad?

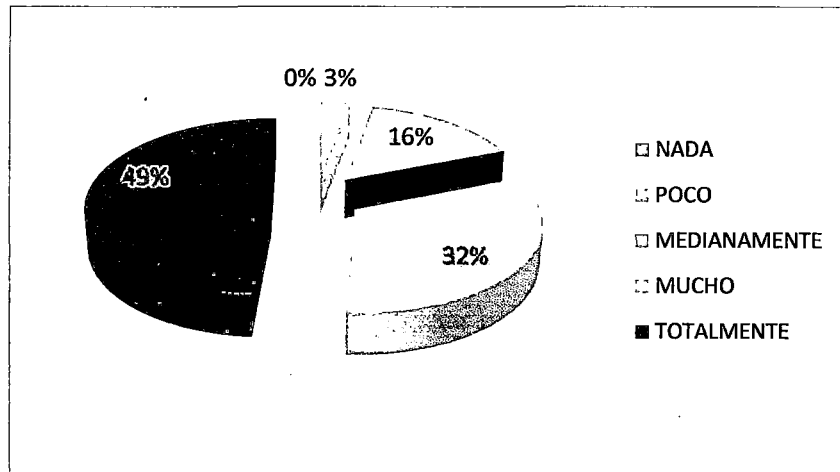
Los resultados de la encuesta fueron como sigue en los siguientes cuadros y gráficos.

CUADRO 10
AYUDA EN EL ENTENDIMIENTO Y DESARROLLO
DE LOS TEMAS

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	0	0%
POCO	12	3%
MEDIANAMENTE	65	16%
MUCHO	130	32%
TOTALMENTE	199	49%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 8
AYUDA EN EL ENTENDIMIENTO Y DESARROLLO
DEL AULA VIRTUAL



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 08 se observó que al 49% de docentes encuestados les ayudó totalmente el uso del aula virtual para entender y desarrollar los temas concernientes a la capacitación, a un 32% les ayudó mucho y sólo a un 16% les ayudo medianamente.

Conclusión: Se determina que la capacitación en el aula virtual es una herramienta de ayuda en el desarrollo y entendimiento de los temas referentes a sus asignaturas por lo que les ayudó mucho y totalmente.

CUADRO 11

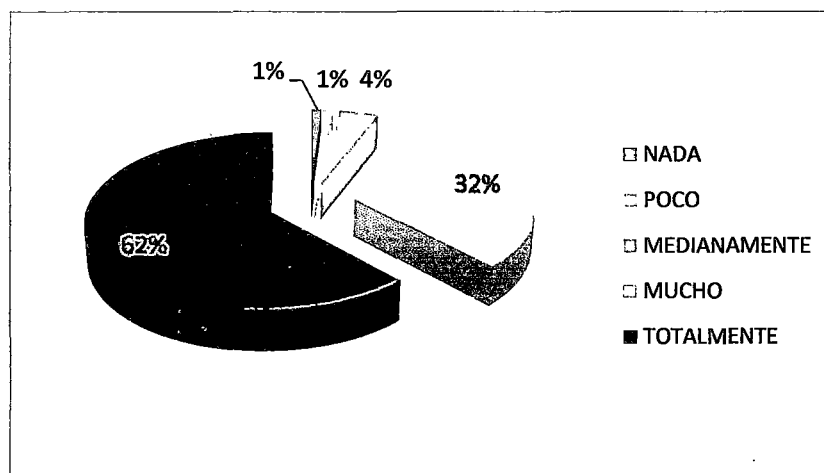
REALIZACIÓN DE TRABAJOS ENCARGADOS

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	4	1%
POCO	4	1%
MEDIANAMENTE	16	4%
MUCHO	130	32%
TOTALMENTE	252	62%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 9

REALIZACIÓN DE TRABAJOS ENCARGADOS



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 09 se observó que al 62% de los docentes encuestados, les sirvió totalmente el apoyo brindado por el uso del aula virtual para realizar sus trabajos encargados, al 32% les sirvió mucho el

apoyo brindado por el uso del aula virtual y sólo a un 4% les sirvió medianamente.

Conclusión: Esto nos dio a entender que el uso de un aula virtual es altamente útil para la elaboración de trabajos, durante la capacitación en aula virtual, y sirvió totalmente al docente.

CUADRO 12

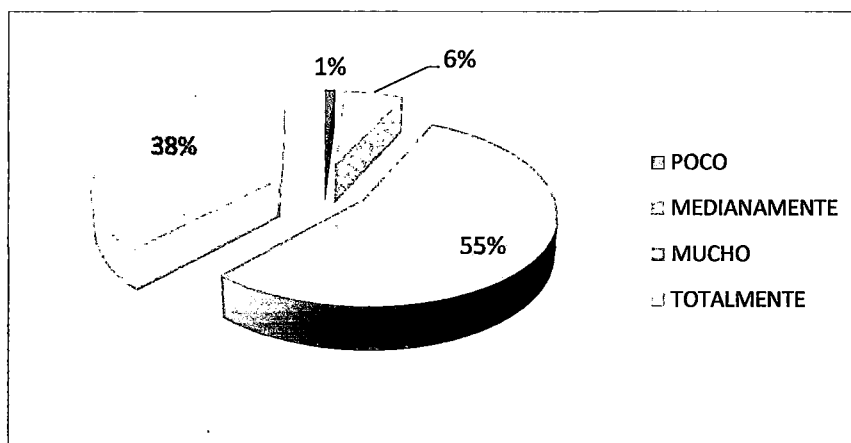
**ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE
EVALUACIONES CON MAYOR EFECTIVIDAD**

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
POCO	4	1%
MEDIANAMENTE	24	6%
MUCHO	224	55%
TOTALMENTE	155	38%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 10

**ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE
EVALUACIONES CON MAYOR EFECTIVIDAD**



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 10 se observó que al 55% de los docentes encuestados les es mucho más eficiente el elaborar y desarrollar sus exámenes en un aula virtual, a un 38% les es totalmente eficiente el elaborar y desarrollar sus exámenes y sólo a un 6% les es medianamente eficiente el elaborar y desarrollar sus exámenes en el aula virtual.

Conclusión: Se determinó que el aula virtual es una herramienta muy beneficiosa al momento de desarrollar y elaborar exámenes, lo cual ayudo mucho al desarrollo de exámenes.

Por consiguiente, se analizó el manejo del aula virtual por parte de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno.

Para alcanzar el objetivo específico 3. “Identificar el nivel de uso de aulas virtuales para mejorar el desarrollo académico de la Universidad Nacional del Altiplano Puno”.

Se analizó la muestra representativa de docentes encuestados de las escuelas profesionales de la UNA-Puno, es decir materia de diagnóstico, para tal efecto se elaboró las siguientes preguntas:

1. ¿Aumentó su interés por las temáticas propuestas en la capacitación?
2. ¿Le permitió aclarar dudas y reforzar su conocimiento?
3. ¿Mejóro la calidad de su trabajo?
4. ¿Generó una actitud positiva para el desarrollo del trabajo académico?
5. ¿Desarrolló habilidades en el manejo del recurso Tecnológico?

6. ¿Le permitió desarrollar nuevas habilidades que sirven en su formación profesional y personal?

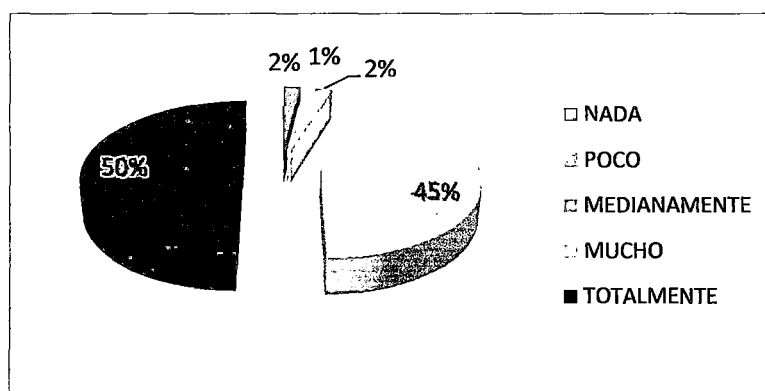
Los resultados de la encuesta fueron como sigue en los siguientes cuadros y gráficos.

CUADRO 13
AUMENTO SU INTERÉS POR LAS TEMÁTICAS
PROPUESTAS

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	8	2%
POCO	4	1%
MEDIANAMENTE	8	2%
MUCHO	183	45%
TOTALMENTE	204	50%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 11
AUMENTO DE INTERÉS POR LAS TEMÁTICAS
PROPUESTAS



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 11 se observó que al 50% de los docentes encuestados que utilizaron el aula virtual les aumentó totalmente el

interés por las temáticas propuestas, al 45% de los docentes que utilizaron el aula virtual les aumentó mucho el interés por las temáticas propuestas y solo a un 2% les aumentó medianamente el interés por las temáticas propuestas.

Conclusión: Se determinó que emplear un aula virtual en la educación aumenta el interés de los alumnos (en este caso docentes), para aprender e investigar más sobre nuevas técnicas y nuevos métodos en la enseñanza-aprendizaje de la educación actual.

CUADRO 14

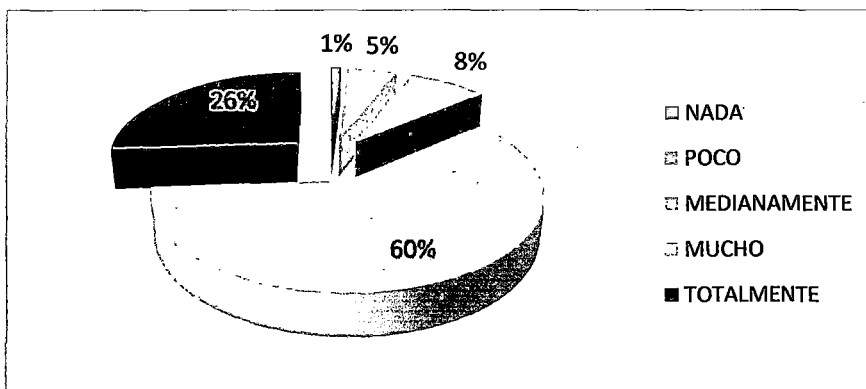
ACLARA DUDAS Y REFORZAR CONOCIMIENTOS

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	4	1%
POCO	20	5%
MEDIANAMENTE	33	8%
MUCHO	244	60%
TOTALMENTE	106	26%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 12

ACLARA DUDAS Y REFORZAR CONOCIMIENTOS



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura 12 se observó que al 60% de los docentes les sirvió mucho utilizar un aula virtual en su capacitación para aclarar sus dudas y reforzar sus conocimientos, a un 26% les sirvió totalmente el aula virtual para aclarar sus dudas y reforzar sus conocimientos y a un 8% les sirvió medianamente el uso del aula virtual.

Conclusión: Se concluyó que el uso del aula virtual es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CUADRO 15

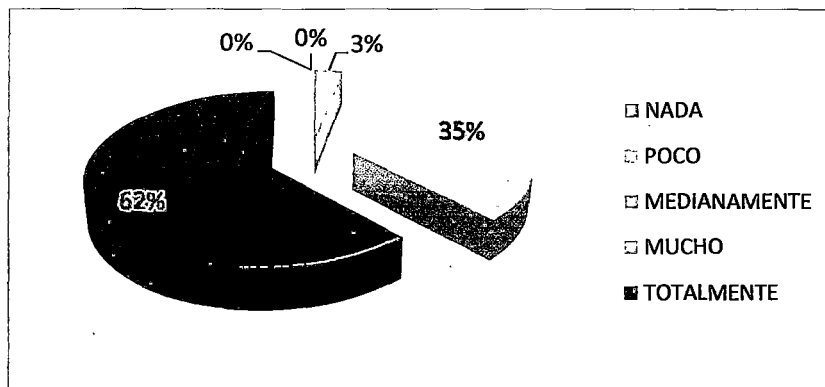
MEJORA LA CALIDAD DE SU TRABAJO

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	0	0%
POCO	0	0%
MEDIANAMENTE	12	3%
MUCHO	142	35%
TOTALMENTE	252	62%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 13

MEJORA LA CALIDAD DE SU TRABAJO



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 13 Se Observó que el 62% de los docentes mejoraron totalmente la calidad de su trabajo al emplear el aula virtual, el 35% de los docentes mejoraron mucho en la calidad de su trabajo y un 3% de los docentes mejoró medianamente su trabajo.

Conclusión: Se determinó que el aula virtual no sólo es una herramienta que sirve para facilitar la realización de trabajos y exámenes, sino también para mejorar la calidad y la presentación de los trabajos que se realizan, logrando llegar más al alumno y consiguiendo un mejor entendimiento por parte del mismo.

CUADRO 16

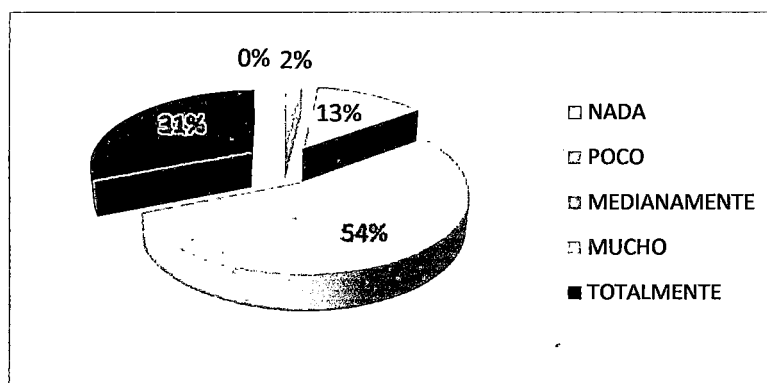
GENERA UNA ACTITUD POSITIVA PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO ACADÉMICO

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	0	0%
POCO	8	2%
MEDIANAMENTE	53	13%
MUCHO	220	54%
TOTALMENTE	126	31%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 14

**GENERA ACTITUD POSITIVA PARA EL
DESARROLLO DEL TRABAJO ACADÉMICO**



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 14 se observó que al 54% de los docentes encuestados, el utilizar el aula virtual les generó mucho una actitud positiva en el desarrollo del trabajo académico, a un 31% les generó totalmente una actitud positiva y sólo al 13% de los docentes encuestados les generó medianamente una actitud positiva para el desarrollo del trabajo académico.

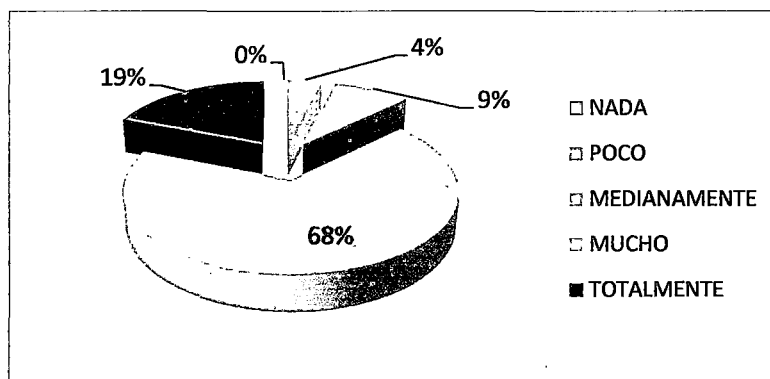
Conclusión: Con esto se determinó que al estar en contacto con nuevas tecnologías de enseñanza-aprendizaje genera en el alumno (en este caso los docentes) una actitud positiva para seguir aprendiendo y mejorando día a día en su desempeño académico.

CUADRO 17
DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL MANEJO
DEL RECURSO TECNOLÓGICO

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	0	0%
POCO	16	4%
MEDIANAMENTE	37	9%
MUCHO	277	68%
TOTALMENTE	77	19%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 15
DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL
MANEJO DEL RECURSO TECNOLÓGICO



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 13 observamos que el 68% de los docentes encuestados, desarrollaron mucho habilidades en el manejo de recursos tecnológicos, el 19% desarrollo totalmente habilidades en el manejo del recurso tecnológico y un 9% desarrollo medianamente habilidades en el manejo del recurso tecnológico.

Conclusión: Se determinó, que el hacer uso de un aula virtual mejora y desarrolla mucho las habilidades de los docentes en el manejo de recursos tecnológicos, haciendo entrever que la mayoría de docentes tenían un conocimiento muy regular con respecto a la computación, y por ende, a recursos tecnológicos aplicados a la enseñanza-aprendizaje.

CUADRO 18

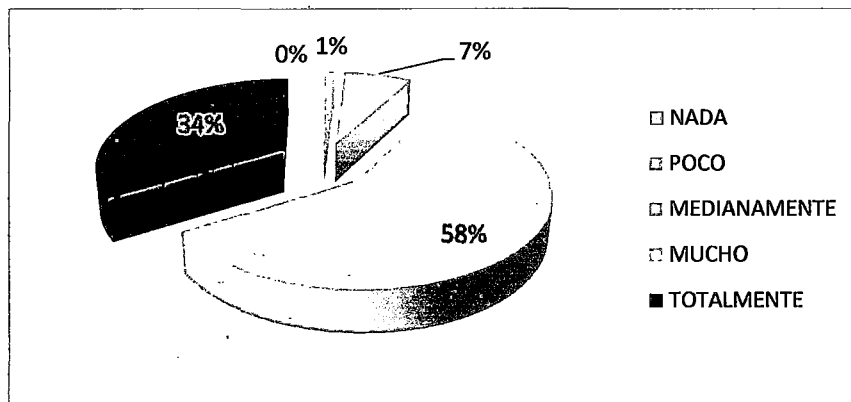
**PERMITIÓ DESARROLLAR NUEVAS HABILIDADES
QUE SIRVEN EN SU FORMACIÓN PROFESIONAL
Y PERSONAL**

INDICADORES	RESULTADO	PORCENTAJE
NADA	0	0%
POCO	4	1%
MEDIANAMENTE	28	7%
MUCHO	237	58%
TOTALMENTE	138	34%
TOTAL	407	100%

FUENTE: Elaboración propia

FIGURA 16

**PERMITIÓ DESARROLLAR NUEVAS HABILIDADES
QUE SIRVEN EN SU FORMACIÓN PROFESIONAL
Y PERSONAL**



Análisis e Interpretación de los resultados

- En la figura número 14 observamos que el 58% de los docentes encuestados desarrollo mucho nuevas habilidades que sirven en su formación profesional y personal, que el 34% de los docentes desarrollo totalmente nuevas habilidades y sólo el 7% generó medianamente nuevas habilidades que sirven para su formación profesional y personal.

Conclusión: Por lo tanto se determinó que el saber utilizar un aula virtual y las TIC's mejora no sólo la capacidad de enseñanza de un docente, sino también hay una mejora en su formación personal, al superarse en sus conocimientos y en el desempeño de su trabajo.

CONCLUSIONES

El uso del sistema de Aulas Virtuales de la UNA Puno; en los Docentes materia de investigación, frente a la información que brindó la Oficina de Aulas Virtuales de la UNA Puno coincidió y refleja el mismo resultado porcentual promedio, por lo que el Docente si hizo uso del Aula Virtual interactuando con los usuarios. Por consiguiente, esto nos da a identificar que gran cantidad de docentes estuvieron familiarizados con el uso y aplicaciones de un aula virtual de la UNA-Puno. El nivel de conocimiento en computación se identificó la falta de disposición de los docentes para actualizar sus conocimientos con nuevas aplicaciones, herramientas y conocimiento en TICs, por lo que se refleja y se consideró que el nivel de conocimientos de los docentes en el manejo de aula virtual es relativamente regular.

La capacitación en el aula virtual es una herramienta de ayuda en el desarrollo y entendimiento de los temas referentes a sus asignaturas por lo que les ayudó mucho y totalmente. Elaborar trabajos encargados en el aula virtual es altamente útil, durante la capacitación, sirvió totalmente al docente. Las evaluaciones en el aula virtual es una herramienta muy beneficiosa al momento

de desarrollar y elaborar exámenes, lo cual ayudo mucho al desarrollo de exámenes.

El aumento de interés por las temáticas, en el aula virtual mejora en los docentes, aclarando y reforzando dudas en el uso del aula virtual durante el proceso de enseñanza-aprendizaje fue positivo. Mejoro la calidad del trabajo en el aula virtual para mejorar la calidad y la presentación de los trabajos que se realizan, logrando llegar más al alumno y consiguiendo un mejor entendimiento por parte del mismo. La actitud positiva al estar en contacto con nuevas tecnologías de enseñanza-aprendizaje generó al docente seguir aprendiendo y mejorando su desempeño académico. Su habilidad mejora y desarrolla mucho las destrezas de los docentes en el manejo de recursos tecnológicos, haciendo entrever que la mayoría de docentes tenían un conocimiento muy regular con respecto a la computación, y por ende, a recursos tecnológicos aplicados a la enseñanza-aprendizaje. El desarrollo de saber utilizar un aula virtual y las TICs mejora no sólo la capacidad de enseñanza de un docente, sino también hay una mejora en su formación personal, al superarse en sus conocimientos y en el desempeño de su trabajo habitual.

RECOMENDACIONES

Primero.- Se recomienda hacer capacitaciones en conocimientos de computación nivel intermedio, en aulas virtuales y aplicativos que se relacionan e interactúan, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de los docentes hacia sus estudiantes de la UNA-Puno.

Segundo.- Se recomienda a los docentes coordinar en sus Escuelas Profesionales, la realización de capacitaciones y actualizaciones continuas en tecnologías de educación y así mejorar el proceso de enseñanza a sus estudiantes.

Tercero.- Se recomienda realizar sesiones de clases haciendo uso de nuevas tecnologías educativas, debido a que nos encontramos en plena era digital, los alumnos nativos digitales utilizan la tecnología todos los días, los docentes también deben hacer parte de su vida cotidiana la era digital aprovechando las nuevas TIC's.

BIBLIOGRAFÍA

- Bator, A. (1997). *La Educación Digital una nueva era del conocimiento*. Argentina: Editorial EMECE.
- Campos, W. (2010). *Apuntes de Metodología de la Investigación Científica*. Mexico: PubliMagister SAC.
- Carpio, E., Flores, E., & Pineda, F. (2014). *Manual de manejo de aulas virtuales-modulo docente*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Cortina, A. (2013). *Ética de la empresa. Claves para una cultura organizacional*. Madrid: Trotta. Sexta Edición.
- Duart, J. (2012 de Agosto de 25). *Los Materiales Educativos en la Educación Virtual*. Recuperado el 25 de Octubre de 2013, de <http://tlali.iztacala.unam.mx/~recomedu/otros/matdidacIV/magistrales/joseduart.html>
- Edulab. (21 de Abril de 2012). *Los campos Virtuales: Un Nuevo escenario para la docencia*. Recuperado el 21 de Abril de 2012, de <http://www.edulab.ull.es/campusvirtuales/informe/2-Partel.doc>
- Honeycutt, J. (1998). *Internet Paso a Paso 2a Edición*. Mexico.

- Interactiva, A. (2 de Julio de 2012). *¿Qué es el E-learning?* Obtenido de <http://www.aurainteractiva.com/espanol/SobreeLearning/queese-learning.htm>
- Lay Gajardo, J. (2004). *Brave historia de Internet*. Santiago: Universidad Santiago de Chile.
- Ospina, D. (2008). *Que es un Ambiente Virtual de Aprendizaje*. Medellin: Universidad de Antioquia.
- Perkins, P., & Eduardo, J. (2003). *Una Introducción a la Educación a Distancia*. Buenos Aires: Universidad Católica de Santa Fe (Argentina).
- Sabino, C. (2004). *Como hacer una tesis*. Caracas: Editoria Panapo.
- Tricas, G. (2004). *Uso Práctico de Internet*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

ENCUESTA SOBRE EL USO DEL AULA VIRTUAL EN LA UNA-PUNO

MARQUE CON UNA **X** LA VALORACIÓN SIGUIENTE:

1.- Realizó anteriormente un curso o capacitación utilizando un Aula Virtual.]

SI NO

2.- Cuál era su conocimiento en computación, al iniciar su capacitación.

NULO BAJO REGULAR BUENO EXCELENTE

3.- Cuál era su conocimiento en TIC, al iniciar su capacitación.

NULO BAJO REGULAR BUENO EXCELENTE

4.- Realizar su capacitación por medio de un aula virtual, le pareció complicado.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

5.- Le ayudó en el entendimiento y desarrollo de los temas.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

6.- Le sirvió de apoyo en la elaboración de trabajos encargados.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

7.- Le permitió elaborar y desarrollar sus evaluaciones con mayor efectividad.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

8.- Aumentó su interés por las temáticas propuestas en la capacitación.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

9.- Le permitió aclarar dudas y reforzar su conocimiento.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

10.- Mejoró la calidad de su trabajo.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

11.- Generó una actitud positiva para el desarrollo del trabajo académico.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

12.- Desarrolló habilidades en el manejo del recurso Tecnológico

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

13.- Le permitió desarrollar nuevas habilidades que sirven en su formación profesional y personal.

NADA POCO MEDIANAMENTE MUCHO TOTALMENTE

UNAP - Virtual

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
Unap Virtual

Usted no se ha identificado.

Página Principal ▶ Entrar al sitio

Usuarios registrados

Entre aquí usando su nombre de usuario y contraseña
(Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador) ?

Nombre de usuario |

Contraseña |

Recordar nombre de usuario

INGRESO DE USUARIO Y CONTRASEÑA UNAP

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Pasos para acceder a las Aulas Virtuales:

1. Acceder a las portal web de la UNAP, hacer click en el menu de aulas virtuales.

Dirección Telefónica | Teléfono IP | Páginas | Oficinas | Contacto

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

Educando Mentes, Cambiando el Mundo

Inicio Universidad Postulantes Pregrado Postgrado Docentes Estudiantes Q



Asamblea Nacional de Rectores distinguió a la UNA-Puno por

Eventos

- Convocatoria "Coro Universitario UNA-Puno" 30 Junio 2012 - 10:00am - Oficina de Proyección Social y Extensión Universitaria
- Resultados del examen - residencyado medico 2012 18 Junio 2012 - 10:00am - Facultad de Medicina Humana
- "Diplomado en Tecnologías de la Información" para docentes, administrativos y público en general 20 Junio 2012 - 4:00pm - Laboratorio de Tecnología e Informática-CU

Comunicados

Publicaciones

 **Biblioteca Virtual**

 **Ficha Socioeconómica**

 **Matrículas y Notas**

 **Aulas Virtuales**

TRAMITES EN LÍNEA

Solicitud: Títulos, certificado de estudios, constancias

Verificación de certificados

- Verificación de certificados de notas

Biblioteca Virtual



Actualidad universitaria

UNA Puno, encabeza comisión celebratoria del "Año Internacional de la Quinua"



16 JUN | La Asamblea General de las Naciones Unidas, ha declarado el 2013 como el "Año Internacional de la Quinua", resaltando las cualidades de este producto alimenticio coronado como el "grano de oro" por su alto valor nutritivo. La quinua es el cereo andino originario de la cuenca del lago Titicaca, capaz de

enlace a las Aulas Virtuales

BIENVENIDO A LA UNAP

154 Te invitamos a conocer nuestra Universidad

VER CARRERAS
SOLICITAR INFORMACION

CENTRO DE IDIOMAS

CEPREUNA

2. Se mostrara un formulario para la autenticación de cuenta, el acceso es mediante la cuenta del sistema académico(la misma contraseña de Notas

Usted no se ha identificado.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL
ALTIPLANO**
Unap Virtu@l



UNAP - Virtual

[Página Principal](#) ▶ [Entrar al sitio](#)

Usuarios registrados

Entre aquí usando su nombre de usuario y contraseña
(Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador)②

Nombre de usuario |

Contraseña |

Entrar

← INGRESO DE USUARIO Y
CONTRASEÑA UNAP

Recordar nombre de usuario

[¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?](#)

3. Vista de cursos matriculados(Estudiantes), carga académica (Docentes).



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL
ALTIPLANO

Unap Virtu@l



UNAP - Virtual

Usted se ha identificado como **NOMBRE DE USUARIO** (Salir)

Calendario



◀ julio 2012 ▶

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Mis cursos

NOMBRE DEL CURSO

Profesor: NOMBRE DE DOCENTE

NOMBRE DEL CURSO

Navegación



▶ Página Principal

▶ Área personal

▶ Páginas del sitio

▶ Mi perfil

▶ Mis cursos

Ajustes



▶ Ajustes de mi perfil



Estás en: Inicio | CURSO DE CAPACITACION EN AULAS VIRTUALES

CURSO DE CAPACITACION EN AULAS VIRTUALES

Martes 23 de Julio, 2013

Imprimir

Fecha y hora del evento: 1 Agosto 2013 - 8:00am

Lugar del Evento: OFICINA DE TECNOLOGIA INFORMÁTICA

CURSO DE CAPACITACION EN AULAS VIRTUALES

En la Universidad Nacional del Altiplano, actualmente se vienen capacitando a 60 docentes en el USD, o manejo de Aulas Virtuales.

En el mes de agosto se iniciara un nuevo grupo. Las inscripciones se reciben en el Segundo Piso de la Oficina de Tecnología Informática OTI –Aulas Virtuales.

Publicado por: Oficina de Imagen Institucional

Volver | Subir

CATEGORIAS

- Académico
- Administrativo
- Agenda Universitaria
- Calendario Académico
- Gobierno
- Institucional
- Investigación
- Postgrado
- Pregrado
- Universidad

NOTICIAS RELACIONADAS

- Se invita a Docentes de la UNA-PUNO a participar de la Capacitación de Aulas Virtuales 3 de Noviembre del 2014