



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN ENTORNOS DIGITALES DE
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA EN EL BACHILLERATO.

Autor/es:

Lic. Andrés Alexander Armas Mangua
Lic. Yoganci Ramonita Mosquera Cotera

Tutor:

PhD. Jorge Mesa Vázquez

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Con profundo respeto y gratitud, dedico este trabajo a la Universidad Bolivariana del Ecuador, por ser una institución que no solo me brindó conocimiento, sino también valores y herramientas fundamentales para mi desarrollo profesional y personal. Agradezco especialmente a los docentes que, con su paciencia y compromiso, iluminaron mi camino hacia la culminación de este proyecto.

A mis padres, quienes, con su amor, esfuerzo y fe incondicional en mí, fueron el pilar fundamental en este proceso. Sus sacrificios y enseñanzas me inspiraron a superar cada obstáculo y a dar siempre lo mejor de mí.

Finalmente, me dedico este logro a mí mismo, como un recordatorio de que la perseverancia, la dedicación y la fe en mis capacidades son la clave para alcanzar metas. Este es el fruto de mi esfuerzo y un símbolo de mi capacidad para seguir creciendo y aprendiendo.

Con todo mi corazón, gracias.

Andrés Armas

Con profunda gratitud, dedico esta tesis a mis hijas Cristina Ruiz Mosquera y Paula Alcívar Mosquera, que, con su amor, apoyo incondicional y confianza en mis capacidades, me impulsaron a llegar hasta aquí. A mis padres Vicenta Cotera Chasing y Pedro Mosquera Guagua, por su apoyo, guía y por ser un pilar en los momentos difíciles. Este trabajo es reflejo de todo lo que juntos hemos logrado

Yoganci Mosquera





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios, fuente de fortaleza y guía en cada paso de este camino, por darme la salud, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar este trabajo.

A la Universidad Bolivariana del Ecuador, mi más sincero reconocimiento por haberme acogido y brindado una formación integral. A sus docentes, quienes, con paciencia, dedicación y conocimientos, dejaron una huella imborrable en mi vida académica y personal.

A mis padres, por su apoyo incondicional, su fe en mí y por enseñarme el valor del esfuerzo y la responsabilidad. Sin su amor y sacrificios, este sueño no habría sido posible.

A mis compañeros de estudio, por su colaboración, amistad y momentos compartidos que enriquecieron esta etapa de mi vida.

Finalmente, agradezco a mí mismo, por no rendirme ante las dificultades y por mantener el compromiso de avanzar hacia mis objetivos. Este logro es una muestra del esfuerzo y la determinación que me han acompañado en este camino.

Gracias a todos los que de una u otra forma han sido parte de este proyecto y de mi formación.

Andrés Armas & Yoganci Mosquera



La Universidad para todos





RESUMEN

El presente trabajo aborda el impacto de la evaluación formativa en entornos digitales para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Historia en estudiantes de primero de bachillerato. La investigación surge de la observación de deficiencias en los métodos de evaluación actuales, donde los docentes suelen enfocarse más en la calificación que en la retroalimentación continua para el aprendizaje. A pesar de que la legislación educativa en Ecuador promueve la evaluación formativa, su aplicación en las aulas sigue siendo limitada, especialmente en entornos digitales. El estudio se realiza en la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil y tiene como propósito implementar estrategias de evaluación que fomenten la interacción y el aprendizaje autónomo. Utiliza un enfoque metodológico mixto que combina encuestas, entrevistas, observaciones y análisis estadístico para obtener una comprensión más amplia del problema. Los resultados demuestran que, aunque el uso de plataformas digitales por parte de los estudiantes es limitado, la implementación de actividades de evaluación formativa digital puede mejorar significativamente su comprensión y motivación hacia la materia. Como propuesta, se plantea el desarrollo de un módulo de evaluación formativa digital adaptado al contexto escolar, promoviendo la colaboración y la retroalimentación continua. La investigación concluye que la integración de entornos virtuales en la evaluación puede transformar la enseñanza de la Historia, haciendo el aprendizaje más interactivo y significativo, siempre que los docentes reciban la capacitación adecuada.

Palabras clave: Evaluación formativa, entornos digitales, enseñanza de Historia, aprendizaje significativo, retroalimentación.





ABSTRACT

This research addresses the impact of formative assessment in digital environments to enhance History learning for first-year high school students. It originates from observing deficiencies in current evaluation methods, where teachers focus more on grading than on continuous feedback for learning. Although Ecuadorian educational legislation promotes formative assessment, its implementation in classrooms remains limited, especially in digital settings. The study was conducted at Liceo Cristiano School in Guayaquil, aiming to implement assessment strategies that foster interaction and autonomous learning. A mixed-method approach was used, combining surveys, interviews, observations, and statistical analysis for a comprehensive understanding of the issue. Results indicate that while students have limited use of digital platforms, incorporating digital formative assessment activities can significantly improve their understanding and motivation in the subject. The proposal involves developing a digital formative assessment module tailored to the school context, encouraging collaboration and continuous feedback. The research concludes that integrating virtual environments into assessments can transform History teaching, making learning more interactive and meaningful, provided that teachers receive appropriate training.

Keywords: Formative assessment, digital environments, History teaching, meaningful learning, feedback.





ÍNDICE GENERAL

Contenido	
INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
PRECISIÓN DEL TEMA	3
OBJETIVO GENERAL	3
PREGUNTAS CIENTÍFICAS	3
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN	4
MÉTODOS	4
MÉTODO TEÓRICOS	4
MÉTODO EMPÍRICOS:	5
MÉTODOS ESTADÍSTICOS MATEMÁTICOS:	5
INVESTIGACIÓN CUALITATIVA:	6
POBLACIÓN Y MUESTRA:	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad	6
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.	7
CAPÍTULO 1: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	8
1. Análisis de la fundamentación teórica relacionada con el tema, el problema declarado y las categorías.	8
1.1 Instrumentos de la evaluación formativa	8
1.2 Criterios de posición	20
Evaluación formativa	20
Conclusión del capítulo	24
2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías de investigación	25
Operacionalización de la categoría: Evaluación Formativa	25
Operacionalización de la categoría: Entornos Virtuales	27





Operacionalización de la categoría: Proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia: Estudios Sociales	28
2.2 Enfoque de la Investigación	29
2.3 Alcance de la investigación	29
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.	30
2.5 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación	30
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	31
Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.	32
Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.	32
Análisis Cuantitativo de Datos.	32
Análisis de datos cualitativos.	33
2.6 Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.	33
Etapas de diagnóstico inicial.	33
Modelación de la Propuesta.	34
Diseño de la Estrategia Didáctica con el uso de un módulo Evaluación Formativa.	34
2.7 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)	34
Análisis de Datos y Comparación de Resultados.	34
Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial	35
Conclusiones del diagnóstico causal.	40
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA. PROPUESTA Y VALIDACIÓN DE ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA EN EL BACHILLERATO	42
Introducción	42
3.1 Caracterización de la materia de Historia en el Bachillerato	42
3.2.1 Fundamentación de la propuesta	45
3.2.3 Estructura de la propuesta	47
3.2.4 Formas de aplicación, implementación y evaluación. Recursos y beneficiarios	47
PRESENTACIÓN DEL CURSO	48





3.2.5	Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance _____	53
3.3	Validación de la propuesta realizada a través del criterio de especialistas. _____	54
3.3.1	Selección de los especialistas: _____	54
	Resultados generales de la selección de los especialistas _____	61
	CONCLUSIONES _____	78
	RECOMENDACIONES _____	79
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tipos de Evaluación	15
Tabla 2 Formas de Evaluación	16



La Universidad para todos





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Frecuencia del uso de plataformas	35
Figura 2 Tipo de Dispositivos	36
Figura 3 Actividades de evaluación formativa	37
Figura 4 Tipo de actividades	37
Figura 5 Estrategias de evaluación formativa.....	38
Figura 6 Aspectos de la evaluación formativa.....	39
Figura 7 Implantación de las estrategias de evaluación formativa	40
Figura 8 Experiencia en educación a distancia.....	56
Figura 9 Conocimiento en evaluación formativa.....	57
Figura 10 Dominio de Moodle	58
Figura 11 Formación en tecnología educativa.....	59
Figura 12 Experiencia en la enseñanza de historia	60
Figura 13 Capacidad de evaluación crítica.....	60
Figura 14 Claridad en los objetivos de aprendizaje del curso virtual	64
Figura 15 Relevancia de los objetivos para el contexto digital Elaboración propia	65
Figura 16 Alcance y complejidad de los objetivos en un entorno virtual	65
Figura 17 Organización y secuenciación de los contenidos digitales	66
Figura 18 Profundidad y suficiencia de los contenidos en línea.....	66
Figura 19 Actualización y vigencia de los contenidos digitales	67
Figura 20 Claridad y comprensión de los contenidos en formato virtual.....	67
Figura 21 Variedad de actividades interactivas en el entorno digital	68
Figura 22 Alineación de las actividades virtuales con los objetivos del curso	68
Figura 23 Nivel de desafío adecuado en las actividades virtuales	69
Figura 24 Pertinencia de las actividades para un entorno digital Elaboración propia.....	70
Figura 25 Coherencia de las evaluaciones virtuales con los objetivos de aprendizaje	70
Figura 26 Diversidad de métodos de evaluación en el curso en línea.....	71
Figura 27 Frecuencia de evaluaciones en el entorno virtual.....	72
Figura 28 Retroalimentación oportuna y útil en la plataforma digital	72
Figura 29 Interacción efectiva con el instructor a través de medios virtuales	73
Figura 30 Uso adecuado de herramientas y recurso tecnológicos en el curso.....	73
Figura 31 Acceso y facilidad de navegación en la plataforma digital.....	74
Figura 32 Accesibilidad del curso para personas con discapacidades en el entorno virtual.....	74
Figura 33 Adaptabilidad del curso para diferentes dispositivos digitales	75
Figura 34 Disponibilidad de soporte técnico en el curso en línea	76
Figura 35 Inclusión de recursos accesibles y compatibles con el entorno digital.....	76





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

LISTADO DE ANEXOS

Anexo A: Encuesta para estudiantes _____	6
Anexo B: Presentación de la propuesta para especialistas _____	9
Anexo C: Cuestionario de Evaluación del nivel de experticia para especialistas _____	16
Anexo D: Rúbrica de evaluación para especialistas _____	17



La Universidad para todos





INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación se desarrolla en la línea de investigación de innovaciones pedagógicas en la sociedad digital. La educación mundial ha cambiado de manera radical, sobre todo en los últimos años, la época pos pandemia nos demostró los rasgos significativos en educación. Este cambio es inmediato e irreversible y determina el comienzo de una nueva era, en la educación digital y sus maneras de evaluar.

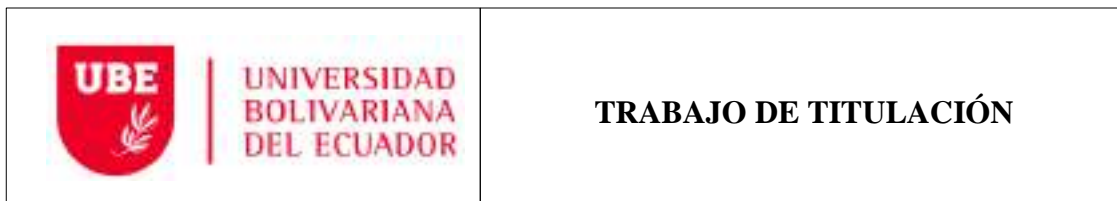
La evaluación formativa es un proceso continuo y dinámico que se realiza durante el aprendizaje, para monitorear el progreso del estudiante y dar retroalimentación oportuna para mejorar el aprendizaje del estudiante.

(Herrerias, 2011). Las evaluaciones se han usado como único objetivo de dar una categoría a cada estudiante, mediante una calificación, en lugar de evaluar y retroalimentar posibles fallos en el aprendizaje. La evaluación se mira más como un resultado que un proceso. En este sentido, se considera beneficioso para el estudiante implementar una evaluación formativa, la cual se concibe como una evaluación integral. Esto implica que el docente evalúa al estudiante de manera completa. (Pérez J. , 2007)

Con frecuencia, los docentes formulan evaluaciones erróneas sobre las dificultades de aprendizaje y el rendimiento académico de sus estudiantes, sin considerar que la raíz del problema reside en las limitadas actividades seleccionadas para las clases, las interrogantes planteadas en el aula, las explicaciones proporcionadas e incluso los comentarios realizados sobre el trabajo realizado por los alumnos. (Torres, 2013)

Además, autores como (Ortiz, 2015) proponen desde una perspectiva constructivista que los docentes deben estar comprometidos en mediar, orientar, facilitar y guiar el proceso de aprendizaje de manera gradual y ascendente. En el entorno específico donde se busca implementar este trabajo, se observa que los docentes enfrentan obstáculos al realizar una evaluación formativa que, en vez de limitarse a la asignación de calificaciones, tenga como objetivo principal ayudar a los estudiantes a mejorar en sus procesos de aprendizaje.

Se ha identificado una dificultad significativa relacionada con la falta de desarrollo por parte de los docentes en la función reguladora de la evaluación en el área de Ciencias Sociales. Esto se refleja en la falta de alineación entre las actividades propuestas y las necesidades, intereses y ritmo



individual de los estudiantes, lo que limita el proceso de retroalimentación necesario para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Asimismo, se observa que los docentes del área de ciencias sociales no establecen procesos de retroalimentación efectivos para brindar a los estudiantes las estrategias y recursos necesarios para un aprendizaje óptimo, y las evaluaciones no están adecuadamente vinculadas con lo enseñado en el aula.

Estas deficiencias tienen un impacto directo en la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes, ya que hay una falta de oportunidades para examinar y abordar las dificultades que enfrentan. Por lo tanto, se reconoce la necesidad de explorar alternativas que mejoren las condiciones del proceso de evaluación formativa que reciben los estudiantes.

Como la evaluación no cumple eficazmente con los objetivos del aprendizaje, surge el interés en investigar a fondo esta problemática y proponer programas de formación que ayuden a los docentes a mejorar la evaluación formativa.

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

De acuerdo con la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2015) señala “Se establece la evaluación integral como un proceso permanente y participativo del Sistema Educativo Nacional” (p.9). Así, se pretende elevar la calidad del aprendizaje y aumentar el rendimiento de los educandos; por ende, la evaluación se considera un acto educativo. (Rosales, 2014)

Aunque la legislación ecuatoriana promueve la evaluación formativa en las aulas, muchas instituciones educativas aún mantienen técnicas tradicionales de evaluación. (Martínez Rizo, 2013) , pese a los esfuerzos para cambiar el sistema tradicional de evaluación mediante formación continua y capacitaciones centradas en la evaluación formativa, los docentes aún tienen dificultades para evaluar eficazmente el aprendizaje de los estudiantes. Esto se debe a que modificar las prácticas arraigadas de enseñanza y evaluación de años pasados es un proceso complejo que requiere tiempo y dedicación.

La perspectiva sobre la evaluación formativa debería ser implementada en todas las instituciones educativas del Sistema Educativo Ecuatoriano, sin embargo, esto no siempre es una realidad. En la Institución Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil, las autoridades y docentes han observado problemas en el proceso evaluativo durante las juntas de curso.



Se ha notado una falta de socialización adecuada de los criterios de evaluación, lo que ha llevado a dificultades en el aprendizaje de los estudiantes, incluyendo desinterés, falta de comprensión de las instrucciones y bajos niveles de rendimiento académico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo pueden implementarse estrategias de evaluación formativa en entornos digitales para mejorar el aprendizaje en el área de ciencias sociales para estudiantes de primero de bachillerato?

PRECISIÓN DEL TEMA

El proceso de enseñanza virtual se da mediante la evaluación formativa, lo que propicia una interrelación entre docentes y estudiantes, ya que los alumnos pertenecen a la era digital es importante que los docentes aprovechen y hagan uso de las herramientas que esta ofrece. El tema de investigación es: **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN ENTORNO DIGITALES DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA EN EL BACHILLERATO.**

El uso de la evaluación formativa se integra en la planificación de cada actividad, lo que facilita la identificación de los avances en el aprendizaje. En este enfoque, la formación se dirige hacia un proceso continuo de aprendizaje, con el objetivo de desarrollar habilidades y competencias que fomenten la resolución de problemas en la sociedad.

Los entornos virtuales se refieren a ambientes de aprendizaje que hacen uso de tecnologías digitales, como computadoras, dispositivos móviles, Internet y software específico, para facilitar la interacción, la comunicación y el acceso a la información.

OBJETIVO GENERAL

Implementar estrategias de evaluación formativa en entornos digitales para mejorar el aprendizaje en el área de ciencias sociales para estudiantes de primero de bachillerato.

PREGUNTAS CIENTÍFICAS

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de evaluación formativa en el área de ciencias sociales en estudiantes de Primero de Bachillerato?
2. ¿Qué antecedentes o tendencias históricas acerca del proceso de evaluación formativa utilizando entornos digitales en ciencias sociales en estudiantes de Primero de bachillerato?
3. ¿Qué características actuales tiene el proceso de evaluación formativa con el uso de entornos digitales en ciencias sociales en estudiantes de Primero de Bachillerato?



4. ¿Qué componentes, relaciones y elementos de funcionalidad debe tener la estrategia de evaluación formativa en entornos digitales para mejorar el aprendizaje en el área de ciencias sociales para estudiantes de Primero de Bachillerato?

5. ¿Cuál es la valoración que realizan los especialistas sobre la propuesta de estrategia de evaluación formativa en entornos digitales para mejorar el aprendizaje en el área de ciencias sociales para estudiantes de Primero de Bachillerato?

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN

1. Desarrollar un marco teórico que sustente el proceso de evaluación formativa en el área de ciencias sociales para estudiantes de primero de bachillerato.

2. Investigar los antecedentes y tendencias históricas del proceso de evaluación formativa utilizando entornos digitales en el área de ciencias sociales para estudiantes de primero de bachillerato.

3. Identificar y describir las características actuales del proceso de evaluación formativa con la integración de entornos digitales en el área de ciencias sociales para estudiantes de primero de bachillerato.

4. Definir los componentes, relaciones y elementos funcionales necesarios para una estrategia de evaluación formativa efectiva en entornos digitales que mejore el aprendizaje en el área de ciencias sociales para estudiantes de primero de bachillerato.

5. Evaluar la percepción y valoración de los especialistas respecto a la propuesta de estrategia de evaluación formativa en entornos digitales para mejorar el aprendizaje en el área de ciencias sociales para estudiantes de primero de bachillerato.

MÉTODOS

En este trabajo de investigación se examina el aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato, utilizando metodología cuantitativa y cualitativa, considerándose necesario la recolección de datos confiables porque son explicativos. Considera un diseño descriptivo y/o cuasiexperimental, ya que estás analizando estrategias de evaluación formativa en entornos virtuales. Esta investigación también es considerada una investigación explicativa, buscando identificar y abordar problemas o desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

MÉTODO TEÓRICOS



El método analítico-sintético: En este método analítico-sintético considera al proceso investigativo que la enseñanza tiene una orientación inductiva donde se pretende que el estudiante se implique y tenga una actitud activa, sus consecuencias serán positivas en el desarrollo de la autonomía en el aprendizaje, porque el estudiante se acostumbrará a analizar la lengua, formular hipótesis y experimentar con ella. También se analizará en este método: el enfoque, la aplicación y el proceso.

Método de Análisis-Síntesis: Este método permite descomponer el objeto de estudio en sus partes fundamentales (análisis) y luego integrar estos elementos en una visión general (síntesis). Se utiliza para comprender cómo el enfoque inductivo en la enseñanza fomenta la autonomía del estudiante al analizar la lengua, formular hipótesis y experimentar con ella.

En esta investigación, se analizan tres aspectos clave: el enfoque, la aplicación y el proceso. Posteriormente, se sintetizan los hallazgos para establecer un marco teórico que explique la relación entre estas variables y el aprendizaje autónomo.

MÉTODOS EMPÍRICOS:

Entrevista: En este método se procede a realizar una investigación más profunda con los sujetos investigados, su propósito es reconocer los aspectos más relevantes que serán necesarios en el desarrollo de la investigación.

Test: Este es uno de los métodos más utilizados por los docentes en los procesos de enseñanza consta de un instrumento de medida que se aplicará durante el proceso investigativo porque pueden organizarse guiando a los estudiantes en el análisis y sistematización de los datos obtenidos, para lograr los objetivos planteados sobre los fenómenos de estudio.

MÉTODOS ESTADÍSTICOS MATEMÁTICOS:

Se diseñarán encuestas o cuestionarios para recopilar datos cuantitativos sobre la percepción de los estudiantes y profesores sobre las estrategias de evaluación formativa en entornos virtuales en el área de sociales.

Las preguntas incluirán temas como la frecuencia de uso de las estrategias de evaluación formativa, la efectividad percibida de estas estrategias para mejorar el aprendizaje, y las preferencias de los estudiantes y profesores en cuanto a los métodos de evaluación utilizados en entornos virtuales.



INVESTIGACIÓN CUALITATIVA:

Entrevistas: En esta investigación se realizarán entrevistas a profesores y estudiantes para obtener perspectivas detalladas sobre sus experiencias con la evaluación formativa en entornos virtuales y cómo afecta al aprendizaje.

Las entrevistas explorarán temas como los desafíos y beneficios percibidos de estas estrategias, las preferencias de los participantes en cuanto a tipos específicos de evaluación formativa, y las recomendaciones para mejorar la implementación de estas estrategias.

INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA:

Encuestas: Se diseñará y distribuirá encuestas a profesores y estudiantes para recopilar datos sobre el uso y la efectividad de las estrategias de evaluación formativa en entornos virtuales. Donde se incluirá: Análisis de datos estadísticos, estudio de caso y revisión bibliográfica y metaanálisis.

POBLACIÓN Y MUESTRA:

La población está constituida por los estudiantes de la jornada matutina de primero de bachillerato paralelo “D” y son 18, que están matriculados en la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil. Para **la muestra** en esta investigación se toma como muestra a los estudiantes de primero de bachillerato y a los 5 docentes de primero de bachillerato que imparten la asignatura de Historia, es una selección de muestra representativa mediante técnicas de muestreo aleatorio o estratificado según el tamaño y carácter. Con respecto a la **declaración del tipo de investigación** se aplicará para este estudio es descriptiva y explicativa enfocada en la recolección de información y datos, características específicas del tema obteniendo una imagen clara y precisa de lo que se investiga. En la **declaración de variables o categorías de la investigación a declarar:** Mejora del rendimiento académico: La investigación puede demostrar cómo el uso efectivo de estrategias de evaluación formativa en entornos digitales puede estar asociado con un mejor rendimiento académico en Ciencias Sociales. Evaluación formativa. McMillan (2007) Entornos digitales. Suárez Guerrero (2002) Procesos de enseñanzas aprendizaje en las Ciencias Sociales. Abreu et al. (2018)

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad

Para la importancia en la mejora del proceso educativo: La evaluación formativa proporciona retroalimentación oportuna que ayuda a los estudiantes a identificar sus áreas de mejora y a los educadores a ajustar su enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Fomento del aprendizaje activo: Las estrategias de evaluación formativa en



entornos digitales fomentan la participación de los estudiantes en su propio aprendizaje, lo que contribuye a un mayor compromiso y comprensión. En **la necesidad social** es importante la adaptación a la era digital: En un mundo donde la tecnología desempeña un papel central en casi todos los aspectos de la vida, es fundamental que la educación se adapte a este entorno digital para seguir siendo relevante y efectiva, diversidad de aprendices. En cuanto a **la novedad y actualidad científica**, la innovación educativa: El uso de tecnología en la evaluación formativa representa una innovación en el campo educativo, que busca aprovechar los avances tecnológicos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. La investigación en educación: la comunidad científica interesa a comprender cómo las tecnologías digitales pueden usarse eficazmente para mejorar la educación. Las investigaciones en este campo están en constante evolución y generan nuevas ideas y prácticas prometedoras.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.

La investigación desarrollada se enfoca en temáticas de índole científica-legal y apreciaciones personales con base en el trabajo investigativo que se desarrollará para dar importancia y validez al mismo.

El Capítulo 1: Fundamentación teórica de la investigación basada en el análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas sobre el tema, aspectos históricos y evolutivos del problema científico, y en un análisis crítico y reflexivo sobre puntos de vista de diversos autores relacionados con las categorías fundamentales de la investigación.

Capítulo 2: Se presenta la metodología empleada en el desarrollo de la propuesta en relación con los objetivos específicos, métodos y técnicas de investigación, así como una descripción minuciosa de los resultados alcanzados.

Capítulo 3: Se presenta un análisis tanto cualitativo y cuantitativo de los resultados que darán validez al trabajo de investigación, el tiempo en que se realice y la sostenibilidad de la propuesta, así como los beneficios, las tablas, gráficos, esquemas cumplirán con los requerimientos establecidos por las normas APA vigentes, en relación con su identificación, presentación. En dependencia de la amplitud, algunas tablas o gráficos pueden ser pasadas a los anexos.



CAPÍTULO 1: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

El marco teórico en este campo de estudio es crucial para comprender la dinámica cambiante de la educación histórica en la era digital. Inicialmente, se analizan teorías pedagógicas contemporáneas que apoyan el uso de la evaluación formativa como un medio eficaz para la enseñanza de la historia. Estas teorías enfatizan la importancia de la participación del estudiante, el aprendizaje basado en la experiencia y el uso de la tecnología para facilitar el proceso educativo.

Además, se revisa la literatura académica relacionada con los entornos digitales en términos de la retención del conocimiento histórico, el desarrollo del pensamiento crítico y el fomento de la empatía histórica. Se destacan estudios previos que demuestran cómo las narrativas digitales pueden involucrar a los estudiantes de manera más profunda, permitiéndoles interactuar con el contenido histórico de una forma personalizada y atractiva.

1. Análisis de la fundamentación teórica relacionada con el tema, el problema declarado y las categorías.

1.1 Instrumentos de la evaluación formativa

Toda evaluación implica el uso de técnicas e instrumentos que permiten verificar la adquisición de habilidades detalladas en los criterios e indicadores de logro. Según Zalbalza (1986), una técnica de evaluación es “cualquier instrumento, situación, recurso o procedimiento que se utilice para obtener información sobre la marcha del proceso evaluado” (p. 246). Para evaluar un proceso relacionado con actividades o conocimientos –en torno a la enseñanza y el aprendizaje–, es imprescindible el uso de instrumentos, auxiliados por técnicas que faciliten la recolección y análisis de información.

Los instrumentos y las técnicas están estrechamente vinculados, de modo que ambos recursos aseguren una evaluación precisa. Esto implica recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes, para luego analizarlos y evaluarlos. El análisis y la valoración de estos datos guiarán al docente en el refuerzo de los conceptos no comprendidos o en la continuación del aprendizaje. Si es necesario un refuerzo, el docente podrá aplicar nuevas estrategias de enseñanza para aclarar el conocimiento que el estudiante no pudo adquirir anteriormente.



1.2 Evaluación formativa

McMillan (2007) expresa que, en un sentido más amplio, la evaluación formativa puede entenderse como la recolección, evaluación y uso de información que ayuda a los profesores a tomar decisiones para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El autor destaca la esencia de la evaluación formativa, subrayando su rol integral en la optimización del proceso educativo. Al mencionar la recolección, evaluación y uso de información, se enfatiza cómo esta práctica no solo informa a los profesores, sino que también guía sus decisiones pedagógicas, fomentando un ambiente de mejora continua en la enseñanza y el aprendizaje. Esta perspectiva proporciona un marco sólido para explorar más a fondo cómo la evaluación formativa puede impactar positivamente el desarrollo académico.

Díaz Barriga (2002) menciona que la evaluación formativa constituye un proceso en constante cambio, influenciado por las acciones de los estudiantes y las propuestas pedagógicas del docente. En este sentido, la evaluación formativa es un proceso dinámico que evoluciona continuamente, lo que hace crucial comprender lo que ocurre durante este proceso y reconocer la importancia de generar nuevas oportunidades de aprendizaje.

Ravela (2013) señala que existen dos formas de evaluación: la evaluación formativa, que busca mejorar el desempeño de la institución, y la evaluación de certificación o acreditación, cuyo propósito es calificar o premiar.

1.3 Entornos virtuales

La importancia de los entornos virtuales, nos permite estar conectados en todo momento desde cualquier parte del mundo, venciendo las limitaciones de la distancia y adentrándonos a un mundo cada vez más globalizado.

Suárez (2002) 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 infovirtuales". En este sentido, los entornos digitales también se definen como sistemas de acción caracterizados por una intención educativa y una metodología específica, con el objetivo de alcanzar sus metas mediante el uso de recursos infovirtuales.

La importancia de los entornos virtuales, nos permite estar conectados en todo momento desde cualquier parte del mundo, venciendo las limitaciones de la distancia y adentrándonos a un mundo cada vez más globalizado.



Dijck (2016) afirma que las tecnologías tienen una dualidad intrínseca. Por un lado, nos otorgan capacidades, permitiéndonos realizar acciones que antes parecían impensables, como conocer personas a grandes distancias, visitar ciudades y museos, comprar, jugar y organizar o iniciar movimientos. Al mismo tiempo, cada vez que usamos estas tecnologías, otorgamos cierto poder sobre nuestros datos y nuestra persona a las plataformas.

1.4 Procesos de enseñanza aprendizaje en las ciencias sociales.

Siendo las ciencias sociales y sus demás disciplinas las más importantes para la rama de la pedagogía, los docentes nos vemos en la obligación de encontrar las mejores formas para impactar de buena manera en cada estudiante, y el aprendizaje que ellos adquieran sea realmente significativo.

Abreu (2021) refiere a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, la integración de los procesos de enseñanza y aprendizaje busca la formación integral del estudiante, promoviendo la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores esenciales para su desarrollo personal y profesional.

Infante Castaño (2007) indica que la enseñanza aprendizaje se concibe, conscientemente, como un proceso dialógico y otorga un gran valor a la intersubjetividad, desde esta perspectiva al maestro mira al estudiante como un reflejo o un apéndice de sí mismo, y así empieza a conceder un estatus como pensador autónomo. Así que la enseñanza-aprendizaje se concibe como un proceso dialógico que valora la intersubjetividad. Desde esta perspectiva, el maestro ve al estudiante como un reflejo o apéndice de sí mismo, comenzando a reconocerlo como un pensador autónomo.

Piaget, Vygotsky y Montessori, considera que el aprendizaje de un niño es más significativo y duradero cuando se les enseña mediante actividades lúdicas que pueden explorar y descubrir el mundo que les rodea mediante su interacción con él. Los autores tratan de demostrar que Piaget, Vygotsky y Montessori coinciden en que el aprendizaje de los niños se vuelve más profundo y perdurable cuando se les enseña mediante actividades lúdicas. Estas actividades permiten a los niños explorar y descubrir el mundo que los rodea de manera activa y participativa. A través del juego y la interacción directa con su entorno, los niños no solo adquieren conocimientos y habilidades, sino que también desarrollan un entendimiento más profundo y significativo de los conceptos. Este enfoque fomenta su curiosidad natural, promueve la autonomía y el pensamiento crítico, y les permite aplicar lo aprendido de manera práctica y creativa en su vida diaria.



Las evaluaciones han sido fundamentales en la educación desde la antigüedad, evolucionando junto con los sistemas educativos y las sociedades. La historia de las evaluaciones refleja la transformación de los métodos de enseñanza y los objetivos educativos a lo largo del tiempo.

1.5 Civilizaciones antiguas y edad media

En las civilizaciones antiguas, como la china y la griega, ya existían formas básicas de evaluación. En China, durante la dinastía Han (206 a.C. - 220 d.C.), se crearon los primeros exámenes estandarizados, conocidos como exámenes imperiales, para seleccionar funcionarios gubernamentales. Estos exámenes evalúan conocimientos en áreas como la filosofía confuciana y la literatura.

En la antigua Grecia, la educación se enfoca en la retórica, la filosofía y las artes. Los estudiantes eran evaluados principalmente mediante diálogos y debates, métodos que permitían a maestros como Sócrates evaluar la comprensión y la capacidad crítica de los alumnos de manera oral y dinámica.

Las evaluaciones en las escuelas monásticas y catedralicias se basaban en la memorización y recitación de textos religiosos. Las universidades medievales, como la Universidad de Bolonia y la Universidad de París, comenzaron a utilizar exámenes orales y escritos para evaluar a los estudiantes, consolidando esta práctica en el sistema educativo europeo.

1.6 Renacimiento y revolución industrial

El Renacimiento trajo un renovado interés por el conocimiento y el aprendizaje, lo que llevó a cambios en las prácticas educativas y de evaluación. El humanismo renacentista promovió una educación más secular y centrada en el individuo, lo que diversifica las disciplinas evaluadas y adoptó métodos más sistemáticos y rigurosos.

Con la revolución industrial en el siglo XVIII, la educación experimentó una transformación significativa. La necesidad de una fuerza laboral educada y capacitada llevó a la expansión de la educación pública y a la estandarización de los métodos de evaluación. Los exámenes escritos se volvieron comunes, permitiendo evaluar a muchos estudiantes de manera eficiente y objetiva. Este período también vio el surgimiento de las primeras pruebas estandarizadas para medir el rendimiento académico de manera uniforme.

1.7 Siglos XIX y XX: Institucionalización de las evaluaciones



En el siglo XIX, las evaluaciones se institucionalizaron más con la creación de sistemas educativos nacionales. En Estados Unidos, reformadores como Horace Mann promovieron la implementación de exámenes estandarizados para asegurar la calidad educativa y la igualdad de oportunidades. En este tiempo, la evaluación se centró en medir conocimientos factuales y habilidades específicas.

El siglo XX trajo nuevas teorías educativas y métodos de evaluación. La teoría del aprendizaje y el constructivismo, promovidos por educadores como Jean Piaget y Lev Vygotsky, influyeron en el diseño y aplicación de las evaluaciones, enfatizando la comprensión profunda y el pensamiento crítico.

1.8 Era digital y evaluaciones modernas

En la era digital, las evaluaciones han seguido evolucionando con los avances tecnológicos. Las herramientas digitales han permitido el desarrollo de evaluaciones en línea, pruebas adaptativas y análisis de datos educativos a gran escala. Estas innovaciones no solo buscan medir el conocimiento de los estudiantes, sino también proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada, fomentando un aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante.

1.9 ¿Qué son las evaluaciones?

La acción de evaluar es usada para toda actividad del ser humano. Evaluar cómo se ha implementado en el sistema educativo. Lucea (2008) , manifiesta al respecto:

“La evaluación es una acción cotidiana que todas las personas realizamos con objetivos y finalidades diferentes, podemos iniciar resaltando a la evaluación como una característica inherente a los seres humanos, tanto en sus actos cotidianos e informales como en sus actos planificados y formales; siendo la educación uno de los actos humanos más planificados, debería de ser, por lo tanto, uno de sus actos más evaluados” (p. 38)

Según la cita anterior, se puede afirmar que la evaluación es una actividad ligada a las acciones humanas. Las personas evalúan constantemente todas las tareas que realizan, desde las más simples hasta las más complejas. En el contexto educativo, visto como un servicio social, la educación contribuye a la formación integral de los individuos y, por ende, al desarrollo cultural, económico y político de una nación.

La evaluación no solo buscará respaldar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, sino también transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje para ofrecer una educación de calidad.



Su efectividad dependerá de los objetivos y criterios de evaluación, los cuales el docente –en su rol de guía y motivador– deberá considerar para apoyar el crecimiento y desarrollo integral de sus estudiantes. Además, permitirá identificar las dificultades en el aprendizaje y los problemas en la enseñanza, facilitando así una educación contextualizada, humanística y de calidad.

(Escudero Escorza, 2000) enfatiza que “o la evaluación es útil o no tiene sentido realizarla; tiene que ser un instrumento para la acción y no un mero mecanismo de justificación o para tranquilizar conciencias” (p. 406). La evaluación en sí misma, no es el final de la acción evaluadora docente. El docente deberá analizar los resultados obtenidos de dicha evaluación para proceder a la acción, según la decisión tomada.

1.10 La evaluación formativa

La evaluación formativa puede considerarse un proceso estructurado con el que se recopilan evidencias sobre el progreso del estudiante. La información emerge del proceso evaluativo se utiliza para adaptar la enseñanza a las necesidades del estudiante y para mejorar sus estrategias de aprendizaje.

Se describe como un proceso continuo que facilita el monitoreo constante del progreso de los estudiantes. Durante una actividad identifica confusiones, dificultades o lagunas en el aprendizaje, que pueden abordarse mediante tutorías o apoyos pedagógicos adicionales. Tanto la evaluación formativa como la diagnóstica permiten al docente realizar ajustes didácticos al identificar el nivel actual del estudiante, para que este pueda comprender y aplicar los conocimientos cuando sea necesario.

(MINEDUC, 2016) Expresa esto: Se la realiza durante el aprendizaje, el docente utiliza estrategias, procedimientos, técnicas e instrumentos con los que los estudiantes demuestran la apropiación de conocimientos, habilidades y destrezas; además, le permite obtener información para tomar decisiones sobre la atención de las necesidades educativas y así considerarlo en la planificación didáctica. (p. 8-9)

Identificar el vacío correcto que existe entre el estado actual del aprendizaje del estudiante y alguna meta educativa deseada, posiblemente sea el propósito de la evaluación formativa. El vacío de un estudiante y otro difiere. Depende de cómo es visto este vacío -por quién lo padece- para observar determinada conducta. Un vacío muy grande puede verse como una meta inalcanzable,



provocando desmotivación y frustración. Por el contrario, si es muy pequeño, alcanzar la meta puede que no merezca esforzarse.

Rúbrica.	<p>Una rúbrica es un registro evaluativo que posee ciertos criterios o dimensiones a evaluar y lo hace siguiendo unos niveles o gradaciones de calidad y tipificando los estándares de desempeño.</p> <p>La rúbrica evaluará lo cognitivo, lo procedimental y lo actitudinal, basado en un proceso evaluador inicial, continuo y sumativo, no solo del alumno y del profesor. (J.C y otros, 2019)</p> <p>Por lo tanto, la rúbrica contribuye a la evaluación tanto de la enseñanza como del aprendizaje. La decisión de utilizar una rúbrica no está determinada por el área o la materia, sino por el propósito de la evaluación y la actividad de aprendizaje específica.</p>
La lista de cotejo	<p>La lista de cotejo, al igual que las rúbricas, es un instrumento que puede emplearse durante el desarrollo de un período lectivo o actividad. Consiste en un cuadro de doble entrada donde se enumeran los indicadores a evaluar a lo largo de un período de tiempo (normalmente de mediano a largo plazo) en la columna izquierda. En las columnas de la derecha, se registra la presencia o ausencia de cada indicador u objetivo.</p> <p>(Suntaxi, 2020) La lista de cotejo determina de forma concreta las tareas, acciones y procesos que serán evaluados a los estudiantes según la secuencia de realización.</p>
Guía de observación	<p>La guía o ficha de observación. Similar a la rúbrica y la lista de cotejo, la guía de observación puede emplearse para evaluar el desempeño de los estudiantes en los aspectos que el docente desee observar durante un periodo específico. Por lo tanto, es necesario definir este instrumento.</p>



La Guía de Observación es un instrumento basado en una lista de indicadores redactados como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos relevantes al observar.

Tabla 1 Tipos de Evaluación

Formas de evaluación

Las formas de evaluación se determinan según quién participa en el proceso evaluativo, es decir, el sujeto que realiza la evaluación. Casanova, 1998) “define a los agentes o sujetos evaluadores como las personas, grupos o instituciones encargados de llevar a cabo la evaluación” (p. 45). Dependiendo del agente evaluador, se pueden identificar tres tipos de evaluación: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. A continuación, se detallan cada forma.

Autoevaluación	En el contexto del aula, la evaluación ocurre cuando el estudiante analiza su propio rendimiento académico o sus trabajos, siguiendo criterios previamente establecidos por el docente. Los estudiantes pueden evaluar su trabajo y el nivel de satisfacción que les genera. Para ello, es fundamental que sean educados para desempeñar esta función correctamente, con seriedad y precisión, evitando caer en la autocomplacencia o tratarlo como un juego.
Coevaluación	En la práctica, la coevaluación (o evaluación de pares) resulta ser un importante complemento de la autoevaluación. La evaluación de pares únicamente es valiosa, si los alumnos pueden aceptar las críticas a su trabajo que provienen de sus compañeros; observaciones que no tomarían en serio si las da un profesor. El trabajo de sus compañeros también es valioso porque el intercambio se da en un lenguaje que los alumnos emplean naturalmente y debido a que ellos aprenden adoptando los roles de profesores y examinadores de otros.



Heteroevaluación	Esta evaluación se considera muy particular, no sólo porque depende de las actividades, contenidos, objetivos y el desarrollo de cada unidad de aprendizaje (como todas las demás), sino porque es realizada por una persona distinta del grupo en el que se encuentra el sujeto evaluado. En este caso, la evaluación recae en el docente, quien recopila información relevante sobre el rendimiento del alumno. Según Tapia (2014) (Pascual-Gómez, 2015) , es la evaluación que el docente lleva a cabo sobre sus estudiantes, utilizando diversas técnicas e instrumentos para obtener información sobre aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales (p. 46). El docente debe determinar qué, cuándo, dónde, con qué y para evaluar, para orientar y mejorar el proceso de aprendizaje.
-------------------------	---

Tabla 2 Formas de Evaluación

La Evolución de los Entornos Virtuales en Educación

La transformación de los entornos digitales en la educación ha sido una revolución que ha redefinido la forma en que se enseña y se aprende en el siglo XXI.

Primera Etapa: Introducción de las Tecnologías Informáticas

La primera fase de la digitalización en la educación comenzó en las décadas de 1980 y 1990 con la introducción de computadoras en las aulas. Este fue un período de experimentación y adaptación, donde las instituciones educativas comenzaron a utilizar software educativo y recursos multimedia para complementar la enseñanza tradicional.

Segunda Etapa: Internet y la Globalización del Conocimiento

Con la llegada de Internet en la década de 1990 y su expansión en los años 2000, la educación digital alcanzó una nueva dimensión. La conectividad global permitió el acceso a vastos recursos educativos en línea, desde bibliotecas digitales hasta cursos abiertos masivos en línea (MOOC). (Siemens, 2006) , el conectivismo surgió como una nueva teoría del aprendizaje, enfatizando la importancia de las redes y conexiones en el proceso educativo.

Tercera Etapa: Aprendizaje Móvil y Personalización



El avance de los dispositivos móviles a finales de los años 2000 y principios de 2010 marcó el inicio de la tercera etapa en la evolución de los entornos digitales en la educación. Según el informe de (Rogelio, 2017) , el aprendizaje móvil permitió a los estudiantes acceder a recursos educativos en cualquier momento y lugar, facilitando una mayor flexibilidad y personalización en el aprendizaje. Las aplicaciones educativas y las plataformas de gestión del aprendizaje, como Blackboard y Moodle, se convirtieron en herramientas esenciales para educadores y estudiantes.

Cuarta Etapa: Inteligencia Artificial y Realidad Virtual

En la actualidad, la inteligencia artificial (IA) y la realidad virtual (RV) están redefiniendo el futuro de los entornos digitales en la educación. La IA permite la creación de sistemas de tutoría inteligentes que pueden adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo retroalimentación personalizada y rutas de aprendizaje adaptativas. Según un informe de la (UNESCO, Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina Algunos casos de buenas prácticas, 2015) las tecnologías basadas en IA están siendo utilizadas para analizar grandes volúmenes de datos educativos, mejorando la toma de decisiones y la eficiencia en la administración educativa.

Competencias digitales docentes

La competencia digital docente permite a los educadores identificar herramientas, recursos y actividades interactivas para guiar el aprendizaje de sus estudiantes según los nuevos paradigmas tecnológicos, constructivistas y humanistas. En las escuelas ecuatorianas, el uso de la tecnología es parte del currículo, que puede desarrollarse mediante plataformas educativas y herramientas tecnológicas (García, 2018) . Aunque el uso de la tecnología en la educación se remonta a tiempos anteriores a la pandemia, muchos educadores ya la empleaban para dinamizar sus clases, motivar a los estudiantes y crear espacios diferentes para el desarrollo del proceso educativo. Entre estas metodologías activas se incluyen diversas estrategias, actividades y herramientas interactivas que los docentes utilizan para transformar el currículo en actividades que fomenten la participación mediante las TIC (Quiroz, 2017) . En este contexto, las competencias digitales del docente son fundamentales para integrar efectivamente las TIC en el proceso de enseñanza, motivando e impulsando el aprendizaje a través de recursos digitales (Pozos Pérez, 2018) Por lo tanto, esta competencia abarca tanto el conocimiento teórico como el dominio práctico en el ámbito tecnológico



Desarrollo de las competencias tecnológicas en docentes

Para lograr una educación de calidad, es esencial contar con diversos elementos que contribuyan al alcance de esta meta, y uno de estos elementos clave es el desarrollo de las competencias tecnológicas del docente. Se define estas competencias como la capacidad del educador para responder al proceso de enseñanza y aprendizaje, demostrando sus conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidad en el uso efectivo de las TIC. En este contexto, es importante mencionar que, en 2008, la UNESCO estableció un conjunto de criterios para ayudar a los responsables políticos y desarrolladores de planes de estudio a identificar las habilidades que los docentes necesitan para utilizar la tecnología en la educación, abordando así las necesidades contemporáneas. Estos estándares se actualizaron a finales de 2016 para reflejar los avances tecnológicos y la nueva visión de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que incorpora principios de equidad e inclusión, y se recogieron en un documento denominado Marco de Competencias Docentes en TIC. (UNESCO, 2019) establece en este documento que las competencias tecnológicas de los docentes deben estar organizadas en una estructura estándar que permita identificar los componentes de cada competencia y establecer directrices para su evaluación.

Las TIC en los procesos para estudiantes de bachillerato

(MINEDUC, 2016) establece en el punto 3 del documento titulado "Tecnología para la Educación" lo siguiente: "Softwares educativos para Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato, en todas las áreas del currículo, en español, quichua, shuar e inglés" (s/p). Esto significa que las TIC y su uso son fundamentales en todos los niveles educativos en Ecuador. En línea con esto, el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2013) Para (Navarrete Mendieta, 2018) El Ecuador asegura el acceso a internet y a diversas plataformas educativas, lo cual plantea un reto en los cambios educativos al favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante las TIC, pero también exige competencias del docente.

La enseñanza de la Historia

La historia es una disciplina científica que se dedica a revelar el pasado del ser humano, analizando cómo ha influido en su entorno social y natural y cómo ha interactuado con diferentes grupos humanos desde la invención de la escritura. Actualmente, existen numerosos modelos didácticos para la enseñanza de la Historia, la mayoría de los cuales son tradicionales. Sin embargo,



con el avance de los enfoques de aprendizaje, se intenta utilizar métodos que fomenten la reflexión y el análisis. Sánchez Jaramillo (2005).

Dificultades en la enseñanza de Historia y Ciencias Sociales

La enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales representa un desafío para los docentes, ya que el uso de metodologías inadecuadas o tradicionales puede convertir esta asignatura en una materia aburrida para los estudiantes, disminuyendo su interés y afectando negativamente su rendimiento académico. La profesora Cintia Martínez señala que "en estudios sobre la percepción de los estudiantes respecto a la Historia, el alumnado considera que esta asignatura no requiere comprensión, sino memorización" (Alvarado, 2008) Problemas como el "aprendizaje de conceptos históricos, la percepción del tiempo histórico, los temas de causalidad y multicausalidad, y la localización e identificación de espacios culturales" son comunes. (Prats, 2000) , el aprendizaje de conceptos históricos es especialmente difícil para los estudiantes de secundaria, ya que estos temas no se enseñan superficialmente, lo que impide comprender su importancia y relevancia en el tiempo y su comparación con el mundo actual.

Importancia de la enseñanza de la Historia.

El estudio de la enseñanza de la Historia se ha centrado tanto en los métodos pedagógicos como en la relevancia social de la materia. (Prats, 2000) señala que "la enseñanza de la historia tiene un gran poder formativo para los ciudadanos del futuro, y aunque no explica las causas de los problemas actuales, sí proporciona claves sobre el funcionamiento social en el pasado" (p. 22). Por lo tanto, la enseñanza de la Historia debe ayudar a los estudiantes a entender críticamente su propia identidad y situar en un contexto más amplio. Además, la Historia tiene la tarea de ayudar a los individuos a desarrollar una comprensión de su trayectoria histórica y la de la humanidad en general. No se trata solo de aprender fechas o narrar eventos, sino de entender las razones detrás de estos eventos y cómo influyeron en los procesos sociales, económicos, políticos y culturales de su época. También implica interpretar cómo estos eventos han impactado el presente y cómo podrían influir en el futuro de una región.

Fines educativos de la Historia

En las sociedades contemporáneas, la Historia juega un papel crucial. Sus objetivos no son absolutos ni uniformes, ya que varían según las perspectivas teóricas e ideológicas de quienes las



plantean. A continuación, se presentan algunos beneficios de la Historia en el ámbito educativo, de acuerdo con (Prats, Joaquín; Santacana, J, 2001)

Retos para la enseñanza de la Historia

Como se ha discutido anteriormente, la Historia, como disciplina científica, debe ser enseñada siguiendo criterios científicos. Sin embargo, los enfoques reduccionistas adoptados a lo largo del tiempo han llevado a que la Historia sea percibida en todo el mundo como un relato fragmentado del pasado, compuesto por eventos importantes que se deben conocer como parte de la cultura general o para cumplir con los requisitos del currículo escolar. En muchas escuelas de diferentes países, se sigue enseñando la Historia de manera tradicional, dividida por épocas en lugar de adoptar una perspectiva materialista que tenga en cuenta los modos de producción. Este enfoque, entre otros factores mencionados anteriormente, ha generado desinterés por parte de los estudiantes hacia la materia, quienes la ven como una serie de datos, fechas y eventos que deben memorizar (Lahera & Pérez, 2021)

Sin embargo, esto no significa que los docentes no puedan impulsar un cambio. Aquí están la realidad de la educación secundaria y las contribuciones de las carreras de docencia. La formación de los futuros docentes debe combinar la preparación académica y metodológica con el desarrollo de la conciencia social y el compromiso con el cambio desde una perspectiva científica.

1.2 Criterios de posición

Evaluación formativa

Este enfoque de investigación se centra en recopilar información sobre el aprendizaje de los estudiantes para mejorar dicho aprendizaje. La evaluación formativa implica proporcionar retroalimentación oportuna y específica a los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al investigar esta área, se pueden explorar métodos y estrategias efectivas para implementar la evaluación formativa en entornos educativos, así como su impacto en el rendimiento y la motivación de los estudiantes.

A nivel global, la evaluación formativa se dirige a fomentar un aprendizaje responsable y consciente en los estudiantes mediante la guía de los docentes, quienes pueden organizar de manera sistemática el proceso de aprendizaje. Es crucial reconsiderar la evaluación formativa hoy, ya que es uno de los desafíos más complejos de la enseñanza en el aula. A menudo, esta evaluación se centra en aspectos cuantitativos y está estrechamente ligada al rendimiento académico. Los



requisitos pedagógicos para proporcionar una educación de calidad resaltan la importancia de la evaluación formativa, que resulta fundamental para evaluar los procesos de aprendizaje.

El texto resalta la importancia de reconsiderar la evaluación formativa en el ámbito educativo, y desde una perspectiva a favor de esta premisa, se sostiene firmemente la necesidad de dicha revisión. Se reconoce que la evaluación formativa desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes y en la promoción de un aprendizaje significativo. En lugar de enfocarse exclusivamente en aspectos cuantitativos y en el rendimiento académico, se aboga por un enfoque más amplio que permita a los docentes seguir de cerca el progreso de los estudiantes, identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y proporcionar retroalimentación oportuna y personalizada.

En conclusión, desde esta postura, se respalda la propuesta de replantear la evaluación formativa para convertirla en una herramienta más efectiva en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocándose en el desarrollo integral de los estudiantes y no únicamente en sus logros académicos.

Entornos virtuales

Esta categoría de investigación se centra en el uso de tecnología digital en el contexto educativo. Aquí, el objetivo es explorar cómo las herramientas y plataformas digitales pueden ser utilizadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se puede investigar el diseño y la implementación de entornos digitales que faciliten la evaluación formativa, como aplicaciones móviles, plataformas de aprendizaje en línea, simulaciones, juegos educativos, entre otros. Además, se puede examinar cómo estas tecnologías pueden adaptarse para satisfacer las necesidades específicas del proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia.

Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), conocidos como Virtual Learning Environments (VLE) en inglés, son plataformas educativas basadas en la web que ofrecen una variedad de herramientas informáticas diseñadas para promover la interacción didáctica. Estas herramientas incluyen plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales, y permiten que los estudiantes asuman un papel activo en su propio proceso de aprendizaje. En este contexto, el papel del docente se transforma en el de guía y facilitador, asegurando que los estudiantes adquieran las competencias establecidas en el plan de estudios.



La incorporación de la tecnología como herramienta mediadora ha dado lugar a nuevos espacios educativos, como los Espacios Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), el aprendizaje electrónico (e-learning) y el aprendizaje con dispositivos móviles (m-learning), que, junto con otros recursos, constituyen los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). La enseñanza virtual se refiere a la creación de un entorno digital donde se pueden integrar elementos y recursos digitales para facilitar la interacción con los estudiantes, aunque no se pueda compartir un espacio físico, como un aula de clases.

Sin embargo, es importante reconocer que el uso de EVA también presenta desafíos. Por ejemplo, la dependencia excesiva de la tecnología puede crear barreras de acceso para aquellos que no tienen acceso a dispositivos o conexión a internet confiable. Además, la naturaleza virtual de estos entornos puede dificultar la creación de conexiones personales entre estudiantes y docentes, lo que podría afectar la calidad de la interacción y la retroalimentación.

En resumen, aunque los Entornos Virtuales de Aprendizaje ofrecen numerosas ventajas en términos de flexibilidad y accesibilidad, es importante abordar las posibles desventajas, como las barreras de acceso tecnológico y la falta de conexión personal, para garantizar que estos entornos sean inclusivos y efectivos para todos los estudiantes.

Proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de historia

Esta área de investigación se enfoca en entender cómo se enseña y se aprende la historia en entornos educativos. Implica analizar los métodos pedagógicos, los recursos educativos, las estrategias de enseñanza, y cómo los estudiantes interactúan con el contenido histórico. Al investigar esta categoría, se pueden explorar diferentes enfoques para enseñar historia, así como identificar desafíos comunes y oportunidades de mejora en el proceso de aprendizaje de esta materia.

Se resalta la transformación de la evaluación en el ámbito educativo de Historia y Ciencias Sociales, desplazándose desde una perspectiva cuantitativa hacia una más procesual y contextual. Desde una posición personal, se respalda plenamente esta evolución en la evaluación educativa.

En conclusión, desde esta perspectiva personal, se respalda firmemente la transición hacia una evaluación más procesual y contextual en la enseñanza de Historia y Ciencias Sociales, considerándola esencial para promover un aprendizaje significativo y centrado en el estudiante.



1.3 Bases normativas y legales

En el campo educativo, las estrategias de evaluación formativa están sustentadas por una serie de normativas y marcos legales que regulan su aplicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas regulaciones no solo aseguran la calidad educativa, sino que también promueven la adaptación de métodos tradicionales a las nuevas tecnologías, como los entornos digitales de aprendizaje.

En el ámbito del bachillerato, la Ley General de Educación de Ecuador subraya los principios esenciales de la evaluación educativa, destacando el rol de la evaluación formativa como un proceso continuo que favorece el aprendizaje de los estudiantes y fomenta su autonomía (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011). Esta ley resalta la importancia de incorporar herramientas digitales en el proceso educativo, apoyando su integración en la enseñanza de Historia en el nivel de bachillerato.

El Plan Nacional del Buen Vivir (2013) también impulsa el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación, reconociendo su relevancia para una formación integral de los estudiantes. Las políticas educativas nacionales promueven la adopción de entornos digitales como instrumentos que enriquecen el aprendizaje colaborativo y activo, especialmente en áreas como la Historia, donde la capacidad crítica y de investigación es fundamental.

En cuanto a la Constitución de la República del Ecuador (2008), establece el derecho a una educación inclusiva y de calidad, destacando la importancia de las herramientas digitales. En este contexto, la evaluación formativa debe ser un proceso integral y flexible, que se ajuste a los avances tecnológicos y a las necesidades individuales de los estudiantes.

La Normativa de Evaluación Educativa del Ministerio de Educación de Ecuador refuerza la necesidad de emplear nuevas estrategias evaluativas que faciliten el aprendizaje en entornos digitales, ofreciendo retroalimentación continua para el desarrollo de competencias cognitivas y sociales en los estudiantes.

Estas normativas y principios legales brindan el marco necesario para implementar estrategias de evaluación formativa en entornos digitales, permitiendo que los estudiantes de Historia en el bachillerato desarrollen habilidades analíticas y críticas mediante el uso de tecnologías, mientras se garantizan los estándares educativos del país.



Conclusión del capítulo

En el epígrafe 1.1 Se ha establecido una base teórica robusta que sustenta la investigación, demostrando cómo la evaluación formativa, respaldadas por teorías pedagógicas y principios de aprendizaje significativo, pueden modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia. El objetivo de la investigación es aprovechar esta capacidad de las nuevas tecnologías digitales para mejorar la educación histórica y promover un aprendizaje significativo entre los estudiantes.

El epígrafe 1.2 proporciona una visión de conjunto sobre los antecedentes históricos de la educación tradicional, evidenciando una evolución en los enfoques educativos desde la antigua Grecia hasta la era digital actual. Se destaca cómo la educación tradicional ha experimentado diversas etapas, desde un modelo centrado en la enseñanza magistral hasta reformas que buscan un enfoque más orientado al estudiante. Además, se menciona la importancia de la evaluación formativa y los distintos tipos de formas de evaluar a los estudiantes, también conociendo las competencias digitales de cada docente y su aplicación en diversas materias, especialmente en la enseñanza de las ciencias sociales.

El epígrafe 1.3, Una investigación resalta la relevancia de las nuevas tecnologías como una estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Historia.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Para realizar una investigación efectiva en el campo de los entornos virtuales, es fundamental desarrollar una metodología sólida que guíe el proceso y asegure resultados confiables. Esto comienza con una definición precisa del problema de investigación y una revisión exhaustiva de la literatura pertinente para situar el estudio en un contexto más amplio. Los objetivos de la investigación actúan como hitos de referencia, mientras que el marco teórico ofrece la base conceptual necesaria. La elección de la metodología y las técnicas de recopilación de datos son decisiones críticas que afectan la calidad de la investigación. También es esencial una selección cuidadosa de la muestra, junto con la recopilación y el análisis de datos. Finalmente, la interpretación de los resultados, así como las conclusiones y recomendaciones.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías de investigación

Operacionalización de la categoría: Evaluación Formativa

Definición Conceptual: Se centra en intervenir en los procesos de mejora, detectando los progresos y dificultades del estudiante (Pérez & Pino, 2017)

Definición Operacional: La evaluación formativa se logra a través de una variedad de actividades y técnicas que incluyen observaciones directas, cuestionarios, pruebas de diagnóstico, autoevaluación y retroalimentación detallada y específica.

Dimensiones.

Dimensión Reguladora: Para (Salas, 2019), la regulación de la enseñanza, “es un proceso regulado donde las actividades de enseñar, aprender y evaluar están intrínsecamente interrelacionadas de cara a la consecución de un aprendizaje autónomo, constructivo, cooperativo y diversificado” (p. 5), Esto implica que el aprendizaje será único para cada estudiante, ya que construirá su conocimiento desde su propia perspectiva y alcanzará los objetivos planificados.

Dimensión Procesual: Es crucial integrar estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que promuevan el pensamiento autónomo y reflexivo de los estudiantes, así como su capacidad crítica y creativa. Por ello (Meneses, 2007) explica que se debe fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje por medio del contexto, motivaciones, metodologías activas, dificultades y potencialidades dentro del aula.



Dimensión Continua: En la dimensión continua, las secuencias didácticas se estructuran de forma ordenada y progresiva, facilitando el conocimiento del estudiante a lo largo del proceso. El sistema de evaluación y aprendizaje solo tiene éxito cuando es continuo, ya que así se asegura que el aprendizaje sea significativo para los estudiantes. Con el tiempo, se construye el conocimiento mediante la identificación de las dificultades. (Elola & Toranzos, 2000).

Dimensión Retro alimentadora: La retroalimentación, aunque es un proceso complejo, es crucial en la enseñanza y el aprendizaje, ya que ofrece a los estudiantes seguridad y confianza durante su proceso de aprendizaje. esto lo explican (Nicol & Mac Macfarlane, 2006), afirmando que esta “contribuiría a fortalecer la capacidad de los estudiantes para autorregular y mejorar su desempeño y obtener logros en sus aprendizaje y rendimiento académico gracias al conocimiento de sus fortalezas y debilidades”

Dimensión Innovadora: Los maestros deben enfocarse en desarrollar actividades diferentes y variadas actividades dentro del aula, ya sea de forma individual o grupal para mejorar la dinámica del proceso educativo (Salas, 2019). Es fundamental renovar las metodologías para evitar que se vuelvan repetitivas debido a la falta de innovación.

Indicadores

Personalización de Evaluaciones: Adaptación y personalización de las estrategias de enseñanza y evaluación para reflejar las necesidades individuales y el progreso único de cada estudiante.

Estrategias Didácticas Activas: Implementación y efectividad de estrategias didácticas que promuevan el pensamiento autónomo, crítico y creativo, integrando metodologías activas que consideren el contexto, motivaciones, dificultades y potencialidades de los estudiantes.

Progresión Estructurada del Aprendizaje: Existencia de un plan de enseñanza y evaluación que presenta secuencias didácticas ordenadas y progresivas, con un seguimiento constante del progreso del estudiante.

Calidad de la retroalimentación: Frecuencia, claridad y utilidad de la retroalimentación proporcionada a los estudiantes, y su impacto en la autorregulación del aprendizaje.

Diversidad de Actividades Didácticas: Variedad e innovación en las actividades de enseñanza, tanto individuales como grupales, que promuevan un entorno educativo dinámico y

estimulante, con un enfoque en renovar metodologías para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.

Operacionalización de la categoría: Entornos Virtuales

Definición Conceptual: Los entornos virtuales de aprendizaje (de aquí en adelante EVA), en inglés Virtual Learning Environment (de aquí en adelante VLE), son espacios educativos que se encuentran en una plataforma web, éste cuenta con una serie de herramientas informáticas que fomentan la interacción didáctica. Los más utilizados son: las plataformas e-learning, los blogs, las wikis o las redes sociales. (Rodríguez, 2020)

Definición Operacional: Los entornos virtuales se operacionalizan a través de herramientas y plataformas digitales específicas que permiten la interacción y el acceso a recursos educativos.

Dimensiones:

Acceso y Usabilidad: Se refiere a la facilidad con la que los usuarios pueden ingresar, navegar y utilizar la plataforma digital.

Interactividad: Se centra en las herramientas y funcionalidades que permiten la comunicación y colaboración entre usuarios dentro del entorno virtual. Incluye la capacidad de interactuar en tiempo real.

Recursos Educativos:

Evalúa la cantidad, calidad y variedad de materiales educativos disponibles en el entorno virtual.

Evaluación y Retroalimentación:

Examina los métodos y herramientas disponibles para evaluar el desempeño de los usuarios y proporcionar retroalimentación.

Seguridad y Privacidad:

Se refiere a las medidas implementadas para proteger la información personal y académica de los usuarios.

Indicadores:

Facilidad de Navegación: Tiempo promedio de acceso a la plataforma, facilidad para realizar tareas, y satisfacción de los usuarios con la interfaz de la plataforma.

Herramientas de Comunicación y Colaboración: Número y calidad de las herramientas disponibles para la comunicación en tiempo real.



Variedad y Relevancia de Recursos: Cantidad de recursos educativos disponibles y su relevancia para los objetivos de aprendizaje.

Calidad de Evaluaciones y Retroalimentación: Frecuencia y diversidad de los métodos de evaluación y la utilidad y claridad de la retroalimentación proporcionada a los usuarios.

Protección de Datos: Cumplimiento con las normativas de protección de datos, existencia de medidas de seguridad para la protección de información personal y académica, y la efectividad de las políticas de privacidad.

**Operacionalización de la categoría: Proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia:
Estudios Sociales**

Definición Conceptual: Al respecto, (Valencia, 2018) señala que de las virtudes del m-learning destacan el desarrollo de la autonomía y control del proceso de aprendizaje en el estudiante, asegurando que el uso de esta metodología ofrece espacios de reflexión entre los procesos académicos y el mundo globalizado.

Definición Operacional: El proceso de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales se operacionaliza mediante la planificación de contenidos temáticos, el uso de estrategias didácticas y recursos educativos.

Dimensiones:

Diseño Curricular:

Proceso de planificación que involucra la selección y organización de los contenidos temáticos, objetivos de aprendizaje y competencias a desarrollar en Estudios Sociales.

Métodos de Enseñanza:

Estrategias y enfoques pedagógicos utilizados para impartir los contenidos de Estudios Sociales.

Actividades de Aprendizaje:

Actividades prácticas y proyectos diseñados para que los estudiantes exploren y profundicen en los temas de Estudios Sociales.

Evaluación del Rendimiento:

Métodos y herramientas empleadas para medir y analizar el nivel de comprensión y el progreso de los estudiantes en la materia.

Retroalimentación:



La retroalimentación ayuda a identificar fortalezas y áreas de mejora, y guía a los estudiantes en la revisión y ajuste de sus estrategias de aprendizaje para lograr un mejor entendimiento de los temas de Estudios Sociales.

Indicador

Contenidos: Grado en que los contenidos, objetivos y competencias están claramente alineados y secuenciados de manera lógica a lo largo del curso de Estudios Sociales.

Efectividad de Estrategias: Diversidad y eficacia de las estrategias pedagógicas empleadas para enseñar, evaluadas a través de la participación y comprensión de los estudiantes.

Aplicación de Actividades: Calidad y pertinencia de las actividades diseñadas, medida por la capacidad de estas para involucrar a los estudiantes y aplicar los conceptos aprendidos en situaciones prácticas.

Diversidad en la Evaluación: Variedad y exactitud de las herramientas de evaluación utilizadas para medir el progreso de los estudiantes, y la capacidad de estas para reflejar el nivel de comprensión y habilidades adquiridas.

Utilidad de la retroalimentación: Frecuencia, claridad y utilidad de los comentarios proporcionados a los estudiantes, evaluada a través de la mejora en el desempeño y la capacidad de los estudiantes para aplicar las sugerencias recibidas.

2.2 Enfoque de la Investigación

La investigación mixta es un enfoque que integra métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio para obtener una visión más completa y detallada de un problema de investigación. Este enfoque aprovecha las fortalezas de ambas metodologías para enriquecer el análisis.

Los datos cuantitativos se obtienen mediante métodos que proporcionan información numérica y objetiva, como encuestas con preguntas cerradas, experimentos controlados, análisis estadísticos, y mediciones. Estos datos permiten identificar y cuantificar tendencias, relaciones y patrones.

Por otro lado, los datos cualitativos, que son más descriptivos, se recopilan a través de entrevistas, observaciones participativas, análisis de contenido y grupos de discusión.

2.3 Alcance de la investigación

Este trabajo se clasifica como una investigación exploratoria, destinada a investigar áreas poco estudiadas o a obtener una comprensión más profunda de fenómenos nuevos o poco conocidos. En este caso, ha sido útil para familiarizarse con el concepto de entornos digitales, evaluación formativa



y su aplicación en la enseñanza de Ciencias Sociales para los estudiantes de 1° de Bachillerato. Esta investigación ha revelado la falta de conocimiento y el uso limitado de estas herramientas por parte de los docentes y estudiantes, lo que indica la necesidad de una investigación más detallada e integrada que combine enfoques pedagógicos y tecnológicos en la educación.

Además, se prevé una transición hacia un nivel explicativo en la investigación. Este nivel no solo busca describir y comprender el problema, sino también explicar sus causas subyacentes y proponer soluciones. Las entrevistas se utilizan como un medio para investigar y explicar las raíces del problema y las posibles soluciones. También se hace referencia a la conceptualización de variables dependientes e independientes en el marco teórico, lo que sugiere un enfoque más analítico y orientado a la resolución de problemas.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.

El tipo de investigación aplicada en el campo de acción real, no experimental, se detalla por la intención de proporcionar estrategias concretas hacia el principal problema detectado en el aula de clases, el objetivo principal es motivar a los estudiantes de bachillerato por la materia de historia mediante la aplicación de un módulo de evaluación formativa, buscando introducir innovaciones que tengan impacto sustancial en la forma en cómo los estudiantes aprender historia.

Esta aproximación facilita la identificación de factores contextuales que pueden influir en la efectividad de las estrategias de evaluación formativa en entornos digitales, ofreciendo perspectivas valiosas para la implementación de estas estrategias en contextos similares.

2.5 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación

Los métodos teóricos utilizados en la investigación incluyen:

Método **analítico-sintético**, se analizó el contexto educativo de nuestro país, entendiendo las ciertas limitaciones que poseen muchas instituciones educativas en ámbito tecnológico siendo el punto de partida para entender la realidad de nuestra Institución.

Método **inductivo-deductivo**, Lo usamos para comprender el proceso educativo en la Institución aplicando las herramientas tecnológicas y obteniendo las conclusiones para llegar a un posible solución al problema planteado.

Método **deductivo**: Se partió de teorías educativas sobre el uso de tecnologías en el aula y la evaluación formativa para aplicarlas a la realidad de la institución. Este enfoque permitió comprobar

si las teorías preexistentes sobre el uso de herramientas digitales en la educación se ajustan a las necesidades y condiciones específicas del contexto local.

Método **comparativo**: Se realizó una comparación entre distintas experiencias de implementación de entornos digitales en instituciones similares, con el fin de identificar mejores prácticas y adaptar estrategias efectivas para el contexto de nuestra investigación.

Método **histórico-lógico**: Este método fue clave para entender cómo ha evolucionado la implementación de las tecnologías en la educación a lo largo del tiempo, especialmente en el contexto de la enseñanza de la Historia, permitiendo así contextualizar los cambios y las tendencias actuales en el uso de herramientas digitales en el proceso educativo.

Los métodos empíricos utilizados en la investigación son los siguientes:

El método de **Encuestas**, la creación de encuestas estructuradas para estudiantes y docentes incluirán preguntas cerradas y abiertas para obtener una visión completa.

El método de la **observación**, para percibir de forma directa el avance de los estudiantes, ya con la herramienta tecnológica aplicada.

El método del **test**, es un instrumento de medida que se aplica durante el proceso investigativo para obtener una respuesta coherente y apegada a los objetivos planteados en la investigación.

Los **métodos estadísticos que** se aplican son los siguientes: Donde se recopilan y analizan los resultados académicos de los estudiantes antes y después de la implementación del recurso propuesto para analizar la evaluación formativa cuyo objetivo es medir el impacto directo de estas estrategias en el rendimiento académico de los estudiantes.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Estos instrumentos son utilizados de manera complementaria para obtener datos cuantitativos y cualitativos que permitan abordar los objetivos de investigación y responder a las preguntas planteadas en este proyecto.

Cuestionarios

Propósito: Medir de manera cualitativa los objetivos relacionados con la motivación de los estudiantes, y su percepción sobre la enseñanza de historia, mediante el uso de tecnologías en la evaluación formativa. Los cuestionarios proporcionan los datos numéricos para medir los resultados.



Justificación: Los cuestionarios son instrumentos que tienen la capacidad para recopilar datos de manera eficiente. Se busca medir la participación de los estudiantes y su apertura a las nuevas tecnologías en materias como la historia.

Encuesta

Propósito: Explicar las experiencias y percepciones de los estudiantes en relación al uso del módulo de evaluación formativa aplicado para la materia de historia, se busca encontrar qué aspectos encuentran los estudiantes de bachillerato más beneficiosos y cómo podemos motivar su participación más activa en la clase.

Justificación: Esta nueva encuesta busca recopilar la información sobre cómo es la percepción de los estudiantes luego de proporcionarles el módulo de evaluación formativa para su evaluación.

Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.

Población: La población fueron los estudiantes de la jornada matutina de primero de bachillerato paralelo, que están matriculados en la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil, una institución particular donde hemos visto cierto grado de motivación por parte de los estudiantes de bachillerato por la materia de historia.

Muestra: Se tomó como muestra a 18 estudiantes de primero de bachillerato, paralelo “D” es una selección de muestra representativa mediante técnicas de muestreo aleatorio o estratificado según el tamaño y carácter.

Tipo de muestra: Se planteó un muestreo aleatorio o estratificado; se lo utiliza en donde no es posible extraer un muestreo de probabilidad aleatorio, debido a consideraciones como tiempo y de disponibilidad de la muestra.

Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.

Análisis Cuantitativo de Datos.

Estadísticos Descriptivos: Se usarán las medidas de tendencia central, como media y mediana para describir la motivación que sienten los estudiantes al momento de recibir clases de Historia. Se evalúa la variabilidad de los datos.

Análisis de correlación: Se elaborará un análisis de correlación para examinar las relaciones entre la motivación de los estudiantes y el uso de las nuevas tecnologías.



Análisis de datos cualitativos.

Análisis de contenido: Se elaborará el análisis de contenido para examinar las transcripciones de las encuestas cualitativas, Se obtendrán respuestas que detectarán nuevos temas y categorías en base a las respuestas de los estudiantes.

Codificación cualitativa: Las respuestas de los estudiantes se sistematizaron en categorías que reflejan las vivencias de cada uno.

2.6 Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.

En el capítulo 1.- La fundamentación teórica de la problemática de investigación se construye a partir del análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas sobre el tema. Esto incluye un análisis de los aspectos históricos y la evolución del problema científico, acompañado de un análisis crítico y reflexivo sobre las perspectivas de diversos autores relacionados con las categorías clave de la investigación.

En el Capítulo 2.- Se detalla la metodología utilizada para desarrollar la propuesta, vinculándola con los objetivos específicos, así como los métodos y técnicas de investigación empleados. Además, se ofrece una descripción exhaustiva de los resultados obtenidos.

En el Capítulo 3.- Se lleva a cabo un análisis tanto cualitativo como cuantitativo de los resultados, lo cual otorgará validez al trabajo de investigación. También se aborda el tiempo de ejecución y la sostenibilidad de la propuesta, junto con una evaluación de los beneficios, la viabilidad y la factibilidad de aplicar la estrategia didáctica basada en la narrativa digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia.

Etapas de diagnóstico inicial.

Revisión Bibliográfica y Fundamentación Teórica.

En este capítulo se revisa de forma prolongada la literatura que existe sobre el uso de un módulo de evaluación formativa para la enseñanza de historia y los fundamentos teóricos aplicados para la estrategia educativa. El objetivo es comprender las bases principales que sustentan el uso del módulo formativo para la enseñanza de la Historia.

Identificación de Antecedentes y Tendencias Históricas.



Se busca identificar antecedentes y tendencias históricas sobre el uso de la evaluación formativa para la enseñanza de la materia de Historia mediante un módulo digital, esto proporciona contexto histórico y antecedentes para el trabajo actual.

Caracterización de la Situación Actual.

En esta etapa, se obtiene información sobre la situación actual del proceso de enseñanza – aprendizaje de la Historia en la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil, durante el periodo 2024-2025. Esto incluye los datos sobre los métodos pedagógicos aplicados y desafíos encontrados.

Modelación de la Propuesta.

Determinación de Categorías de Análisis.

Las categorías de análisis que son evaluadas en la investigación son el proceso de enseñanza aprendizaje, el módulo de evaluación formativa, esto incluye la participación de los estudiantes, docentes y directivos para su aplicación en el aula de clases.

Selección de Instrumentos de Recopilación de Datos.

Se elaboran los instrumentos para la recopilación de datos, como entrevistas y encuestas.

Diseño de la Estrategia Didáctica con el uso de un módulo Evaluación Formativa.

En el diseño de la estrategia didáctica, se determinarán los elementos teóricos, la pertinencia y la aplicabilidad de un módulo de evaluación formativa para motivar al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Historia para los estudiantes de Primer de Bachillerato en la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil periodo 2024, Este apartado incluirá la elaboración del módulo de evaluación formativa sobre las principales destrezas de la materia de Historia.

2.7 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

Análisis de Datos y Comparación de Resultados.

Los datos obtenidos se analizan utilizando estadísticas cuantitativas, como pruebas de correlación entre los estudiantes de bachillerato. Los resultados se comparan para analizar el impacto de la aplicación del módulo de evaluación formativa.

Interpretación de Resultados y Conclusiones.

Se interpretarán los resultados junto a los objetivos de la investigación y dar una respuesta a las preguntas planteadas, se elaborarán conclusiones y se aplicará el alcance de la estrategia a aplicar con el módulo de la evaluación formativa para la enseñanza de historia.

Validación



Para validar la propuesta por criterios de especialistas en educación, se aplica el método de sistematización de experiencias.

Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

El proceso de análisis e interpretación de la encuesta aplicada hacia los estudiantes de primero de bachillerato, se destaca la importancia de la muestra aplicada, jóvenes que aprenden y a su vez están inmersos en el mundo tecnológico y buscan mejores herramientas para mejorar su aprendizaje.

Además, se usa un instrumento que se compone de 7 preguntas, las mismas que abordan diversas categorías de la investigación, estas preguntas buscan revelar cómo se sienten los estudiantes en torno a la materia de Historia.

Figura 1 Frecuencia del uso de plataformas



Elaboración propia

Según los datos obtenidos del gráfico 1, la tendencia mayoritaria apunta a que la frecuencia sobre el uso de las plataformas digitales por parte de los estudiantes de Primero de Bachillerato se muestra en rara vez, siento un dato preocupante, porque se concluye que gran parte de los jóvenes encuestados no tienen conocimiento de las herramientas digitales, a su vez otra parte de estudiantes, que si bien no son la mayoría, usan con cierta frecuencia las herramientas virtuales dividiéndose de

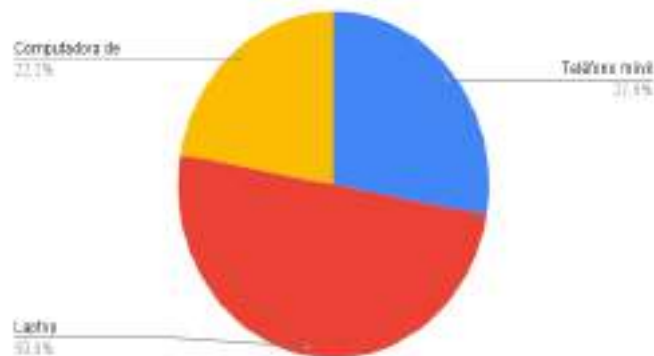


la siguiente manera: 11,1 % siempre las usan, y un 27,8 las usan a veces, dando a entender que aproximadamente el 38% de estudiantes tienen cierta proyección a estar familiarizados

con los contenidos digitales, otro dato a destacar es que el 5,6% de jóvenes encuestados nunca han usado herramientas virtuales.

Figura 2 Tipo de Dispositivos

2. ¿Qué dispositivos utilizas principalmente para acceder a tus clases de Historia en línea?



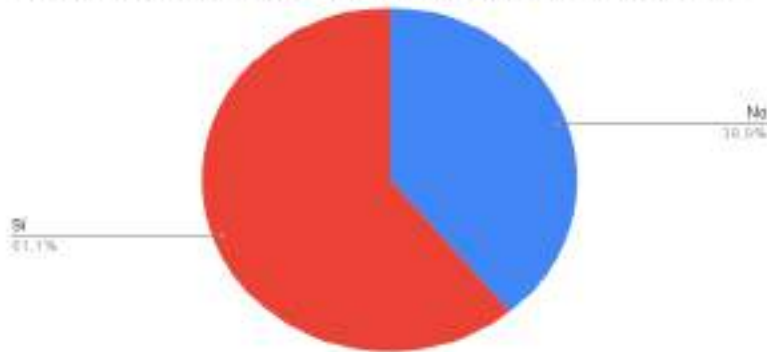
Elaboración propia

Según la figura 2, los jóvenes encuestados ocupan mayormente su laptop para el acceso en línea a las clases de historia, dando a entender que más de la mitad de los estudiantes poseen una laptop en sus casas, lo cual haría más viable el proyecto de investigación, el restante se divide entre los que usan el teléfono móvil, siendo un 27,8% y la computadora de escritorio, siendo usada por una minoría representada por el 22,2%.



Figura 3 Actividades de evaluación formativa

3. ¿Has participado en actividades de evaluación formativa (como quizzes, foros de discusión, trabajos colaborativos) en tus clases de

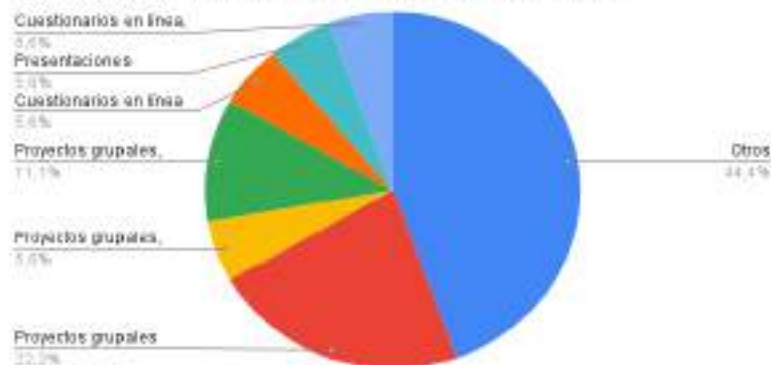


Elaboración propia

En la figura 3, se les preguntó a los estudiantes de primero de bachillerato si han realizado actividades de evaluación formativa en sus clases de historia, estas actividades pueden ser, foros de debate, trabajos colaborativos o quizzes, siendo la respuesta mayoritaria un sí con más del 60%, dando a entender que los docentes aplican recursos de la evaluación formativa en sus clases y los jóvenes las conocen y las aplican, por otro lado menos del 40% mencionan que no han participado en las actividades ya mencionadas, por ende habrá que poner mayor énfasis en ese grupo de estudiantes.

Figura 4 Tipo de actividades

4. Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿qué tipo de actividades has realizado? (Puedes seleccionar más de una opción)

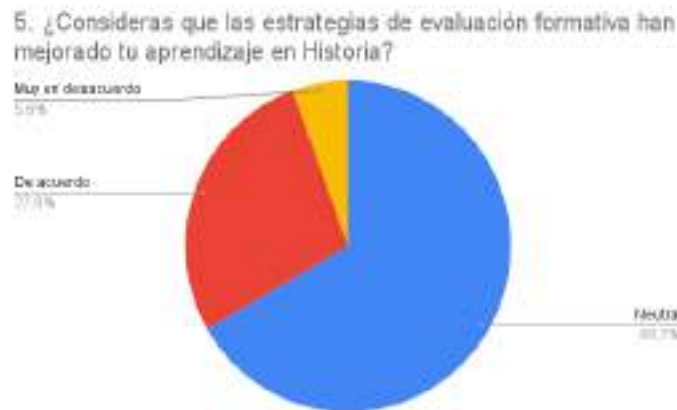




Elaboración propia

En la figura 4, la pregunta se encuentra condicionada a la pregunta anterior, ¿Cuáles son las actividades de evaluación formativa que han realizado? Siendo la mayor muestra recolectada, los proyectos grupales, sumando en total más del 36% de encuestados, en cambio en menor medida los cuestionarios en línea con más del 10% de evaluaciones afirmativas por parte de los estudiantes, aproximadamente el 5% menciona los cuestionarios en línea, sin embargo, hay un importante porcentaje de jóvenes que no han realizado las actividades mencionadas o a su vez han usado otras actividades siendo este el número más alto con un 44%.

Figura 5 Estrategias de evaluación formativa

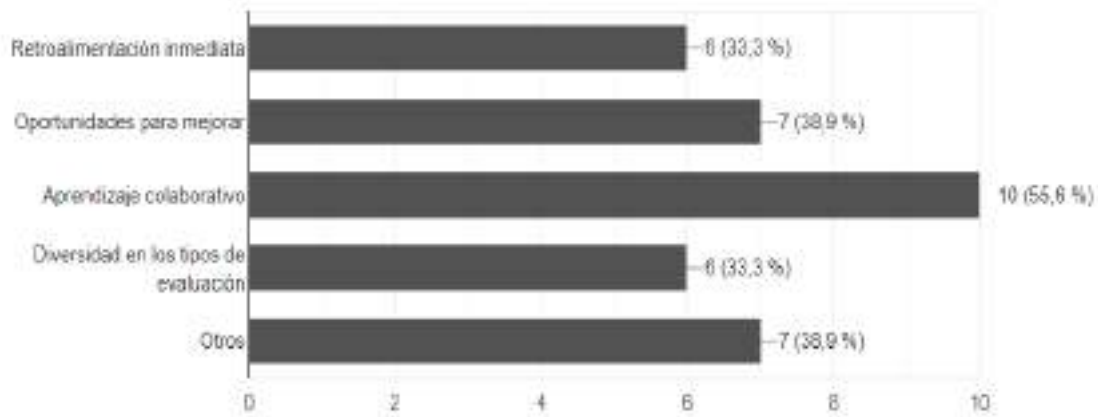


Elaboración propia

En la figura 5, se les preguntó a los estudiantes si consideraban que las estrategias de evaluación formativa han mejorado su forma de aprender historia, a lo cual una buena mayoría se mantuvo representada por el 66% se muestra neutral, dando cabida a que consideran que si bien ayudó la estrategia implementada, quizá esta no fue ejecutada debidamente, otro importante número representado por el 27,8% está totalmente de acuerdo sobre la aplicación de las estrategias de evaluación formativa, esto nos dice que para esta muestra las evaluación formativa aplicada en la historia son efectivas, en cambio el 5,6% considera que las estrategias simplemente no han funcionado, lo cual nos indica al grupo vulnerable que debe tener más atención.



Figura 6 Aspectos de la evaluación formativa



Elaboración propia

Según la figura 6, se les pidió a los estudiantes que señalen las herramientas que para ellos son más útiles para el aprendizaje en historia, de las destacadas son las siguientes: con 55% el aprendizaje colaborativo, llama mucho la atención porque detalla que existe una mayor motivación al trabajar colaborativamente, otro grupo importante siendo el 33% destaca la diversidad en los tipos de evaluación, un 38% se decanta por las oportunidades de mejora que pueden dar este tipo de evaluaciones para un mejor aprendizaje, al 33% les llama mucho la atención la retroalimentación inmediata que dan apertura estas plataformas, y hay un importante grupo conformado por el 38% que le menciona que su aprendizaje por historia se ve influido por otras cosas.



Figura 7 Implantación de las estrategias de evaluación formativa



Elaboración propia

En la figura 7, nos detalla lo siguiente, ¿Qué tan satisfecho está el estudiante con la implementación de las estrategias de evaluación formativa en las clases de historia? Para un 44% de mantiene neutral ante lo planteado, dando a entender que las consideran importantes, pero no fundamentales para su proceso de aprendizaje, sumando los aspectos positivos, más del 28% se considera muy satisfecho y satisfecho respecto a la implementación de estas estrategias, dejando de lado un 16,7% que se encuentra insatisfecho, el cual será la muestra a la que se pondrá más énfasis para complementar su proceso de enseñanza.

Conclusiones del diagnóstico causal.

A partir del análisis de cada pregunta, los distintos datos recopilados de la encuesta para el trabajo de investigación, se pueden extraer las siguientes conclusiones:

Frecuencia de plataformas digitales: Un poco más de la mitad de estudiantes concluyen que rara vez han usado plataformas digitales para las clases de historia con un 55,6% de aceptación.

Tipos de Dispositivos: El dispositivo más usado por parte de los jóvenes encuestados para acceder a las clases de historia en línea es la laptop con el 50% de respuestas afirmativas, le sigue el teléfono móvil con 27,8% y por último la computadora de escritorio con un 22,2%.

Actividades de evaluación: Más de la mitad de los estudiantes encuestados menciona que han participado en las actividades de evaluación formativa con un 61,1% de participación afirmativa.



Tipos de actividades: Entre las actividades más elegidas por parte de los estudiantes se destaca el otros, que predomina con el 50%, de cerca le siguen los proyectos grupales con un 44% de respuestas positivas, terminan la encuesta con las presentaciones digitales con un 22% y los cuestionarios con un 11%, llama la atención que los foros de discusión presentan un 0%.

Estrategias de evaluación formativa: La gran mayoría de estudiantes encuestados se manejan de forma neutral que las estrategias de evaluación formativa han mejorado su aprendizaje en historia con un 66,7%, seguido por un 27,8% que se mantiene de acuerdo sobre la pregunta planteada.

Aprendizaje en Historia: Para los jóvenes encuestados entre los aspectos de la evaluación formativa más útiles son los siguientes; se destaca el aprendizaje colaborativo con un 55,6% seguido de las oportunidades de mejora con un 38,9% y también destaca una retroalimentación inmediata con un 33,3%.

Estrategias de evaluación formativa: Entre más del 44% de los encuestados están neutrales con respecto a la satisfacción con la implementación de las estrategias de evaluación formativa en las clases de historia le sigue de cerca con un 16,7% de completa satisfacción, a su vez también el 11,1% se muestra muy satisfecho.

En conclusión, podemos mencionar que los estudiantes de bachillerato en el nivel de Bachillerato muestran cierto conocimiento sobre las herramientas digitales usadas para la evaluación formativa, consideran que el uso de estas herramientas aún debe profundizar más en cada clase, por lo tanto, es pertinente un cambio de estrategia al momento de la evaluación para que el estudiante se sienta más motivado al estudio de la materia de historia.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA. PROPUESTA Y VALIDACIÓN DE ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA EN EL BACHILLERATO

Introducción

Este capítulo abarca una evaluación exhaustiva de Moodle como una herramienta de aprendizaje colaborativo que permite el desarrollo de un módulo de evaluación formativa especialmente aplicada para la enseñanza de la materia de Historia para primer año de Bachillerato. Moodle es una herramienta versátil que facilita la creación de contenido educativo y lo acopla en un solo módulo para mayor facilidad para el estudiante, ofrece diversas opciones como la inclusión de multimedia, fácil navegación, flexibilidad en la estructura modular, opciones de exportación de documentos, personalización visual y abierto para ser usado en múltiples plataformas.

El análisis empieza con una evaluación detallada sobre la usabilidad de la plataforma Moodle, examinando las funcionalidades que facilitan la ayuda entre estudiantes que promueven una comprensión profunda de los contenidos de Historia. Esperando que la creación de este nuevo módulo de evaluación formativa sea llamativa para ellos, y despierte la curiosidad y motivación en los jóvenes del bachillerato, Para respaldar esta investigación, la validación se llevará a cabo mediante el criterio de especialistas, los cuales verifican la pertinencia del mismo.

Este capítulo destaca la importancia de los resultados derivados del análisis y la validación, se busca encontrar una visión sobre la efectividad de moodle como un facilitador virtual del aprendizaje colaborativo para la enseñanza de la materia de Historia. Es fundamental para comprender la importancia de moodle en el contexto educativo de Historia, mediante ello poder categorizar las distintas unidades, usando recursos educativos que para el estudiantes sean visualmente llamativos y puedan verse motivos para la enseñanza de la materia.

3.1 Caracterización de la materia de Historia en el Bachillerato

El currículo nacional del 2016 ecuatoriano representa la base fundamental de las intenciones educativas en el país, estableciendo las políticas que guían los esfuerzos de todos los actores educativos involucrados en el proceso de educación. En la malla curricular para bachillerato, la enseñanza de Historia se incluye dentro del área de Ciencias Sociales, enfocándose en la comprensión de la evolución humana. Por lo tanto, la historia es una materia importante para fomentar el compromiso de los estudiantes en la construcción de una sociedad mejor.



La asignatura de historia en el bachillerato ecuatoriano contribuye al perfil de salida del estudiante, dotándolo de conocimientos que ilustran cómo las acciones humanas influyen en las circunstancias que construyen al mundo, Como ciencia social, la historia enseña fundamentos epistemológicos, disciplinares y pedagógicos. Para lograr un enfoque disciplinario más eficaz, el Ministerio de Educación (MINEDUC) proporciona textos escolares diseñados como herramientas de apoyo para el aprendizaje. En sintonía con este proyecto educativo, el MINEDUC busca mejorar las oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes en todos los niveles, promoviendo su desarrollo personal y su integración en la sociedad, siempre basándose en principios y valores.

Además, se definen objetivos específicos que establecen lo que se pretende alcanzar al final del proceso educativo, con la intención de despertar en los estudiantes la conciencia de que son actores clave en los eventos mundiales, alentándolos a que sus acciones contribuyan positivamente al desarrollo global.

Los contenidos educativos se estructuran mediante una matriz que detalla las destrezas con criterios básicos imprescindibles y deseables, lo cual facilita la flexibilidad educativa. Asimismo, se presenta una matriz de criterios de evaluación que está directamente relacionada con las destrezas desarrolladas, proporcionando orientaciones metodológicas para garantizar la pertinencia de los indicadores de evaluación. Todos estos recursos apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de cumplir las metas fijadas, bajo la guía de los docentes y con los estudiantes como protagonistas, fomentando siempre una formación integral.

3.2 Propuesta de estrategia de evaluación formativa en entornos virtuales para mejorar el aprendizaje en el área de ciencias sociales en estudiantes de Bachillerato

La enseñanza de la Historia se ha visto beneficiada de manera superlativa debido a la integración de nuevas tecnologías educativas que integran el aprendizaje colaborativo y la participación vital de los estudiantes. La pandemia ocurrida en el año 2020, puso a prueba a todos los sistemas educativos del mundo, gran parte de la población mundial se vio inmersa a estar refugiándose en sus hogares, este caso en especial se vio afectada en el ámbito educativo, donde tanto docentes como estudiantes se vieron obligados a vivir en esta nueva realidad, la educación uno de los principales espacios que no se detuvo, la cual tuvo la necesidad de innovar y adaptarse a los nuevos requerimientos. La educación pasó su etapa más crucial en estos tiempos y el docente tuvo



que apoyarse con los medios tecnológicos disponibles, la tecnología pasaría a primer plano e invitaría a los miembros de la comunidad educativa a ver con buenos ojos, esta realidad.

En este contexto, buscando la motivación de parte de los estudiantes de bachillerato que se han visto inmersos en la etapa de pandemia, además de volver a una nueva realidad normalizada, los docentes obligados a motivar a sus estudiantes, buscando una mejor comprensión y apego a las nuevas tecnologías, explicaremos el sistema moodle destacando su importancia en el diseño de experiencias de aprendizaje para la enseñanza de la materia de historia, examinaremos las características del sistema moodle y su implementación como un módulo de evaluación formativa y su contribución al fomento del interés de la materia de historia mediante diversos recursos educativos virtuales que buscan atraer a los jóvenes de bachillerato. Este sistema de evaluación formativa está diseñado en cuatro unidades que abordan distintos temas que se detallan a continuación:

En la primera unidad, “Orígenes de la humanidad” se explora el contexto histórico relacionado con el origen de la humanidad, la unidad comienza con el objetivo a ser desarrollado y la destreza aplicada a los lineamientos del ministerio de educación, las actividades incluyen una evaluación diagnóstica para corroborar el conocimiento previo de los estudiantes, seguido de una presentación en power point con los principales contenidos a desarrollar, también se detalla el uso de un Quiz para evaluar lo aprendido durante la duración del módulo, para conocer cuáles son las fortalezas y los contenidos a reforzar, luego cerramos con un foro abierto sobre lo aprendido durante la unidad, donde los alumnos tendrán la oportunidad de retroalimentar a sus propios compañeros y evaluar el conocimiento de los mismos.

En la segunda unidad, “Las primeras civilizaciones” la unidad comienza con el desarrollo de los objetivos, los mismos que se enfocan en conocer las civilizaciones Mesopotamia, fenicia, India y China, se realiza la evaluación diagnóstica para conocer los conocimientos previos de los estudiantes, seguido de una presentación en diapositivas explorando las principales temáticas vistas en esta unidad, para comprobar el aprendizaje de los estudiantes se evalúa el conocimiento adquirido, solicitando a los estudiantes la elaboración de un Quiziz, seguido de un foro abierto donde se compartirán experiencias entre los estudiantes sobre el tema visto, para comprobar las fortalezas y dominios del tema, el estudiante deberá realizar una presentación en Powtoon donde identifique las principales características de las principales civilizaciones sumeria, Egipto etc.



En la tercera unidad “Civilizaciones mediterráneas” la unidad comienza con el desarrollo de los objetivos, y las destrezas apegadas a los lineamientos del ministerio de educación los mismos que se enfocan en conocer las civilizaciones Grecia y roma, primero se realiza la evaluación diagnóstica para conocer los conocimientos previos de los estudiantes, seguido de una presentación en diapositivas explorando las principales temáticas vistas en esta unidad, para comprobar el aprendizaje de los estudiantes se evalúa el conocimiento adquirido, solicitando a los estudiantes la elaboración de un Quiz, seguido de un foro abierto donde se compartirán experiencias entre los estudiantes sobre el tema visto, para comprobar las fortalezas y dominios del tema, el estudiante deberá realizar un Quiz interactivo para evaluar el conocimiento sobre las civilizaciones mediterráneas.

En la cuarta unidad “La edad media” se inicia con la presentación de los objetivos y destrezas sobre la edad media. Primero, se lleva a cabo una evaluación diagnóstica para determinar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema. A continuación, se presenta un conjunto de diapositivas que exploran las temáticas principales de la unidad. Para evaluar el aprendizaje adquirido, los estudiantes deben crear un Quiz, seguido de un foro abierto donde se compartirán experiencias y reflexiones sobre los contenidos estudiados. Finalmente, para identificar las fortalezas y el dominio del tema, los estudiantes realizarán una infografía interactiva utilizando canva para ilustrar los aspectos más destacados de la edad media.

Cada unidad presenta una estructura lógica que combina presentaciones de contenido, actividades interactivas y distintos tipos de evaluaciones. Esto tiene como propósito fomentar una comprensión completa de los temas tratados y facilitar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, promoviendo un aprendizaje dinámico y significativo.

3.2.1 Fundamentación de la propuesta

El módulo se centra en transformar la forma en que los alumnos interactúan con la materia de historia, promoviendo un aprendizaje más participativo y contextualizado. Esta estrategia utiliza la evaluación formativa como una herramienta clave, enfocándose en el proceso de aprendizaje más que en los resultados finales, lo que permite a los estudiantes recibir retroalimentación continua y personalizada que los ayuda a identificar sus fortalezas y áreas de mejora.

El uso de Moodle, una plataforma de gestión de aprendizaje ampliamente reconocida, permite incorporar una variedad de recursos educativos, como cuestionarios, debates en foros, actividades



colaborativas y elementos multimedia (videos, infografías, podcasts). Estas herramientas son seleccionadas y diseñadas para despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes por la historia, haciendo la materia más relevante y conectada con su contexto personal y social.

Una de las características distintivas de esta propuesta es la capacidad de personalizar las experiencias de aprendizaje. Moodle facilita la creación de rutas de aprendizaje diferenciadas, adaptadas a las necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante. Esto no solo ayuda a atender la diversidad en el aula, sino que también fomenta la autonomía del estudiante, incentivando la autorregulación y el desarrollo de habilidades para gestionar su propio aprendizaje.

Además, el módulo incluye actividades interactivas que invitan a los estudiantes a explorar eventos históricos, analizar fuentes primarias y secundarias, y participar en debates y proyectos grupales que desarrollen habilidades críticas y colaborativas. El enfoque está en hacer que los estudiantes no solo memoricen hechos, sino que también comprendan las conexiones entre los eventos históricos y su relevancia actual.

La integración de las TIC en este módulo también responde a las tendencias actuales en educación, que buscan preparar a los estudiantes para un mundo digitalizado. Al familiarizarse con herramientas tecnológicas y desarrollar competencias digitales, los estudiantes no solo aprenden historia, sino que también adquieren habilidades clave para su futuro académico y profesional.

3.2.2 Propósitos u objetivos generales y específicos de la propuesta

Propósitos de la Propuesta:

1. Fomentar un mayor interés y motivación en los estudiantes por la materia de historia a través de estrategias de evaluación formativa.
2. Promover un aprendizaje activo y participativo utilizando recursos interactivos y herramientas digitales en la plataforma Moodle.
3. Desarrollar habilidades de autorregulación, pensamiento crítico y análisis histórico en los estudiantes mediante actividades personalizadas y retroalimentación continua.

Objetivo General

Diseñar un sistema de evaluación formativa en la herramienta Moodle, para el aprendizaje en la enseñanza de la materia de Historia, para estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil.

Objetivos Específicos:



1. Diseñar actividades interactivas y multimedia en Moodle que hagan la materia de historia más accesible y atractiva para los estudiantes.
2. Implementar estrategias de evaluación formativa que incluyan retroalimentación oportuna y personalizada, permitiendo a los estudiantes identificar y mejorar sus áreas de dificultad en historia.
3. Desarrollar rutas de aprendizaje personalizadas en Moodle para atender las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.
4. Fomentar la participación activa y colaborativa de los estudiantes mediante el uso de foros de discusión, proyectos grupales y otras actividades interactivas en la plataforma.
5. Evaluar la efectividad del módulo en términos de interés y desempeño académico de los estudiantes en la materia de historia, ajustando las estrategias de enseñanza y evaluación según los resultados obtenidos.

3.2.3 Estructura de la propuesta

En nuestro curso de historia, usamos moodle para crear una espacio interactivo que refleja la importancia de la asignatura. También damos la bienvenida a los estudiantes de una manera original, explicando que el curso trata de motivar el aprendizaje por parte de los estudiantes y para entender las lecciones importantes para nuestra realidad actual.

En cada unidad puedes ver la historia de la humanidad, desde la evolución de los homínidos, las civilizaciones antiguas, las civilizaciones mediterráneas y la edad media, los estudiantes puede participar en diversas actividades, ver videos, realizar Quiziz, participar en foros, además la herramienta permite evaluar a los estudiantes y seguir su proceso de rendimiento, Moodle es una plataforma que nos ayuda a enseñar y aprender de manera creativa para hacer de la historia emocionante y creativa.

3.2.4 Formas de aplicación, implementación y evaluación. Recursos y beneficiarios

PRESENTACIÓN:

En el presente curso nos enfrascamos con el propósito de que conozcas de manera más dinámica y divertida la historia, para que juntos construyamos el camino hacia el aprendizaje.

Partimos de las indicaciones generales, el curso tiene una duración de un mes, cada unidad se desarrollará en el lapso de una semana donde los jóvenes podrán explorar y analizar sus contenidos,

los encuentros serán de manera asincrónica donde el estudiante deberá realizar las actividades incluidas en el moodle.

OBJETIVOS

En cada unidad el estudiante encontrará un objetivo general que detalla cuál es nuestro propósito al momento de terminar cada módulo, seguido de una destreza alineado a los lineamientos ministeriales del currículo nacional

PRESENTACIÓN DEL CURSO

El desarrollo de unidades en la plataforma moodle poseen una presentación atractiva diseñada por unidades, las mismas las cuales fueron escogidas de manera minuciosa apegadas a los contenidos vistos durante el año lectivo.

Las unidades desarrolladas en la plataforma son las siguientes:

UNIDAD 1: Origen de la Humanidad

UNIDAD 2: Civilizaciones antiguas

UNIDAD 3: Civilizaciones mediterráneas

UNIDAD 4: Edad Media

Cada unidad presentada posee una estructura similar, empezando con el desarrollo del objetivo y la destreza, una evaluación diagnóstica al momento de iniciar el curso para comprender los conocimientos previos de cada estudiantes, seguido de una presentación de contenido a ser desarrollados durante la unidad, un Quiziz que evalúa el conocimiento de los alumnos de forma interactiva y permite brevemente saber cuáles son las fortalezas y debilidades que poseen los jóvenes, seguimos con un foro donde cada alumno comparte su conocimiento de forma libre y espontánea hacia los demás y tiene la oportunidad de retroalimentar a su compañeros y cerramos con una actividad para poner a prueba a lo aprendido durante esta unidad, la misma que debe ser realizada usando algún recurso digital.

UNIDAD 1: Origen de la humanidad

Contexto histórico: El origen de la humanidad se remonta a aproximadamente 6-7 millones de años en África, donde surgieron los primeros homínidos, nuestros ancestros más antiguos que se diferenciaron de los simios. A lo largo de millones de años, estos homínidos experimentaron una evolución significativa, desarrollando características como el bipedalismo y el uso de herramientas.



Uno de los primeros géneros importantes en esta evolución fue Australopitecos, seguido por el género Homo, al cual pertenecen especies como Homo Habilis, Homo Erectus, y finalmente Homo sapiens, nuestra especie, que apareció hace unos 200,000 años. Durante este tiempo, los humanos desarrollaron habilidades cognitivas complejas, lenguaje, y cultura, lo que les permitió adaptarse a diversos entornos y convertirse en la especie dominante en el planeta.

Evaluación Diagnóstica

A continuación, se muestra el desarrollo de 5 preguntas apegadas a las dinámicas posteriores del tema planteado, la misma tiene una duración determinada y nos permite saber cuál el conocimiento previo de nuestros estudiantes sobre el tema planteado

Contenido

En este apartado se comparten con los estudiantes los contenidos desarrollados sobre el origen de la humanidad, las diapositivas se muestran interactivas y con los contenidos distribuidos para gusto del estudiante.

Actividad 1:

En la actividad 1 presentamos un Quiz para evaluar los conocimientos previos sobre el tema: Origen de la humanidad

Actividad 2:

En esta actividad, queremos que los estudiantes reflexionen y compartan sus pensamientos sobre lo aprendido durante el curso. Este foro es un espacio abierto para que todos los alumnos expresen sus opiniones, hagan preguntas y discutan diferentes teorías y hallazgos científicos sobre el origen de la humanidad.

Actividad 3:

En esta actividad, los estudiantes crearán una línea de tiempo interactiva utilizando la herramienta Canva para ilustrar los eventos más importantes en los orígenes de la humanidad. El objetivo es que los estudiantes comprendan y presenten de forma visual y creativa el desarrollo de las primeras etapas de la historia humana, desde los primeros homínidos hasta el surgimiento de las primeras civilizaciones.



UNIDAD 2: Civilizaciones Antiguas

Contexto histórico: Las civilizaciones antiguas surgieron hace más de 5,000 años en regiones como Mesopotamia, Egipto, el Valle del Indo, China y Mesoamérica, estableciéndose principalmente en valles fluviales que facilitaban la agricultura y el desarrollo urbano.

Mesopotamia, ubicada entre los ríos Tigris y Éufrates, es conocida como la cuna de la civilización, donde se desarrollaron la escritura cuneiforme y leyes como el Código de Hammurabi. Egipto, a lo largo del Nilo, destacó por su organización bajo faraones y sus monumentales pirámides. En el Valle del Indo, ciudades como Harappa mostraron una planificación urbana avanzada y un sistema de escritura aún no descifrado. En China, las primeras dinastías, como Shang y Zhou, innovaron en escritura, bronce y seda. Las civilizaciones mesoamericanas, como los olmecas, fueron pioneras en la construcción de grandes centros ceremoniales y el desarrollo del calendario y la escritura.

Estas civilizaciones sentaron las bases de la cultura, la tecnología y las estructuras sociales que influyen en el desarrollo de la humanidad.

Evaluación Diagnóstica

A continuación, se muestra el desarrollo de 5 preguntas apegadas a las dinámicas posteriores del tema planteado, civilizaciones antiguas, la misma tiene una duración determinada y nos permite saber cuál el conocimiento previo de nuestros estudiantes sobre el tema planteado

Contenido

En este apartado se comparten con los estudiantes los contenidos desarrollados sobre las civilizaciones antiguas, las diapositivas se muestran interactivas y con los contenidos distribuidos para gusto del estudiante.

Actividad 1:

En la actividad 1 presentamos un Quiz para evaluar los conocimientos previos sobre el tema: Civilizaciones antiguas

Actividad 2:

En este espacio, los estudiantes van a explorar las características, logros e influencias de las civilizaciones antiguas que sentaron las bases de la sociedad moderna. Se plantea la elaboración de un foro que está diseñado para fomentar la participación activa, la reflexión y el intercambio de ideas entre todos los estudiantes.



Actividad 3:

En esta actividad, los estudiantes crearán una presentación interactiva utilizando Powtoon para ilustrar las características, logros y contribuciones de las primeras civilizaciones de la humanidad. El objetivo es que los estudiantes exploren y presenten de manera creativa y visual las civilizaciones antiguas, como Sumeria, Egipto, el Valle del Indo, y China.

UNIDAD 3: Civilizaciones Mediterráneas

Contexto histórico: Las civilizaciones mediterráneas, como los egipcios, fenicios, griegos y romanos, surgieron y florecieron alrededor del Mar Mediterráneo, convirtiéndose en un centro de comercio, cultura e intercambio de ideas.

Egipto, en la costa noreste de África, dominó la región con su poderosa civilización que destacaba por sus monumentos y organización centralizada. Los fenicios, ubicados en lo que hoy es Líbano, fueron maestros de la navegación y el comercio, fundando ciudades-estado y colonias como Cartago, y desarrollando uno de los primeros alfabetos fonéticos.

Grecia, con sus polis como Atenas y Esparta, aportó la filosofía, la democracia, el teatro y avances en ciencia y arte que han influenciado profundamente la cultura occidental. Roma, iniciando como una pequeña ciudad-estado en la península itálica, extendió su dominio para crear uno de los imperios más vastos y duraderos, conocido por su arquitectura monumental, sistema legal, y la propagación del latín y la cultura grecorromana.

Estas civilizaciones no sólo compiten, sino que también intercambiaron conocimientos, costumbres y tecnología, estableciendo las bases de la civilización occidental y marcando un legado cultural y político que perdura hasta hoy.

Evaluación Diagnóstica

A continuación, se muestra el desarrollo de 5 preguntas apegadas a las dinámicas posteriores del tema planteado, civilizaciones mediterráneas la misma tiene una duración de 45 minutos y nos permite saber cuál el conocimiento previo de nuestros estudiantes sobre el tema planteado

Contenido

En este apartado se comparten con los estudiantes los contenidos desarrollados sobre las civilizaciones mediterráneas, las diapositivas se muestran interactivas y con los contenidos distribuidos para gusto del estudiante.

Actividad 1:



En la actividad 1 presentamos un Quiz para evaluar los conocimientos previos sobre el tema: Civilizaciones mediterráneas.

Actividad 2:

En este foro, buscamos que los estudiantes exploren y discutan las características y contribuciones y el legado de las civilizaciones mediterráneas, enfocándonos en Grecia y Roma. Este espacio está diseñado para fomentar la participación activa, la reflexión y el intercambio de ideas entre todos los estudiantes, promoviendo la retroalimentación y la evaluación entre pares.

Actividad 3:

En esta actividad, los estudiantes crearán un quiz interactivo utilizando Kahoot o Quiziz para evaluar el conocimiento sobre las civilizaciones mediterráneas, específicamente Grecia y Roma. El objetivo es que los estudiantes desarrollen preguntas que reflejen los aspectos culturales, políticos, sociales y económicos de estas civilizaciones, fomentando tanto el aprendizaje individual como la evaluación entre pares.

UNIDAD 4: Edad media

Contexto histórico: La Edad Media (siglo V al XV) comenzó con la caída del Imperio Romano de Occidente y se caracterizó por el feudalismo, la influencia de la Iglesia Católica y la fragmentación política en Europa. La Alta Edad Media fue una época de invasiones y formación de reinos, mientras que la Plena Edad Media vio un renacimiento económico y cultural, impulsado por el comercio y las Cruzadas. La Baja Edad Media trajo crisis como la Peste Negra y conflictos como la Guerra de los Cien Años, pero también sentó las bases para el Renacimiento, marcando el fin de la era medieval y la transición hacia la Edad Moderna.

Evaluación Diagnóstica

A continuación, se muestra el desarrollo de 5 preguntas apegadas a las dinámicas posteriores del tema mostrado “Edad media” la misma tiene una duración de 45 minutos y nos permite saber cuál el conocimiento previo de nuestros estudiantes sobre el tema planteado

Contenido

En este apartado se comparten con los estudiantes los contenidos a ser desarrollados sobre la edad media las diapositivas se muestran interactivas y con los contenidos distribuidos para gusto del estudiante.

Actividad 1:

En la actividad 1 presentamos un Quiz para evaluar los conocimientos previos sobre el tema: Edad Media.

Actividad 2:

En este espacio se invita a los estudiantes a explorar y debatir sobre los principales acontecimientos, características y legados de la Edad Media en Europa. Este foro está diseñado para fomentar la participación activa, la reflexión crítica y el intercambio de ideas entre los estudiantes, promoviendo la retroalimentación y la evaluación entre pares.

Actividad 3:

En esta actividad, los estudiantes crearán una infografía interactiva utilizando Canva para ilustrar los aspectos más destacados de la Edad Media. El objetivo es que los estudiantes representen de manera visual y creativa los eventos, personajes y características importantes de este período histórico.

3.2.5 Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance

Para la implementación efectiva de la propuesta, es fundamental considerar ciertos criterios y exigencias tecnológicas que aseguren su correcto funcionamiento y sostenibilidad. Desde el punto de vista informático, uno de los principales requisitos es contar con una infraestructura adecuada que soporte el volumen de datos y el nivel de procesamiento requerido. Esto implica disponer de servidores con suficiente capacidad de almacenamiento y rendimiento, así como una red de comunicaciones eficiente que garantice la conectividad y el acceso continuo al sistema.

Además, será necesario implementar sistemas de seguridad robustos para proteger la integridad de los datos y garantizar la privacidad de los usuarios. Esto incluye la aplicación de protocolos de encriptación para la transmisión de información, firewalls para la protección perimetral y sistemas de detección de intrusiones que monitorean posibles amenazas. También se recomienda el uso de certificados SSL para asegurar las transacciones y accesos a la plataforma.

Por otro lado, el software utilizado debe ser compatible con las tecnologías actuales y estar alineado con las normativas vigentes. Será fundamental contar con aplicaciones que permitan la escalabilidad y la integración con otras herramientas, así como un entorno de desarrollo que posibilite la personalización y el ajuste de funcionalidades según las necesidades del proyecto. La

interoperabilidad entre sistemas también es clave para facilitar la integración de servicios externos y mejorar la experiencia del usuario.

3.3 Validación de la propuesta realizada a través del criterio de especialistas.

En nuestro contexto educativo, innovar a través de los recursos digitales que nos ofrecen los ecosistemas digitales, es fundamental contar con las herramientas adecuadas que permitan hacer del proceso enseñanza-aprendizaje un proceso de vital importancia para los estudiantes objetos de investigación.

La propuesta de validar el recurso digital, como herramienta de evaluación formativa para el conocimiento de la materia de historia en los estudiantes de primero de bachillerato se presenta como una oportunidad para evaluar la efectividad y pertinencia de este recurso empleado en la plataforma de moodle.

La opinión de especialistas es crucial en investigaciones educativas que buscan mejorar las propuestas de entornos virtuales. Estos especialistas, ya sean docentes con experiencia en educación a distancia o expertos en tecnología educativa, cuentan con competencias específicas para evaluar de manera precisa la efectividad y adecuación de los cursos en línea. Su análisis crítico ayuda a detectar tanto las fortalezas como las áreas a mejorar en cuanto a contenido, estructura e interactividad, contribuyendo así a optimizar la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales. Además, su conocimiento asegura que el curso mantenga calidad y pertinencia, garantizando el cumplimiento de los objetivos educativos propuestos.

Objetivo de la validación: Evaluar la pertinencia y efectividad de un curso en línea en Moodle, enfocado en la evaluación formativa, con el propósito de determinar su influencia en el interés de los estudiantes de primero de bachillerato por la materia de Historia.

Muestra: Se seleccionará un grupo de especialistas en el campo de la educación y la informática, con experiencia en la enseñanza de cursos en línea. Se sugiere contar con al menos 5 expertos para obtener una variedad de opiniones y perspectivas.

3.3.1 Selección de los especialistas:

Para la selección de los especialistas con el objetivo de evaluar el curso en línea en moodle propuesto como estrategia didáctica desde la virtualidad, que permita fortalecer el proceso de



enseñanza-aprendizaje de la asignatura de historia, a través del manejo de herramientas virtuales en estudiantes de primero de bachillerato, se definieron los siguientes criterios de inclusión:

Experiencia en educación a distancia: Los expertos deben contar con al menos dos años de experiencia impartiendo o desarrollando cursos en línea o en entornos virtuales de aprendizaje.

Conocimiento en evaluación formativa: Los expertos seleccionados deben demostrar experiencia o formación específica en el uso de la evaluación formativa como parte de sus estrategias didácticas.

Dominio de Moodle y otras plataformas virtuales: Se requiere que los expertos tengan conocimientos sólidos sobre el manejo y la funcionalidad de Moodle u otras plataformas de aprendizaje virtual.

Formación en tecnología educativa: Los expertos deben tener estudios o capacitación en tecnología educativa o entornos virtuales de enseñanza, que les permita evaluar la integración de herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

Experiencia en la enseñanza de Historia: Es necesario que al menos uno de los expertos tenga experiencia en la enseñanza de la materia de Historia o áreas relacionadas en niveles de educación secundaria o bachillerato.

Capacidad de evaluación crítica: Los expertos deben tener habilidades para realizar evaluaciones objetivas y críticas de propuestas didácticas y tecnológicas, con enfoque en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos criterios de inclusión aseguran que los expertos elegidos puedan evaluar de forma eficaz y especializada el curso en línea planteado, garantizando su calidad y relevancia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia en estudiantes de primero de bachillerato.



3.3.2 Resultados del análisis de la selección de los especialistas por criterios de inclusión.

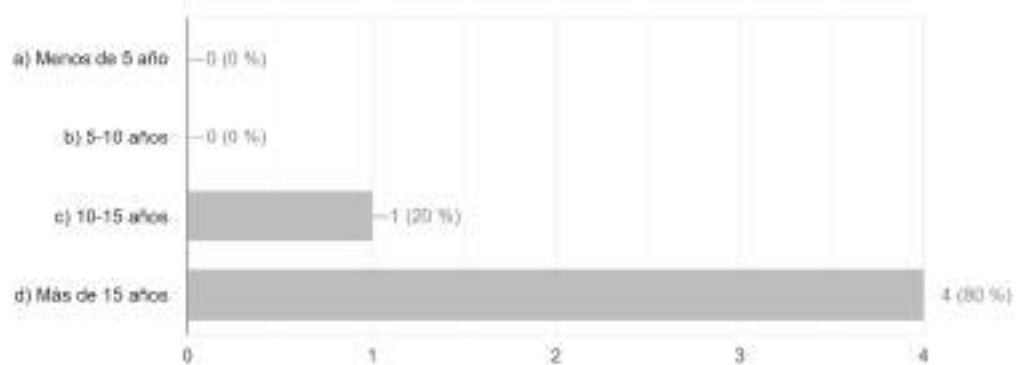
Figura 8 Experiencia en educación a distancia

Respecto al criterio sobre la experiencia de educación a distancia, de los expertos evaluados, la experticia que los avala es muy importante, la gran mayoría posee más de 15 años en el campo de la educación virtual. Esto indica que se ha realizado una selección adecuada de profesionales que están capacitados sobre el manejo de cursos en línea en los entornos virtuales de aprendizaje.

Elaboración propia

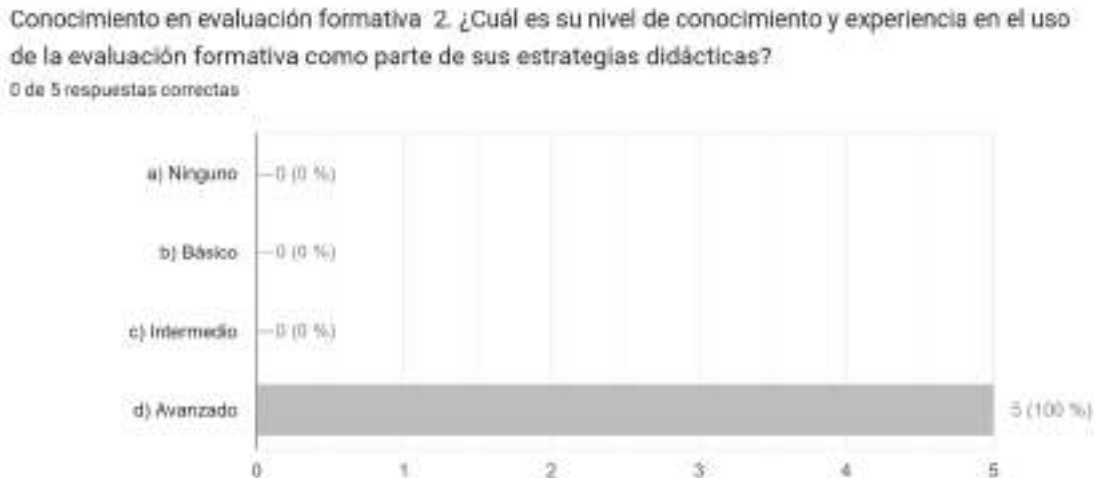
Sin embargo, también es digno a destacar que no existen expertos de 5 a 10 años ni expertos del rango de menos de 5 años, esto nos indica que los expertos que nos ayudan al trabajo de

Experiencia en educación a distancia 1: ¿Cuántos años de experiencia tiene impartiendo o desarrollando cursos en línea o en entornos virtuales de aprendizaje?
0 de 5 respuestas correctas



investigación, son personas que poseen muchos años en el campo educativo virtual, esto se considera como un elemento positivo, ya que entre nuestros expertos hay gente altamente capacitada en cursos en línea.

Figura 9 Conocimiento en evaluación formativa



Elaboración propia

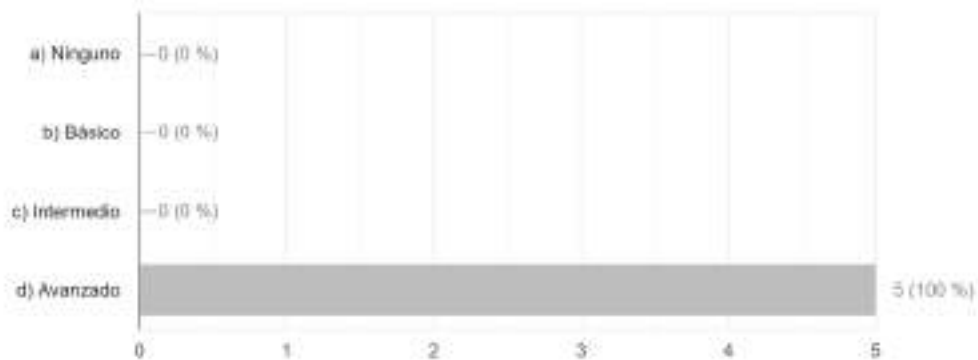
Según la siguiente pregunta sobre conocimiento en evaluación formativa el 100% de expertos consultados tienen un nivel avanzado en un conocimiento y experiencia en el uso de la evaluación formativa como parte de sus estrategias didácticas, esta es una muestra clara del nivel de experticia de los expertos seleccionados, demostrando la calidad de los mismos, y haciendo hincapié en que se ha hecho una correcta selección.

También hay que recalcar que de los 5 expertos escogidos ninguno seleccionó como nivel de experiencia el intermedio, ni el básico, lo cual habla de la calidad de expertos que están evaluando la investigación.



Figura 10 Dominio de Moodle

Dominio de Moodle y otras plataformas virtuales 3. ¿Qué nivel de dominio tiene en el uso de Moodle y otras plataformas de aprendizaje virtual?
0 de 5 respuestas correctas



Elaboración propia

En esta pregunta se puede notar, el nivel de dominio que tienen los expertos sobre el uso de moodle y otras plataformas virtuales, arrojando los siguientes resultados: de los 5 expertos el 100% respondió de una manera afirmativa colocando como avanzado su conocimiento y nivel de experiencia en el manejo de plataformas virtuales, se concluye de estos resultados el aval y la impericia del nivel de los expertos.

De todos los expertos consultados, ninguno muestra un nivel intermedio, básico o ninguno, dando a entender la calidad de dominio que poseen en el uso de moodle y otras plataformas virtuales.



Figura 11 Formación en tecnología educativa

Formación en tecnología educativa 4. ¿Ha recibido formación específica en tecnología educativa o entornos virtuales de enseñanza?

0 de 5 respuestas correctas



Elaboración propia

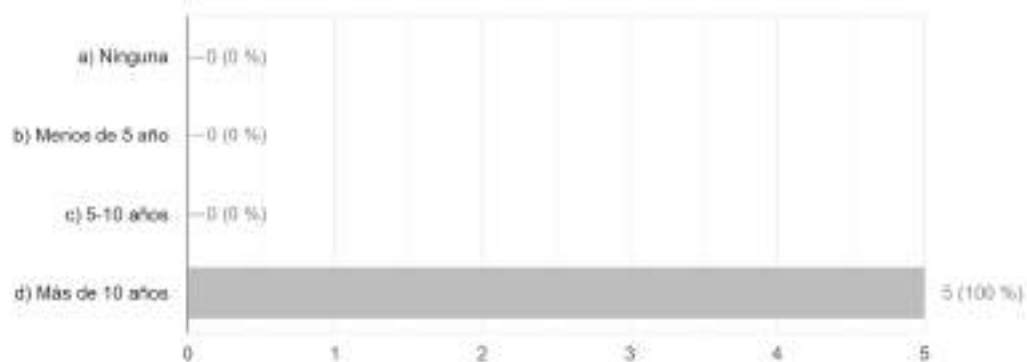
En la siguiente pregunta, se puede notar cierta diversidad en las respuestas consultadas a los expertos, la mayoría de expertos afirman que han recibido una formación específica en tecnología educativa en los entornos virtuales con título de posgrado, sin embargo el restante número de expertos, siendo estos 2, afirman que su experiencia se encuentra avalada en diplomados y certificaciones, dando a entender que en su mayoría, los expertos son gente que poseen título de 4 nivel en especialidades tecnológicas y por ende el aval y comentarios para evaluar el curso virtual serán enriquecedores.

Sin embargo, el 0% de encuestados entre los expertos muestran que no poseen cursos breves ni talleres.



Figura 12 Experiencia en la enseñanza de historia

Experiencia en la enseñanza de Historia 5. ¿Cuál es su experiencia en la enseñanza de la materia de Historia o áreas relacionadas en niveles de secundaria o bachillerato?
0 de 5 respuestas correctas

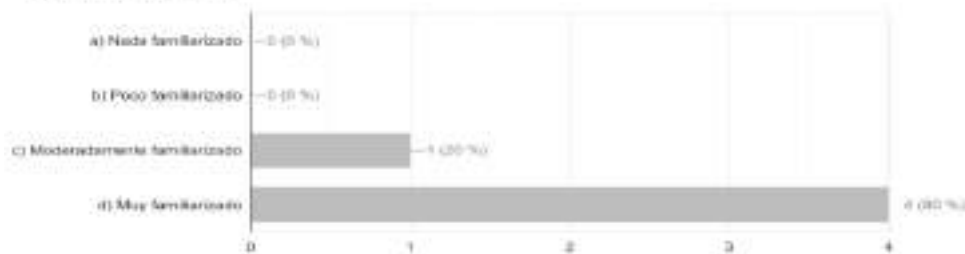


Elaboración propia

En la siguiente tabulación de los expertos evaluados el 100% posee más de 10 años de experiencia en la enseñanza de la materia de historia en los niveles de secundaria y bachillerato, basado en esta información podemos concluir que los expertos consultados poseen una amplia experiencia en el campo educativo y en la enseñanza de la materia de historia, lo cual recalca la validez de sus comentarios para la evaluación del curso virtual.

Figura 13 Capacidad de evaluación crítica

Capacidad de evaluación crítica 6. ¿Qué tan familiarizado(a) se siente con la evaluación objetiva y crítica de propuestas didácticas y tecnológicas para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje?
0 de 5 respuestas correctas



Elaboración propia

De los expertos evaluados, la gran mayoría menciona que se siente muy familiarizado con la evaluación objetiva y crítica de las propuestas didácticas y tecnológicas para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo existe un porcentaje no tan significativo que menciona que



se encuentra moderadamente familiarizado con la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje, con ello se concluye que los expertos poseen conocimientos directos y capaces para entender y evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje del curso virtual.

Resultados generales de la selección de los especialistas

El examen de los resultados obtenidos en la selección de especialistas para evaluar el curso en línea evidencia que se ha conformado un grupo de profesionales con alta competencia y un nivel avanzado en conocimientos y habilidades en tecnología, pedagogía y análisis crítico.

En cuanto a la experiencia en educación a distancia, la mayoría de los evaluadores (80%) tiene más de 15 años de experiencia en educación a distancia, lo cual indica que el grupo cuenta con una amplia trayectoria en entornos virtuales de aprendizaje, aportando una base sólida de conocimientos y prácticas consolidadas.

Sobre los conocimientos en evaluación formativa todos los evaluadores (100%) reportan tener un nivel avanzado en el uso de la evaluación formativa, lo que sugiere una alta capacidad para incorporar esta estrategia en la evaluación de los cursos y valorar su efectividad en el aprendizaje.

Para el dominio de Moodle y otras plataformas virtuales, el 100% muestra que los evaluadores están bien preparados para trabajar con herramientas tecnológicas, facilitando su adaptación a diversas plataformas de enseñanza y evaluación en línea.

Por la formación en tecnología educativa, un 60% cuenta con posgrado en tecnología educativa y el 40% con diplomados o certificaciones, lo cual revela que la mayoría ha recibido formación avanzada en este campo, aportando un conocimiento especializado en el uso y aplicación de tecnologías educativas.

En la experiencia en la enseñanza de Historia, todos los participantes tienen más de 10 años de experiencia en la enseñanza de Historia o áreas relacionadas, lo que garantiza que los evaluadores poseen un profundo conocimiento en la materia, algo fundamental para evaluar un curso orientado a esta disciplina.

Para la capacidad de evaluación crítica, el 80% de los evaluadores está muy familiarizado con la evaluación crítica y objetiva de propuestas didácticas y tecnológicas, lo que demuestra una alta capacidad para analizar de forma exhaustiva los contenidos del curso y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



La selección final de los 5 especialistas indica que estos cuentan con las habilidades y competencias adecuadas para realizar una evaluación exhaustiva y efectiva del curso en línea propuesto, lo cual favorecerá la mejora de la calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia

Procedimiento metodológico para la validación del curso en línea

La educación en línea se ha consolidado como una herramienta esencial en el aprendizaje actual. La pandemia de COVID-19 impulsó su adopción a un ritmo acelerado, y se prevé que su uso continúe expandiéndose en el futuro. No obstante, para que esta modalidad de educación sea verdaderamente efectiva, es imprescindible que los cursos virtuales sean de alta calidad y cuenten con la validación de expertos en la materia. En este contexto, el enfoque metodológico utilizado para validar el curso virtual, que incluye un módulo de evaluación formativa de la materia de historia para los estudiantes de Primero de Bachillerato, resulta crucial para asegurar la calidad de la educación en línea y el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La selección minuciosa de especialistas con experiencia en el uso de herramientas digitales para la enseñanza en línea, así como un profundo conocimiento del currículo de la asignatura historia, es esencial para garantizar que el contenido del curso esté en sintonía con los objetivos educativos planteados. Así, el procedimiento metodológico propuesto para la validación del curso virtual sigue una estructura lógica destinada a cumplir con estos objetivos.

1. Los especialistas reciben acceso al curso en línea y se les proporcionará una guía con los objetivos del curso y los temas que se abordarán en cada lección.

El primer paso en el procedimiento metodológico es proporcionar a los especialistas acceso al curso en línea, junto con una guía detallada que describe los objetivos y temas de cada lección. Para ello, se contactó a los especialistas mediante ayuda del tutor, enviándoles tanto la guía para su revisión como el enlace al curso virtual para que puedan explorarlo.

Este paso es clave para asegurar que los especialistas tengan una comprensión completa de sus roles y de los contenidos del curso. Así, pueden prepararse adecuadamente para participar en las actividades y discusiones. Asimismo, otorgarle acceso anticipado al curso les da tiempo suficiente para familiarizarse con la plataforma y ajustar sus agendas, de modo que puedan involucrarse activamente en el proceso



2. Los especialistas revisan y exploran el contenido del curso, incluyendo las lecciones, materiales complementarios y actividades propuestas.

El segundo paso del método consiste en que los especialistas analicen a fondo los objetivos del curso y exploren su contenido completo. Esto abarca las lecciones, los materiales adicionales, la metodología empleada y las actividades propuestas como métodos de evaluación. Es crucial que los expertos se familiaricen con estos elementos para poder involucrarse activamente en las discusiones y ofrecer sus conocimientos y experiencia en relación con los temas tratados. Además, al revisar las actividades de evaluación, podrán prepararse mejor para completarlas y contribuir de manera efectiva al éxito del curso. En resumen, este segundo paso es esencial para que los expertos estén preparados y comprometidos, permitiéndoles aportar significativamente al desarrollo del curso en línea.

3. Los especialistas evalúan el curso en línea utilizando una escala de evaluación, para la que se diseña una rúbrica con tal objetivo.

Se plantea el uso de una rúbrica para evaluar el curso virtual de herramientas ofimáticas básicas destinado a estudiantes de Primero de Bachillerato. Esta rúbrica está compuesta por cinco categorías principales, cada una de las cuales se valora según distintos criterios. Las categorías incluyen: la estructura metodológica del curso, la claridad y organización del contenido, la adecuación de los recursos utilizados, el nivel de interactividad y participación del estudiante, así como la relevancia de los ejercicios y actividades propuestas. Cada categoría recibe un puntaje que variará de 0 a 5; un puntaje de 0 indicará que el criterio no se cumplió en absoluto, mientras que un 5 refleja que se cumplió plenamente. Los expertos encargados de la evaluación del curso virtual deberán asignar un puntaje para cada criterio dentro de cada categoría.

4. Se recopilan los resultados de las evaluaciones y comentarios de los especialistas.

La recopilación de las evaluaciones y comentarios de los especialistas fue un proceso metodológico clave para esta investigación. La rúbrica elaborada para este fin permitió obtener información objetiva y detallada acerca del cumplimiento de los criterios de evaluación establecidos. Los datos recogidos fueron procesados en Microsoft Excel, lo que facilitó su análisis y presentación visual.

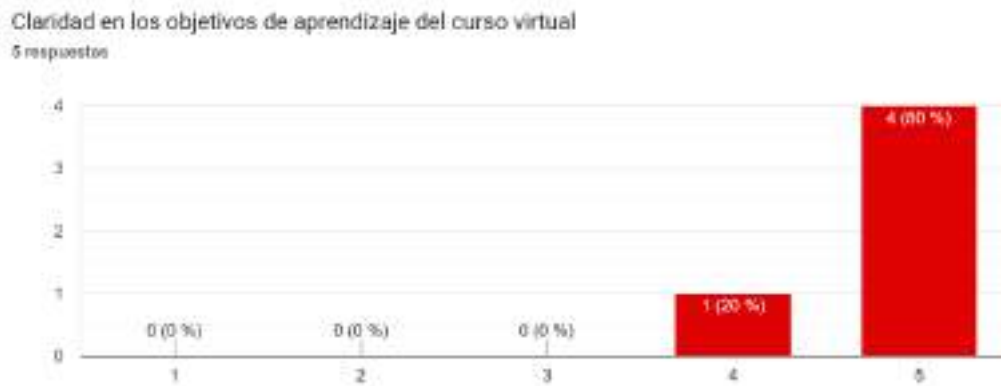
La utilización de una rúbrica para evaluar a los especialistas contribuyó a garantizar la coherencia y la fiabilidad de los resultados. Esta rúbrica se diseñó basándose en criterios de



evaluación presentes en la literatura especializada, lo que permitió que los expertos valoran de manera uniforme los diferentes aspectos del objeto de estudio.

5. Se realiza un análisis de los resultados para identificar fortalezas y áreas de mejora del curso en línea.

Figura 14 Claridad en los objetivos de aprendizaje del curso virtual

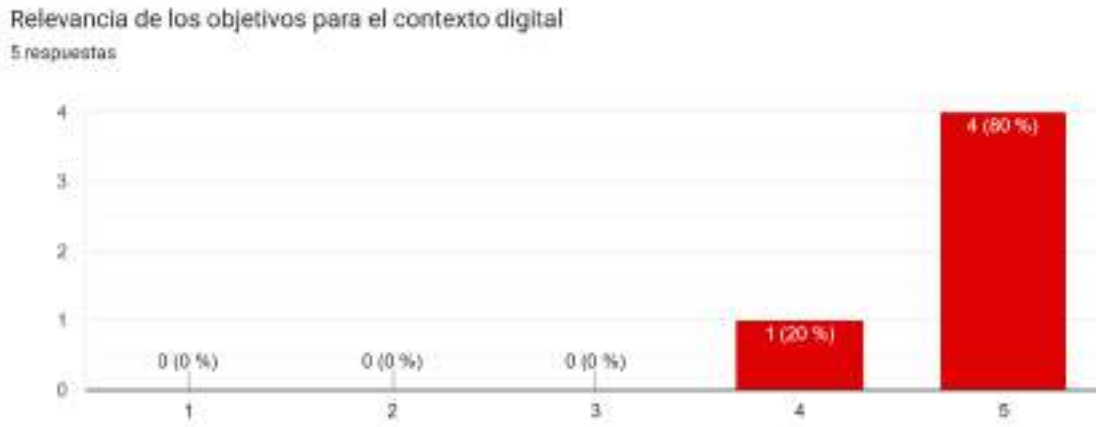


Elaboración propia

La mayoría de los participantes (80%) considera que los objetivos del curso son muy claros (valoración 5), lo cual indica que los objetivos están bien definidos y comprensibles para los estudiantes. Sin embargo, un 20% dio una valoración de 4, lo que podría sugerir ligeras dudas o áreas de mejora en cuanto a la claridad. En general, la claridad de los objetivos parece ser adecuada, pero es importante mantener esta percepción alta y verificar si hay puntos específicos que se puedan mejorar.



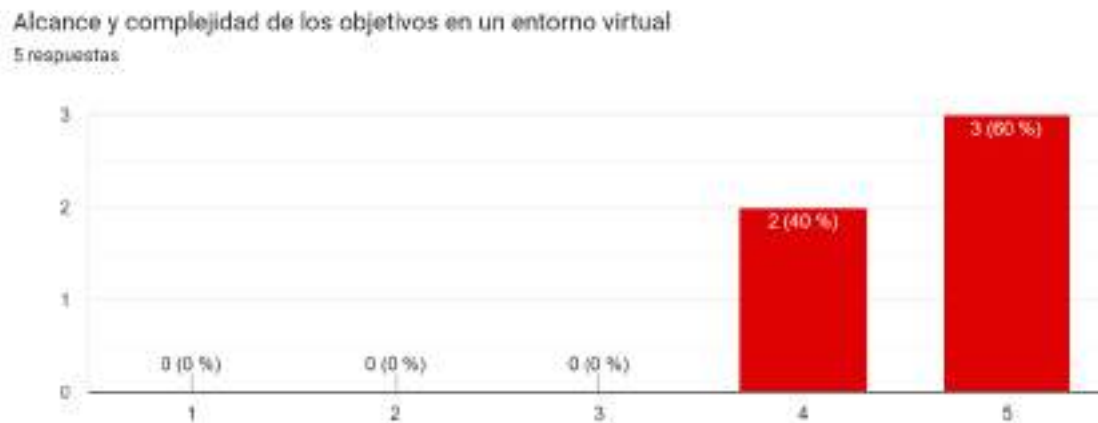
Figura 15 Relevancia de los objetivos para el contexto digital



Elaboración propia

Al igual que en el aspecto de claridad, el 80% de los participantes opina que los objetivos son muy relevantes para el contexto digital, reflejando que estos están alineados con las necesidades y el entorno en línea. Un 20% dio una valoración de 4, lo cual sugiere que la mayoría percibe que los objetivos están bien ajustados al contexto digital, aunque puede haber un pequeño margen para adaptar aún más los objetivos a las características propias de este tipo de entorno.

Figura 16 Alcance y complejidad de los objetivos en un entorno virtual



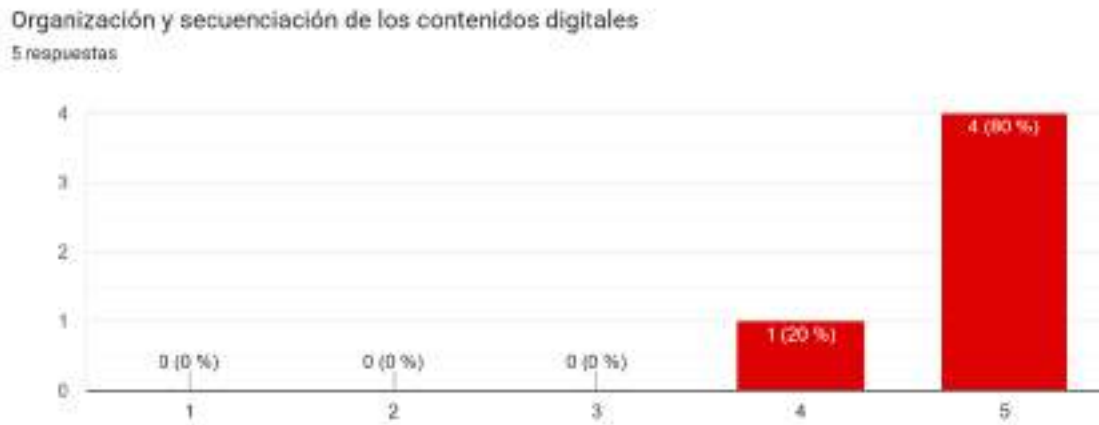
Elaboración propia

En cuanto al alcance y la complejidad, el 60% de los participantes otorga la valoración más alta (5), mientras que el 40% restante le dio una valoración de 4. Esto sugiere que, en general, los



objetivos son considerados alcanzables y apropiadamente complejos para un entorno virtual, aunque existe una percepción menor de que podría haber algún ajuste en términos de complejidad o alcance. Es recomendable revisar si algún aspecto podría dificultar su cumplimiento en el contexto digital.

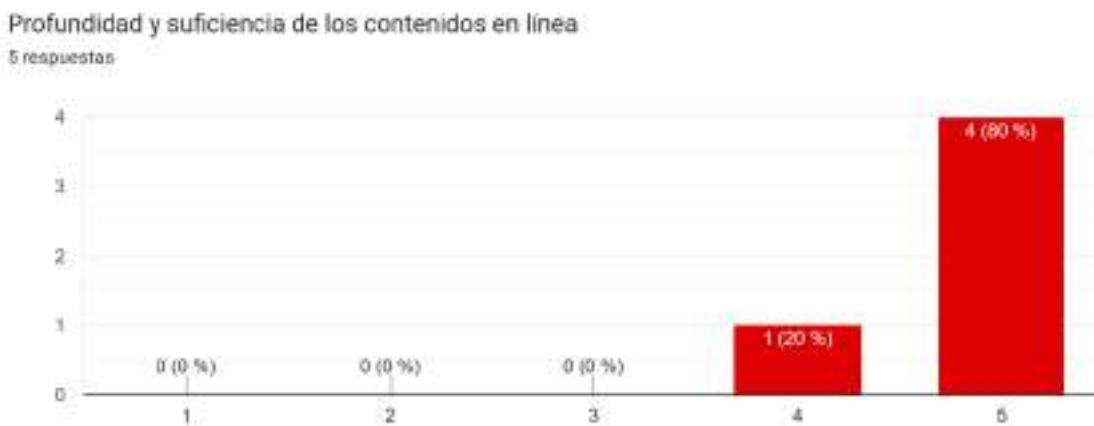
Figura 17 Organización y secuenciación de los contenidos digitales



Elaboración propia

La mayoría de los especialistas (80%) está muy satisfecha con la organización y secuenciación de los contenidos digitales, calificándola con la puntuación máxima. Esto sugiere que los materiales están estructurados de manera clara y lógica, facilitando el aprendizaje. Solo un 20% consideró que podría haber una ligera mejora en este aspecto.

Figura 18 Profundidad y suficiencia de los contenidos en línea

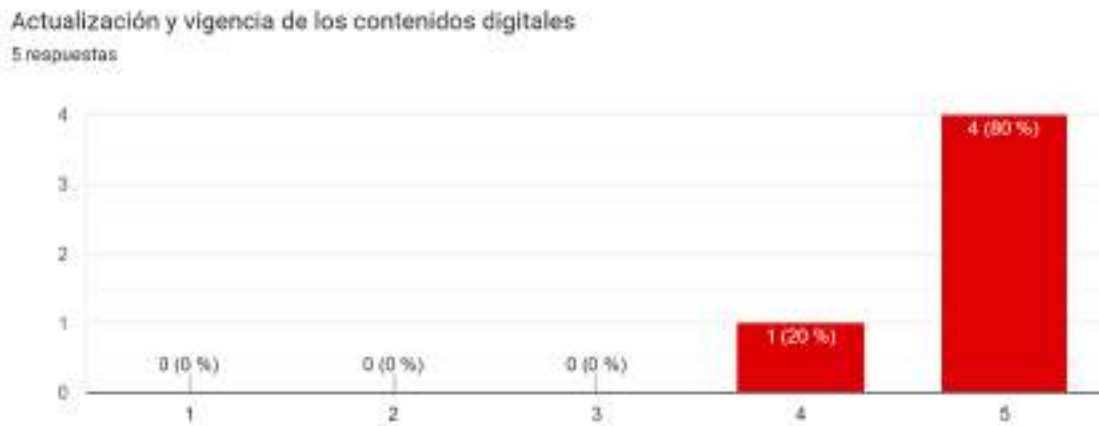




Elaboración propia

El 80% de los especialistas considera que los contenidos en línea son profundos y suficientes para cubrir los temas de interés, lo que indica una percepción de calidad en el contenido proporcionado. Este resultado positivo sugiere que la información ofrecida cumple con las expectativas de los usuarios en cuanto a detalles y amplitud de conocimientos.

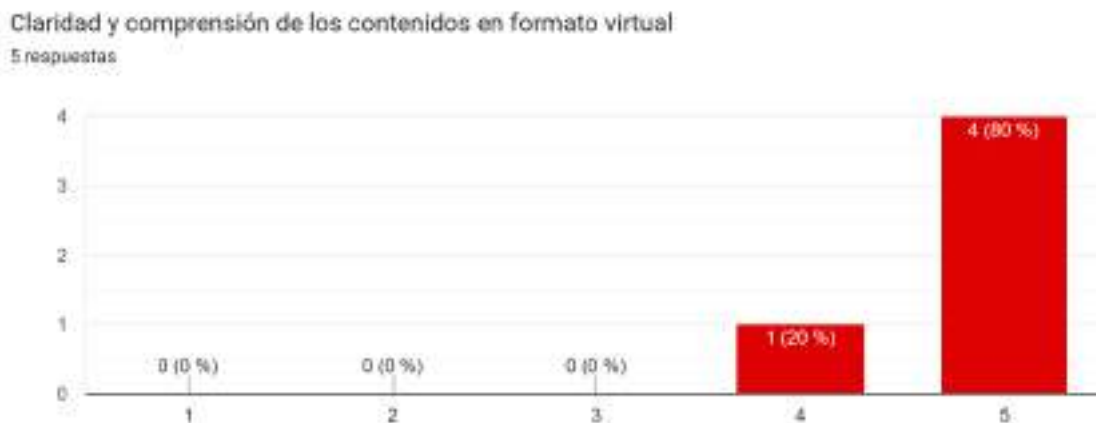
Figura 19 Actualización y vigencia de los contenidos digitales



Elaboración propia

La vigencia de los contenidos digitales también fue bien valorada, con un 80% de los usuarios dando la máxima puntuación. Esto refleja que los contenidos se perciben como actualizados y relevantes. Solo un pequeño porcentaje (20%) ve margen para pequeñas mejoras, lo cual podría implicar una revisión ocasional para asegurar que los contenidos se mantengan al día.

Figura 20 Claridad y comprensión de los contenidos en formato virtual

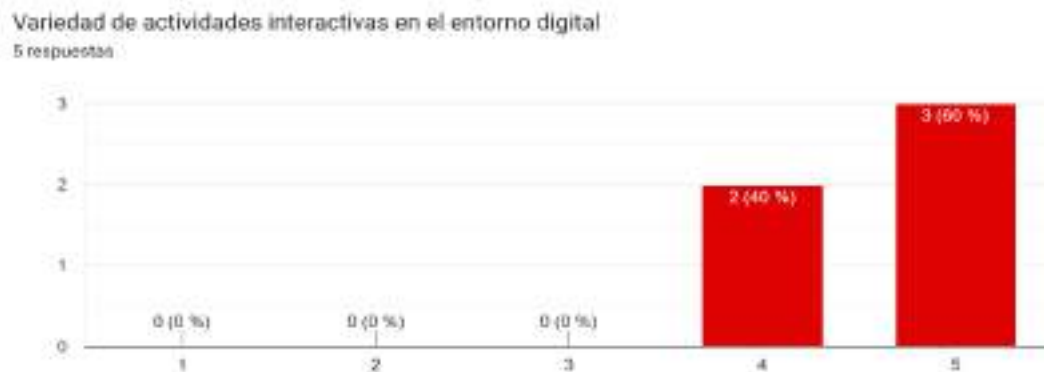




Elaboración propia

La mayoría de los especialistas (80%) está muy satisfecha con la claridad y comprensión de los contenidos, indicando que el material en formato virtual es fácil de seguir y entender. Solo un usuario señaló una posible mejora, lo cual sugiere que, en general, la presentación y explicación de los contenidos cumple con las expectativas de claridad.

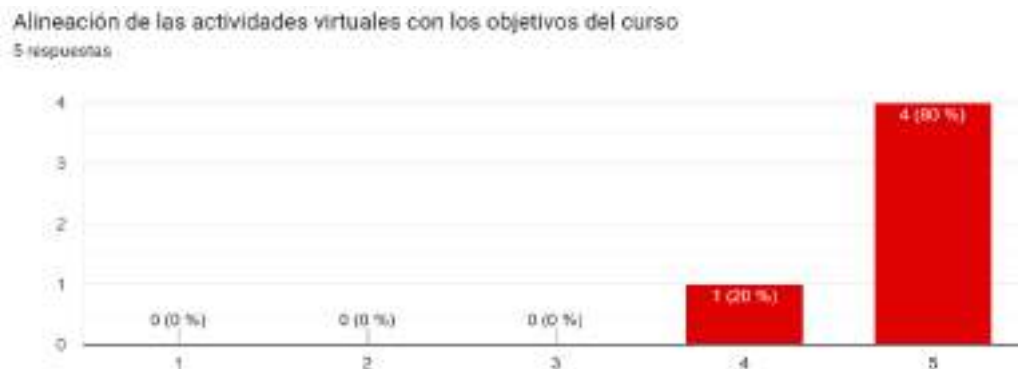
Figura 21 Variedad de actividades interactivas en el entorno digital



Elaboración propia

Aunque el 60% de los usuarios considera que la variedad de actividades interactivas es adecuada, el 40% restante cree que aún podría mejorarse. Esto muestra que, si bien existe una percepción positiva sobre las actividades, una mayor diversidad podría enriquecer la experiencia de aprendizaje y fomentar una participación más activa.

Figura 22 Alineación de las actividades virtuales con los objetivos del curso



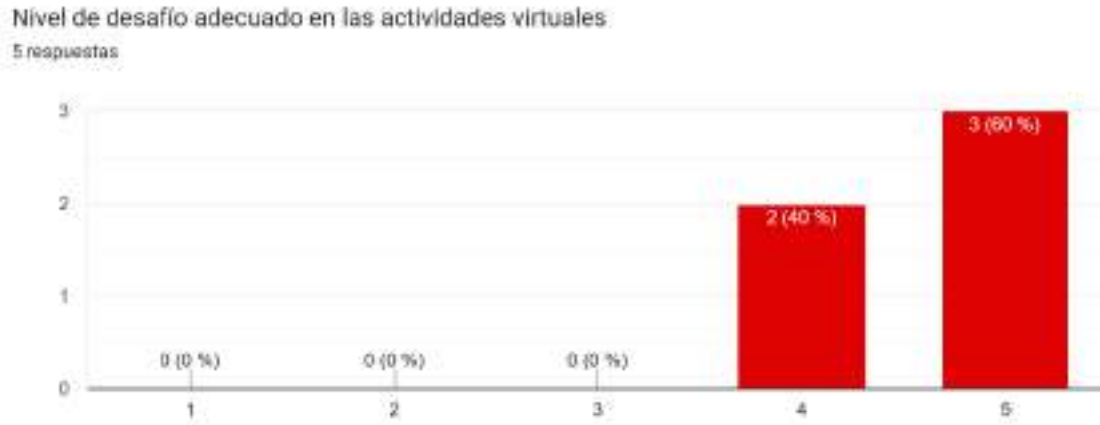
Elaboración propia

El 80% de los especialistas está satisfecho con la alineación de las actividades virtuales con los objetivos del curso, indicando que perciben una buena coherencia entre



las actividades y los objetivos de aprendizaje. Un usuario expresó una leve oportunidad de mejora, sugiriendo que en su mayoría las actividades cumplen bien con los propósitos educativos establecidos.

Figura 23 Nivel de desafío adecuado en las actividades virtuales

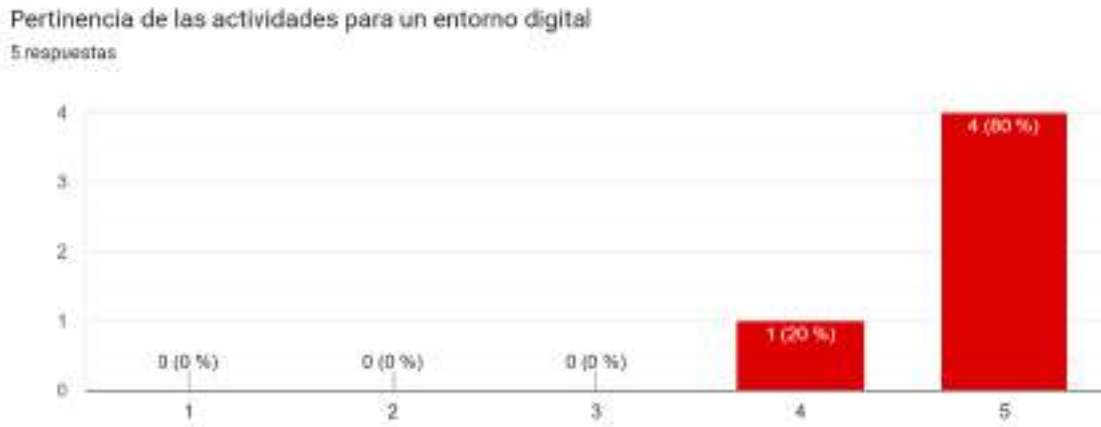


Elaboración propia

El 60% de los participantes considera que las actividades virtuales tienen un nivel de desafío adecuado, otorgando la puntuación más alta (5), mientras que el 40% les dio una puntuación de 4. Esto indica que la mayoría encuentra que el nivel de dificultad es apropiado para su aprendizaje, sin que sea demasiado fácil o excesivamente complejo. Esta percepción es positiva, ya que sugiere que el contenido está bien equilibrado en cuanto a dificultad, favoreciendo el compromiso y la participación activa de los estudiantes.



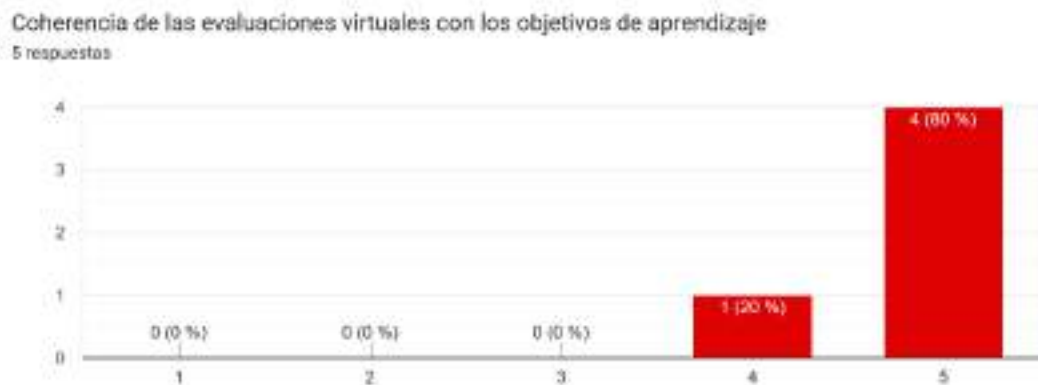
Figura 24 Pertinencia de las actividades para un entorno digita



Elaboración propia

En este aspecto, el 80% de los encuestados considera que las actividades son altamente pertinentes para un entorno digital (puntuación de 5), y el 20% asignó una puntuación de 4. Estos resultados sugieren que las actividades están bien adaptadas para la modalidad virtual, lo cual es clave en contextos de aprendizaje en línea. La alta valoración indica que los estudiantes perciben una coherencia entre las actividades y las herramientas digitales, lo que facilita la comprensión y el desarrollo de competencias en un entorno digital.

Figura 25 Coherencia de las evaluaciones virtuales con los objetivos de aprendizaje

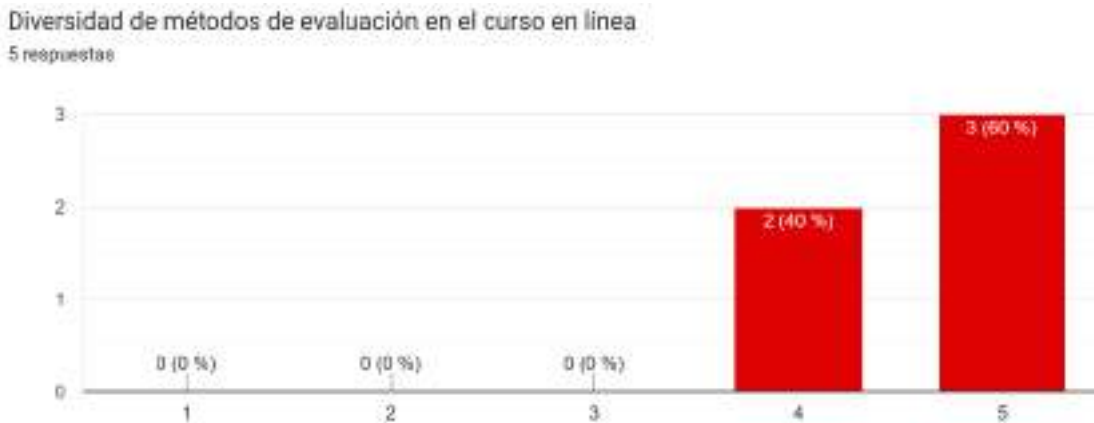




Elaboración propia

Al igual que en la pregunta anterior, el 80% de los participantes asignó una puntuación de 5, mientras que el 20% le dio un 4. Esto refleja una percepción positiva respecto a la alineación entre las evaluaciones y los objetivos de aprendizaje. La coherencia entre ambos aspectos es esencial para asegurar que las evaluaciones reflejen efectivamente el progreso y las habilidades adquiridas por los estudiantes, por lo que estos resultados sugieren que las evaluaciones virtuales están bien estructuradas y cumplen su función pedagógica de manera eficaz.

Figura 26 Diversidad de métodos de evaluación en el curso en línea

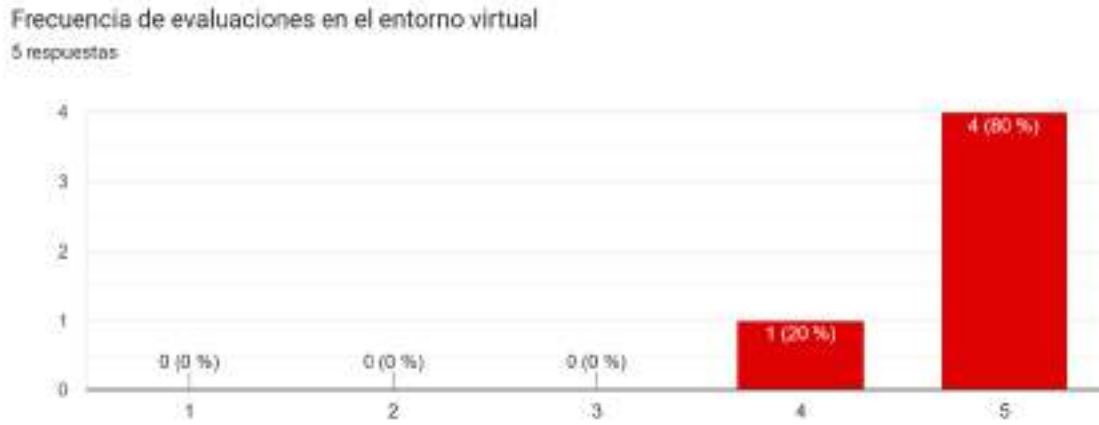


Elaboración propia

La mayoría de los participantes (60%) considera que la diversidad de métodos de evaluación es adecuada, asignando la puntuación más alta (5), mientras que el 40% le dio una puntuación de 4. Esto sugiere que los estudiantes perciben una variedad suficiente en los métodos de evaluación, lo cual es positivo ya que diferentes métodos pueden atender mejor los distintos estilos de aprendizaje y habilidades, enriqueciendo la experiencia educativa y permitiendo una evaluación más completa de sus conocimientos.



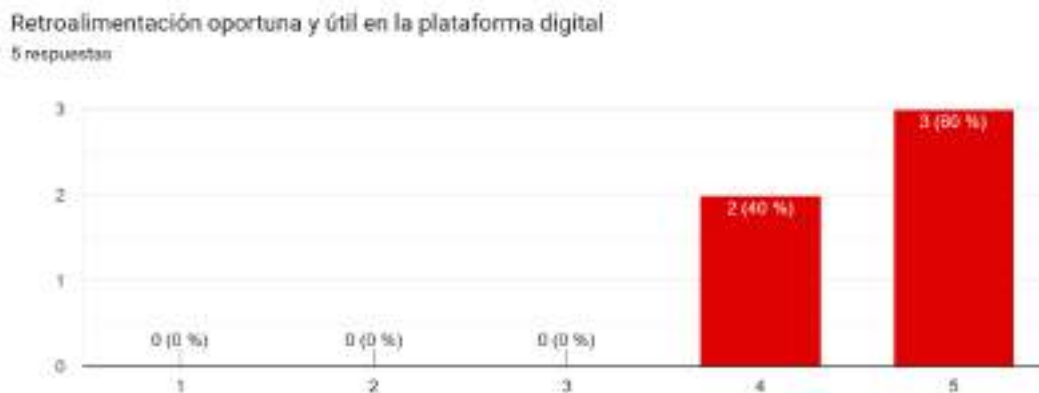
Figura 27 Frecuencia de evaluaciones en el entorno virtual



Elaboración propia

En cuanto a la frecuencia de evaluaciones, el 80% de los encuestados dio la puntuación más alta (5), mientras que el 20% dio un 4. Esto indica que la mayoría de los estudiantes se sienten cómodos con la cantidad de evaluaciones en el entorno virtual. La frecuencia adecuada de evaluaciones permite monitorear el avance de los estudiantes de manera continua sin llegar a ser excesiva, lo cual parece ser bien valorado en este contexto.

Figura 28 Retroalimentación oportuna y útil en la plataforma digital



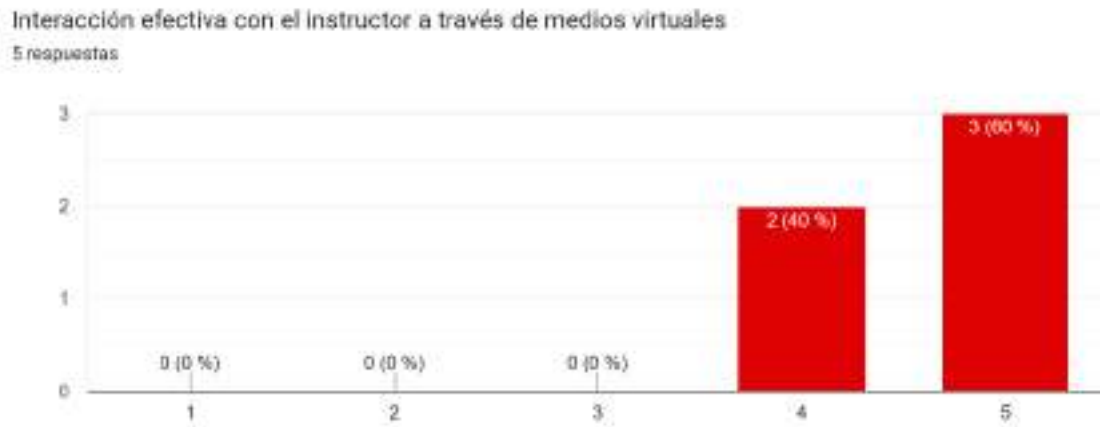
Elaboración propia

La percepción de la retroalimentación también es positiva, con el 60% de los encuestados otorgando la puntuación máxima (5) y el 40% dando una puntuación de 4. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes considera que la



retroalimentación que reciben en la plataforma es tanto oportuna como útil. La retroalimentación eficaz es fundamental en un entorno digital, ya que ayuda a los estudiantes a entender sus errores y fortalezas, facilitando el aprendizaje autónomo y la mejora continua.

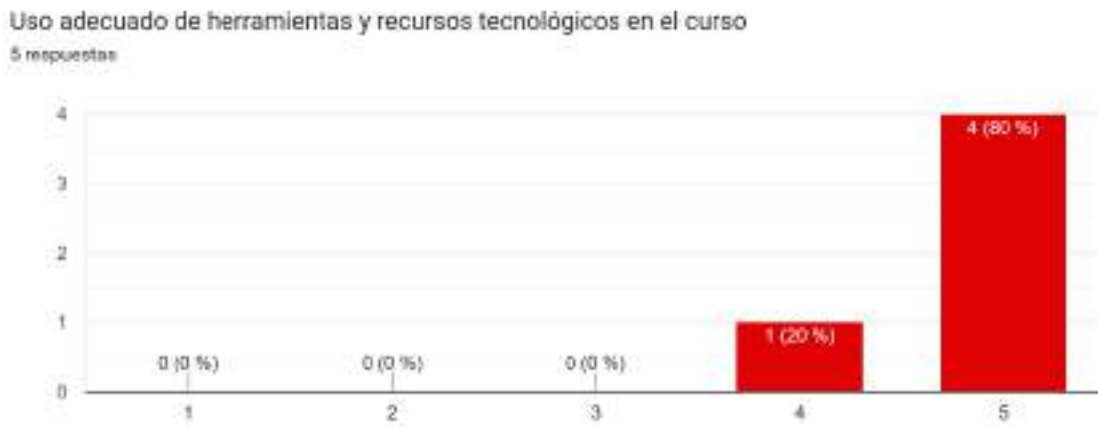
Figura 29 Interacción efectiva con el instructor a través de medios virtuales



Elaboración propia

Con un 60% de puntuaciones en el nivel más alto y un 40% en el nivel 4, los especialistas consideran que la interacción con el instructor es eficaz. Esto es importante, ya que una comunicación fluida y accesible en entornos virtuales facilita la resolución de dudas y el apoyo académico, elementos esenciales para el éxito en un curso en línea.

Figura 30 Uso adecuado de herramientas y recurso tecnológicos en el curso



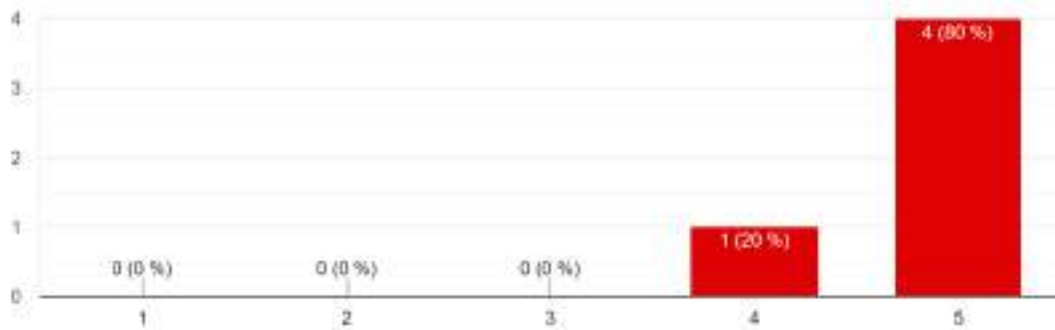
Elaboración propia



La mayoría de los participantes (80%) otorgó la puntuación máxima (5) y el 20% asignó un 4, indicando que perciben un uso efectivo de los recursos y herramientas digitales. Este aspecto es clave en la educación virtual, ya que el uso adecuado de la tecnología permite una mejor comprensión de los contenidos y mejora la interacción con el material de aprendizaje.

Figura 31 Acceso y facilidad de navegación en la plataforma digital

Acceso y facilidad de navegación en la plataforma digital
5 respuestas

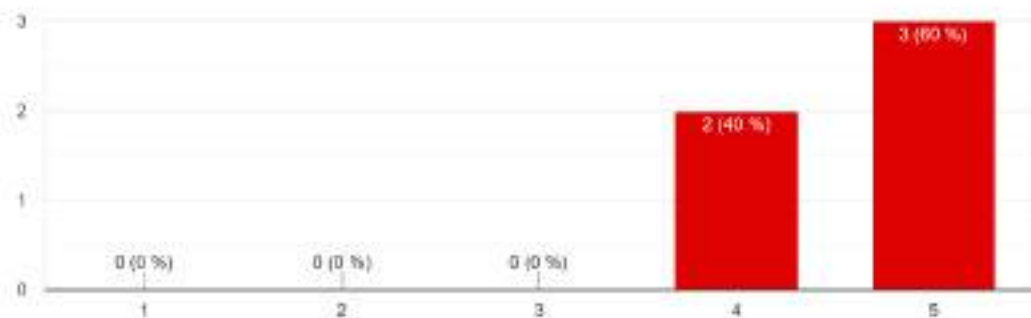


Elaboración propia

Con un 80% de puntuación máxima y un 20% en el nivel 4, los resultados reflejan que la plataforma digital es accesible y fácil de navegar para los estudiantes. La facilidad de uso de la plataforma es fundamental para que los estudiantes puedan enfocarse en el aprendizaje sin complicaciones técnicas, lo cual parece estar bien logrado en este caso.

Figura 32 Accesibilidad del curso para personas con discapacidades en el entorno virtual

Accesibilidad del curso para personas con discapacidades en el entorno virtual
5 respuestas

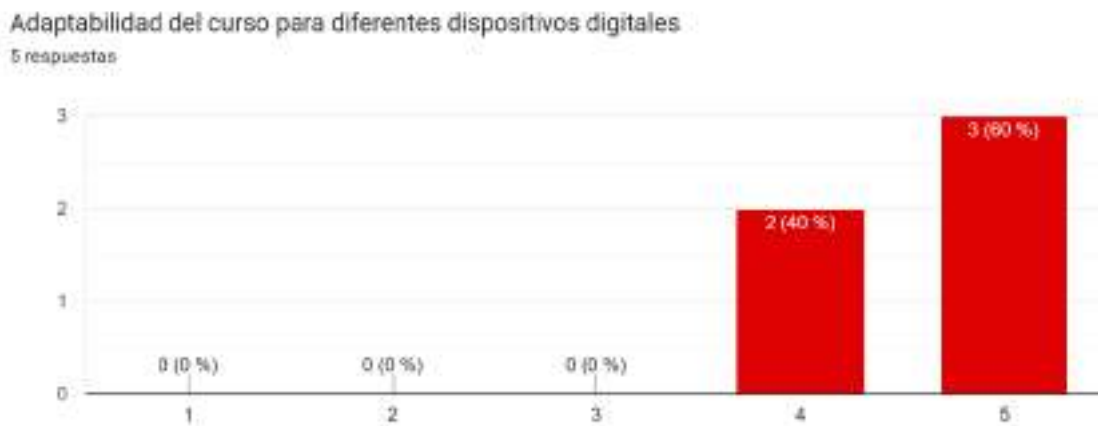




Elaboración propia

La mayoría de los estudiantes, con un 60% en la puntuación más alta y un 40% en la puntuación 4, considera que el curso ofrece una accesibilidad adecuada para personas con discapacidades en un entorno virtual. Este aspecto es fundamental para promover la inclusión y asegurar que todos los estudiantes tengan la posibilidad de participar activamente en el curso.

Figura 33 Adaptabilidad del curso para diferentes dispositivos digitales

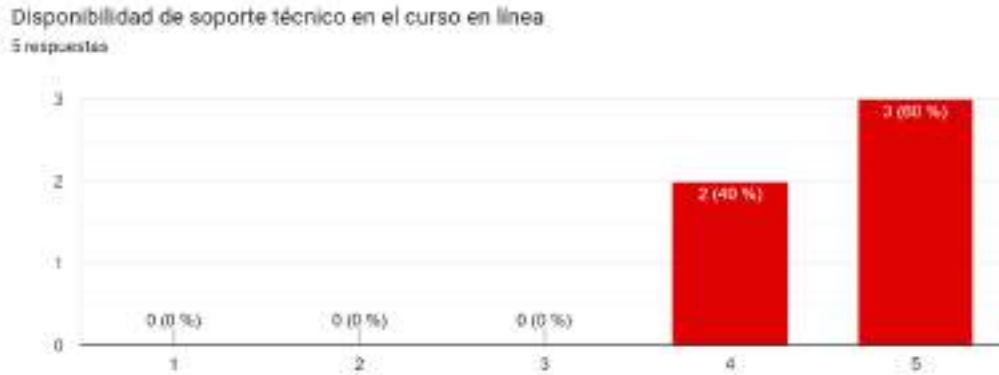


Elaboración propia

Similar al primer punto, el 60% de las respuestas reflejan la puntuación más alta (5), mientras que el 40% restante otorga una puntuación de 4. Estos resultados indican que el curso es adaptable y compatible con distintos dispositivos digitales, lo cual es esencial para facilitar el acceso desde diversas plataformas y mejorar la experiencia del usuario.



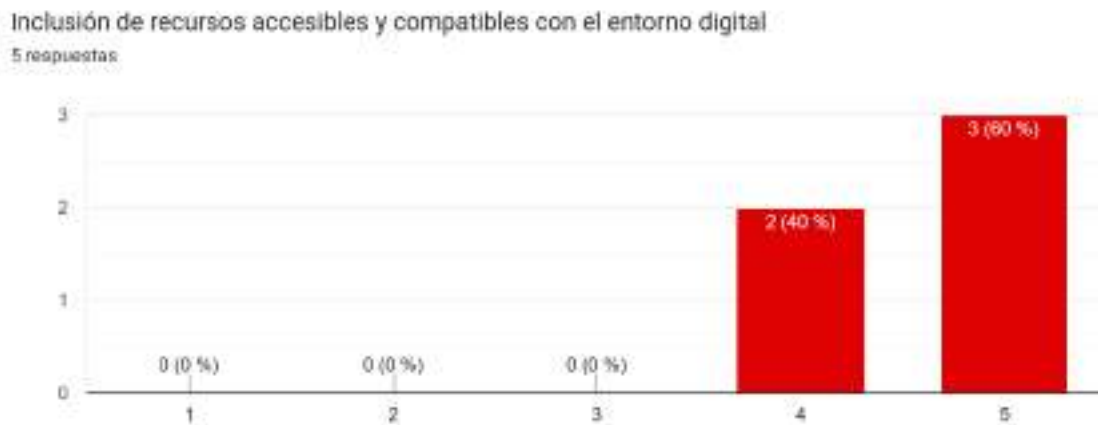
Figura 34 Disponibilidad de soporte técnico en el curso en línea



Elaboración propia

La mayoría de los especialistas, con un 60% calificando con la puntuación más alta (5) y un 40% con la puntuación de 4, considera que el soporte técnico ofrecido en el curso es adecuado y suficiente. Esto sugiere que los estudiantes se sienten respaldados técnicamente y que reciben ayuda cuando enfrentan problemas relacionados con el uso de la plataforma o el curso en línea.

Figura 35 Inclusión de recursos accesibles y compatibles con el entorno digital



Elaboración propia

Al igual que en el primer gráfico, el 60% de las respuestas refleja la puntuación más alta (5), mientras que el 40% restante otorga una puntuación de 4. Este resultado indica que el curso incluye recursos bien diseñados y compatibles con el entorno digital, lo que facilita la accesibilidad y la interacción con el contenido.



Se realizaron ajustes al curso en línea en base a los comentarios y sugerencias de los especialistas.

Aunque muchos participantes consideran que los objetivos son claros, sería útil realizar una revisión de los mismos y considerar la retroalimentación que indicó dudas. Esto podría incluir ejemplos más concretos o desglosar los objetivos en subobjetivos más específicos para aumentar su comprensión.

Para aquellos que señalaron que los objetivos podrían mejorarse, sería beneficioso realizar una revisión para asegurar que se alineen aún más con las necesidades específicas del entorno digital. Esto podría implicar incluir más ejemplos de aplicaciones prácticas en un contexto virtual.

Se sugiere ajustar algunos objetivos para que sean más desafiantes o accesibles, dependiendo del perfil de los estudiantes. También se podría ofrecer diferentes niveles de complejidad en las actividades para atender a diversos ritmos de aprendizaje.

Dado que algunos usuarios consideran que la variedad de actividades interactivas podría mejorarse, se recomienda incluir una mayor diversidad de métodos de enseñanza, como foros de discusión, juegos educativos y estudios de caso, que fomenten la participación activa y el aprendizaje colaborativo.

A pesar de la buena percepción general, sería útil revisar las actividades existentes para asegurar que todas estén claramente alineadas con los objetivos de aprendizaje. Esto podría incluir la creación de guías que expliquen cómo cada actividad contribuye a los objetivos.

Para aquellos que indicaron que el nivel de desafío podría mejorarse, se sugiere ajustar el nivel de dificultad de algunas actividades, quizás proporcionando opciones de mayor desafío o apoyo adicional para aquellos que puedan encontrar ciertas tareas demasiado difíciles.

Para abordar la percepción de que podría mejorarse la accesibilidad, se recomienda realizar una auditoría de accesibilidad del contenido y de la plataforma para asegurar que cumpla con los estándares necesarios y que todos los estudiantes puedan participar plenamente.

Con la indicación de que el curso podría mejorar en términos de adaptabilidad, se podría asegurar que todos los materiales sean compatibles con múltiples dispositivos, realizando pruebas en diversos sistemas operativos y navegadores para identificar posibles inconvenientes.



Aunque el soporte técnico fue bien valorado, se podría considerar la creación de un canal de comunicación más accesible para resolver problemas técnicos, como una sección de preguntas frecuentes más extensa o tutoriales en video sobre el uso de la plataforma.

Para asegurar que todos los recursos sean accesibles, se recomienda incluir más materiales interactivos y multimedia que sean compatibles con tecnologías de asistencia y asegurar que todos los formatos de contenido sean accesibles para todos los estudiantes.

Implementar estos ajustes no solo podría mejorar la calidad del curso, sino también optimizar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en el entorno digital.

Conclusiones del Capítulo

El capítulo se centró en la propuesta y validación de un módulo de evaluación formativa estrategia para la motivación de estudiantes de Primero de Bachillerato, con el propósito de mejorar su aprendizaje en un entorno digital en la materia de Historia. La caracterización de la asignatura de Historia en Ecuador permitió identificar las competencias y necesidades que los estudiantes deben desarrollar para optimizar su desempeño en el uso de herramientas virtuales. La propuesta del curso virtual fue validada a través de la revisión de contenido, evaluaciones y la recopilación de comentarios, lo que ayudó a identificar fortalezas y áreas de mejora, facilitando ajustes para aumentar su calidad.

La elección de especialistas con experiencia en educación a distancia y evaluación de cursos en línea proporcionó una crítica constructiva y detallada sobre el contenido del curso. Este enfoque metodológico para la validación resultó eficaz, permitiendo recopilar las evaluaciones y comentarios de los expertos.

El análisis de los resultados permitió discernir las fortalezas y áreas a mejorar en el curso evaluado, lo que condujo a realizar ajustes para optimizar su calidad. En conjunto, la validación del curso en línea mediante la opinión de expertos fue esencial para asegurar su calidad y verificar que se logren los objetivos de aprendizaje establecidos.

CONCLUSIONES

La evaluación formativa en el área de ciencias sociales específicamente en la materia de historia para estudiantes de primero de bachillerato adquiere un papel importante para la motivación de un aprendizaje significativo que invite al estudiante a disfrutar el contenido estudiado, especialmente cuando se le integra los entornos digitales, el análisis del marco teórico revela que la evaluación



formativa permite un seguimiento continuo del proceso de aprendizaje de los estudiantes así como también fomenta la reflexión y autoaprendizaje en los estudiantes.

La revisión del marco teórico evidencia que la incorporación de herramientas digitales ha evolucionado a lo largo de la historia, cada vez se ha ido promoviendo una mayor interactividad, retroalimentación y personalización en el proceso educativo. Sin embargo, hay que tomar en cuenta lo siguiente: para que estas estrategias sean efectivas es importante contar con la planificación adecuada que responda a las necesidades del contexto educativo y a las características del alumnado.

Las características de la evaluación formativa en entornos digitales muestran un enfoque en flexibilidad, adaptándose a varios entornos, el uso de plataformas que permiten el monitoreo de la evaluación continua, identificando en tiempo real las fortalezas y debilidades del estudiantado para su oportuna corrección, cuando estas herramientas tecnológicas se integran correctamente no solo potencian el aprendizaje, si no también motivan a los estudiantes a involucrarse de manera activa en su propio proceso educativo.

Durante la investigación se han identificado los componentes y elementos claves útiles para una estrategia de evaluación formativa efectiva en entornos digitales, la misma incluye actividades interactivas, recursos multimedia y espacios para la autoevaluación y colaboración entre pares, así como un espacio para la retroalimentación.

La valoración de los especialistas destaca la relevancia de las estrategias para la evaluación formativa, los expertos consideran que, al implementar una evaluación formativa apoyada en entornos digitales, se puede fomentar el desarrollo de competencias digitales y habilidades críticas en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Los docentes deben recibir capacitación continua en estrategias de evaluación formativa que les permita desarrollar habilidades críticas en los estudiantes, centrándose en actividades que promuevan el pensamiento reflexivo y el análisis, asegurando un aprendizaje más profundo que garantice la enseñanza de los estudiantes en la materia de Historia.

La institución educativa debe invertir en recursos tecnológicos y promover el uso de plataformas digitales que faciliten la evaluación formativa, con esto se garantiza que los docentes y estudiantes tengan acceso a las herramientas adecuadas para un aprendizaje significativo.



A nivel educativo es fundamental que las escuelas y colegios desarrollen políticas que fomenten el uso de entornos digitales y aseguren la integración efectiva de las nuevas tecnologías en el aula, fomentando el aprendizaje interdisciplinar para despertar el interés sobre todo en las materias relacionadas con las ciencias sociales

Se recomienda diseñar guías y materiales didácticos específicos que incluyan la utilización de componentes digitales, además de implementar una plataforma accesible que permita al estudiante interactuar de forma digital y efectiva.

Es importante realizar talleres periódicos y grupos de discusión con especialistas y docentes para compartir buenas prácticas, evaluar la efectividad de las estrategias implementadas y hacer ajustes continuos para optimizar el impacto y efectividad de aprendizaje en los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, Y. L. (2021). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudios lingüísticos: Su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Revista Educación y Pedagogía*, 16(4), 610-623. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>.
- Alvarado, L. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: Su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 5(2), 187-202. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>.
- Arévalo Quijano, J. C., Castro Paniagua, W. G., & Leguía Carrasco, Z. J. (2020). La rúbrica como instrumento de evaluación y el desempeño docente con enfoque intercultural en instituciones educativas de primaria en Perú. *Revista Conrado*, 16(73), 14-20. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442020000200014
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). *Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial N° 572. Recuperado de: <https://www.asambleanacional.gob.ec>
- Barajas, F.M., & Álvarez, G.B. (2003). *La tecnología educativa en la enseñanza superior: Entornos virtuales de aprendizaje*. McGraw-Hill. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2847>
- Casanova, María Antonieta. (1998). La evaluación educativa. Biblioteca para la actualización del maestro. Recuperado de: <https://www.slideshare.net>
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Siglo Veintiuno Editores. Recuperado de <https://archive.org/details/jose-van-dijck-la-cultura-de-la-conectividad-una-historia-critica-de-las-redes-sociales>
- Elola, N., & Toranzos, L. V. (2000). *Evaluación educativa: Una aproximación conceptual*. Organización de Estados Iberoamericanos. Recuperado de <https://bvhumanidades.usac.edu.gt/items/show/3344>



- Escudero Escorza, T. (2000). La evaluación y mejora de la enseñanza en la universidad: otra perspectiva. *Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 405-416. [https://doi.org/10.6018/rie.18.2.286861​:contentReference\[oaicite:0\]{index=0}](https://doi.org/10.6018/rie.18.2.286861​:contentReference[oaicite:0]{index=0}).
- García, M. R. (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: Breve análisis. *Espirales*, 18(2). Recuperado de <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/220/167>
- Herreras, E. B. (2011). Evaluación formativa y compartida en educación superior. *Estudios sobre Educación*, 18, 221-223. Recuperado de <https://bibliotecadigital.cin.edu.ar/handle/123456789/1557>
- Infante Castaño, G. E. (2007). Enseñar y aprender: Un proceso fundamentalmente dialógico de transformación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 29(2), 29-40. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134112600003>
- INTEF. (2022). *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado de <https://intef.es/Noticias/marco-de-referencia-de-la-competencia-digital-docente/>.
- Lahera Prieto, Deilyn, & Pérez Piñón, Francisco Alberto. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: Un tema para reflexionar. *Debates sobre la historia*, 9(1), 129-154. Recuperado de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2594-29562021000100129
- López, Q. I. (2011). Evaluación auténtica de los aprendizajes en historia y ciencias sociales: Contexto, problemáticas y alcances metodológicos. *Horizontes Educativos*, 9(2), 73-92. Recuperado de [Redalyc](#)
- Lucea, J. D. (2008). *La evaluación formativa como instrumento de aprendizaje en educación física*. *Recensiones*, 9(2), 133-134. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2672714>
- Martínez Rizo, F. (2013). Dificultades para implementar la evaluación formativa. *Perfiles educativos*, 35(139), 128-150. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/132/13225611007.pdf>
- McMillan, J. H. (2007). *Formative Classroom Assessment: Theory into Practice*. Teachers College Press. Recuperado de: <https://archive.org/details/formativeclassro0000unse>



- Meneses Benítez, G. (2007). El proceso de enseñanza-aprendizaje: El acto didáctico. *Interacción y aprendizaje en la universidad*, 31, 31-65. Recuperado de: <https://ceiloredo.blogspot.com>
- MINEDUC. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria. Ministerio de Educación. Recuperado de: <https://www.educacion.gob.ec>
- Navarrete Mendieta, G. (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: Breve análisis. *Espirales Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 18(1), 18-33. Recuperado de: <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/220>
- Nicol, D. J., & MacFarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 31(2), 199-218. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/>.
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 9(5), 93-110. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Pascual-Gómez, I., Lorenzo-Llamas, E. M., & Monge-López, C. (2015). Análisis de validez en la evaluación entre iguales: un estudio en educación superior. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 21(1), art. ME4. Recuperado de: <https://revistaseug.ugr.es/index.php/RELIEVE/article/view/17241>
- Pérez Morales, J. I. (2007). *La evaluación como instrumento de mejora de la calidad del aprendizaje: Propuesta de intervención psicopedagógica para el aprendizaje del idioma inglés*. Universidad de Girona. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=89240>
- Pérez Pino, M., Clavero, J. E., Carbó Ayala, J. E., & González Falcón, M. (2017). La evaluación formativa en el proceso enseñanza-aprendizaje. *EDUMECENTRO*, 12(6), 263-283. Recuperado de: <https://pesquisa.bvsalud.org/>
- Pozos Pérez, K. V., & Tejada Fernández, J. (2018). Competencias digitales en docentes de educación superior: Niveles de dominio y necesidades formativas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(2), 59-87. Recuperado de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2223-25162018000200004&lng=es&nrm=is
- Prats, Joaquín (2000). *Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: Reflexiones ante la situación española*. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*,



- 5, 71-98. Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65200505>
- Prats, Joaquín, & Santacana, Joan (2001). *Enseñar historia y geografía: Principios básicos*. Editorial Santillana. Recuperado en: <https://bibliotecadigital.academia.cl/items/b84e70d8-799a-428c-bdb8-e4331d204ea4>
- Quiroz, Silvia J., & Maturana Castillo, Daniela (2017). *Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior*. *Innovación educativa*, 16(5), 117-131. Recuperado en: <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2894684>
- Ravela, Patricia (2013). *La evaluación de y en la educación (I)*. *Boletín del Instituto Nacional de Evaluación Educativa*, 24, 1-8. Recuperado en: <http://www.ineed.edu.uy>
- Rodríguez, Beatriz (2020). *Docencia colaborativa universitaria: Planificar, gestionar y evaluar con entornos virtuales de aprendizaje*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775080>
- Rogelio, Marcelino Avilés (2017). *Uso del mobile learning como herramienta de aprendizaje a distancia*. EDUCA 2017. Recuperado en: <https://n9.cl/sfbhh>
- Rosales, Manuel (2014). *Proceso evaluativo: Evaluación sumativa, evaluación formativa y asesoría: Su impacto en la educación actual*. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, 4, artículo 662. Recuperado en: <https://www.studylib.es/doc/12345678>.
- Salas, Guillermo (2019). *Evaluación formativa y las habilidades matemáticas en alumnos del II ciclo de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta - 2012*. Tesis de máster, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de: <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4060>.
- Sánchez Jaramillo, Luis Fernando (2005). *La historia como ciencia*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 12(3), 54-82. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134116845005>
- Scriven, M. (2018). Evaluación formativa: Un poco de historia. *Revista de Evaluación Educativa*, 14(3), 1-8. Recuperado en: <http://www.rua.uady.mx/portal/embed/recursos/ficha/1426/michael-scriven-evaluacion-formativa>



ANEXOS

Anexo A: Encuesta para estudiantes

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO

Encuesta: Estrategias de Evaluación Formativa en Entornos Digitales en la Materia de Historia

Objetivo: Recopilar información sobre la percepción y experiencia de los estudiantes de Primero de Bachillerato en relación con la implementación de estrategias de evaluación formativa en entornos digitales para la materia de Historia. El cuestionario busca obtener una visión integral sobre cómo las estrategias de evaluación formativa están siendo recibidas por los estudiantes, así como su impacto en el aprendizaje, lo que permitirá a educadores y administradores tomar decisiones informadas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en la materia de Historia.

1. ¿Con qué frecuencia utilizas plataformas digitales (como Google Classroom, Moodle, Edmodo, Microsoft Teams, Coursera, etc.) para tus clases de Historia?

- Nunca
- Rara vez
- A veces
- Frecuentemente
- Siempre

2. ¿Qué dispositivos utilizas principalmente para acceder a tus clases de Historia en línea?

- Computadora de escritorio
- Laptop
- Tablet
- Teléfono móvil
- Otro: ____



3. ¿Has participado en actividades de evaluación formativa (como quizzes, foros de discusión, trabajos colaborativos) en tus clases de Historia?

- Sí
- No

4. Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿qué tipo de actividades has realizado? (Puedes seleccionar más de una opción)

- Cuestionarios en línea
- Foros de discusión
- Proyectos grupales
- Presentaciones digitales
- Otros: ____

5. ¿Consideras que las estrategias de evaluación formativa han mejorado tu aprendizaje en Historia?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

6. En tu opinión, ¿qué aspectos de la evaluación formativa son más útiles para tu aprendizaje en Historia? (Selecciona hasta tres)

- Retroalimentación inmediata
- Oportunidades para mejorar
- Aprendizaje colaborativo
- Diversidad en los tipos de evaluación
- Otros: ____

7. ¿Qué tan satisfecho/a estás con la implementación de estrategias de evaluación formativa en tus clases de Historia?



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Muy satisfecho/a
- Satisfecho/a
- Neutral
- Insatisfecho/a
- Muy insatisfecho/a



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Anexo B: Presentación de la propuesta para especialistas

Estructura de la propuesta

En nuestro curso de historia, usamos moodle para crear un espacio interactivo que refleje la importancia de la asignatura. También damos la bienvenida a los estudiantes de una manera original, explicando que el curso se trata de motivar el aprendizaje por parte de los estudiantes y para entender las lecciones importantes para nuestra realidad actual.

En cada unidad puedes ver la historia de la humanidad, desde la evolución de los homínidos, las civilizaciones antiguas, las civilizaciones mediterráneas y la edad media, los estudiantes pueden participar en diversas actividades, ver videos, realizar Quiziz, participar en foros, además la herramienta permite evaluar a los estudiantes y seguir su proceso de rendimiento, Moodle es una plataforma que nos ayuda a enseñar y aprender de manera creativa para hacer de la historia emocionante y creativa.

Formas de aplicación, implementación y evaluación. Recursos y beneficiarios

PRESENTACIÓN:

En el presente curso nos enfocaremos con el propósito de que conozcas de manera más dinámica y divertida la historia, para que juntos construyamos el camino hacia el aprendizaje.

Partimos de las indicaciones generales, el curso tiene una duración de un mes, cada unidad se desarrollará en el lapso de una semana donde los jóvenes podrán explorar y analizar sus contenidos, los encuentros serán de manera asincrónica donde el estudiante deberá realizar las actividades incluidas en el moodle.