



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA
EN ENTORNOS DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA:

**EXELEARNING COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE
COLABORATIVO EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA UNIVERSAL,
EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO.**

AUTORAS:

**INÉS GERMANIA ALMEIDA MONTENEGRO
MÓNICA EMPERATRIZ VILLA MAGI**

TUTOR:

DR. C. JORGE MEZA VAZQUEZ

ECUADOR

2024



Dedicatoria Inés Almeida

Quiero dedicar este logro a mis padres, por todo el apoyo incondicional constante en todos los proyectos de mi vida.

A mi esposo Rolando, por acompañarme durante todo este arduo camino y compartir conmigo alegrías y quebrantos.

A mis hijos, por esa comprensión en este tiempo dedicado a esta maestría, y porque quiero que les quede como ejemplo que todos los sueños son alcanzables.



Agradecimiento Inés Almeida

Agradezco a Dios por todas las bendiciones que recibo que su mano, a mi familia que los amo mucho, gracias por todo el apoyo incondicional brindado, ellos son quienes han creído en mí siempre, porque han fomentado en mí el deseo de superación y de triunfo en la vida.

Quiero extender mi agradecimiento profundo a mi tutor, Dr. Jorge Mesa Vazquez, por su dedicación y paciencia, por sus conocimientos ya que sin ellos no hubiésemos podido lograr llegar a esta pretensión tan anhelada. Gracias por su guía y todos sus consejos.

Extiendo mi agradecimiento a mi compañera de tesis, amiga, cómplices y colega de trabajo. Gracias por las horas compartidas, los trabajos realizados en conjunto y las historias vividas.



Dedicatoria Mónica Villa.

Madre mía, aunque ya no te encuentres físicamente a mi lado, tu luz ha sido y seguirá siendo mi mayor inspiración; hoy quiero dedicarte cada logro, cada sueño cumplido; porque tu entrega incondicional y tu amor sin límite fueron el cimiento de mi vida y todo lo que soy, es gracias al legado que dejaste en mí.

A mi esposo, mi compañero de vida, debo expresar que su aliento constante y su confianza en mis habilidades me han dado la fortaleza para enfrentar este reto surgido en el camino hacia esta meta.

A mis adorables hijas, motor que impulsa mis luchas diarias. Ustedes son mi razón de ser y todo lo que hago es para que tengan una vida llena de oportunidades y felicidad. Hoy sé que no hay límite para los sueños, porque ustedes son mis sueños hechos realidad.

Y a ti, mi querido nieto, que eres mi gran tesoro; cada vez que te veo sonreír mi alma se regocija; eres la esperanza que ilumina mi vida, aspiro dejar una semilla de amor que te inspire a perseguir los anhelos de tu corazón.

Con todo mi amor y gratitud, dedico este proyecto a cada uno de ustedes, mi familia amada. Gracias por ser mi apoyo y mayor motivación y por creer en mí siempre.



Agradecimiento Mónica Villa

Con profunda emoción, quiero expresar mi sincero agradecimiento a cada uno de ustedes: A mi estimado tutor, Dr. Jorge Mesa Vazquez, quiero expresar mi profundo agradecimiento por su valiosa guía y dedicación a lo largo de este proceso; por su tiempo y conocimiento durante nuestras charlas de orientación, siempre claras y fundamentadas en la ciencia. Su apoyo fue brújula que guio este viaje académico marcando siempre de forma clara el faro que enrumbo esta odisea fantástica.

A mi amada familia, ustedes han sido mi mayor soporte y mi refugio de amor y aliento. Agradezco infinitamente el apoyo incondicional que me han brindado en cada paso de esta travesía, espero todo mi corazón, que Dios me brindé la oportunidad de poder devolverles el tiempo y la atención que en muchas ocasiones no pude entregarles. Sin su amor y comprensión, nada de esto habría sido posible.

A mi compañera de tesis, gracias por compartir este camino diario conmigo. Su amistad y cariño han sido un regalo invaluable, y las orientaciones acertadas que me brindó fueron de gran ayuda para alcanzar nuestros objetivos. Juntas superamos obstáculos y celebramos logros que sin lugar a dudas se convertirán en recuerdos imborrables en mi corazón.

A mis queridos compañeros maestrantes, el camino se hizo más ligero y enriquecedor gracias a su trabajo en equipo y apoyo incondicional. Compartir esta experiencia con ustedes ha sido un privilegio, y cada aprendizaje mutuo ha sido valioso.

Este logro no es solo mío, sino de cada uno de ustedes que dejó una huella en mi vida durante esta etapa. A todos, mi más sincero agradecimiento por formar parte de este emocionante trayecto.

Con gratitud y cariño,

Mónica.

Resumen

Nuestro trabajo aborda la transformación constante del mundo y destaca el impacto significativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la sociedad, especialmente en la educación. Se resalta la importancia de la formación docente en TIC y la correlación entre educación y tecnología. Aunque hay avances en el acceso a la tecnología en Latinoamérica, persisten brechas digitales y desafíos en la implementación educativa.

En el contexto ecuatoriano, hay un crecimiento significativo en el uso de TIC en la educación, respaldado por iniciativas gubernamentales y titánicos esfuerzos del sector docente, pero persisten los desafíos, como: la equidad en el acceso a internet, la adecuada infraestructura, la capacitación docente, la realidad de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús,” no es la excepción, aunque utilizamos la tecnología con el propósito de ofrecer una formación holística.

Se justificó la necesidad de mejorar el aprendizaje de Historia Universal en segundo de bachillerato mediante herramientas digitales, destacando la plataforma eXeLearning como una alternativa viable. La investigación propuesta busca abordar deficiencias en la creación de recursos didácticos apoyados en tecnología para mejorar el proceso educativo. La metodología utilizada incluye métodos analítico-sintético, inductivo-deductivo, histórico-lógico, de modelación, análisis documental, entrevistas, encuestas y observación científica. La investigación se centra en una muestra de 36 estudiantes y 3 docentes de Historia Universal.

Se determinó que el aprendizaje colaborativo, apoyado por las TIC tiene un impacto positivo que transforma la educación, pero requiere metodologías activas, motivación y herramientas versátiles como eXeLearning; se destaca la necesidad de intervenciones y formación permanente debido a que muchos estudiantes no han utilizado este tipo de herramientas digitales revelando una brecha en el acceso y conocimiento de las mismas. La evaluación detallada de eXeLearning confirma su eficacia en la enseñanza de Historia Universal, alineada con el currículo nacional; la adaptación de prácticas pedagógicas y la formación continua son esenciales, destacando su relevancia en el contexto educativo ecuatoriano y resaltando la importancia de abordar desafíos y brechas en el uso de la tecnología en la educación.

Abstract

Our paper addresses the constant transformation of the world and highlights the significant impact of Information and Communication Technologies (ICT) in society, especially in education. It highlights the importance of teacher training in ICT and the correlation between education and technology. Although there are advances in access to technology in Latin America, there are still digital gaps and challenges in educational implementation.

In the Ecuadorian context, there is a significant growth in the use of ICT in education, supported by government initiatives and titanic efforts of the teaching sector, but challenges persist, such as: equity in internet access, adequate infrastructure, teacher training, the reality of the Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús," is no exception, although we use technology with the purpose of offering a holistic training.

The need to improve the learning of World History in the second year of high school through digital tools was justified, highlighting the eXeLearning platform as a viable alternative. The proposed research seeks to address deficiencies in the creation of didactic resources supported by technology to improve the educational process. The methodology used includes analytical-synthetic, inductive-deductive, historical-logical, modeling, documentary analysis, interviews, surveys and scientific observation methods. The research focuses on a sample of 36 students and 3 teachers of World History.

It was determined that collaborative learning, supported by ICT has a positive impact that transforms education, but requires active methodologies, motivation and versatile tools such as eXeLearning; it highlights the need for interventions and ongoing training because many students have not used this type of digital tools revealing a gap in access and knowledge of them.

The detailed evaluation of eXeLearning confirms its effectiveness in the teaching of World History, aligned with the national curriculum; the adaptation of pedagogical practices and continuous training are essential, highlighting its relevance in the Ecuadorian educational context and highlighting the importance of addressing challenges and gaps in the use of technology in education.



Índice de Contenidos

Portada	i
Dedicatoria Inés Almeida	ii
Agradecimiento Inés Almeida	iii
Dedicatoria Mónica Villa.	iv
Agradecimiento Mónica Villa.	iv
Resumen del contenido	vi
Abstract	vi
Índice de Contenidos.....	viii
Índice de Gráficos	ix
Índice de Figuras	x
Índice de Anexos.....	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO 1. APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA UNIVERSAL Y EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES COMO EL EXELEARNING.....	9
1.1. Fundamentos teóricos del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia Universal.	11
1.2 Antecedentes históricos de la aplicación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Historia Universal en el bachillerato.	22
1.3 Criterios de posición de la investigación.	26
1.3.1. Actualidad de fuentes publicadas en los últimos cinco años para asegurar que la investigación esté al día con las tendencias y avances más recientes en el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Historia Universal.	26
1.3.2. Estudios de casos, investigaciones experimentales o encuestas, que respalden la eficacia de eXeLearning como herramienta de aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal.	27
1.3.3.Perspectivas pedagógicas y teóricas sobre la integración de la tecnología en la enseñanza, así como cómo eXeLearning se alinea con los principios pedagógicos y curriculares en la enseñanza de Historia Universal.	28
1.3.4.La aplicabilidad de eXeLearning en diferentes contextos regionales o culturales, lo que puede tener implicaciones importantes en la enseñanza de Historia Universal.	29
CAPITULO 2. METODOLOGIA APLICADA AL EXELEARNING COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA UNIVERSAL,	



EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO.	30
2.1. Conceptualización y operacionalización de las principales categorías de investigación.	32
2.2. Enfoque de la Investigación	347
2.3. Alcance de la Investigación	36
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación	36
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	37
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.	37
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.	38
2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.	38
2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.	38
2.10. El análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial se presenta en este capítulo.	39
CAPITULO 3. ANÁLISIS Y VALIDACIÓN DEL EXEARNING COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA UNIVERSAL, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO.	47
3.1. Caracterización de la asignatura Historia Universal en el Bachillerato.	52
3.2. Sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal.	54
3.3. Descripción de la propuesta desarrollada en la herramienta eXeLearning	55
3.3.1. Beneficios, viabilidad y factibilidad de la herramienta eXeLearning en la propuesta desarrollada.	70
3.4. Validación del sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal.	71
3.4.1. Análisis de los resultados de la rúbrica de autoevaluación de los candidatos a expertos ..	72
3.4.2. Análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación realizada por los expertos al sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal.	77
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	80
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	
ANEXOS	



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.- Uso de herramientas virtuales	38
Gráfico 2.- Utilidad de las herramientas virtuales en el aprendizaje de Historia Universal	39
Gráfico 3.- Uso de herramientas virtuales en el aprendizaje de Historia Universal	40
Gráfico 4.- Herramientas virtuales en la comprensión y retención de los contenidos.....	41
Gráfico 5.- Uso de herramientas virtuales en el aprendizaje colaborativo	42
Gráfico 6.- Acceso dispositivos tecnológicos.....	43
Gráfico 7.- Frecuencia en el uso de recursos tecnológicos en actividades educativas	44
Gráfico 8.- Uso de eXeLearning como recurso didáctico	45
Gráfico 1.Experiencias en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato.....	65
Gráfico 2. Conocimiento de la herramienta eXeLearning.	66
Gráfico 3. Experiencia en el diseño de actividades educativas.	67
Gráfico 4. Conocimiento de estrategias de aprendizaje colaborativo.	68
Gráfico 5. Habilidades de evaluación y retroalimentación.	69
Gráfico 6. Claridad en la estructura y organización del Sistema de Actividades.	71
Gráfico 7. Pertinencia y relevancia de las actividades para el aprendizaje colaborativo.....	71
Gráfico 8. Creatividad en la utilización de herramientas y recursos en eXeLearning.....	72
Gráfico 9. Incorporación de estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo.	73
Gráfico 10. Coherencia entre las actividades y los objetivos de aprendizaje colaborativo.	73
Gráfico 11. Adecuación del sistema de actividades al nivel educativo de bachillerato.....	74
Gráfico 12. Consideración de las necesidades y características de los estudiantes al diseñar las actividades.....	75
Gráfico 13. Precisión y relevancia del contenido histórico.....	76
Gráfico 14. Utilización de fuentes confiables y variadas para enriquecer el contenido histórico.	76



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Teorías del Aprendizaje	13
Figura 2. Rol del Docente	17
Figura 3. Tipos de herramientas digitales.....	19
Figura 1.Portada del Trabajo en eXeLearning	51
Figura 2.Bienvenida al curso en eXeLearning.....	52
Figura 3. Introducción al curso.....	52
Figura 4. Datos Personales de las Docentes del curso	¡Error! Marcador no definido.
Figura 5. Unidad 1: Fin del imperio de Occidente.....	54
Figura 6. Ejemplo de la Actividad 1 de la Unidad 1.....	54
Figura 7. Actividad 2 de la Unidad 1.....	55
Figura 8. Actividad 3 de la Unidad 1.....	55
Figura 9. Evaluación de la Unidad 1.	56
Figura 10. Unidad 2: El Cristianismo.....	56
Figura 11. Actividad 1 de la Unidad 2.....	57
Figura 12.Actividad 2 de la Unidad 2.....	57
Figura 13. Evaluación de la Unidad 2.	¡Error! Marcador no definido.
Figura 14. Video interactivo con interrogantes planteadas.	58
Figura 15. Evaluación en Quizizz.....	58
Figura 16. Unidad 3: El islam.	58
Figura 17. Actividad 1 de la Unidad 3.....	59
Figura 18. Video Interactivo Unidad 3.....	59
Figura 19. Rubrica de Evaluación de la Unidad 3.	60
Figura 20. Prueba en Línea de la Unidad 3.....	60
Figura 21. Unidad 4: El Humanismo.....	60
Figura 22. Actividad 1 de la Unidad 4.....	61
Figura 23. Muro Colaborativo en Mentimeter.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 24. Actividad 2 de la Unidad 4.....	62
Figura 25. Juego interactivo Rosco.	62
Figura 26. Evaluación de la Unidad 4.	62
Figura 27. Sopa de letras de la Unidad 4.....	63



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Entrevista a Directivos y Docentes.	91
Anexo 2. Cuestionario diagnóstico inicial a estudiantes.	92
Anexo 3. Rúbrica de Autoevaluación de los candidatos a expertos.	94
Anexo 4. Rúbrica de evaluación realizada por expertos al sistema de actividades en la herramienta eXeLearning	96

INTRODUCCIÓN

El mundo al estar en una constante transformación, al igual que la vida del ser humano presenta cambios, uno de ellos y de mayor impacto en la sociedad es el de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que ha revolucionado el mundo en los distintos ámbitos: social, cultural, educativo, económico, político, deportivo, entre otros. En la sociedad, las TIC han revolucionado la forma en que nos comunicamos, interactuamos, compramos, aprendemos y trabajamos. En la educación, las TIC han permitido el acceso a una gran cantidad de información y recursos educativos, además de ayudar en la enseñanza y aprendizaje a través de herramientas tecnológicas; promoviendo un aprendizaje más interactivo y colaborativo.

Nancy Montes (2017) en su libro "Educación y TIC" hace referencia a la importancia de la formación docente y el liderazgo escolar en relación con las TIC, así como a la correlación que debe existir entre la educación y la tecnología, lo cual nos hace entender la importancia del dominio de la tecnología que debe poseer el docente en el proceso de aprendizaje.

Se evidencia una necesidad urgente en todos los sectores de la sociedad de hallar las maneras de optimizar las oportunidades que presentan las TIC para mejorar la educación y la sociedad en general, según FLACSO (2001), estamos llamados a seguir capacitándonos en este maravilloso mundo de la tecnología, para poder guiar acertadamente a nuestros estudiantes.

La realidad de Latinoamérica nos presenta un panorama de crecimiento en el ámbito tecnológico, por el acceso a la tecnología e internet, e incorporación a un sistema global de comunicación basado en redes sociales, lo cual ha permitido el acceso a la información y mayor interconexión en la población; sin embargo, persisten profundas brechas digitales donde se deja ver un grupo social vulnerable que es víctima de la inequidad social. Además, en algunos casos, la tecnología no se ha implementado adecuadamente en el campo educativo lo que ha limitado su capacidad de transformar la educación de manera significativa; por lo que podemos manifestar que la realidad es compleja y presenta muchas dificultades, pero también trae consigo muchas oportunidades.

La sociedad requiere un trabajo conjunto, que responda a la nueva realidad, que propicie el desarrollo de habilidades que le permitan al estudiante reflexionar, analizar desde la criticidad, aportando a la sociedad de la que hace parte con responsabilidad; sin embargo



es importante tener claro que el solo acceso a la tecnología no va a generar los cambios que esperamos; por tanto estamos llamados como docentes a generar esa transformación desde nuestro campo de batalla, las aulas y con nuestras armas: los valores, el conocimiento y la tecnología.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación en Ecuador ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. El gobierno ecuatoriano ha reconocido la importancia de integrar las TIC en el sistema educativo para mejorar la calidad de la enseñanza y facilitar el acceso a la educación en todo el país. Se han realizado esfuerzos para mejorar la infraestructura de conectividad en las escuelas, especialmente en zonas rurales y remotas, para garantizar el acceso a Internet en los centros educativos, hay programas y proyectos para proporcionar dispositivos tecnológicos, como: computadoras, tabletas o laptops, a los estudiantes y maestros, especialmente en áreas con menos recursos. Estos esfuerzos buscan reducir la brecha digital y garantizar la igualdad de oportunidades educativas.

Además, se han desarrollado y promovido plataformas educativas en línea que permiten a los estudiantes acceder a materiales de estudio, recursos interactivos y herramientas de colaboración. Estas plataformas facilitan el aprendizaje autónomo y el acceso a información actualizada, se han implementado programas de capacitación para los docentes con el fin de mejorar sus habilidades en el uso de las TIC en el aula. Estas capacitaciones incluyen el aprendizaje de herramientas tecnológicas, la incorporación de recursos digitales en la enseñanza y la promoción de prácticas pedagógicas innovadoras; se ha promovido la creación y el acceso a contenidos educativos digitales, como libros electrónicos, videos educativos y aplicaciones interactivas. Estos recursos digitales complementan el material educativo tradicional y brindan a los estudiantes diferentes formas de aprender y comprender los conceptos.

El uso de las TIC en la educación en Ecuador ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. El gobierno ecuatoriano ha reconocido la importancia de integrar las TIC en el sistema educativo para mejorar la calidad de la enseñanza y facilitar el acceso a la educación en todo el país.

La educación y la tecnología en Ecuador han sido lideradas en los últimos años por iniciativas del Ministerio de Educación y del Ministerio de Telecomunicaciones y de la



Sociedad de la Información (MINTEL) con el propósito de promover el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las escuelas públicas de todo el país. Además, la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENESCYT) ha invertido en investigación y desarrollo de tecnologías educativas para mejorar la calidad de la educación superior. La pandemia de COVID-19 también ha acelerado la adopción de tecnologías para la educación a distancia en todo el país.

Sin embargo, también existen desafíos, como la disponibilidad de infraestructura adecuada, la capacitación docente continua y la equidad en el acceso a internet y a las tecnologías, que deben abordarse para garantizar una implementación exitosa y sostenible de las TIC en la educación ecuatoriana.

En la ciudad Tulcán, lugar de nuestra residencia, tras la pandemia del Covid 19, se evidenció un crecimiento acelerado de la tecnología de manera especial en el ámbito educativo, debido a que se han realizado esfuerzos para integrar las TIC en las escuelas y colegios, entendiendo esta integración como un proceso clave para el progreso en función del mundo globalizado del que hacemos parte. Es importante destacar que el uso de las TIC en Tulcán, al igual que en otras regiones del Ecuador, se enfrenta desafíos relacionados con la disponibilidad de recursos, la conectividad y la capacitación adecuada. Sin embargo, se han realizado esfuerzos para superar estos desafíos y aprovechar los beneficios de las TIC para mejorar la educación y promover el desarrollo en Tulcán y en la provincia de Carchi.

El uso de las TIC en la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús”, tiene como propósito llevar a cabo un proceso de formación holístico, apoyado en la tecnología, para ello y con el apoyo de los padres de familia, pilar fundamental de apoyo, se cuenta con el servicio de dos plataformas educativas, una de ellas SISMANOS, en la que podemos visualizar las calificaciones obtenidas por los estudiantes y se ha generado un espacio de comunicación directa entre docentes y representantes legales de los estudiantes, a fin de notificar novedades en el proceso. Por otro lado, contamos con VIRTUAL SOLUTION, la que nos ayuda a fortalecer el proceso de aula, mediante actividades como foros, talleres, cuestionarios, entre otros; es digno de destacar la ardua labor del equipo docente, que sin tener una formación tecnológica al 100% ha logrado mediante el esfuerzo y su compromiso incorporar la tecnología para beneficio de los



estudiantes. Uno de los limitantes de nuestro contexto es el no acceso a internet en las aulas, lo que limita el uso de herramientas que podrían mejorar el proceso educativo.

Hablar de innovación, es hablar de nuevos retos en educación, como base del progreso social, de ahí que la labor docente es un factor clave para tan anhelado proceso, en el que es imprescindible la incorporación de herramientas tecnológicas que permitan ofertar una educación de calidad frente a los requerimientos del mundo actual.

La justificación de este problema radica en la importancia que tiene implementar la educación en el desarrollo de habilidades y conocimientos en los estudiantes de nivel bachillerato, específicamente en el aprendizaje de la Historia Universal, ya que esta es una disciplina que se encarga del estudio de los acontecimientos importantes de la humanidad, por lo que su comprensión es fundamental para la formación integral de los estudiantes.

La enseñanza de la Historia Universal presenta dificultades en su comprensión debido a la gran cantidad de información y fechas que se deben recordar, lo que puede resultar abrumador para los estudiantes; por ello, se hace necesaria la utilización de herramientas didácticas digitales, que faciliten el aprendizaje y la comprensión de esta materia. Nuestra institución cuenta con una plataforma virtual, como anteriormente lo habíamos indicado, ésta tiene un nivel bajo de operatividad que genera rechazo tanto en docentes como en estudiantes, los mismos que buscan plataformas alternativas amigables y actuales.

Ante lo expuesto, planteamos el uso de la herramienta eXeLearning, que puede ser una alternativa viable para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en Historia Universal en segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús. Esta herramienta permite la creación de contenidos educativos interactivos y adaptables a las necesidades específicas de los estudiantes, lo que facilitaría su aplicación, para una mejor comprensión y motivación en el proceso de aprendizaje.

Lo expuesto, revela la necesidad de una investigación científica que puede contribuir a solventar las insuficiencias y limitaciones que presenta la plataforma institucional como apoyo de la labor docente, teniendo en cuenta que, en la literatura actual, no presenta antecedentes investigativos sobre este tema.

La presente investigación muestra el siguiente **problema científico**: ¿Cómo mejorar el aprendizaje colaborativo de Historia Universal con el uso de la herramienta

eXeLearning, en estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús?

Según lo expresado por Lorente (2021), “la herramienta eXeLearning tiene una gran importancia en la enseñanza ya que permite crear materiales educativos de forma fácil y gratuita, así como también la creación de cuestionarios y evaluaciones para medir el progreso de los estudiantes. Además, gracias a su orientación hacia la educación, se convierte en una herramienta altamente efectiva para profesionales de la educación, maestros y diseñadores instruccionales. Por lo tanto, su uso puede potenciar significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje.”

Tras llevar a cabo una exhaustiva búsqueda bibliográfica y examinar diversas teorías presentes en tesis de maestría, doctorados y proyectos de investigación relacionados con el objeto de estudio, así como aplicar diversos instrumentos, se han identificado deficiencias tanto teóricas como metodológicas en el proceso de creación de medios didácticos. Estas insuficiencias se refieren a aspectos cruciales que deben ser abordados y mejorados para asegurar la efectividad y calidad de los materiales educativos desarrollados, entre las que se pueden referir:

- Exigua la fundamentación teórica en relación con la capacitación de los educadores en la creación de recursos didácticos.
- Escaso abordaje sobre el proceso de elaboración de materiales didácticos en la formación inicial de los educadores.
- Las metodologías disponibles para desarrollar recursos didácticos tienden a dar prioridad a la perspectiva tecnológica, reduciendo la relevancia de la dimensión didáctica.
- Estas metodologías están principalmente orientadas hacia grupos especializados en la creación de materiales didácticos, lo que las hace menos aplicables para los educadores en general.

En correspondencia con lo expresado el **objeto de investigación** lo constituye, el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia Universal en segundo de bachillerato.

La necesidad de mejorar el proceso de enseñanza de la historia con eXeLearning, permitió determinar como **objetivo general**, el diseñar un sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal, para estudiantes de segundo de bachillerato en la Unidad Educativa

Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús” y los objetivos específicos fueron:

1. Determinar los fundamentos teóricos para la elaboración de un sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para fortalecer el aprendizaje colaborativo de Historia Universal, en segundo año de bachillerato.
2. Determinar los antecedentes de la aplicación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Historia Universal con estudiantes de segundo año de bachillerato.
3. Diagnosticar la situación actual del proceso de enseñanza- aprendizaje, en la asignatura de Historia Universal de los estudiantes de segundo año de bachillerato.
4. Señalar las características que debe tener el sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo de Historia Universal, en estudiantes de segundo de bachillerato.
5. Especificar la valoración que tienen los docentes y estudiantes sobre el sistema de actividades en la herramienta eXeLearning para el aprendizaje colaborativo de Historia Universal en segundo año de bachillerato.

En el ámbito de la investigación educativa y tecnológica, en esta investigación se destacan cinco **categorías** fundamentales: el aprendizaje colaborativo (Lucero, 2003); el proceso enseñanza-aprendizaje, (Ruíz, Rosales, y Neira, 2006); las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (Hernandez R. , 2017); herramientas digitales (Carrillo, 2021); eXeLearning (Garay, 2017). Estas cinco categorías refuerzan la relevancia de la tecnología y la colaboración para mejorar y enriquecer los procesos educativos en la sociedad actual.

Los **métodos teóricos** empleados fueron:

Método **analítico-sintético**, permitió el análisis del contexto educativo del Ecuador siendo un todo hasta puntualizar la realidad de la educación en nuestra Institución.

Método **inductivo-deductivo**, lo utilizamos para observar el proceso educativo en la Institución y obtención de conclusiones específicas para llegar a recomendaciones de mejoras.

El método **histórico-lógico**, permitió identificar el proceso de enseñanza aprendizaje de manera cronológica permitió conocer los antecedentes de la realidad educativa actual de nuestra Institución a fin de determinar la metodología aplicada por los docentes a lo largo del proceso histórico de formación.

El método de **modelación**, permitió diseñar el modelo esquematizado en la herramienta

eXeLearning, sus cualidades y la relación entre sus elementos; que buscó potencializar el trabajo colaborativo con la participación activa del estudiante mediante actividades que lo motivaron.

El **análisis documental**, facilitó el análisis de varios documentos textuales normativos y determinó los beneficios que nos ofrece la herramienta de eXeLearning mediante su uso. La **entrevista** y la **encuesta**, realizadas a docentes y estudiantes respectivamente como técnicas dentro de los métodos empíricos, con el fin de recabar información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La **observación científica**, realizada durante todas las etapas del proceso investigativo de nuestro trabajo, desde la formulación del problema hasta llegar a obtener las conclusiones del mismo.

Como métodos estadísticos matemáticos se utilizó, el método **estadístico descriptivo** que permitió describir y analizar los datos de manera resumida para que puedan ser fácilmente comprendidos y comparados; mediante la presentación de datos en forma gráfica para una visualización más clara y una mejor comprensión de los datos.

El estudio se centra en una **población** de 117 estudiantes de segundo año de bachillerato y 4 profesores de Historia Universal. La **muestra** seleccionada para el estudio comprende 36 estudiantes de segundo bachillerato del paralelo "A" y 3 docentes de la asignatura de Historia Universal. Los participantes de la muestra fueron elegidos representando una muestra significativa de la población total para obtener información relevante sobre el aprendizaje y la enseñanza en esta área específica.

El **tipo de investigación** determinado para este estudio es el descriptivo, su enfoque se centró en la recolección de información y datos sobre aspectos específicos del tema para obtener una imagen clara y precisa de lo que se está investigando. Este tipo de investigación es comúnmente utilizado en ciencias sociales, como sociología, psicología y educación, para obtener información detallada sobre comportamientos, actitudes, creencias, opiniones, características demográficas y otros aspectos de interés.

El **aporte** de nuestra investigación consiste en un sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para la enseñanza aprendizaje de Historia Universal, para estudiantes de segundo de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús".

La **importancia social** radica en la integración de la herramienta eXeLearning en el

proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que esta herramienta se presenta como un medio efectivo para motivar y mejorar la experiencia educativa. Al adoptar eXeLearning en el aula, se brinda a los estudiantes una plataforma interactiva y dinámica para acceder a contenidos didácticos en línea, lo que puede fomentar su interés y participación en el aprendizaje. Además, esta herramienta permite a los docentes diseñar y compartir recursos educativos de manera más eficiente y personalizada, lo que puede impulsar la calidad y efectividad de la enseñanza. La integración de eXeLearning no solo beneficia a estudiantes y docentes, sino que también contribuye al avance de la educación en la sociedad, al promover un enfoque más moderno y accesible para el aprendizaje. En última instancia, la implementación de eXeLearning refleja un compromiso con la mejora continua de la educación y su adaptación a las necesidades y expectativas cambiantes de la comunidad educativa.

La **novedad**, es la implementación del sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para la enseñanza aprendizaje de Historia Universal, para estudiantes de segundo de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús”.

Dentro de la **actualidad científica**, el aprendizaje colaborativo de Historia Universal en segundo de bachillerato puede ser mejorado eficazmente mediante el diseño de un sistema de actividades en eXeLearning, según investigaciones científicas. Salinas (2016) resalta la importancia de que estudiantes y docentes adquieran habilidades tecnológicas para mejorar la dinámica comunicativa y el proceso educativo en nuevos entornos de formación. Varios estudios académicos, como el de Mora Vicarioli (2010), han examinado la relevancia de eXeLearning en la educación, evaluando su capacidad para crear recursos educativos abiertos para una educación inclusiva y su uso en la creación de recursos docentes en educación secundaria con software libre. Estos hallazgos respaldan la implementación de eXeLearning como una herramienta efectiva para el aprendizaje colaborativo en la materia mencionada.



CAPITULO 1. APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA UNIVERSAL Y EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES COMO EL EXELEARNING.

Introducción

En esta investigación al referirnos al aprendizaje colaborativo recalca que más allá de la simple colaboración en grupo, es una recopilación de actividades e interacciones individuales e interpersonales que fomentan la responsabilidad mutua entre los participantes. Para potenciar esta metodología, se proponen técnicas de aprendizaje como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en proyectos.

La tecnología y las competencias cooperativas ganan importancia en la educación, aunque el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales presenta desafíos, como la brecha tecnológica y la resistencia al cambio por parte de los docentes. La motivación, la adaptación a la era digital y la enseñanza en línea son aspectos cruciales en la educación contemporánea. Las TIC han transformado la educación y la sociedad, pero se deben abordar desafíos como la brecha digital y la regulación de la inteligencia artificial.

Por último, eXeLearning, aunque en la actualidad no existe muchos estudios realizados sobre esta herramienta emerge de todas las herramientas digitales como una alternativa didáctica para mejorar la calidad educativa y promover enfoques innovadores en la enseñanza y el aprendizaje.

1.1. Fundamentos teóricos del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia Universal.

El **aprendizaje colaborativo** de Collazos y Mendoza (2006), indica que no se reduce a la simple colaboración en grupo, ya que implica la ejecución de actividades y mecanismos de aprendizaje tanto a nivel individual como interpersonal. El aprendizaje colaborativo no se limita a un método específico, sino que es una situación en la que se espera que ciertas formas de interacción produzcan aprendizaje, respaldado por un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que fomenta la responsabilidad mutua en el proceso de aprendizaje entre los participantes de un equipo.

Sobre los **beneficios del aprendizaje colaborativo** Guerra, Rodríguez, y Artiles (2019), abogan por una educación centrada en las necesidades de la sociedad actual del siglo XXI, promoviendo la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esto

implica el uso de metodologías innovadoras que fomenten el trabajo compartido y el desarrollo de habilidades relevantes. Se busca preparar a los estudiantes con conocimientos, y también con recursos y estrategias para el aprendizaje continuo a lo largo de sus vidas. Este enfoque requiere un cambio en el modelo de enseñanza, donde los estudiantes adquieran competencias interpersonales y cooperativas.

El aprendizaje entre iguales se ve respaldado por la investigación que muestra que el aprendizaje colaborativo beneficia tanto a los individuos como al grupo, desarrollando sentimientos de pertenencia, aceptación y colaboración, así como habilidades sociales y comunicativas. Esta metodología se centra en organizar el proceso de aprendizaje de manera que se enseñen estrategias y habilidades de cooperación, promoviendo la flexibilidad en la metodología docente (Guerra, Rodríguez, y Artiles, 2019).

Las **técnicas de aprendizaje colaborativo** de Barkley, Cross, y Major (2012), se centran en fomentar la participación activa de los estudiantes y promover el trabajo en equipo. Una de las técnicas principales es el aprendizaje basado en problemas, donde los estudiantes se agrupan para resolver situaciones reales y aplicar los conocimientos adquiridos.

El aprendizaje cooperativo se presenta como una herramienta esencial para abordar el problema del comportamiento disruptivo en las aulas, una preocupación constante tanto para profesores como para la sociedad en general. Por esto los **factores** responsables del **éxito del aprendizaje colaborativo** en el aula según García, Traver, y Candela (2019), incluyen la metodología empleada, la organización del aula y el ambiente creado en ella. El informe destaca la importancia de aprender a convivir y trabajar en proyectos comunes, y el aprendizaje cooperativo promueve el diálogo, el consenso, el respeto a las diferencias individuales y la colaboración, fomentando así la solidaridad y el bien común.

Palacios, Acosta, y Goñi (2022), mencionan que la alfabetización digital se ha convertido en una necesidad apremiante porque implicó adquirir habilidades para interpretar información y generar conocimiento. El Aprendizaje Colaborativo en Línea (ACL) se presenta como una metodología útil para fomentar la relación entre estudiantes, la interreflexión y la resolución de conflictos, habilidades cruciales en la sociedad actual representada por cambios constantes y desafíos complejos; por parte de los docentes para garantizar una colaboración efectiva.

Para poder abordar el aprendizaje colaborativo dentro de las **habilidades del siglo XXI**,

Según lo manifiestan Juárez, Rasskin y Mendo (2019), el avance tecnológico ha mejorado la calidad de vida, pero la rapidez y la voracidad de estos cambios también han alimentado la creencia en un progreso material y un consumismo desenfrenado. En esta sociedad compleja del siglo XXI, la educación desempeña un papel esencial en la formación de la ciudadanía, no solo en términos laborales, sino también en aspectos ético-políticos e identitarios. El Aprendizaje Colaborativo (AC) ha sido reconocido como una metodología activa que promueve el desarrollo de competencias sociales y en respuesta a los nuevos retos educativos del siglo XXI.

Según el criterio de Rodríguez (2019), el AC en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), representa un avance significativo en la educación, este enfoque no está exento de **desafíos y obstáculos**. Uno de los principales desafíos radica en el manejo efectivo de las herramientas tecnológicas por parte de docentes y alumnos, lo que a menudo se convierte en una brecha en la educación básica y secundaria. Además, la implementación de la tecnología en el aula requiere un cambio de actitud en donde se resalte la necesidad de considerar la tecnología como un soporte adecuado para la enseñanza, en lugar de una mera herramienta instrumental.

El AC ha emergido como una tendencia importante en la **innovación educativa**, especialmente cuando se emplean Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); a decir de Lizcano (2019), esta modalidad pedagógica promueve la construcción colectiva del conocimiento y la aceptación de la diversidad de enfoques y ritmos de aprendizaje. Esto implica la participación de múltiples actores en una dinámica grupal en red, donde las herramientas tecnológicas facilitan la socialización del conocimiento entre los estudiantes y permiten la consecución de objetivos comunes, destacando la falta de estudios documentales respaldados por herramientas de análisis de contenido.

El artículo de Lizcano (2019), se centra en analizar el aprendizaje colaborativo mediado por TIC en publicaciones académicas con revisión por pares y reconocimiento internacional. Utilizando análisis de contenido cuantitativo, el objetivo es comprender cómo se ha conceptualizado y definido el AC en las investigaciones actuales y explorar las temáticas predominantes en este campo. En resumen, este trabajo resalta la importancia de las TIC en el aprendizaje colaborativo y la necesidad de una revisión constante de las definiciones y enfoques en este ámbito.

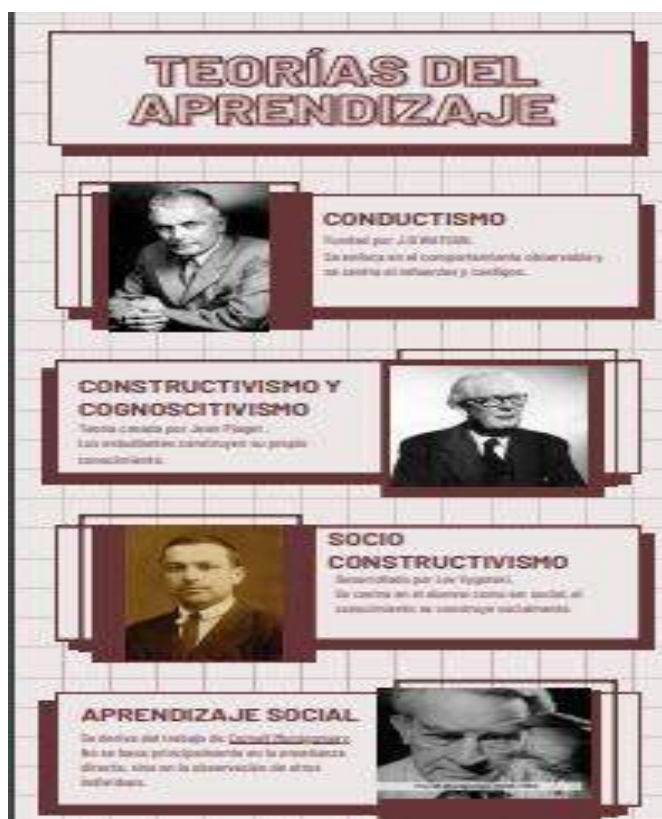
El **proceso de enseñanza-aprendizaje** en la investigación de Espina (2022), se basa en

un análisis bibliométrico que revela las palabras clave más recurrentes, destacando términos como "ambiente de aprendizaje virtual", "educación a distancia" y "plan de estudio". Se destaca la necesidad de políticas que mejoren la accesibilidad a Internet para facilitar la educación virtual. Se plantean áreas de investigación futura para mejorar la calidad de la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales.

Las **teorías del aprendizaje** ofrecen diferentes enfoques para comprender cómo los seres humanos aprenden y se desarrollan, desde el comportamiento observable hasta la construcción social del conocimiento Según Matienzo (2020), menciona las siguientes teorías:

- **El conductismo**, fundado por J.B. Watson, se enfoca en el comportamiento observable y medible de humanos y animales. Se centra en refuerzos y castigos para determinar la conducta y estudia las relaciones entre sucesos ambientales y respuestas.
- **El constructivismo** enfatiza que los alumnos construyan su propio conocimiento, relacionando nueva información con conocimientos previos.
- **El cognoscitivismo** considera al ser humano como un pensador que transforma el pensamiento a través de su entorno interno y externo. Este se enfoca en aprender, resolver problemas, desarrollar sus habilidades intelectuales y metas de aprendizaje. Estas dos teorías su creador fue Jean Piaget.
- **El aprendizaje social** se deriva del trabajo de Cornell Montgomery sostiene que el aprendizaje no se basa principalmente en la enseñanza directa, sino en la observación de otros individuos.
- El **socio constructivismo**, desarrollado por L.S. Vigotsky, se centra en el alumno como ser social y enfatiza que el conocimiento se construye socialmente. La enseñanza debe promover la interacción social y la participación activa en la comunidad.

Figura 1. Teorías del Aprendizaje



Fuente: Creación propio

Otros autores como Morinigo y Fenner (2021) señala algunas teorías como:

- a) El Aprendizaje Significativo: Esta teoría postula que el aprendizaje ocurre cuando el nuevo conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con el conocimiento previo del individuo. El factor más importante en el aprendizaje significativo es lo que el estudiante ya sabe.
- b) El Aprendizaje Humanista: Enfatiza la importancia de la integración constructiva de pensamientos, sentimientos y acciones en el proceso de aprendizaje. Aboga por un enfoque más centrado en el estudiante y promueve la predisposición del estudiante para aprender.
- c) El Modelo de Enseñanza de D.B. Gowin: Este modelo se basa en la negociación de significados entre el estudiante, el profesor y los materiales educativos. El profesor actúa como mediador y busca evidencias de si los estudiantes están captando los significados deseados.

- d) Modelización Mental: Esta teoría sugiere que la mente construye modelos internos del mundo externo y los utiliza para razonar y tomar decisiones. Los modelos mentales se basan en el conocimiento previo y ayudan en la asimilación de nuevo conocimiento.
- e) Teoría de los Campos Conceptuales: Argumenta que el conocimiento está organizado en campos conceptuales, que son conjuntos de situaciones-problema que requieren el dominio de varios conceptos. El aprendizaje significativo progresa a medida que el estudiante domina situaciones en niveles crecientes de complejidad.
- f) Pedagogía de Paulo Freire: Freire critica la educación bancaria tradicional y aboga por un enfoque dialógico centrado en el estudiante. Su pedagogía busca la formación integral y la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio aprendizaje.
- g) Teoría de la Autopoiésis: Sostiene que los seres vivos son sistemas autopoiéticos que generan su propia organización. En el aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos perturban y modifican la estructura de los conocimientos previos sin alterar su organización.
- h) Visión Computacional: Esta perspectiva considera la mente humana como un sistema computacional representacional. Los modelos mentales y las computadoras se utilizan como herramientas de aprendizaje y recursos instruccionales en un entorno cada vez más digital.

Estas teorías del aprendizaje proporcionan diversas perspectivas sobre cómo las personas adquieren conocimiento y cómo los educadores pueden facilitar un aprendizaje efectivo. Cada teoría tiene su enfoque único y ofrece ideas importantes para el diseño de estrategias de enseñanza en la educación superior.

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene **estrategias de enseñanza efectiva** en un proceso dinámico y en constante evolución, que permite reconocer que el aprendizaje debe estar siempre en consonancia con el nivel de desarrollo alcanzado hasta ese momento, siguiendo el concepto de Vigotsky, Macías, Méndez, Cuza, y Poch (2012), de que "el aprendizaje adelanta al desarrollo". Esto significa que el aprendizaje no debe quedarse atrás con respecto al desarrollo, sino que debe impulsarlo.

Sin embargo, en la actualidad, se reconoce la necesidad de adoptar enfoques más modernos que integren la comunicación como elemento central. La educación, el desarrollo y el aprendizaje están interconectados, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por esto la zona de desarrollo próximo también es clave, ya que los profesores deben

plantear desafíos que estén dentro del alcance de los estudiantes, evitando retos demasiado difíciles que puedan socavar su motivación.

La **motivación** en el estudio de Botella y Ramos (2020), es de gran importancia en la sociedad actual, especialmente durante la etapa secundaria, donde a menudo se produce una falta de motivación que puede llevar a los adolescentes a abandonar sus estudios. Además, la motivación no solo influye en los resultados académicos, sino que también tiene un valor intrínseco, ya que puede afectar la forma en que un estudiante aborda su educación en el futuro. Es esencial cultivar una motivación general hacia el aprendizaje para mantener el compromiso a largo plazo; una clave para fomentar la motivación es la metodología de enseñanza utilizada.

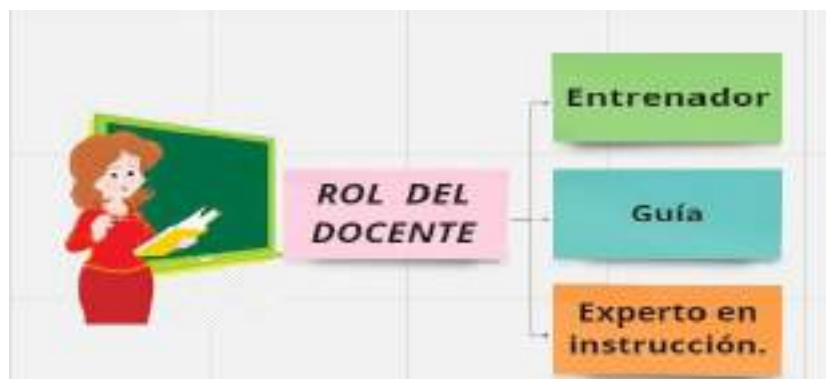
Las metodologías activas, que involucran a los estudiantes en problemas de la vida real y en la construcción activa de conocimiento, han ganado interés; términos como trabajo cooperativo, gamificación o aprendizaje basado en proyectos generan entusiasmo entre los docentes. Sin embargo, la simple implementación de una de estas metodologías no garantiza automáticamente el desarrollo de la motivación intrínseca en los estudiantes y su efectividad debe evaluarse en cada experiencia de enseñanza-aprendizaje, considerando el contexto y los resultados específicos obtenidos (Botella y Ramos, 2020). En su propuesta de Pedagogía de la Coasociación, Marc Prensky que la menciona Viñals y Cuenca (2016), identifica tres **roles esenciales para los profesores** en la era de la educación digital.

- El primero es el rol de entrenador, donde el profesor actúa como motivador y brinda retroalimentación activa, fomentando la participación activa de los estudiantes para descubrir y perseguir sus pasiones.
- El segundo rol es el de guía, que implica ayudar a los estudiantes motivados a encontrar su camino, especialmente cuando se conocen las pasiones individuales de los alumnos.
- El tercer rol es el de experto en instrucción, donde el docente aporta conocimientos, imaginación y creatividad para hacer que el aprendizaje sea efectivo y atractivo, diseñando experiencias de aprendizaje originales y planteando preguntas que fomenten la reflexión. Además, otros enfoques, destacan el papel del docente como aprendiz, siendo un ejemplo de mejora continua y aprendizaje constante.

En la educación digital actual, la tecnología desempeña un papel central en la transformación de estos roles docentes, pero la importancia fundamental radica en la

actitud de indagación, el fomento de competencias, el trabajo en equipo y el desarrollo de un espíritu ético por parte del profesorado. Estos roles pueden variar según el nivel educativo y el contexto en el que se trabaje (Viñals y Cuenca, 2016).

Figura 2. Rol del Docente



Fuente: creación propia

La enseñanza en línea, según menciona Dorrego (2016), es una forma de **educación a distancia** que utiliza diversas tecnologías, permitiendo que el aprendizaje no esté limitado a la tradicional clase presencial donde estudiantes y profesores deben coincidir en el mismo lugar y tiempo. Esta modalidad se basa en la Comunicación Mediada por Computadora (CMC), lo que significa que los participantes solo necesitan acceso a una computadora, conexión a Internet y dispositivos básicos para participar. Se fundamenta en principios como el constructivismo, el aprendizaje basado en recursos, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje situado.

Además, Dorrego (2016), destaca **características claves** de la educación en línea, como la colaboración, la conectividad, la centralidad del estudiante, la flexibilidad de lugar y tiempo, la construcción de comunidad, la exploración, el conocimiento compartido, la experiencia multisensorial y la autenticidad. Estas características representan una nueva forma de enseñanza y aprendizaje que ofrece ventajas como la inmediatez, la interacción, la accesibilidad desde cualquier ubicación y momento, así como la capacidad de retroalimentación y discusión que enriquecen el proceso de aprendizaje del estudiante.

Las **TIC** para Quiroga, Jaramillo, y Vanegas (2019), son una parte esencial en la actualidad, ya que no podemos negar a los niños el acceso a ellas, pero los niños menores de tres años no deberían utilizar computadoras, ya que su aprendizaje se basa en la interacción sensorial y exploratoria con su entorno. Además, muchas escuelas utilizan las

TIC de manera tradicional, lo que difiere de las recomendaciones pedagógicas.

Según Hernández (2017), las TIC han tenido un **impacto** masivo **en la educación** y la sociedad en general, la integración de las TIC en la educación no se limita a la incorporación de herramientas tecnológicas, sino que implica una transformación pedagógica para lograr un aprendizaje significativo. Los estudiantes utilizan activamente la tecnología para mejorar su aprendizaje, lo que ha llevado a que los recursos tecnológicos se conviertan en recursos educativos; la docencia ha evolucionado, abandonando métodos tradicionales y adoptando un enfoque centrado en la tecnología.

La educación se ha virtualizado, con nuevos paradigmas educativos y la necesidad de alfabetización electrónica, convirtiéndose en una competencia esencial para los estudiantes. En resumen, las TIC han revolucionado la educación al cambiar la forma en que se aprende y se enseña, permitiendo la flexibilidad y la virtualización en la educación.

La **inteligencia artificial** (IA), es un tema de gran relevancia que afecta a numerosos aspectos de la sociedad actual, esto plantea desafíos significativos; se la utiliza principalmente en la informática y la robótica, pero su aplicabilidad se extiende a diversas áreas, incluidas las ciencias sociales. Sin embargo, surge la necesidad de regular la IA y establecer límites dado a usos indebidos, que pueden generar patrones de consumo. En el entorno digital, los límites aún no están claramente definidos, lo que subraya la importancia de la regulación (Ocaña-Fernández, Valenzuela-Fernández, y Garro-Aburto, 2019).

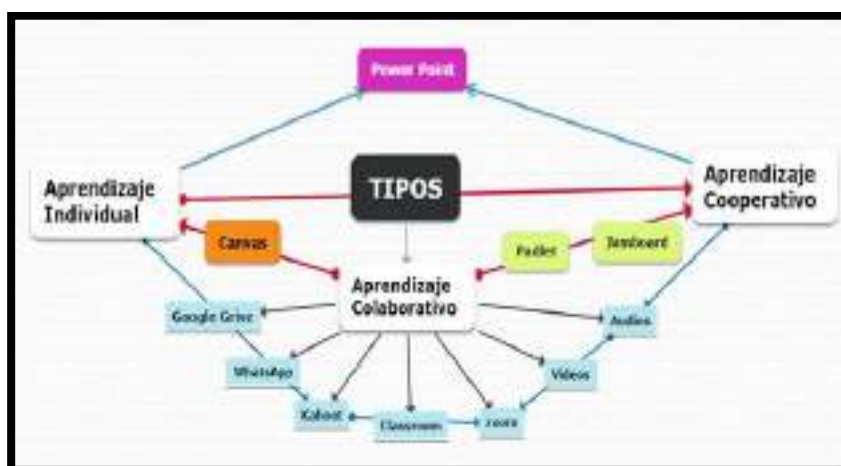
Según Carrillo (2021), la educación se ha transformado gracias al avance y uso de herramientas tecnológicas. Las instituciones educativas han incorporado plataformas educativas para reforzar el aprendizaje de los estudiantes mediante diversas **herramientas digitales** que fomentan la interacción y motivación. Las plataformas educativas son entornos informáticos que agrupan herramientas digitales optimizadas para fines educativos, como la gestión de contenidos, comunicación, seguimiento y evaluación, entre otras.

El uso de materiales didácticos y herramientas digitales en la educación según Iglesias, Lozano, y Martínez (2013), promueve la autonomía del aprendizaje, fomenta la colaboración entre educadores, facilita la retroalimentación y la evaluación transparente, estimula el pensamiento crítico y el desarrollo personal de los estudiantes, y permite la construcción cooperativa del conocimiento.

Concluyendo podemos expresar que estas herramientas mejoran la capacidad de los estudiantes para aprender a aprender en el contexto estudiantil; pero la brecha digital sigue siendo prominente, con millones de personas en áreas rurales sin acceso a tecnología o Internet. La electricidad, la tecnología y el acceso a Internet son factores determinantes que han limitado la aplicación de herramientas digitales en la educación.

La investigación de Padilla, Valderrama, Rojas, Ruiz, y Flores (2022), se enfoca en identificar las herramientas digitales más efectivas en la enseñanza secundaria, para diferentes tipos de aprendizaje, incluyendo el individual, el colaborativo y el cooperativo. Algunas de estas herramientas incluyen Quizizz, WhatsApp, Google Drive, Padlet, Zoom, eXeLearning y muchas otras. Es importante seleccionar herramientas digitales adecuadas y capacitar a los docentes para mejorar la calidad de la educación; como lo expresa de forma gráfica en la fig. 3.

Figura 3. Tipos de herramientas digitales



Fuente: Padilla, Valderrama, Rojas, Ruiz, y Flores (2022).

Las **herramientas digitales**, fomentan las necesidades de desarrollo del pensamiento crítico y ofrecen representaciones digitales interactivas que van más allá de lo que los libros convencionales pueden proporcionar; como ejemplos de estas, para Ciencias Sociales tenemos: Conflict History, Timetoast, X-timeline, Edmodo, Click2Map, Timemap y GeoDia; cada una tiene sus propias características y enfoques, desde la representación de datos históricos en mapas y líneas de tiempo hasta la creación de diagramas de ideas (Barriga y Andrade, 2012).



El artículo de Navarro y Climent (2009), nos da a conocer que **eXeLearning** es un software libre utilizado en la educación debido a sus características y funcionalidades. Permite la creación de recursos multimedia interactivos sin requerir conocimientos de HTML o XML; incluye módulos para crear actividades de verdadero/falso y elección múltiple, y permite la incorporación de videos, archivos de audio e imágenes. Cumple con el estándar SCORM, facilitando su integración en plataformas virtuales, y brinda la opción de crear recursos abiertos, lo que permite a otros docentes modificar, ampliar o reducir los recursos creados por otros según sus necesidades.

Según lo manifiesta Garay (2017), el ámbito educativo ha experimentado un profundo **impacto** de las TIC, se ha vuelto esencial formar a los estudiantes para que piensen de manera crítica y autónoma, resuelvan problemas, utilicen las TIC y comprendan el proceso de aprendizaje. Sin embargo, la distancia entre el alumno y el docente en la gestión del aprendizaje puede dificultar la autonomía del estudiante. Para esto, se han desarrollado herramientas que promueven el aprendizaje autónomo, la alfabetización digital y la mejora de la calidad educativa, con un énfasis en la formación de docentes como agentes clave en la implementación de tecnología en el aula.

Tal y como lo expresa Mora (2015), el proceso de enseñanza-aprendizaje a menudo se vuelve monótono debido a la falta de modernidad de los docentes en cuanto a herramientas para crear material didáctico, lo que se refleja en las calificaciones de los estudiantes. El modelo de **objetos de aprendizaje**, a pesar de su origen tecnológico, busca cambiar fundamentalmente esta dinámica; en la actualidad, hay un creciente interés en implementar este modelo como una oportunidad para transformar las clases y atender las necesidades de los estudiantes.

La educación y la tecnología en Ecuador han sido lideradas por el Ministerio de Educación, se implementaron **políticas** para garantizar el **acceso a la tecnología** y a internet. Se entregaron dispositivos electrónicos, realizaron alianzas con empresas y organizaciones; con el propósito de promover el acceso a las TIC, en las escuelas públicas de todo el país. Además, se ha invertido en investigación y desarrollo de tecnologías educativas para mejorar la calidad de la educación superior. La pandemia de COVID-19 también ha acelerado la adopción de tecnologías para la educación a distancia en todo el país (MINEDUC, 2020).

1.2 Antecedentes históricos de la aplicación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Historia Universal en el bachillerato.

En esta sección, se pretende analizar la aplicación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de historia universal para estudiantes de segundo de bachillerato en Tulcán-Ecuador. Se utilizará el análisis de contenido como enfoque metodológico, revisando estudios publicados entre 2012 y 2022, además de información relevante de años anteriores. A través de una cuidadosa selección basada en criterios como temática, pertinencia, relevancia y origen, se analizarán varias publicaciones.

Los resultados destacan a las herramientas tecnológicas como valiosas, con múltiples posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con las necesidades educativas actuales, concluyendo que son adaptables a cualquier nivel educativo y materia, respaldando la búsqueda de una educación de calidad.

Como punto de partida Ausubel (1976), se centra en la Teoría del Aprendizaje Significativo, que busca entender y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, especialmente en el contexto educativo. Su objetivo principal es lograr que los aprendizajes en la escuela sean significativos, lo que implica abordar el aprendizaje verbal y simbólico de manera compleja y científicamente viable. Ausubel sostiene que esto requiere prestar atención a todos los elementos y factores que influyen en el proceso de aprendizaje y que pueden ser manipulados para lograr la significatividad.

Bruffee (1999), explora el aprendizaje colaborativo, que se caracteriza por el consenso a través de la colaboración, la participación voluntaria, el enfoque en preguntas con respuestas debatibles, y un cambio en la relación profesor-estudiante. En este enfoque, la autoridad se desplaza del profesor a grupos de pares y comunidades de conocimiento especializado, lo que promueve la discusión de la autoridad del profesor y la validez de los contenidos a través del diálogo entre pares.

Según Ruíz, Rosales, y Neira (2006), el éxito del proceso de aprendizaje está intrínsecamente ligado al rol del educador y su capacidad para articular de manera coherente, sistemática y adecuada los componentes que intervienen en la dinámica de enseñanza-aprendizaje. El educador, debe centrarse en supervisar y abordar con diligencia todas estas etapas en su práctica diaria.

Para maximizar los beneficios de las TIC en la educación, mencionan Castro, Guzmán, y Casado (2007), que es fundamental proporcionar acceso a salas de informática con



software adecuado y dirigir actividades que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños, lo que puede resultar en mejoras en habilidades motoras, desarrollo del pensamiento, creatividad y resolución de problemas.

La integración de eXeLearning en Moodle por Mora F. (2010), simplifica la experiencia de aprendizaje al consolidar todos los contenidos, incluyendo documentos, imágenes y presentaciones, en un único paquete. Esta combinación de Moodle y eXeLearning ha desarrollado estrategias efectivas para presentar el contenido de manera accesible y atractiva; además, facilita el uso de Moodle como plataforma de aprendizaje en línea, ofreciendo una gama de beneficios funcionales, mientras que eXeLearning permite la creación y edición de contenidos de forma sencilla, con actualizaciones periódicas que mejoran continuamente ambos programas.

Sobre la importancia de la colaboración entre el profesor y el estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje mencionan Macías, Méndez, Cuza, y Poch (2012), la necesidad de desarrollar las aptitudes y capacidades de los estudiantes, donde se vuelve relevante en el contexto actual, la incorporación de tecnologías desempeñando un papel crucial; los profesores deben adaptarse a estas herramientas y utilizarlas para propiciar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes y adaptar los desafíos a sus necesidades individuales, lo que a su vez contribuye a identificar su zona de desarrollo potencial.

Según Barkley, Cross, y Major (2012), enfatiza la importancia de la retroalimentación constante, lo que permite el intercambio de ideas y la mejora continua del aprendizaje; otra técnica destacada es el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes colaboran en la planificación, ejecución y presentación de proyectos que abordan problemas complejos, esto les permite desarrollar habilidades de investigación, comunicación y trabajo en equipo, al tiempo que fomenta la autonomía y la creatividad.

El texto de Barriga y Andrade (2012), resalta la importancia de las herramientas digitales en la organización visual de ideas, estas herramientas se relacionan con el desarrollo de capacidades intelectuales de orden superior y competencias en aprendizaje visual. Se menciona que algunas de estas herramientas permiten el análisis y la creación de información a través de sistemas de aprendizaje visual.

Según Campaña (2015), la incorporación de las TIC, que incluye internet, computadoras, pizarras digitales y diversas tecnologías, tanto dentro como fuera de las instituciones educativas, resulta altamente motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje y posee

un gran potencial educativo. Por esta razón, es fundamental que los docentes se mantengan actualizados y no queden rezagados frente a esta realidad, ya que desempeñan un papel crucial en la enseñanza de cómo utilizar estas herramientas digitales en beneficio del progreso de la sociedad.

En el artículo de Vidal (2017), nos explica cómo crear contenidos desde el inicio de la aplicación, después de iniciar la aplicación, se te presentarán cuatro componentes principales: el Menú Principal, la sección de Estructura, la sección de Idevices y el Área de Trabajo; Estos elementos constituyen la interfaz de la herramienta de eXeLearning.

En el estudio realizado por Ávila (2018), en la Unidad Educativa "Jorge Icaza Coronel", la ausencia de un software educativo multimedia en la asignatura de Historia ha llevado a la dependencia de recursos didácticos tradicionales, promoviendo un aprendizaje memorístico en los estudiantes de bachillerato; lo que pone a los estudiantes en desventaja en comparación con instituciones que sí utilizan tecnología en el proceso de aprendizaje. Se recomienda la implementación de un software educativo interactivo, la capacitación de docentes, y la concienciación de los estudiantes sobre la utilización adecuada de la tecnología para mejorar su aprendizaje y competitividad en el ámbito educativo.

La transición a la enseñanza virtual debido a la emergencia sanitaria ha llevado a cambios en la enseñanza; según el estudio realizado por Fardoun, González, Collazos y Yousef (2020), es un asunto que involucra a las políticas educativas, que deben impulsar una auténtica transformación docente para garantizar la calidad de la educación virtual. Este artículo plantea reflexiones sobre los desafíos de la enseñanza virtual, resaltando obstáculos institucionales y planteando la necesidad de debatir sobre un nuevo modelo de evaluación en tiempos de pandemia.

La investigación de Zambrano y García (2020), analizó el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje en la enseñanza de ciencias sociales para bachillerato en Portoviejo, Ecuador. Se basó en una revisión bibliográfica de estudios entre 2015 y 2019. Los resultados subrayaron la utilidad de los EVA para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes niveles educativos y asignaturas, promoviendo una educación de calidad.

Las TIC han transformado los sistemas educativos y el proceso de aprendizaje fomentando la motivación de su participación. Las plataformas educativas virtuales y las herramientas digitales según Carrillo (2021), permiten a las personas aprender de manera flexible y colaborativa, utilizando redes sociales y herramientas interactivas. Estas se han

adaptado y mejorado para facilitar el aprendizaje autónomo y significativo, promoviendo la investigación y el acceso a nuevos conocimientos. Además, han revolucionado la educación, transformando a los estudiantes de observadores pasivos a individuos críticos y reflexivos en busca de sus objetivos académicos.

La investigación de Anchundia, Anchundia, y Zambrano (2021), destaca la implementación del aula invertida como estrategia de enseñanza para fortalecer la enseñanza de Historia en bachillerato. Utiliza un enfoque descriptivo y se basa en la tecnología y el aprendizaje invertido. Se crea una propuesta efectiva de aula invertida, concluyendo que esta estrategia es motivadora para la enseñanza de Historia.

La investigación de Lema y Meza (2021), se enfocó en un modelo educativo para mejorar el uso de tecnología en la enseñanza de estudiantes de bachillerato en el colegio "Ficoa de Montalvo". Se aplicaron métodos histórico lógicos, deductivos y holísticos para analizar la evolución histórica y los avances tecnológicos. Se destacó la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación y se consideraron desafíos actuales, como la adaptación a la tecnología debido a la pandemia. La investigación promovió el uso de herramientas virtuales para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula.

El artículo de León, Chávez, y Rodríguez (2023), analiza los resultados de una encuesta que evaluó la percepción de los estudiantes sobre Kahoot en la enseñanza de Historia Universal. La implementación de Kahoot como estrategia de motivación en la enseñanza de Historia Universal es exitosa y respaldada por expertos y estudiantes. Se enfatiza la necesidad de mejorar el acceso a la tecnología y capacitar a los profesores para maximizar la motivación y el interés de los estudiantes en la asignatura. Kahoot se destaca por su interfaz amigable y su capacidad para mejorar la comprensión de los contenidos mediante evaluaciones atractivas y dinámicas.

El objetivo de la investigación de Quisnancela (2023), se basó en desarrollar una propuesta didáctica basada en gamificación de Escape Room para un aprendizaje centrado en el estudiante. Se utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental, con una tipología de campo y transversal. Los resultados del diagnóstico revelaron que los estudiantes tienen habilidades digitales limitadas, pero la guía basada en Escape Room mejoró el desarrollo de habilidades en la asignatura de historia y el manejo de competencias digitales.

1.3 Criterios de posición de la investigación.

En la actualidad, la integración de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo se ha convertido en un aspecto crucial para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, el eXeLearning se ha establecido como una herramienta versátil que promueve el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de disciplinas como la Historia Universal, especialmente entre estudiantes de segundo de bachillerato.

El presente estudio tiene como objetivo explorar y analizar los criterios de posición que sustentan la investigación sobre el impacto y la efectividad del eXeLearning como recurso para el aprendizaje colaborativo en esta área del conocimiento. Estos criterios establecen los fundamentos conceptuales, metodológicos y éticos que orientarán el desarrollo de la investigación, brindando una base sólida para comprender cómo esta herramienta tecnológica puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de la Historia Universal.

1.3.1. Actualidad de fuentes publicadas en los últimos cinco años para asegurar que la investigación esté al día con las tendencias y avances más recientes en el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Historia Universal.

Velasco (2021), menciona el uso eXeLearning en Ciencias Sociales, en la Unidad Educativa Intercultural Cacique Tumbalá, ubicada en la comuna Engabao. El estudio se llevó a cabo utilizando un modelo descriptivo las encuestas confirmaron el interés de los directivos y estudiantes en implementar este tipo de software para mejorar el desempeño educativo. Se destaca que eXeLearning puede ser utilizada en otras asignaturas, lo que contribuye a disminuir la brecha tecnológica en el área rural, ya que se lo puede utilizar sin necesidad de tener acceso a internet.

En la investigación realizada por Franco, Rodríguez, y Vásquez (2022), en la institución educativa Gabriel Correa Vélez, ubicada en el Municipio de Caracolí - Antioquia, se desarrolló una experiencia pedagógica, utilizando eXeLearning. La investigación se basó en un enfoque cualitativo, siguiendo el paradigma sociocrítico y el modelo de Investigación Acción Pedagógica (IAP). El resultado general determinó que el nivel de comprensión lectora es de 9.14 de 50 puntos, lo que evidencia que los estudiantes no logran las habilidades para estar en el nivel crítico, porque presentan un escaso hábito de lectura.

En el artículo de Lema, Guamán, Villa, y Chamorro (2023), se destaca que las

herramientas digitales interactivas son beneficiosas para el aprendizaje, ya que promueven la participación activa de los estudiantes y facilitan el desarrollo de habilidades para el siglo XXI. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, se aplicó una encuesta a una muestra de 100 estudiantes y se seleccionaron las asignaturas de Historia y Matemática, determinando que las herramientas digitales ofrecen recursos interactivos y contenido educativo para diversas asignaturas, que mejoran la experiencia de aprendizaje y generan mayor motivación.

1.3.2. Estudios de casos, investigaciones experimentales o encuestas, que respalden la eficacia de eXeLearning como herramienta de aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal.

El eXeLearning en su aplicación en el curso de Medio Ambiente de Garay (2017), como herramienta y enfoque metodológico, se realizó una encuesta estructurada a una muestra de profesores y estudiantes que cursaban el tercer semestre de Mecánica Automotriz en el Instituto Tecnológico Superior Tecnológico ecuatoriano; reveló que eXeLearning como herramienta pedagógica generó una transformación en la práctica docente, al romper con las estructuras tradicionales y fomentar la adopción de enfoques innovadores en el proceso de enseñanza.

La investigación de Restrepo (2020), se centró en la creación de un OVA - Objeto Virtual de Aprendizaje, para enseñar geografía física a estudiantes de sexto grado en la Institución Educativa Fe y Alegría de Santo Domingo Savio en Medellín, utilizando la plataforma eXeLearning y el enfoque de aprendizaje basado en retos. El uso de tecnología y desafíos determinó motivación y mejora en el rendimiento académico de los estudiantes, fomentando su participación activa en el proceso de aprendizaje y desarrollando competencias como la creatividad y la lógica.

Según Rodríguez (2021), en su investigación desarrollada en la comunidad educativa Ancón, en el área técnica de Contabilidad; destaca la influencia del uso de la plataforma eXeLearning, la indagación resalta la importancia de convertir al estudiante en un sujeto activo - participativo y eXeLearning permite adaptarse a los cambios tecnológicos y nuevos estilos de aprendizaje, fomentando el aprendizaje cooperativo. La investigación utilizó un enfoque descriptivo práctico y métodos empíricos y analítico-deductivos.

En la investigación sobre el impacto pedagógico del uso de la herramienta eXeLearning en la comprensión lectora de estudiantes de cuarto grado según Pérez, Vergara, y Vargas

(2022), se destacan varios hallazgos. Se identificó un avance en la comprensión de lectura de los estudiantes a través de la implementación de actividades diseñadas con Recursos Educativos Digitales (RED). Esto evidenció la importancia de incluir herramientas digitales en la educación para mejorar las habilidades de lectura.

Según Ruiz y Fuentes (2022), en la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén de Cúcuta, señalan que se implementó un RED en eXeLearning para mejorar la comprensión lectora en inglés de los estudiantes de undécimo grado. El proceso siguió el modelo ADDIE, compuesto por diagnóstico, creación de actividades interactivas, un video explicativo, evaluación y este enfoque ha demostrado tener un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora en inglés de los estudiantes, destacando su eficacia en la innovación educativa.

1.3.3. Perspectivas pedagógicas y teóricas sobre la integración de la tecnología en la enseñanza, así como cómo eXeLearning se alinea con los principios pedagógicos y curriculares en la enseñanza de Historia Universal.

En el trabajo de investigación de Suasnavas (2020), aborda la problemática en la enseñanza de Historia del Ecuador para estudiantes de tercero de bachillerato. Se buscó mejorar el proceso de aprendizaje mediante nuevas estrategias metodológicas y el uso de eXeLearning. Se lleva a cabo una investigación mixta que incluyó datos cualitativos y cuantitativos con la participación de 75 estudiantes y 6 profesores. Los resultados indican que la plataforma es viable y beneficiosa para el aprendizaje de Historia del Ecuador en estudiantes de tercero de bachillerato.

En la investigación de la influencia de eXeLearning en el desempeño académico de estudiantes de segundo grado en la Institución Educativa Retiro de los indios en Cereté, Córdoba, desarrollada por Giraldo (2020), se utilizó un enfoque metodológico mixto, que incluyó entrevistas y encuestas, evidenció inicialmente bajos niveles de rendimiento, atribuidos a la falta de apoyo familiar, métodos tradicionales de enseñanza y la falta de tecnología en la educación. La implementación de eXeLearning con contenidos y ejercicios específicos resultó en mejoras significativas en el rendimiento de los estudiantes en todas las áreas.

La investigación de Ayavaca y Tenelema (2023), se enfocó en diseñar un Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) basado en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para enseñar matemáticas a estudiantes de primer año de Bachillerato en un colegio con

diversidad en Ecuador. La investigación combinó enfoques cualitativos, encuestas y entrevistas. Se desarrolló una guía didáctica que incorpora el DUA y herramientas TIC, como eXeLearning, para personalizar la enseñanza y mejorar la inclusión. Los resultados muestran que esta combinación mejora el aprendizaje, ya que los estudiantes se vuelven más dinámicos y los docentes pueden adaptar el aprendizaje según las necesidades individuales.

1.3.4. La aplicabilidad de eXeLearning en diferentes contextos regionales o culturales, lo que puede tener implicaciones importantes en la enseñanza de Historia Universal.

La investigación de Guerrero, Mendoza, Moreno, y López (2022), analizó como la aplicación eXeLearning y el aprendizaje basado en secuencias didácticas, influyen la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de la institución Educativa Cañamomo y Loma Prieta en la ciudad de Supía, Caldas. Se utilizó la metodología de Investigación-Acción Pedagógica y un enfoque cualitativo, recogió datos a través de pruebas diagnósticas, diarios de observación y encuestas. Se utilizó el FODA para evaluar la implementación del recurso y se realizó una prueba de finalización del proyecto para observar los avances obtenidos por los estudiantes.

Continuando con el análisis de la investigación anterior, se determinó que con eXeLearning, se pueden implementar actividades atractivas e interactivas, permite adaptar fácilmente al medio y se implementa una serie de herramientas tecnológicas tomando en consideración el currículo. Como aspecto negativo se determinó que la conectividad a internet cuando es deficiente limita su utilización y sobre todo eXeLearning tiene muchas limitaciones a la hora de integrar actividades offline.

Sevillano (2022), destaca dos limitaciones importantes para el uso efectivo de la tecnología en la educación. Primero, resalta la falta de preparación docente para integrar las TIC; además, enfatiza la necesidad de una planificación reflexiva y la elaboración de actividades atractivas con TIC, señalando la importancia de la capacitación docente y una estrategia pedagógica adecuada. El estudio también revela la positiva relación entre el uso de EXeLearning y el proceso de aprendizaje, resaltando su potencial para enriquecer la educación y mostrando una intención de superar las limitaciones y adaptarse a las necesidades cambiantes del entorno educativo.

Conclusiones del capítulo 1:

El aprendizaje colaborativo es un enfoque pedagógico que va más allá de la simple colaboración en grupo, ya que se basa en actividades e interacciones a nivel individual e interpersonal. La implementación exitosa del aprendizaje colaborativo depende de varios factores tales como: la metodología, la organización del aula, el ambiente de aprendizaje y las TIC, que desempeñan un papel fundamental en la promoción de competencias cooperativas generando un impacto transformador en la educación.

Las TIC en general y en los últimos tiempos la inteligencia artificial, tienen un impacto transformador en el mundo y en el ámbito educativo, requieren una constante investigación, así como un uso responsable y nos ofrece ventajas porque permite trabajos colaborativos, favoreciendo la flexibilidad de lugar y tiempo con miras a mejora de la calidad de vida de la humanidad.

La motivación es esencial en el proceso de aprendizaje y las metodologías activas pueden ser efectivas mediante del uso de herramientas digitales como eXeLearning que destaca por su versatilidad para promover enfoques innovadores en la enseñanza y el aprendizaje.

CAPITULO 2. METODOLOGIA APLICADA AL EXEARNING COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA UNIVERSAL, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO.

Introducción

En este capítulo, se realiza un análisis detallado de la dinámica que rodea la creación y aplicación de materiales educativos mediante herramientas digitales como eXeLearning. El propósito principal de este análisis es mejorar la capacidad pedagógica de los estudiantes como herramienta de aprendizaje colaborativo en su proceso de formación de la Historia Universal.

Este análisis se basa en una estructura teórica sólida que sirve como base y contribuye al cuerpo general de conocimientos; conduce a un enfoque educativo que surge de la interacción entre diferentes configuraciones y dimensiones, poniendo un énfasis particular en los fundamentos epistemológicos que se originan en el Enfoque Holístico Configuracional como lo afirma Inga-Lindo y Aguirre-Chávez (2021). Como consecuencia natural de este modelo, se establece el principio que reconoce la naturaleza intrínsecamente multidisciplinaria del proceso de creación de materiales educativos respaldados por las TIC.

En lo concerniente al enfoque específico de este capítulo sobre la utilización de eXeLearning como una herramienta de aprendizaje colaborativo en el ámbito de la enseñanza de Historia Universal para estudiantes de segundo de bachillerato, se profundizará con detalle en las secciones subsiguientes del presente trabajo.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las principales categorías de investigación.

En este estudio, adoptamos un enfoque innovador al emplear categorías en lugar de variables convencionales. Estas nos ayudan a fundamentar diversos aspectos cruciales de la integración de eXeLearning en la enseñanza de Historia Universal para estudiantes de segundo año de bachillerato. Haremos referencia de las categorías abordadas:

El aprendizaje colaborativo, como lo discuten Collazos y Mendoza (2006), es más que la simple colaboración en grupo. Se basa en actividades y mecanismos de aprendizaje a nivel individual e interpersonal, fomentando la responsabilidad mutua entre los participantes. Aunque aumenta la probabilidad de interacciones, no garantiza el aprendizaje. Además, el aprendizaje entre iguales promueve la igualdad y beneficia tanto a individuos como al grupo, como resaltan Guerra, Rodríguez y Artiles (2019).

Definición operacional: El aprendizaje colaborativo se medirá a través de la participación en actividades grupales, la evaluación del trabajo en equipo, la medición del desarrollo de habilidades sociales, el análisis del impacto en el rendimiento académico y la observación de la interacción entre pares.

Dimensiones:

1. Participación en actividades grupales
2. Trabajo en equipo
3. Desarrollo de habilidades sociales
4. Impacto en el rendimiento académico
5. Interacción entre pares

Indicadores:

1. Frecuencia y nivel de participación en actividades colaborativas
2. Capacidad para trabajar en equipo, contribución al grupo, resolución de conflictos y coordinación de tareas
3. Desarrollo de habilidades sociales como comunicación efectiva, empatía, cooperación, liderazgo y resolución de problemas
4. Comparación del rendimiento académico en actividades individuales y grupales
5. Calidad de las relaciones interpersonales, distribución de roles y cooperación entre los miembros del grupo durante las actividades colaborativas.

Barkley, Cross y Major (2012), proponen **técnicas** en el **proceso de enseñanza aprendizaje** como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en proyectos para fomentar la participación activa y la retroalimentación constante entre estudiantes. El éxito del aprendizaje colaborativo depende de factores como la metodología, la organización del aula y el ambiente, según García, Traver y Candela (2019).

Definición operacional: El proceso de enseñanza-aprendizaje se medirá a través de la observación de la implementación de ExeLearning como herramienta de aprendizaje colaborativo, la evaluación del desempeño de los estudiantes en las actividades propuestas, la medición del grado de participación y colaboración en el entorno digital, y la percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje.

Dimensiones:

1. Implementación de ExeLearning como herramienta de aprendizaje colaborativo
2. Desempeño de los estudiantes en las actividades propuestas
3. Participación y colaboración en el entorno digital

4. Percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje

Indicadores:

1. Grado de integración de ExeLearning en el diseño de actividades colaborativas
2. Evaluación del desempeño de los estudiantes a través de sus resultados en las actividades propuestas
3. Medición del nivel de participación activa y colaboración entre los estudiantes en el entorno digital
4. Opiniones y percepciones de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje utilizando ExeLearning como herramienta colaborativa en la enseñanza de Historia Universal.

La tecnología, como mencionan Juárez, Rasskin y Mendo (2019), ha aumentado la importancia de las competencias cooperativas, y el aprendizaje cooperativo se reconoce como una metodología efectiva para desarrollar competencias sociales. Lizcano (2019), destaca el papel transformador de las **TIC**, especialmente la inteligencia artificial, en la educación y la necesidad de investigaciones constantes en este campo. Espina (2022) resalta la importancia de mejorar la accesibilidad a Internet para facilitar la educación a distancia.

Según Carrillo (2021), la educación se ha transformado gracias al avance y uso de herramientas tecnológicas. Las instituciones educativas han incorporado plataformas educativas para reforzar el aprendizaje de los estudiantes mediante diversas herramientas digitales que fomentan la interacción y motivación. Las plataformas educativas son entornos informáticos que agrupan **herramientas digitales** optimizadas para fines educativos, como la gestión de contenidos, comunicación, seguimiento y evaluación, entre otras.

Definición operacional: Las tecnologías de la información y las comunicaciones se medirán a través de la observación de la implementación de ExeLearning como herramienta de aprendizaje colaborativo, la evaluación del desempeño de los estudiantes en las actividades propuestas, la medición del grado de participación y colaboración en el entorno digital, y la percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje.

Dimensiones:

1. Implementación de ExeLearning como herramienta de aprendizaje colaborativo
2. Desempeño de los estudiantes en las actividades propuestas
3. Participación y colaboración en el entorno digital
4. Percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje

Indicadores:

1. Grado de integración de ExeLearning en el diseño de actividades colaborativas
2. Evaluación del desempeño de los estudiantes a través de sus resultados en las actividades propuestas
3. Medición del nivel de participación activa y colaboración entre los estudiantes en el entorno digital
4. Opiniones y percepciones de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje utilizando ExeLearning como herramienta colaborativa en la enseñanza de Historia Universal.

Por último, el proyecto de investigación de Guerrero, Mendoza, Moreno y López (2022), se enfoca en el uso de **eXeLearning** para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. El proyecto revela que eXeLearning fue efectivo para atraer el interés y la dedicación de los estudiantes, lo que indica su capacidad para fomentar el aprendizaje. En conjunto, estos artículos destacan el valor de eXeLearning como una herramienta versátil y poderosa en el campo de la educación, con la capacidad de mejorar la calidad educativa y promover enfoques innovadores en la enseñanza y el aprendizaje.

Mediante este trabajo se pretende fundamentar el empleo de la herramienta eXeLearning para fortalecer el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia en estudiantes de segundo de bachillerato; al mismo tiempo estudia sobre la aplicación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza. A nivel institucional mediante una encuesta se determina la situación actual del proceso de enseñanza aprendizaje y la poca utilidad que se le da por parte de los docentes, destacando la facilidad del manejo de eXeLearning como herramienta que puede fortalecer este proceso.

2.2. Enfoque de la Investigación

Esta investigación tiene un enfoque mixto en el que se combinan elementos cualitativos y cuantitativos, busca evaluar el potencial de eXeLearning como herramienta de aprendizaje colaborativo para estudiantes de segundo de bachillerato en la enseñanza de historia universal. Se implementará eXeLearning en el aula, diseñando actividades que fomenten la colaboración entre los estudiantes. La recopilación de datos permitirá evaluar la efectividad de la herramienta en términos de mejora del aprendizaje y retención de conocimientos con un enfoque holístico. Este estudio busca ofrecer información valiosa para mejorar las prácticas educativas, centrándose en la innovación y la participación estudiantil en el contexto específico de la historia universal en el segundo año de bachillerato (Hernandez, Fernández, y Baptista, 2014).

2.3. Alcance de la investigación

Según la clasificación de los tipos de investigación hemos establecido que nuestra investigación es de diseño no experimental ya que se basa en la observación y descripción de fenómenos tal como ocurren en su entorno natural, sin la manipulación deliberada de variables. Esta metodología es adecuada cuando el objetivo principal es comprender y describir situaciones tal como se presentan en la realidad, sin realizar intervenciones que podrían alterar el comportamiento natural de los participantes (Arias y Gallardo, 2021).

Esta investigación es de naturaleza transversal lo que facilita la recopilación de datos en un solo punto en el tiempo, conlleva a un enfoque exploratorio ya que es crucial para investigar fenómenos poco conocidos o insuficientemente estudiados, permitiendo la formulación de nuevas preguntas de investigación; además es de tipo descriptiva, por lo que, se alinea con el objetivo de proporcionar una detallada y sistemática presentación de los hechos observados, permitiendo una interpretación más profunda de los resultados. Al no manipular variables de manera activa, se favorece la validez externa y la aplicabilidad de los hallazgos a situaciones del mundo real. (Hernandez, Fernández, y Baptista, 2014)

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

La presente investigación se enmarca dentro del tipo de investigación aplicada, ya que tiene como objetivo principal la generación de conocimientos que puedan ser aplicados en la solución de problemas concretos en el ámbito de la educación. A través de esta modalidad de investigación, se busca contribuir al desarrollo y mejora de prácticas educativas, así como a la toma de decisiones en el ámbito educativo. Asimismo, se pretende establecer una conexión directa entre la teoría y la práctica, brindando respuestas a problemáticas reales y ofreciendo alternativas concretas para su abordaje. De esta manera, se justifica la elección de la investigación aplicada como el tipo de investigación más pertinente para el desarrollo de este estudio en el campo de la educación.

El alcance del proyecto incluirá la implementación en la plataforma institucional de Virtual Solution, una sección para incorporar acciones a fin de mejorar el proceso educativo, para el efecto se condiciona a encuestar un curso de 36 estudiantes de un paralelo de la institución de segundo de bachillerato, con quienes se vinculará a través del grupo de WhatsApp y nuestra limitación en el proyecto es la falta de internet en las aulas.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Los **métodos teóricos** empleados fueron:

Método **analítico-sintético**, permitió el análisis del contexto educativo del Ecuador siendo un todo hasta puntualizar la realidad de la educación en nuestra Institución.

Método **inductivo-deductivo**, lo utilizamos para observar el proceso educativo en la Institución y obtención de conclusiones específicas para llegar a recomendaciones de mejoras.

El método **histórico-lógico**, permitió identificar el proceso de enseñanza aprendizaje de manera cronológica permitió conocer los antecedentes de la realidad educativa actual de nuestra Institución a fin de determinar la metodología aplicada por los docentes a lo largo del proceso histórico de formación.

El método de **modelación**, permitió diseñar el modelo esquematizado en la herramienta eXeLearning, sus cualidades y la relación entre sus elementos; que buscó potencializar el trabajo colaborativo con la participación activa del estudiante mediante actividades que lo motivaron.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

La **entrevista** y la **encuesta**, realizadas a docentes y estudiantes respectivamente como técnicas o instrumentos dentro de los métodos empíricos, con el fin de recabar información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. La **observación científica**, realizada durante todas las etapas del proceso investigativo de nuestro trabajo, desde la formulación del problema hasta llegar a obtener las conclusiones del mismo (Hernandez, Fernández, & Baptista, 2014).

El **análisis documental**, facilitó el análisis de varios documentos textuales normativos y determinó los beneficios que nos ofrece la herramienta de eXeLearning mediante su uso.

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

El estudio se centra en una **población** de 117 estudiantes de segundo año de bachillerato y 4 profesores de Historia Universal. La **muestra** seleccionada para el estudio comprende 36 estudiantes de segundo bachillerato del paralelo "A" y 3 docentes de la asignatura de Historia Universal. Se realizó un muestreo no probabilístico, de tipo muestreo por conveniencia; se lo utiliza en donde no es posible extraer un muestreo de probabilidad aleatorio, debido a consideraciones como velocidad, costo-efectividad y facilidad de disponibilidad de la muestra. Comúnmente se lo lleva a cabo mediante métodos de observación para obtener información relevante sobre el aprendizaje y la enseñanza en esta área específica (Otzen y Manterola, 2017).

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

Según Feria, Blanco, y Valledor (2019), la estadística llama estadígrafos o estadísticos a números resúmenes, que permiten establecer conclusiones acerca de la estructura de una muestra o de una colección de datos. Como métodos estadísticos matemáticos se utilizó, el método **estadístico descriptivo** que permitió describir y analizar los datos de manera resumida para que puedan ser fácilmente comprendidos y comparados; mediante la presentación de datos en forma gráfica para una visualización más clara y una mejor comprensión de los datos.

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

La descripción de la metodología de acuerdo a las tareas de investigación se constituye en un apoyo para este apartado del trabajo de titulación. Implica la descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.

En el contexto de nuestro estudio, para respaldar la importancia de comprender el grado de utilización de herramientas digitales por parte de los docentes en la enseñanza de Historia en segundo año de Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús". Se utilizará la teoría de la difusión de la innovación que menciona Arteaga-Alcívar (2022), esto implica que la intención positiva de utilizar herramientas tecnológicas en la educación se basa en la percepción de educadores y estudiantes de que estas herramientas son beneficiosas, compatibles con las actividades actuales y fáciles de usar.

Nuestro trabajo investigativo, aplicó en primera instancia una entrevista a autoridades y docentes del área de Ciencias Sociales de la institución, a partir de un esquema que se presenta en el Anexo 1. Para el efecto, se creó la entrevista, se solicitó audiencia y se acordó un espacio de tiempo con las personas a ser entrevistadas, quienes, nos brindan valiosa información para una mejor comprensión de la realidad. Posteriormente se aplicó una encuesta, a los estudiantes para lo cual se procedió de la siguiente manera:

- Considerando el contexto de nuestro entorno, se creó un cuestionario de 8 preguntas, de opción múltiple, señalando en la parte introductoria el objetivo de la misma.
- Posteriormente se monta el cuestionario en Google Forms.
- Se contacta a los estudiantes en una hora clase, exhortándolos a ser partícipes de la encuesta.
- Se envía el enlace de la encuesta al grupo de estudiantes, mediante WhatsApp.

- Se establece la fecha de respuesta para el grupo de estudiantes.
- Se cierra la opción de recepción de respuestas.
- Se procede a la tabulación de resultados.
- Se elabora un análisis de las respuestas obtenidas en cada pregunta, registrando en ellas: gráficos, porcentajes de cada opción.

El análisis epistemológico de los resultados indica que la mayoría de los estudiantes de segundo de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscomisional Sagrado Corazón de Jesús no ha utilizado la herramienta eXeLearning. Estos hallazgos son significativos, ya que sugieren una carencia de acceso a dicha herramienta. Además, se destaca la necesidad de proporcionar apoyo y capacitación adicional tanto a docentes como a estudiantes, con el objetivo de promover el uso de eXeLearning.

2.10. El análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial se presenta en este capítulo.

En el análisis de los resultados del diagnóstico realizado sobre la percepción de los estudiantes de segundo de bachillerato sobre el aprendizaje de Historia Universal a través del uso de herramientas virtuales, se lo desarrollo mediante la aplicación de un cuestionario en línea, con preguntas de selección múltiple que lo presentamos en el Anexo 2.

1.- ¿Utilizan frecuentemente herramientas virtuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el bachillerato?

Se observa en el análisis de los resultados del diagnóstico, que la mayoría de los estudiantes utilizan ocasionalmente o frecuentemente herramientas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Solo un estudiante afirmó nunca haber utilizado herramientas virtuales.

Este resultado indica que existe cierta familiaridad y experiencia por parte de los estudiantes en el uso de herramientas virtuales, lo cual puede ser un punto a favor para la implementación de eXeLearning como una herramienta adicional en el aprendizaje colaborativo de Historia Universal. Además, el hecho de que algunos estudiantes utilicen herramientas virtuales muy frecuentemente sugiere que están abiertos a la integración de estas tecnologías en su proceso de aprendizaje.



Gráfico 1.- Uso de herramientas virtuales

Sin embargo, también es importante destacar que un número significativo de estudiantes utiliza ocasionalmente o raramente herramientas virtuales. Esto podría indicar que aún existe resistencia o falta de conocimiento sobre el potencial educativo de estas herramientas.

Estos resultados reflejan la necesidad de promover un cambio en la concepción tradicional de la enseñanza y el aprendizaje, donde las herramientas virtuales son vistas como recursos complementarios y no como elementos centrales en el proceso educativo. Es fundamental que los estudiantes comprendan que las herramientas virtuales pueden facilitar la construcción colectiva del conocimiento, fomentar la participación activa y promover el desarrollo de habilidades como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico.

Los elementos expuestos anteriormente, sugieren que es necesario diseñar estrategias pedagógicas que promuevan el uso frecuente y efectivo de herramientas virtuales en el aula, para así potenciar el aprendizaje colaborativo de Historia Universal. Estas estrategias deben estar orientadas a motivar a los estudiantes a utilizar las herramientas virtuales de manera proactiva, brindándoles oportunidades de participación activa y fomentando la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje.

2.- ¿Consideras que las herramientas virtuales son útiles para aprender Historia Universal?

Otro de los elementos validados en el diagnóstico revela que, la mayoría de los estudiantes de segundo de bachillerato tienen una percepción positiva sobre la utilidad de las herramientas virtuales para aprender Historia Universal. Un total de 14 estudiantes afirmaron estar de acuerdo y 9 estudiantes afirmaron estar totalmente de acuerdo con esta afirmación. Estos resultados indican que existe un reconocimiento por parte de los estudiantes de que las herramientas virtuales pueden ser beneficiosas para su aprendizaje

en esta asignatura.

Sin embargo, es importante destacar que un número considerable de estudiantes (10) se mostraron neutrales en su percepción, indicando que no tienen una opinión clara sobre la utilidad de las herramientas virtuales para aprender Historia Universal. Esto puede ser un reflejo de la falta de experiencia o conocimiento de los estudiantes sobre el potencial educativo de estas herramientas.



Gráfico 2.- Utilidad de las herramientas virtuales en el aprendizaje de Historia Universal

Por otro lado, es alentador observar que ningún estudiante se mostró en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con la utilidad de las herramientas virtuales para aprender Historia Universal. Esto sugiere que existe una aceptación generalizada de que estas herramientas pueden ser útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura. Estos resultados reflejan la necesidad de promover una visión más amplia y actualizada del proceso educativo. Las herramientas virtuales pueden proporcionar a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos y actividades interactivas que pueden enriquecer su aprendizaje colaborativo en Historia Universal. Además, estas herramientas pueden fomentar la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles construir conocimiento de manera colectiva y desarrollar habilidades como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico.

3.- ¿Qué tan interesante encuentras el uso de herramientas virtuales en el aprendizaje específico de Historia Universal?

El análisis de los resultados del diagnóstico revela que la mayoría de los estudiantes de segundo de bachillerato encuentran el uso de herramientas virtuales en el aprendizaje específico de Historia Universal como interesante o muy interesante. Un total de 11 estudiantes afirmaron encontrarlo muy interesante y 22 estudiantes lo consideraron interesante. Estos resultados indican que existe un reconocimiento por parte de los estudiantes de que las herramientas virtuales pueden ser beneficiosas para su aprendizaje

en esta asignatura.

Es alentador observar que ningún estudiante calificó el uso de herramientas virtuales como poco interesante o nada interesante. Esto sugiere que existe una aceptación generalizada de que estas herramientas pueden ser útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia Universal. Además, estos resultados reflejan la necesidad de promover una visión más amplia y actualizada del proceso educativo, donde se reconozca el potencial educativo de las herramientas virtuales.

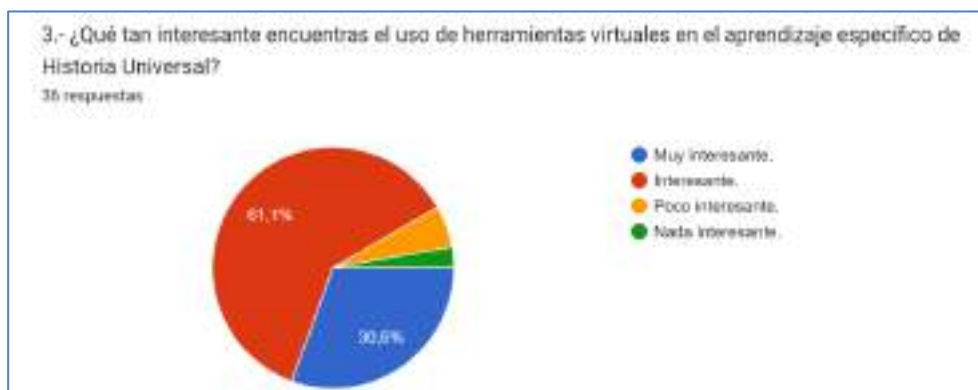


Gráfico 3.- Uso de herramientas virtuales en el aprendizaje de Historia Universal

Estos resultados resaltan la importancia de utilizar herramientas virtuales en el aprendizaje colaborativo de Historia Universal. Las herramientas virtuales, como eXeLearning, pueden proporcionar a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos y actividades interactivas que pueden enriquecer su aprendizaje colaborativo. Estas herramientas pueden fomentar la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles construir conocimiento de manera colectiva y desarrollar habilidades como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el uso de herramientas virtuales no debe ser considerado como una solución única para mejorar el aprendizaje colaborativo de Historia Universal. Estas herramientas deben ser utilizadas de manera complementaria a otras estrategias pedagógicas, como la discusión en clase, la investigación independiente y la realización de proyectos. Es fundamental que los estudiantes comprendan que las herramientas virtuales son recursos adicionales que pueden potenciar su aprendizaje, pero que no reemplazan la necesidad de la interacción directa con el profesor y sus compañeros.

4.- ¿Crees que el uso de herramientas virtuales puede facilitar tu comprensión y retención de los contenidos de Historia Universal?

El análisis de los resultados del diagnóstico revela que la mayoría de los estudiantes de

segundo de bachillerato perciben que el uso de herramientas virtuales, como eXeLearning, puede facilitar su comprensión y retención de los contenidos de Historia Universal. Un total de 18 estudiantes afirmaron estar de acuerdo y 5 estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo con esta afirmación.

Estos resultados indican que los estudiantes reconocen el potencial educativo de las herramientas virtuales y su capacidad para mejorar su aprendizaje en esta asignatura. La percepción positiva de los estudiantes puede estar relacionada con varios factores. En primer lugar, las herramientas virtuales pueden proporcionar acceso a una amplia gama de recursos y actividades interactivas que pueden enriquecer el proceso de aprendizaje. Estas herramientas pueden presentar la información de manera visualmente atractiva y permitir a los estudiantes interactuar con los contenidos, lo que puede facilitar su comprensión y retención.



Gráfico 4.- Herramientas virtuales en la comprensión y retención de los contenidos.

Además, el uso de herramientas virtuales puede fomentar la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje colaborativo. Estas herramientas pueden permitir a los estudiantes trabajar juntos en la construcción de conocimiento, lo que puede promover el intercambio de ideas, la discusión y el desarrollo de habilidades como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico. El aprendizaje colaborativo es especialmente relevante en el estudio de Historia Universal, ya que implica analizar eventos y procesos históricos desde diferentes perspectivas y construir una comprensión más completa a través del diálogo y la reflexión conjunta.

Es importante destacar que ningún estudiante expresó estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con la afirmación de que el uso de herramientas virtuales puede facilitar su comprensión y retención de los contenidos de Historia Universal. Esto sugiere que existe una aceptación generalizada de que estas herramientas pueden ser beneficiosas para el aprendizaje en esta asignatura.

Sin embargo, es necesario tener en cuenta que la percepción de los estudiantes sobre el uso de herramientas virtuales puede verse influenciada por diversos factores, como su familiaridad y experiencia previa con este tipo de herramientas, su motivación y actitud hacia el aprendizaje, y la calidad y relevancia de los recursos y actividades proporcionados a través de las herramientas virtuales.

5.- ¿Crees que al utilizar herramientas virtuales en el aprendizaje de Historia Universal contribuyes a fortalecer el aprendizaje colaborativo en la asignatura?

El análisis de los resultados del diagnóstico revela que la mayoría de los estudiantes de segundo de bachillerato perciben que el uso de herramientas virtuales, como eXeLearning, puede contribuir a fortalecer el aprendizaje colaborativo en la asignatura de Historia Universal. Un total de 14 estudiantes estuvieron de acuerdo y 8 estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo con esta afirmación.

Estos resultados indican que los estudiantes reconocen el potencial de las herramientas virtuales para mejorar el aprendizaje colaborativo en Historia Universal. La percepción positiva de los estudiantes puede estar relacionada con varios factores. En primer lugar, el uso de herramientas virtuales puede facilitar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Estas herramientas pueden permitir a los estudiantes trabajar juntos en la construcción de conocimiento, lo que puede promover el intercambio de ideas, la discusión y el desarrollo de habilidades como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico.



Gráfico 5.- Uso de herramientas virtuales en el aprendizaje colaborativo

Además, las herramientas virtuales pueden proporcionar acceso a una amplia gama de recursos y actividades interactivas que pueden enriquecer el aprendizaje colaborativo. Estas herramientas pueden presentar la información de manera visualmente atractiva y permitir a los estudiantes interactuar con los contenidos, lo que puede facilitar su comprensión y retención. El aprendizaje colaborativo es especialmente relevante en el estudio de Historia Universal, ya que implica analizar eventos y procesos históricos desde

diferentes perspectivas y construir una comprensión más completa a través del diálogo y la reflexión conjunta.

Es importante destacar que ningún estudiante expresó estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con la afirmación de que el uso de herramientas virtuales puede contribuir al aprendizaje colaborativo en Historia Universal. Esto sugiere que existe una aceptación generalizada de que estas herramientas pueden ser beneficiosas para el aprendizaje en esta asignatura.

6.- ¿Tienes acceso regular a una computadora o dispositivo móvil con conexión a internet para utilizar en el proceso de enseñanza -aprendizaje en la institución?

El análisis epistemológico de los resultados del diagnóstico revela que la mayoría de los estudiantes de segundo de bachillerato tienen acceso regular a una computadora o dispositivo móvil con conexión a internet para utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución. Un total de 26 estudiantes afirmaron tener acceso regular, mientras que 10 estudiantes indicaron no tener acceso.

Estos resultados son significativos, ya que demuestran que la mayoría de los estudiantes tienen la capacidad de utilizar herramientas virtuales, como eXeLearning, para mejorar su aprendizaje colaborativo en Historia Universal. El acceso regular a una computadora o dispositivo móvil con conexión a internet es fundamental para aprovechar al máximo las posibilidades educativas de estas herramientas.

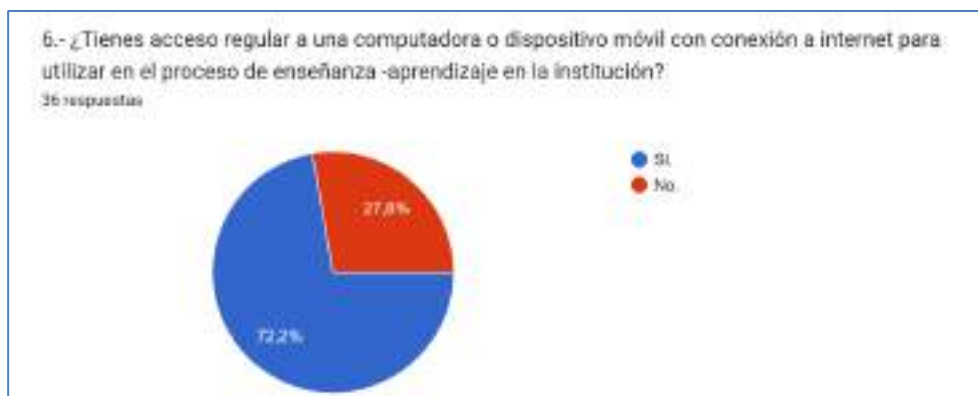


Gráfico 6.- Acceso dispositivos tecnológicos

El acceso a una computadora o dispositivo móvil con conexión a internet permite a los estudiantes utilizar eXeLearning y otras herramientas virtuales para acceder a una amplia gama de recursos y actividades interactivas relacionadas con la asignatura de Historia Universal. Estos recursos y actividades pueden enriquecer el aprendizaje colaborativo al presentar la información de manera visualmente atractiva y permitir a los estudiantes interactuar con los contenidos.

Además, el acceso regular a una computadora o dispositivo móvil con conexión a internet facilita la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje colaborativo. Estas herramientas virtuales permiten a los estudiantes trabajar juntos en la construcción de conocimiento, promoviendo el intercambio de ideas, la discusión y el desarrollo de habilidades como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico. Sin embargo, es importante destacar que un grupo minoritario de estudiantes indicó no tener acceso regular a una computadora o dispositivo móvil con conexión a internet.

7.- ¿Con qué frecuencia puedes utilizar estos recursos para actividades educativas?

El análisis epistemológico de los resultados del diagnóstico revela que la mayoría de los estudiantes de segundo de bachillerato tienen acceso regular a herramientas virtuales, como eXeLearning, para actividades educativas en Historia Universal. Esto se refleja en los datos obtenidos, donde 21 estudiantes indicaron utilizar estos recursos muy frecuentemente o frecuentemente, lo que representa aproximadamente el 76% de la muestra.

Estos resultados son significativos, ya que demuestran que existe una predisposición positiva por parte de los estudiantes hacia el uso de herramientas virtuales en su proceso de aprendizaje colaborativo en Historia Universal. El hecho de que una gran mayoría utilice regularmente estas herramientas sugiere que reconocen su utilidad y beneficios en términos de acceso a recursos y actividades interactivas relacionadas con la asignatura.



Gráfico 7.- Frecuencia en el uso de recursos tecnológicos en actividades educativas

Además, el análisis epistemológico de los resultados permite inferir que los estudiantes tienen una actitud favorable hacia el aprendizaje colaborativo en Historia Universal. El hecho de utilizar con frecuencia herramientas virtuales como eXeLearning implica que están dispuestos a participar activamente en la construcción de conocimiento junto con sus compañeros, promoviendo el intercambio de ideas y la discusión.

Sin embargo, también es importante destacar que un porcentaje considerable de estudiantes indicó utilizar estos recursos ocasionalmente, raramente o nunca. Esto puede

deberse a diversas razones, como la falta de acceso a una computadora o dispositivo móvil con conexión a internet, la falta de conocimiento sobre la existencia y utilidad de estas herramientas o la preferencia por otros métodos de estudio.

Estos resultados sugieren la necesidad de brindar apoyo adicional a aquellos estudiantes que utilizan estas herramientas con menos frecuencia o que nunca las utilizan. Es importante identificar las barreras que impiden su uso regular y buscar soluciones para garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades en su proceso de aprendizaje colaborativo.

8.- ¿Has utilizado la herramienta eXeLearning como recurso didáctico en algunas de las materias correspondientes al segundo año de bachillerato?

El análisis epistemológico de los resultados revela que la mayoría de los estudiantes de segundo de bachillerato no han utilizado la herramienta eXeLearning como recurso didáctico en las materias correspondientes a su año académico. Esto se evidencia en los datos obtenidos, donde solo 2 estudiantes indicaron haber utilizado esta herramienta, mientras que 30 estudiantes respondieron que no la han utilizado y 4 estudiantes no tienen certeza al respecto.

Estos resultados son significativos, ya que ponen de manifiesto una falta de conocimiento o acceso a la herramienta eXeLearning por parte de los estudiantes de segundo de bachillerato. Esto puede deberse a diversas razones, como la falta de promoción o difusión de la herramienta por parte de los docentes, la falta de capacitación en su uso o la preferencia por otros recursos didácticos más tradicionales.

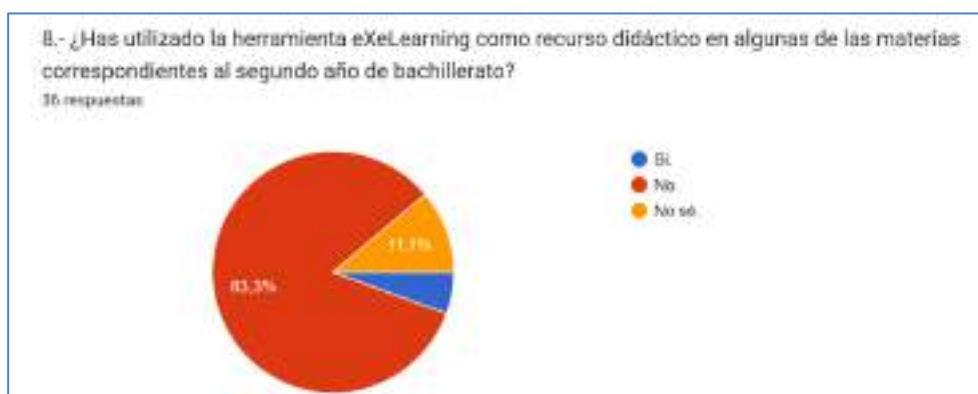


Gráfico 8.- Uso de eXeLearning como recurso didáctico

El hecho de que solo dos estudiantes hayan utilizado eXeLearning sugiere que existe una brecha en el uso de herramientas virtuales en el aprendizaje colaborativo de Historia Universal. Esto puede tener implicaciones negativas en el proceso educativo, ya que estas herramientas ofrecen beneficios como el acceso a recursos interactivos, la posibilidad de

realizar actividades prácticas y la facilitación del trabajo en equipo.

Es importante destacar que el análisis epistemológico también revela la necesidad de brindar apoyo y capacitación adicional a los docentes y estudiantes para fomentar el uso de eXeLearning como recurso didáctico en Historia Universal. Esto implica la implementación de estrategias de formación y sensibilización sobre las ventajas y posibilidades que ofrece esta herramienta en el aprendizaje colaborativo.

Conclusiones del capítulo 2

Los resultados del análisis epistemológico revelan que la mayoría de los estudiantes no ha utilizado la herramienta eXeLearning. Esta conclusión sugiere una brecha en la práctica educativa actual, señalando la necesidad de intervenciones para mejorar el acceso y la capacitación en el uso de esta herramienta, lo que podría tener un impacto positivo en la calidad de la educación.

La identificación de que la mayoría de los estudiantes no ha utilizado eXeLearning destaca un posible problema de acceso a recursos tecnológicos. Esta conclusión subraya la importancia de abordar las desigualdades en la disponibilidad y el conocimiento de herramientas digitales, promoviendo así la equidad en la educación.

La propuesta de proporcionar apoyo y capacitación adicional tanto a docentes como a estudiantes indica la importancia de la formación continua en el ámbito educativo. Esta conclusión destaca la relevancia de mantener actualizados a los actores educativos en el uso de tecnologías emergentes, fomentando así un entorno educativo más dinámico y adaptado a las necesidades contemporáneas.

CAPITULO 3. ANÁLISIS Y VALIDACIÓN DEL EXEARNING COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA UNIVERSAL, EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO.

Introducción

El presente capítulo se centra en la evaluación exhaustiva del eXeLearning como una herramienta de aprendizaje colaborativo aplicada específicamente a la enseñanza de Historia Universal. Con un enfoque preciso en estudiantes de segundo de bachillerato; eXeLearning es una herramienta versátil que facilita la creación de contenido educativo en línea, ofreciendo numerosas opciones para la inclusión de multimedia, una navegación intuitiva, flexibilidad en la estructura modular, opciones de exportación y personalización visual, además de ser de código abierto y multiplataforma.

El análisis se inicia con una evaluación minuciosa de la usabilidad de la plataforma eXeLearning. Se examinan las funcionalidades ofrecidas por esta herramienta, destacando aquellas que facilitan la colaboración entre estudiantes y promueven la comprensión profunda de los contenidos de Historia Universal.

Para respaldar esta investigación, la validación se realizará a través del criterio de especialistas, para lo cual nos apoyaremos en el soporte y orientación permanente de nuestro tutor. Según Valledor (2018), el método de expertos consta de varios pasos para recopilar y analizar opiniones calificadas en relación con un problema o propuesta.

El capítulo enfatiza los resultados preliminares derivados del análisis y validación. Estas conclusiones parciales ofrecen una visión sobre la efectividad del eXeLearning como facilitador del aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal. En síntesis, este capítulo constituye un pilar fundamental para comprender la importancia y el impacto de eXeLearning en el contexto educativo de Historia Universal, proporcionando una base sólida para la reflexión y la toma de decisiones futuras en el ámbito de la educación secundaria.

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar un sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal, para estudiantes de segundo de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús”

3.1. Caracterización de la asignatura Historia Universal en el Bachillerato.

El currículo nacional del año 2016, constituye la columna vertebral de las intenciones

educativas en nuestra nación y es ahí donde se establecen las políticas que orientan los esfuerzos de los actores que intervienen en el proceso educativo. En la malla curricular se establece la enseñanza para bachillerato de la asignatura de Historia, como parte del área de Ciencias Sociales, que tiene como base fundamental la comprensión de la evolución humana, convirtiéndose en un recurso disciplinar importante para generar y fomentar compromiso para trabajar por mejores días para la sociedad de la que formamos parte.

La historia en el bachillerato ecuatoriano contribuye al perfil de salida del estudiante al proporcionar conocimiento y comprensión de que el accionar humano determina circunstancias que mueven al mundo. La historia como ciencia enseña fundamentos: epistemológicos, disciplinares y pedagógicos; para abordar aprendizajes de Historia, se ha determinado bloques curriculares, a partir de 4 ejes temáticos: orígenes y primeras culturas de la humanidad; de la edad media a la modernidad; América latina: mestizaje y liberación; economía: trabajo y sociedad.

Con el objetivo de obtener un trabajo disciplinar más efectivo el MINEDUC (Ministerio de Educación y Cultura), pone a disposición de la comunidad textos escolares, que en su parte introductoria indica que este libro es una herramienta, un aliado para aprender. Siguiendo con este proyecto educativo el MINEDUC, realiza planteamientos que buscan mejorar las oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes y en todos los niveles, propiciando el desarrollo personal pleno y su integración a la sociedad guiada siempre por principios y valores.

Al mismo tiempo se establecen objetivos cuya finalidad es determinar lo que se pretende lograr al final del proceso o programa, buscando siempre generar conciencia en el estudiante de que él es protagonista de lo que sucede en el mundo y que como tal debe esforzarse para que sus acciones repercutan positivamente en el desarrollo del mundo.

Los contenidos a ser trabajados son especificados mediante una matriz de destrezas con criterios básicos imprescindibles y básicos deseables, dando lugar a la flexibilidad educativa; también se registra una matriz de criterios de evaluación que tiene intrínseca conexión con las destrezas desarrolladas, señalando orientaciones metodológicas, para que los indicadores de evaluación sean pertinentes. Todos estos materiales, constituyen un apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje a fin de dar cumplimiento a las metas establecidas, guiados por los docentes y protagonizados por los estudiantes, buscando siempre su formación holística.

3.2. Sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal.

La **enseñanza de la Historia Universal** se ha beneficiado significativamente de la integración de tecnologías educativas que fomentan el aprendizaje colaborativo y la participación activa de los estudiantes. En este contexto, realizaremos una síntesis de la herramienta eXeLearning por ser una plataforma versátil y poderosa para la creación de contenido educativo interactivo; aplicando el trabajo colaborativo en educación por ser un modelo que fomenta la construcción conjunta de conocimiento entre estudiantes.

En esta síntesis, exploraremos **el Sistema de Actividades en eXeLearning**, destacando su papel crucial en el diseño de experiencias de aprendizaje enriquecedoras y colaborativas para la enseñanza de la Historia Universal; examinaremos las características clave del Sistema de Actividades en eXeLearning y su contribución al fomento de un entorno educativo dinámico que promueve la comprensión profunda y la colaboración entre los estudiantes en el estudio de la historia global. Este sistema está estructurado en cuatro unidades que abordan distintos aspectos históricos y culturales, que los detallamos a continuación:

En la primera unidad, "Fin del imperio de Occidente", se explora el contexto histórico relacionado con la decadencia del imperio romano. La unidad comienza con la presentación de la temática y objetivos. Las actividades incluyen la presentación de contenidos en Canva, la visualización de un video corto en YouTube sobre la decadencia romana, la participación grupal en un muro colaborativo en Menti.com y un foro de opinión; con el fin de aplicar el trabajo colaborativo en la enseñanza aprendizaje. Este enfoque requiere la combinación de esfuerzos, talentos y competencias a través de acciones coordinadas para alcanzar metas consensuadas. La evaluación se llevará a cabo mediante preguntas de elección múltiple con retroalimentación.

La **segunda unidad**, centrada en "El cristianismo", examina el contexto histórico de esta religión. La unidad comienza con la presentación de la temática y objetivos. Las actividades comprenden la presentación de contenidos en Canva, la elaboración de un mapa conceptual sobre datos relevantes del cristianismo, la participación en un muro colaborativo en Padlet.com, un foro en la plataforma institucional entendiendo que la interacción fomenta el aprendizaje, un video interactivo y un cuestionario en Quizziz como parte de la evaluación.

En la **tercera unidad**, "El islam", se exploran aspectos históricos y culturales relacionados con esta religión. La unidad comienza con la presentación de la temática y

objetivos. Posteriormente, se visualiza la presentación de contenidos en Canva y un video interactivo. Para comprobar el aprendizaje de los estudiantes se evalúa el conocimiento adquirido, solicitando a los estudiantes que elaboren una infografía colaborativa entre los integrantes del grupo y que realicen una prueba en línea, ésta última de manera personal utilizando Google Forms.

La **cuarta unidad**, centrada en "El humanismo", profundiza en el contexto histórico de este movimiento cultural. La unidad inicia con la presentación de la temática y objetivos, seguida por la exposición de contenidos a través de un podcast elaborado por el docente y diapositivas. Las actividades incluyen la participación en un muro colaborativo en Mentimeter y la presentación de un juego interactivo llamado Rosco; para reafirmar conocimientos. La evaluación de esta unidad implica la elaboración de un mapa conceptual mediante la actividad grupal y la participación en un juego interactivo adicional, denominado "Sopa de letras".

Cada unidad sigue una estructura coherente, combinando presentaciones de contenido, actividades interactivas y evaluaciones variadas, para fomentar la comprensión integral de los temas abordados y la aplicación del trabajo colaborativo grupal entre los estudiantes, a fin de propiciar un aprendizaje interactivo y significativo.

Se ha elaborado un apartado denominado **recursos adicionales** en el que se pone a consideración del estudiante el texto emitido por el Ministerio de Educación y Cultura para Segundos de bachillerato, un video tutorial para la elaboración de infografías con el propósito de brindar a los estudiantes un soporte visual y guía para que elaboren sus propias creaciones y finalmente se coloca un video tutorial de la plataforma miro con la finalidad de que todos participen activamente en la construcción de un mapa conceptual.

3.3. Descripción de la propuesta desarrollada en la herramienta eXeLearning.

En nuestro curso de historia, usamos eXeLearning para crear una portada que refleje la importancia de la asignatura. También damos la bienvenida a los estudiantes de una manera original, explicando que el curso no es solo aprender fechas, sino sumergirse en la historia y entender lecciones importantes para hoy.

En cada unidad, puedes ver la historia de Roma, el cristianismo, el islam y el humanismo de manera interactiva. Los estudiantes pueden participar en actividades, ver videos y trabajar juntos en foros. Además, la herramienta nos permite evaluar a los estudiantes de diferentes maneras, como cuestionarios, juegos y hasta una sopa de letras.

eXeLearning es como un amigo confiable que nos ayuda a enseñar y aprender de manera creativa. Es accesible, adaptable y, lo mejor de todo, ¡hace que la historia cobre vida de

una manera emocionante y educativa!

Portada:

La portada presentada para la plataforma de la asignatura de historia universal para segundo de bachillerato, fue diseñada con elegancia y coherencia para reflejar la importancia y seriedad del contenido académico que se ofrece; presenta un encabezado que destaca en la parte superior el nombre de la asignatura de historia universal, en la parte inferior se detalla que está dirigido a estudiantes de segundos de bachillerato, se utiliza una tipografía clara y legible, seleccionando una imagen representativa alusiva a la historia de la humanidad, discretamente se ha insertado el logotipo de eXeLearning para señalar claramente la plataforma empleada, como se puede observar en la figura 1.



Figura 4. Portada del Trabajo en eXeLearning.

Incluye además información clave como es el nombre de los docentes responsables de la materia y en la parte inferior muestra la frase: “Para entender la vida, es necesario conocer la historia”, de autoría de las maestrantes, que hace alusión a la importancia de la historia como base fundamental para entender la vida.

Bienvenida:

A través de un diseño original se fusiona imágenes y un breve texto, mediante el cual se da la bienvenida a los estudiantes al curso que se oferta, destacando de manera breve que, a través de mapas, información seleccionada, videos, y variadas actividades tanto individuales como grupales, nos embarcaremos en una travesía educativa incomparable. Se destaca que este curso asincrónico es más que un simple recorrido por eventos históricos; es una oportunidad para sumergirse en las capas del tiempo y comprender las lecciones que el ayer nos entrega.

Finalmente se agregó la frase de, Jorge Ruiz de Santayana: "Quién olvida su historia está condenado a repetirla". En este espacio, no solo aprenderemos la historia, sino que nos convertiremos en guardianes del conocimiento, armados con la sabiduría necesaria para

construir un futuro más próspero, cómo podemos evidenciar en la figura 2.



Figura 5. Bienvenida al curso en eXeLearning

Introducción al curso:

En el fascinante viaje del conocimiento histórico, nos embarcamos con el firme propósito de no solo impartir contenidos, sino de brindar a nuestros estudiantes las herramientas precisas para que construyan su propio puente hacia la comprensión profunda de las temáticas históricas.

Aquí se parte de indicaciones generales, precisando que el curso que, durante las próximas 8 semanas, se convertirá en el escenario de un viaje académico, en el que cada unidad se desarrollará en un total de 2 semanas para explorar y analizar sus contenidos; nuestros encuentros serán de dos horas sincrónicas y una hora asincrónica, con una duración de 40 minutos cada hora sincrónica y la tercera cita será asincrónica, ofreciendo un espacio dinámico y reflexivo de 30 minutos, como se aprecia en la figura 3.



Figura 6. Introducción al curso

Se pone de manifiesto que pondremos a prueba nuestros conocimientos a través de evaluaciones, que se desplegarán tanto en entornos presenciales como online; así, cada estudiante tendrá la oportunidad de demostrar su comprensión de manera versátil y adaptada a su propio ritmo.

Posteriormente se mencionan los objetivos establecidos de la implementación de esta

herramienta en donde se desplegará un abanico de acciones y materiales meticulosamente seleccionados. Estas actividades pedagógicas no solo serán testigos de la riqueza del pasado, sino que serán las herramientas con las cuales nuestros estudiantes fortalecerán su comprensión histórica. Desde información escrita hasta videos que dan vida a las narrativas del pasado, pasando por diapositivas que capturan esenciales informaciones y mapas que iluminan los lugares cruciales en la trama histórica, cada elemento desplegado se convertirá en un pilar sólido para la construcción del conocimiento.

Cada estudiante será guiado hacia la exploración personal y a través de acciones individuales y grupales, se abrirán oportunidades para que el aprendizaje se convierta en una experiencia activa y colaborativa, para alcanzar aprendizajes significativos.

Presentación de Docentes:

Para forjar el camino del conocimiento, se requiere del apoyo y orientación de docentes, cuya compromiso, dedicación y formación, generarán un espacio donde el aprendizaje es tanto una experiencia como una aventura, se coloca una breve síntesis del perfil de las docentes.

El desarrollo de unidades en la plataforma eXeLearning, presenta un bosquejo inédito en su estructura y forma, diseñado por unidades, donde la historia se convierte en una ventana hacia el pasado y los estudiantes de segundo de bachillerato están invitados a sumergirse en un fascinante viaje imaginario para conocer la evolución de la humanidad. Las unidades de trabajo han sido meticulosamente diseñadas para estimular la curiosidad, fomentar el pensamiento crítico y proporcionar un sólido fundamento en la historia universal, contenidos que han sido tomados del currículo nacional, según lo determina la política educativa del estado ecuatoriano, misma que basada en la flexibilidad, permite al docente adaptar contenidos de acuerdo al contexto en el que se labora considerando criterios profesionales. Las unidades desarrolladas en la plataforma son las siguientes:

UNIDAD 1: Fin del imperio de Occidente.

UNIDAD 2: El cristianismo.

UNIDAD 3: El islam.

UNIDAD 4: El humanismo.

Cada unidad sigue una estructura similar, combinando presentaciones de contenido, actividades colaborativas y evaluaciones diversas para garantizar un aprendizaje integral. Las destrezas con criterios de desempeño y los indicadores de evaluación en cada unidad son tomados del Currículo Nacional, conforme lo establece la normativa del MINEDUC.

UNIDAD 1: Fin del imperio de Occidente.

En la parte introductoria, se presenta la destreza, el indicador y un contexto histórico, como se puede mirar en la figura 5.



Figura 7. Unidad 1: Fin del imperio de Occidente.

Contexto Histórico: Es fascinante el viaje a través del tiempo para descubrir la grandiosa historia del Imperio Romano, que hace referencia a una etapa posterior de la civilización romana con un gobierno autocrático, imperio que se desarrolló alrededor del Mar Mediterráneo, abarcando el sur de Europa, parte oriental de Asia y parte septentrional de África. Debido a su gran extensión y desarrollo: político, social, cultural, tuvo una influencia profunda en la formación de posteriores civilizaciones a nivel mundial.

ACTIVIDAD 1: Paulatinamente, se presenta las actividades que serán desarrolladas en el proceso, como se puede observar en la figura 6.



Figura 8. Ejemplo de la Actividad 1 de la Unidad 1.

Es menester presentar al estudiante la temática a trabajar, así como el objetivo, que está planteado en los siguientes términos: Determinar causas y consecuencias de la decadencia del imperio romano, mediante un análisis investigativo a fin de identificar los efectos del accionar humano. Mediante una presentación de contenidos en Canva, herramienta digital que permite al docente crear presentaciones con información seleccionada e imágenes retomadas de internet, cuyo propósito es permitir la visualización de eventos que ayuden a una mejor comprensión de los contenidos presentados. A continuación, el enlace:

<https://www.canva.com/design/DAFTAvcRMVg/T7AoKOwl5QvfLvH7WPFcMg/view>

ACTIVIDAD 2: Como se puede apreciar en la figura 7, se presenta al estudiante un video y un muro colaborativo.



Figura 9. Actividad 2 de la Unidad 1.

Con la finalidad de brindar la suficiente información para un posterior trabajo grupal para alcanzar los aprendizajes deseados, se anexa un video corto retomado de YouTube sobre la decadencia del imperio romano de Occidente, conscientes de que la imagen en movimiento ayuda a una mejor retención de la información. El video presentado es el siguiente: <https://bit.ly/48kmy5c>

El reto del proceso educativo es generar la apropiación del conocimiento en el estudiante y una manera de lograrlo es el trabajo colaborativo, para ello una estrategia eficaz es la participación de los estudiantes en un muro colaborativo elaborado en esta ocasión mediante la aplicación web mentimeter y a través del enlace cargado en eXeLearning, se propicia su participación. Mediante el enlace: <https://bit.ly/3NClvpg>

ACTIVIDAD 3: Se muestra un acceso directo para participar en un foro, tal como se evidencia en la figura 8.



Figura 10. Actividad 3 de la Unidad 1.

Con la información adquirida hasta el momento se exhorta al discente a participar en el foro sobre las causas de la Decadencia del Imperio Romano, convencidas de que las tareas

en equipo ayudan a desarrollar un aprendizaje significativo, porque entre estudiantes se genera empatía y ayuda mutua. Para participar en el foro, el estudiante únicamente debe ingresar su nombre e intercambiar opiniones con sus pares.

EVALUACIÓN: Tal como se muestra en la figura 9; eXeLearning permite construir cuestionarios de elección múltiple, para evaluar el aprendizaje y retroalimentar, lo cual es un aporte positivo, porque le brinda al estudiante nuevas posibilidades de acertar en los planteamientos y lo más importante apropiarse del conocimiento.



Figura 11. Evaluación de la Unidad 1.

UNIDAD 2: El cristianismo.

En la parte inicial de la segunda unidad, se presenta la destreza, el indicador y un contexto histórico, como se puede mirar en la figura 10.



Figura 12. Unidad 2: El Cristianismo.

Contexto Histórico: El cristianismo es una religión monoteísta que señala que Jesús nació como promesa de Dios para salvar al mundo y se desarrolló inicialmente en el contexto del imperio romano.

ACTIVIDAD 1: Se puede visualizar la temática con el objetivo que es identificar al cristianismo como una religión monoteísta, a fin de comprender el impacto en la humanidad, mediante el análisis de su evolución. Se presenta en eXeLearning, con el siguiente esquema, que se lo puede apreciar en la figura 11.

Los contenidos diseñados en Canva, fueron insertados con el siguiente enlace:
<https://bit.ly/41ACluD>



Figura 13. Actividad 1 de la Unidad 2.

ACTIVIDAD 2: Se muestra la presentación de un mapa conceptual sobre datos relevantes del cristianismo, a fin de indicar información sintetizada, que se puede observar en la imagen de la figura 12. Motivando al estudiante a expresar en el muro colaborativo diseñado en Padlet.com, lo más relevante del tema desde el punto de vista personal de cada estudiante, en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3GQFE7k>



Figura 14. Actividad 2 de la Unidad 2.

EVALUACIÓN: Se lo realizara mediante un foro, espacio de intercambio de criterios que ayuda a desarrollar en el estudiante la expresión verbal, porque su criterio debe ser argumentativo. Se conecta con el foro de la plataforma institucional, con acceso para los estudiantes, mediante su usuario y contraseña, como lo muestra el siguiente enlace: <https://bit.ly/3RTzb1E>.

Otro componente de evaluación es el video interactivo, tiene la fortaleza de ayudar al estudiante a aprender a su ritmo, repitiendo el video las veces que le sean necesarias, para poder dar respuesta a los interrogantes planteados; como se lo aprecia en la figura 14.



Figura 15. Video interactivo con interrogantes planteadas.

Finalmente, en la figura 14, se incluye otro método de evaluar, que resulta atractiva y lúdica para el estudiante, rompiendo el esquema de las evaluaciones tradicionales con el apoyo de la aplicación de Quizizz. Mediante el siguiente enlace: <https://bit.ly/3RSeuTH>



Figura 16. Evaluación en Quizizz.

UNIDAD 3: El islam

Para presentar la tercera unidad se inicia con la destreza, el indicador y el contexto, con el esquema, que muestra la figura 16.



Figura 17. Unidad 3: El islam.

Contexto Histórico: El islam, religión monoteísta, su dios es Alá y su profeta Mahoma; apareció por el siglo VII en la península arábiga. Su libro sagrado el Corán, considerado

la palabra literal de Dios. Conocidos también como musulmanes, siguen los Cinco Pilares del Islam, que incluyen la declaración de fe, la oración diaria, la caridad, el ayuno durante el mes de Ramadán y la peregrinación a La Meca.

ACTIVIDAD 1: Podemos ver una breve visualización de la actividad como se muestra en la figura 17. Donde se presenta la temática a trabajar con el objetivo: Identificar el islam como una religión monoteísta, a fin de rescatar aspectos que pueden aportar al desarrollo de la sociedad y analizar de forma reflexiva la importancia de la tolerancia religiosa. Y para conocer un poco más sobre el tema se invita a revisar la información, preparada por el docente, información adicionada en la plataforma mediante el siguiente enlace: <https://bit.ly/476gjkh>



Figura 18. Actividad 1 de la Unidad 3.

Se proporciona un video interactivo, donde se mantiene a los estudiantes atentos y con la posibilidad de aprender de manera diferente, poniendo a prueba su atención durante el proceso. La presentación para el estudiante, lo indica la figura 18.



Figura 19. Video Interactivo Unidad 3.

EVALUACIÓN: Se procede a ocupar como método de evaluación interactiva una infografía, la cual desempeña un papel crucial en el aprendizaje porque favorece la comunicación y la transmisión efectiva de información. Su importancia radica en el desarrollo de la capacidad de síntesis y da lugar a la creatividad facilitando la retención

de la información. Para una correcta elaboración la acompañamos de una rúbrica, como lo muestra la imagen en la figura 19.



Figura 20. Rubrica de Evaluación de la Unidad 3.

Como se muestra en la figura 20; otro mecanismo de evaluar para fortalecer el aprendizaje y brindar diversos esquemas de evaluación para que el estudiante no se sienta presionado teniendo la facilidad de seleccionar la respuesta correcta entre las alternativas planteadas, la prueba propuesta es en línea en Google Forms, insertado en eXeLearning, mediante el siguiente enlace: <https://bit.ly/3O11Ob5>



Figura 21. Prueba en Línea de la Unidad 3.

UNIDAD 4: El humanismo

La unidad se presenta con el esquema, que muestra la figura 21.



Figura 22. Unidad 4: El Humanismo.

Contexto Histórico: El humanismo, movimiento intelectual que floreció en Europa durante el Renacimiento, marcó un cambio significativo en la manera en que se concebía el conocimiento, la educación y la condición humana. Este enfoque se alejó de la visión teocéntrica, que colocaba a Dios en el centro de todo, para centrarse en el estudio de las personas. Este surgimiento cultural dio forma a la visión del individuo como un ser capaz de lograr grandes hazañas intelectuales y creativas.

ACTIVIDAD 1: Como se puede apreciar en la figura 22, se da a conocer la temática y el objetivo, que pretende: Identificar el aporte científico que surge en la época, mediante el análisis investigativo de la nueva mentalidad surgida sobre la importancia del hombre, a fin de comprender que el protagonista del desarrollo mundial es el ser humano.



Figura 23. Actividad 1 de la Unidad 4.

Incluimos un podcast elaborado por el docente sobre el humanismo, mismo que fue incluido mediante el siguiente enlace: <https://bit.ly/48qtYUu>

Lo escuchado, será plasmado en ideas mediante un muro colaborativo en Mentimeter, para activar el trabajo en equipo donde la combinación de habilidades individuales y perspectivas diversas potencian el logro de objetivos de manera más efectiva en el siguiente enlace: <https://bit.ly/48dpXmD>

ACTIVIDAD 2: La figura 24, nos muestra cómo se presenta al estudiante, la presentación de diapositivas sobre el contenido, creado por el docente en Canva, que fue insertado mediante el siguiente enlace: <https://bit.ly/3RST8FK>



Figura 24. Actividad 2 de la Unidad 4.

A fin de afianzar conocimientos, se incluye una actividad lúdica de eXeLearning, el juego interactivo: Rosco que, mediante preguntas puntuales, busca confirmar lo aprendido. El estudiante lo puede apreciar, como lo indica la figura 25.



Figura 25. Juego interactivo Rosco.

EVALUACIÓN: Es momento de dar lugar a la creatividad, elaborando un esquema conceptual de forma grupal y enviar el enlace a la plataforma estudiantil, sección tareas. El estudiante puede apreciar como lo indica la figura 26, además se presenta una rúbrica para evaluar el mapa conceptual.



Figura 26. Evaluación de la Unidad 4.

La evaluación desempeña un papel fundamental en el ámbito educativo, porque indica si es necesario aplicar retroalimentación, para alcanzar los objetivos de aprendizajes planteados y en esta temática se incluye un juego interactivo de eXeLearning, la sopa de letras. Esta se presenta al estudiante como indica la figura 27.



Figura 27. Sopa de letras de la Unidad 4.

3.3.1. Beneficios, viabilidad y factibilidad de la herramienta eXeLearning en la propuesta desarrollada.

eXeLearning se presenta como una herramienta educativa versátil con una serie de beneficios que la posicionan como una opción atractiva para la creación de contenido interactivo, permitiendo tanto a educadores novatos como a usuarios experimentados aprovechar sus funcionalidades. La capacidad de integrar elementos multimedia y actividades interactivas eleva la calidad del material educativo, fomentando la participación activa de los estudiantes. La personalización del contenido también es un punto fuerte, ya que los docentes pueden adaptar los recursos según las necesidades específicas de sus clases. (Navarro y Climent, 2009)

La viabilidad de eXeLearning se sustenta en su condición de código abierto, lo que no solo la hace accesible sino también adaptable a las necesidades cambiantes de instituciones educativas. La herramienta es compatible con diversos sistemas operativos, lo que facilita su implementación en entornos educativos con configuraciones tecnológicas diversas. Además, al ser una solución de software gratuito, representa una alternativa asequible para instituciones con presupuestos limitados. Esto, combinado con la compatibilidad con estándares de e-learning, como SCORM, facilita su integración con plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) existentes (Garay, 2017).

La factibilidad de eXeLearning se sustenta en varios pilares. En primer lugar, los requisitos técnicos mínimos para su ejecución hacen que sea adecuado para entornos con recursos limitados. La presencia de una activa comunidad de usuarios y desarrolladores brinda un soporte adicional, permitiendo a los usuarios acceder a recursos en línea, participar en foros y aprovechar la documentación disponible. Además, las actualizaciones continuas de la herramienta aseguran que se mantenga relevante y

adaptada a los cambios tecnológicos, garantizando su utilidad a largo plazo para educadores y aprendices por igual. En resumen, eXeLearning emerge como una solución completa y sostenible para la creación de contenido educativo interactivo en entornos diversos (Pérez, Vergara, y Vargas, 2022).

3.4. Validación del sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal.

Según Valledor (2018), el método de expertos está conformado de varios pasos que consiguen recopilar y analizar opiniones idóneas en relación con un problema o propuesta. Los pasos son:

1. Selección de expertos: Se crea una lista de individuos que tienen experiencia o conocimientos especializados en el área de interés.
2. Confirmación de la voluntariedad y posibilidad de participación: Se verifica que los expertos seleccionados estén dispuestos y sean capaces de participar en el proceso.
3. Envío de material y cuestionario: Se proporciona a los expertos el material relacionado con el problema o propuesta, así como un cuestionario o instrumento para que registren sus opiniones y criterios.
4. Recolección de instrumentos: Se recopilan los cuestionarios o instrumentos completados por los expertos.
5. Procesamiento estadístico de respuestas: Se realiza un análisis estadístico de las respuestas recopiladas para identificar patrones y tendencias.
6. Valoración cualitativa de resultados: Se lleva a cabo una valoración cualitativa de los resultados, interpretando las opiniones de los expertos.
7. Reconsideración o perfeccionamiento de la propuesta: Los resultados obtenidos a partir de la opinión de los expertos se utilizan para revisar y mejorar la propuesta original.

En cuanto a quiénes son los expertos, se definen como personas con éxito, experiencia y especialización en un área específica, cuyas opiniones son respaldadas por su trayectoria y conocimientos. Los criterios para seleccionar expertos incluyen:

- Calificación científica, académica o profesional.
- Responsabilidad administrativa o técnica en el tema.
- Años de experiencia en la función.
- Resultados destacados en el ámbito científico o pedagógico.
- Otros criterios relevantes.

3.4.1. Análisis de los resultados de la rúbrica de autoevaluación de los candidatos a

expertos.

En el marco de este estudio, se ha desarrollado un cuestionario de autoevaluación destinado a los posibles expertos participantes, con el objetivo de evaluar su idoneidad según los criterios de inclusión establecidos. La identificación y selección de expertos se fundamentan en criterios específicos, así como los logros destacados en el ámbito científico o pedagógico. Estos criterios garantizan que los expertos elegidos posean un respaldo sólido en términos de conocimientos y experiencia. Para obtener más detalles sobre los criterios de inclusión y el proceso de selección, se hace referencia al cuestionario en el Anexo 3.

Indicador 1. Experiencia en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato

El análisis de los resultados de la autoevaluación realizada por los candidatos a expertos en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato muestra que la mayoría de ellos (5 expertos) poseen una experiencia sólida y comprenden las necesidades y desafíos específicos de esta disciplina. Esto sugiere que tienen un conocimiento profundo y una comprensión integral de la enseñanza de Historia Universal en bachillerato, lo que los hace aptos para evaluar el diseño del sistema de actividades en la herramienta eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en esta área.

Por otro lado, los 2 candidatos restantes tienen alguna experiencia en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato, pero aún tienen mucho por aprender. Aunque su nivel de experiencia no es tan sólido como el de los otros candidatos, su participación podría aportar una perspectiva diferente y enriquecedora a la evaluación. Su conocimiento, aunque en desarrollo, podría ser valioso para identificar áreas de mejora y ofrecer sugerencias para el diseño del sistema de actividades.

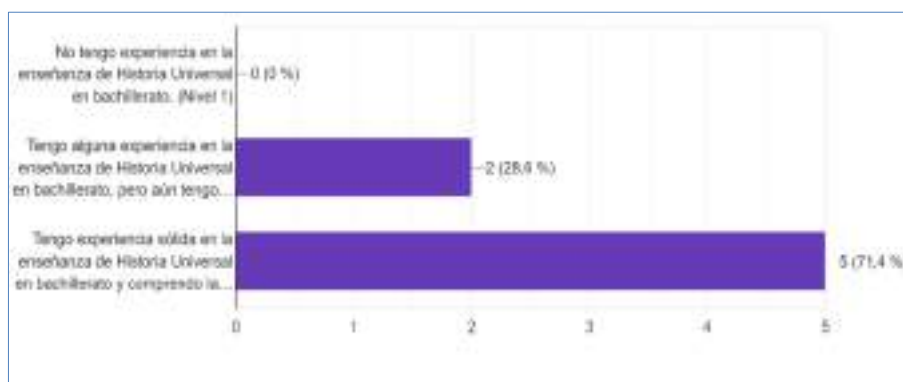


Gráfico 9. Experiencias en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato.

En general, los resultados de la autoevaluación sugieren que el grupo de candidatos a expertos consultados posee una combinación equilibrada de experiencia y conocimientos.

La mayoría de ellos cuentan con un nivel sólido de experiencia, mientras que otros tienen un nivel intermedio. Esta combinación equilibrada les permite evaluar la propuesta con un enfoque integral y crítico, lo que los hace aptos para ser seleccionados como expertos en la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato.

Indicador 2. Conocimiento de la herramienta eXeLearning

Los resultados de la autoevaluación muestran que la mayoría de los candidatos a expertos consultados poseen un conocimiento sólido de la herramienta eXeLearning, lo que les permite comprender completamente su funcionamiento. Esto es fundamental, ya que la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato requiere un profundo conocimiento de la herramienta.

Además, aunque dos de los candidatos tienen un conocimiento básico de la herramienta eXeLearning, esto no los descalifica para participar en la evaluación. Su participación podría aportar una perspectiva diferente y enriquecedora, y su conocimiento en desarrollo podría ser valioso para identificar áreas de mejora y ofrecer sugerencias para el diseño del sistema de actividades.

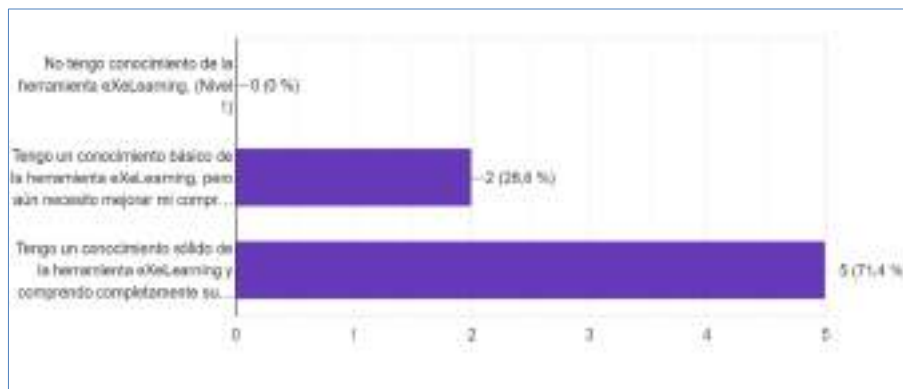


Gráfico 10. Conocimiento de la herramienta eXeLearning.

Se arriba a la conclusión, que los candidatos a expertos consultados poseen conocimientos sólidos en correspondencia con su nivel de experticia. La combinación equilibrada de experiencia y conocimientos sólidos les permite evaluar la propuesta con un enfoque integral y crítico, lo que los hace aptos para ser seleccionados como expertos en la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato.

Indicador 3. Experiencia en el diseño de actividades educativas

El análisis de los resultados de la autoevaluación muestra que los 7 candidatos a expertos

consultados poseen una experiencia sólida en el diseño de actividades educativas efectivas y colaborativas, lo que indica que tienen un conocimiento sólido de la herramienta eXeLearning y están capacitados para comprender completamente su funcionamiento. Este nivel de experiencia es fundamental para la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato, ya que requiere un profundo conocimiento de la herramienta.

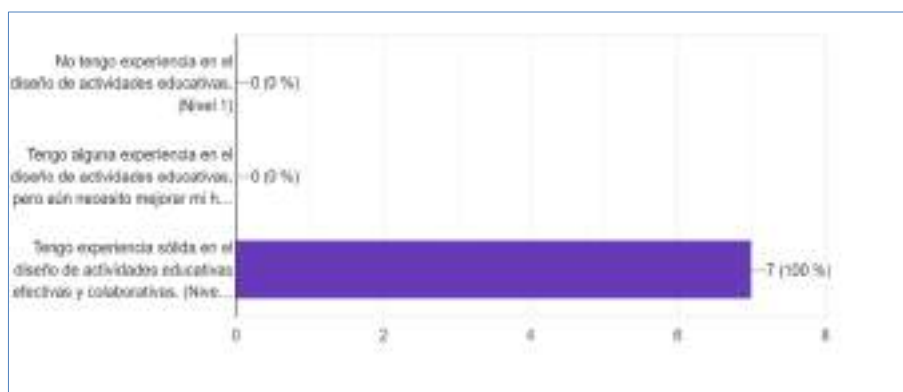


Gráfico 11. Experiencia en el diseño de actividades educativas.

Los 7 candidatos a expertos consultados poseen conocimientos sólidos en correspondencia con su nivel de experticia. La combinación equilibrada de experiencia y conocimientos sólidos les permite evaluar la propuesta con un enfoque integral y crítico, lo que los hace aptos para ser seleccionados como expertos en la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato. En resumen, los 7 candidatos a expertos consultados son adecuados para llevar a cabo la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning.

Indicador 4. Conocimiento de estrategias de aprendizaje colaborativo

El análisis de los resultados de la autoevaluación muestra que la gran mayoría de los candidatos a expertos consultados (6 de 7) poseen un nivel alto de familiaridad y comprensión de las estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo. Esto indica que están capacitados para evaluar si el sistema de actividades propuesto promueve adecuadamente la colaboración entre los estudiantes, lo cual es fundamental para el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato.

Además, aunque un candidato tiene un conocimiento básico de las estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo, su participación podría aportar una perspectiva

diferente y enriquecedora, y su conocimiento en desarrollo podría ser valioso para identificar áreas de mejora y ofrecer sugerencias para el diseño del sistema de actividades.

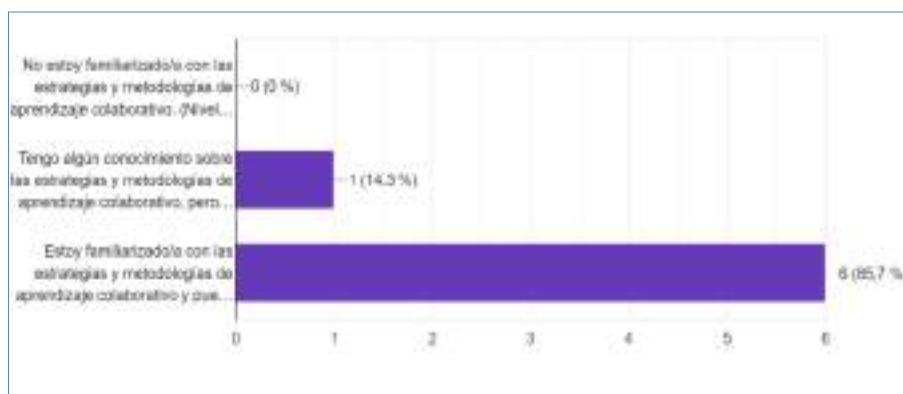


Gráfico 12. Conocimiento de estrategias de aprendizaje colaborativo.

Se puede concluir que los 7 candidatos a expertos consultados poseen conocimientos sólidos en correspondencia con su nivel de experticia. La combinación equilibrada de experiencia y conocimientos sólidos les permite evaluar la propuesta con un enfoque integral y crítico, lo que los hace aptos para ser seleccionados como expertos en la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato. En resumen, los 7 candidatos a expertos consultados son adecuados para llevar a cabo la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning.

Indicador 5. Habilidades de evaluación y retroalimentación

El análisis de los resultados de la autoevaluación muestra que la gran mayoría de los candidatos a expertos consultados (6 de 7) poseen un nivel alto de familiaridad y comprensión de las estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo. Esto indica que están capacitados para evaluar si el sistema de actividades propuesto promueve adecuadamente la colaboración entre los estudiantes, lo cual es fundamental para el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato.

Además, aunque un candidato tiene un conocimiento básico de las estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo, su participación podría aportar una perspectiva diferente y enriquecedora, y su conocimiento en desarrollo podría ser valioso para identificar áreas de mejora y ofrecer sugerencias para el diseño del sistema de actividades.

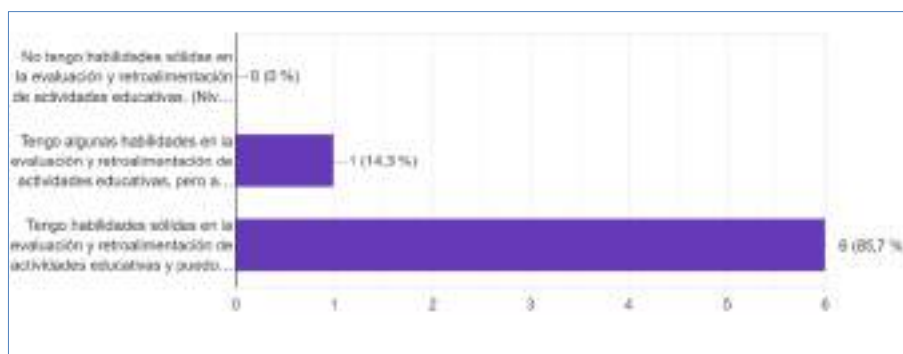


Gráfico 13. Habilidades de evaluación y retroalimentación.

En consecuencia, se puede concluir que los 7 candidatos a expertos consultados poseen conocimientos sólidos en correspondencia con su nivel de experticia. La combinación equilibrada de experiencia y conocimientos sólidos les permite evaluar la propuesta con un enfoque integral y crítico, lo que los hace aptos para ser seleccionados como expertos en la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato. En resumen, los 7 candidatos a expertos consultados son adecuados para llevar a cabo la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning.

Análisis final

El análisis de los resultados de la autoevaluación muestra que los 7 candidatos a expertos consultados poseen un nivel alto de familiaridad y comprensión de las estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo, lo cual es fundamental para evaluar el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato. Aunque un candidato tiene un conocimiento básico, su participación podría aportar una perspectiva diferente y enriquecedora, lo que podría ser valioso para identificar áreas de mejora.

En consecuencia, se puede concluir que los 7 candidatos a expertos consultados poseen conocimientos sólidos en correspondencia con su nivel de experticia. La combinación equilibrada de experiencia y conocimientos sólidos les permite evaluar la propuesta con un enfoque integral y crítico, lo que los hace aptos para ser seleccionados como expertos en la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato.

De manera general, los 7 candidatos a expertos consultados son adecuados para llevar a cabo la evaluación del diseño del sistema de actividades en eXeLearning. Su nivel de conocimiento y experiencia les permite ofrecer una evaluación exhaustiva y valiosa para el desarrollo del sistema de actividades

3.4.2. Análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación realizada por los expertos al sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal.

El aprendizaje colaborativo es una estrategia pedagógica que promueve la interacción entre los estudiantes para la construcción conjunta del conocimiento. En el contexto de la enseñanza de Historia Universal, el aprendizaje colaborativo puede facilitar la comprensión de conceptos complejos y la resolución de problemas históricos.

En este acápite se presenta el análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación de un sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal. La rúbrica especificada en el Anexo 4, estuvo estructurada en los siguientes indicadores:

Diseño del Sistema de Actividades en eXeLearning: considera la claridad de la estructura, la funcionalidad de las actividades y la usabilidad de la herramienta.

Integración de Estrategias de Aprendizaje Colaborativo: evalúa la utilización de estrategias que promuevan la interacción entre los estudiantes, como el trabajo en equipo, la discusión y la negociación.

Adaptación al Contexto Educativo: analiza la adecuación del sistema de actividades a las características de los estudiantes y al contexto educativo en el que se utilizará.

Calidad del Contenido Histórico: valora la precisión, la actualidad y la relevancia del contenido histórico que se presenta en las actividades.

Indicador: 1.- Diseño del Sistema de Actividades en eXeLearning

El análisis de los resultados obtenidos a través de la aplicación de la rúbrica de evaluación para expertos en el diseño didáctico de narrativas digitales en la enseñanza de Historia muestra que el indicador "Diseño del Sistema de Actividades en eXeLearning" obtuvo una calificación mayoritariamente excelente, con un 85,7 %.

Esta alta calificación refleja la eficacia del diseño didáctico de las narrativas digitales en la enseñanza de Historia, ya que una estructura clara y bien organizada puede facilitar el aprendizaje de los estudiantes y optimizar su comprensión de los contenidos. Sin embargo, es importante considerar que hubo un experto que consideró que la claridad en la estructura y organización del sistema de actividades fue muy buena, lo que sugiere que aún hay margen para mejorar en este aspecto.

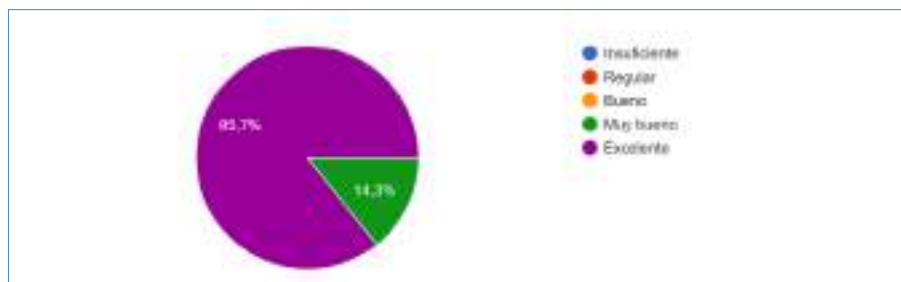


Gráfico 14. Claridad en la estructura y organización del Sistema de Actividades.

Los resultados obtenidos a través de la evaluación de la rúbrica indican que el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato fue altamente efectivo, con una estructura clara y bien organizada que puede contribuir significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es importante considerar las áreas de mejora identificadas por el experto que consideró que la claridad en la estructura y organización del sistema de actividades fue muy buena, con el fin de optimizar aún más su efectividad.

Respecto a la pertinencia y relevancia de las actividades para el aprendizaje colaborativo en Historia Universal en bachillerato muestra que el indicador "Diseño del Sistema de Actividades en eXeLearning" obtuvo una calificación mayoritariamente excelente, con un 57,1 %.

Esta alta calificación refleja la eficacia del diseño didáctico de las narrativas digitales en la enseñanza de Historia, ya que actividades pertinentes y relevantes pueden promover la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de habilidades colaborativas. Sin embargo, es importante destacar que hubo un 42,9 %.

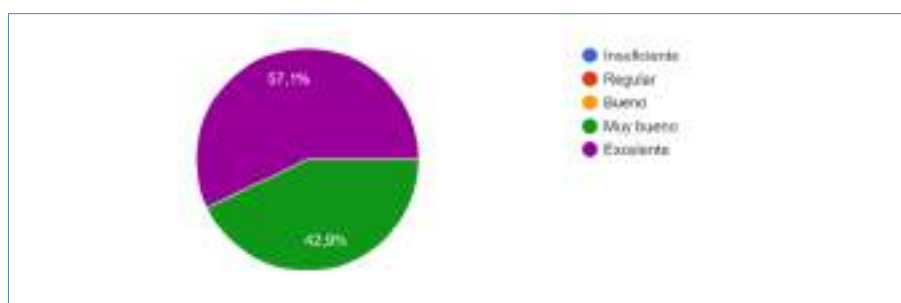


Gráfico 15. Pertinencia y relevancia de las actividades para el aprendizaje colaborativo.

Estos resultados obtenidos a través de la evaluación de la rúbrica indican que el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato fue altamente efectivo en cuanto a la pertinencia y relevancia de las actividades.

La valoración realizada respecto a la creatividad en la utilización de herramientas y

recursos disponibles en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato muestra que el indicador "Diseño del Sistema de Actividades en eXeLearning" obtuvo una calificación mayoritariamente excelente, con un 71,4 %.

Esta alta calificación refleja la eficacia del diseño didáctico en la integración de recursos digitales para el aprendizaje colaborativo en Historia Universal, lo que puede promover la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de habilidades creativas. Sin embargo, es importante destacar que no hubo ninguna calificación por debajo de "muy bueno", lo que sugiere que no hubo consenso entre los expertos sobre posibles áreas de mejora en este aspecto.

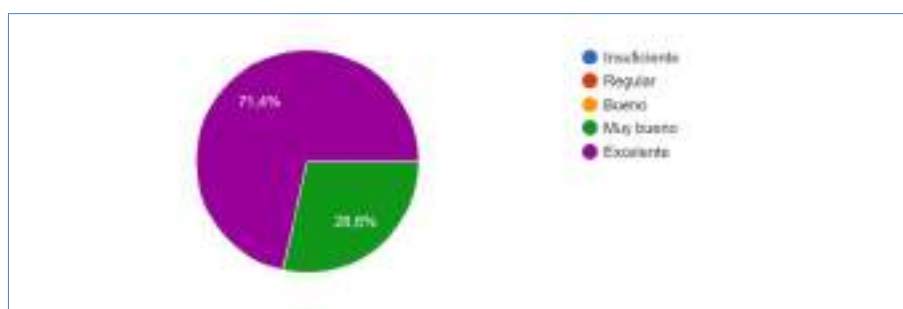


Gráfico 16. Creatividad en la utilización de herramientas y recursos en eXeLearning.

Se puede analizar, que a través de la evaluación de la rúbrica indican que el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato fue altamente efectivo en cuanto a la creatividad en la utilización de herramientas y recursos disponibles. Esto sugiere que el diseño fue innovador y eficaz en la integración de recursos digitales para promover el aprendizaje colaborativo en esta área específica.

Indicador: 2.- Integración de Estrategias de Aprendizaje Colaborativo

El análisis de los resultados obtenidos en la evaluación del indicador "Integración de Estrategias de Aprendizaje Colaborativo", respecto a la incorporación de estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo en el diseño del sistema de actividades, muestra que el 57,1 % de los expertos consultados, lo considera excelente.

La alta calificación refleja la eficacia del diseño didáctico en la promoción del aprendizaje colaborativo en Historia Universal, lo que puede fomentar la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

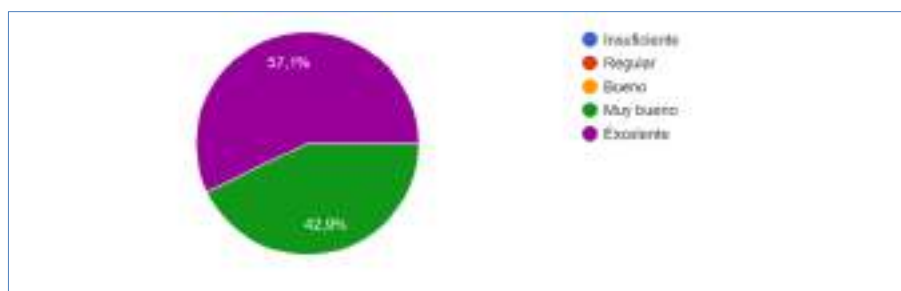


Gráfico 17. Incorporación de estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo.

Estos resultados indican que la integración de estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo en el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para la enseñanza de Historia Universal en bachillerato fue altamente efectiva.

Respecto a la coherencia entre las actividades propuestas en un sistema de aprendizaje colaborativo y los objetivos de aprendizaje colaborativo. En el caso del sistema de actividades evaluado, los resultados de la evaluación realizada por un grupo de 7 expertos muestran que el 71,4% de los expertos consideran que la coherencia entre las actividades propuestas y los objetivos de aprendizaje colaborativo es muy buena.

Este resultado es positivo, ya que indica que el sistema de actividades diseñado cumple con los objetivos de aprendizaje colaborativo. Los expertos que otorgaron la calificación de muy bueno destacan que las actividades propuestas promueven la interacción entre los estudiantes, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades colaborativas.

Sin embargo, también es importante mencionar que el 28,6% de los expertos considera que la coherencia entre las actividades propuestas y los objetivos de aprendizaje colaborativo es regular o insuficiente. Estos expertos señalan que algunas actividades podrían ser mejoradas para promover una mayor participación de los estudiantes y una mayor interacción entre ellos.

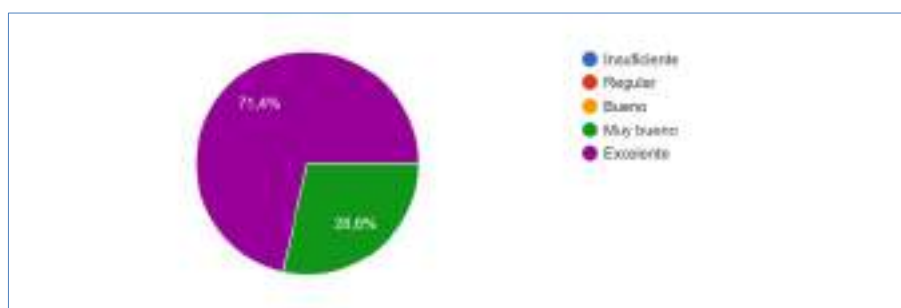


Gráfico 18. Coherencia entre las actividades y los objetivos de aprendizaje colaborativo.

En general, los resultados de la evaluación indican que el sistema de actividades diseñado tiene un buen nivel de integración de estrategias de aprendizaje colaborativo. Sin embargo, es importante realizar algunas mejoras para que todas las actividades

promuevan la participación y la interacción de los estudiantes.

Indicador: 3.- Adaptación al Contexto Educativo

Los resultados de la evaluación del indicador de adaptación al contexto educativo muestran que el sistema de actividades diseñado tiene una buena adecuación al nivel educativo de bachillerato. El 42,9% de los expertos lo calificó como "muy bueno" y el 57,1% como "excelente".

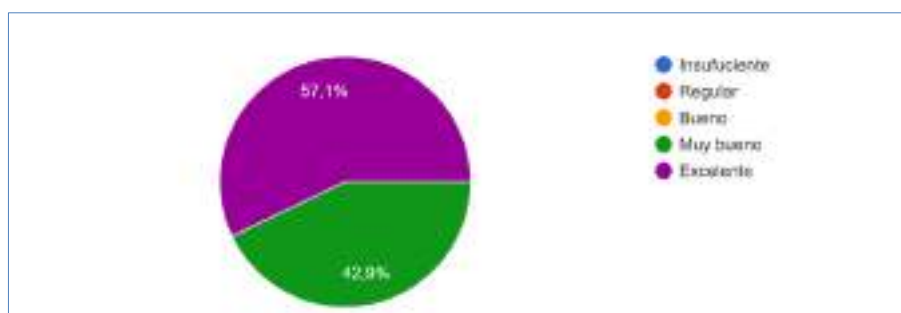


Gráfico 19. Adecuación del sistema de actividades al nivel educativo de bachillerato.

Estos resultados son positivos, ya que indican que el sistema de actividades es adecuado para el nivel de madurez y conocimientos de los estudiantes de bachillerato. Las actividades propuestas son desafiantes y estimulantes, pero también están al alcance de los estudiantes de este nivel educativo. En general, los resultados de la evaluación son positivos y muestran que el sistema de actividades diseñado tiene un buen potencial para promover el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato.

En el análisis dirigido a la consideración de las necesidades y características de los estudiantes al diseñar las actividades, los resultados son positivos. El indicador de adaptación al contexto educativo, en particular, obtuvo una valoración de Muy Bueno, con un porcentaje de 57,1%.

Estos elementos, reflejan la eficacia del diseño didáctico en la adaptación al contexto educativo, lo que puede favorecer la relevancia y pertinencia de las actividades para los estudiantes. La ausencia de calificaciones por debajo de "muy bueno" sugiere que no hubo consenso entre los expertos sobre posibles áreas de mejora en este aspecto.

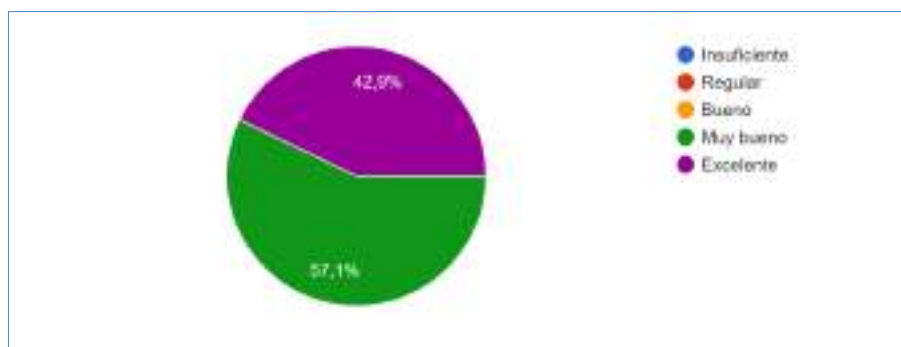


Gráfico 20. Consideración de las necesidades y características de los estudiantes al diseñar las actividades.

En general, los resultados obtenidos a través de la evaluación de la rúbrica indican que la adaptación al contexto educativo en el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para la enseñanza de Historia Universal en bachillerato fue altamente efectiva. Esto sugiere que el diseño tuvo en cuenta de manera adecuada las necesidades y características de los estudiantes, lo que puede contribuir a un aprendizaje más significativo y relevante.

Indicador: 4.- Calidad del Contenido Histórico

Los resultados de la evaluación realizada por un grupo de 7 expertos sobre el diseño de un sistema de actividades en la herramienta eXeLearning, para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato, son muy positivos en cuanto a la precisión y relevancia del contenido histórico presentado en las actividades.

El 85,7% de los expertos valoraron el contenido como "muy bueno" o "excelente", lo que indica que el sistema de actividades está bien fundamentado en los conocimientos históricos relevantes para el bachillerato. Esto es un aspecto fundamental, ya que garantiza que los estudiantes puedan aprender de manera efectiva los contenidos de la asignatura.

El 14,3% de los expertos valoraron el contenido como "bueno", lo que indica que algunos aspectos podrían mejorarse. Sin embargo, el hecho de que la mayoría de los expertos hayan valorado el contenido de manera tan positiva es un indicador de que el sistema de actividades tiene un buen nivel de calidad en este aspecto.

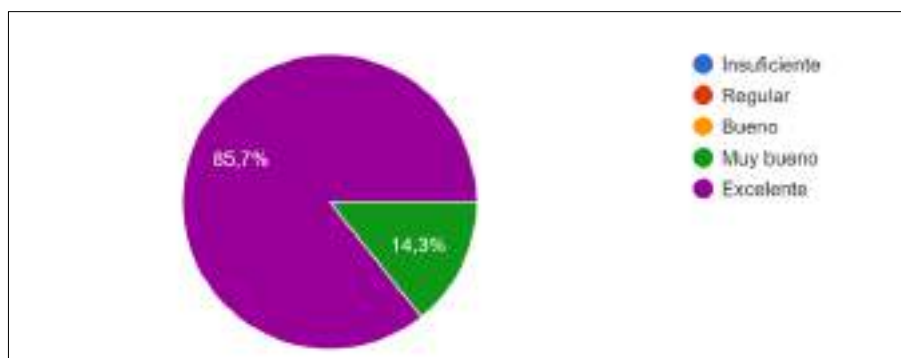


Gráfico 21. Precisión y relevancia del contenido histórico.

En general, los resultados de la evaluación indican que el sistema de actividades tiene un buen nivel de calidad en cuanto a la precisión y relevancia del contenido histórico presentado. Esto es un aspecto fundamental para garantizar que los estudiantes puedan aprender de manera efectiva los contenidos de la asignatura.

Respecto al análisis si se puede utilizar fuentes confiables y variadas para enriquecer el contenido histórico en el sistema de actividades diseñado para el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de Historia Universal en bachillerato es, en general, positiva. El 57,1% de los expertos lo valoró como "excelente".

Es importante señalar que un 28,6% de los expertos lo valoró como "muy bueno" y un 14,3% como "bueno". Esto sugiere que, si bien el sistema de actividades presenta un buen nivel de calidad en cuanto a la utilización de fuentes, podría mejorarse aún más.

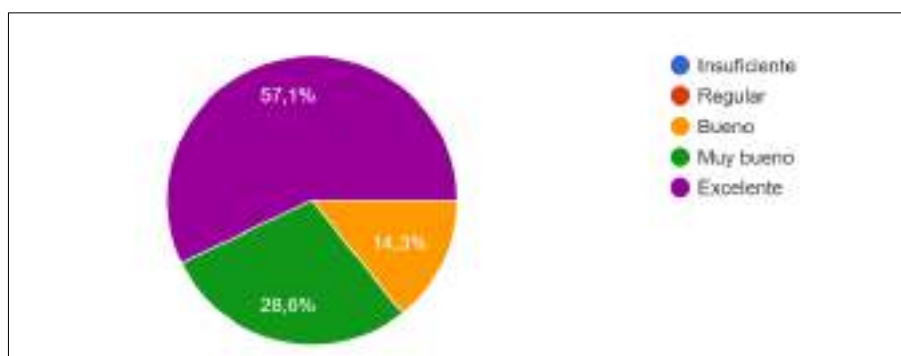


Gráfico 22. Utilización de fuentes confiables y variadas para enriquecer el contenido histórico.

En general, los resultados obtenidos a través de la evaluación de la rúbrica indican que la calidad del contenido histórico en el diseño del sistema de actividades en eXeLearning para la enseñanza de Historia Universal en bachillerato fue altamente efectiva. Esto sugiere que el diseño tuvo en cuenta de manera adecuada la importancia de utilizar fuentes confiables y variadas para enriquecer el contenido histórico, lo que puede contribuir a un aprendizaje más enriquecedor y significativo para los estudiantes.

Análisis final

Los resultados obtenidos a través del análisis de la rúbrica de evaluación para expertos revelan un diseño didáctico altamente efectivo y adecuado para la enseñanza de Historia Universal a nivel de bachillerato. La alta calificación en el diseño del sistema de actividades en eXeLearning, la integración exitosa de estrategias de aprendizaje colaborativo, la adaptación al contexto educativo y la calidad del contenido histórico, demuestran que el diseño didáctico tiene en cuenta las necesidades y características específicas de los estudiantes, así como la importancia de utilizar fuentes confiables y variadas para enriquecer el contenido histórico.

Estos resultados sugieren que el diseño didáctico analizado puede contribuir significativamente a un aprendizaje enriquecedor y significativo para los estudiantes, promoviendo un mayor compromiso, participación y comprensión de la Historia Universal. Además, la validación por parte de expertos con experiencia en diferentes áreas relacionadas con la enseñanza de Historia Universal y el uso de la herramienta eXeLearning, respalda la efectividad y relevancia del diseño didáctico evaluado.

De manera general, los resultados obtenidos a través del análisis de la rúbrica de evaluación reflejan un diseño didáctico altamente efectivo y bien estructurado, que puede ser una herramienta valiosa para promover un aprendizaje significativo en el campo de la Historia Universal.

Conclusiones del capítulo 3:

El capítulo se centra en la evaluación detallada de eXeLearning como una herramienta para el aprendizaje colaborativo de Historia Universal en estudiantes de segundo de bachillerato. Destaca la versatilidad de eXeLearning, para la creación de contenidos.

El currículo nacional del 2016 en Ecuador, establece políticas que guían el proceso educativo. En el bachillerato, la asignatura de Historia, dentro del área de Ciencias Sociales, busca la comprensión de la evolución humana y contribuye al perfil de salida del estudiante al proporcionar conocimiento sobre cómo las acciones humanas influyen en el mundo. La enseñanza se apoya en matrices de destrezas y criterios de evaluación, permitiendo flexibilidad educativa y orientando el proceso hacia metas establecidas, guiadas por docentes y protagonizadas por estudiantes para su formación holística.

La integración de tecnologías educativas, como eXeLearning, ha beneficiado la enseñanza de Historia Universal al fomentar el aprendizaje colaborativo. Se detallan unidades que abordan temas históricos y culturales específicos, utilizando diversas herramientas como Canva, YouTube, Menti.com y Quizziz para actividades y

evaluaciones.

Se elabora un análisis sobre las funcionalidades de eXeLearning y se valida la propuesta con la ayuda de expertos, los resultados de la evaluación, revelan que el diseño didáctico para la enseñanza de Historia Universal en bachillerato, analizado mediante una rúbrica, es altamente efectivo y apropiado. La alta calificación en el diseño del sistema de actividades en eXeLearning, la exitosa integración de estrategias de aprendizaje colaborativo, la adaptación al contexto educativo y la calidad del contenido histórico demuestran una consideración precisa de las necesidades de los estudiantes. Estos hallazgos sugieren que el diseño puede contribuir significativamente a un aprendizaje enriquecedor y significativo, fomentando el compromiso y la comprensión de la Historia Universal.

CONCLUSIONES

1. La implementación exitosa del aprendizaje colaborativo en el contexto de la Historia Universal, respaldada por herramientas digitales como eXeLearning, demuestra su impacto positivo en la promoción de competencias cooperativas. La combinación de metodologías activas y tecnologías educativas es esencial para transformar la educación y mejorar la calidad del aprendizaje.
2. El análisis epistemológico revela una brecha en la práctica educativa actual, ya que muchos estudiantes no han utilizado eXeLearning. Este hallazgo destaca la necesidad de intervenciones para mejorar el acceso y la capacitación en el uso de estas herramientas, subrayando la importancia de abordar las desigualdades en la disponibilidad y conocimiento de recursos tecnológicos.
3. La alineación de la propuesta educativa con el currículo nacional de Ecuador y la integración de tecnologías educativas como eXeLearning demuestran la importancia de adaptar las prácticas pedagógicas. Además, resalta la necesidad de una formación continua para docentes y estudiantes en el uso de tecnologías emergentes.
4. La evaluación detallada del diseño didáctico de eXeLearning, respaldada por expertos y validada mediante una rúbrica, confirma su alta efectividad y adecuación para la enseñanza de Historia Universal. Los resultados sugieren que este diseño puede contribuir significativamente a un aprendizaje enriquecedor y significativo, fomentando el compromiso y la comprensión de la materia.



RECOMENDACIONES

1. Implementar programas de capacitación continua para docentes y estudiantes en el uso efectivo de herramientas digitales como eXeLearning. Esto asegurará que todos los actores educativos estén actualizados y competentes en el aprovechamiento de las tecnologías emergentes.
2. Desarrollar estrategias a nivel institucional, para abordar las desigualdades en el acceso a recursos tecnológicos, garantizando que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para utilizar herramientas educativas. Esto puede incluir iniciativas de préstamo de dispositivos y acceso a Internet.
3. Fomentar la integración de diversas tecnologías educativas, como: Canva, YouTube, Menti.com y Quizziz, para enriquecer aún más el proceso de enseñanza y aprendizaje. La variedad de herramientas puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y aumentar la participación de los estudiantes.
4. Establecer un sistema de evaluación continua apoyados en herramientas tecnológicas educativas, incluyendo eXeLearning. Esto permitirá realizar retroalimentación, ajustes y mejoras constantes en el diseño didáctico, garantizando su eficacia a medida que evolucionan las necesidades educativas y tecnológicas.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alderete, M., & Formichella, M. (2016). El acceso a las TIC en el hogar y en la escuela: su impacto sobre los logros educativos. *Revista de Economía del Rosario*, 19(2), 221-242. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5095/509552827004/509552827004.pdf>
- Arias, J., & Gallardo, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación* (Primera ed.). Arequipa, Perú: ENFOQUES CONSULTING EIRL. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arteaga-Alcívar, Y. G.-M.-D.-C.-C.-C. (2022). *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 54, 182-193. Obtenido de <https://n9.cl/2s3x65>
- Ávila, Á. X. (Octubre de 2018). *Recursos tecnológicos para el aprendizaje significativo de la asignatura de Historia en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal "Jorge Icaza Coronel"*. Obtenido de Tesis de Grado: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/36157/1/BFILO-PSM-18P169.pdf>
- Ayavaca, B., & Tenelema, J. (11 de 04 de 2023). *Entorno personal de aprendizaje basado en el modelo pedagógico DUA para Matemáticas*. Obtenido de Tesis de Posgrado: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10647>
- Barkley, E., Cross, P., & Major, C. (2012). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid: Morata. Obtenido de <https://n9.cl/4nrug>
- Botella, A., & Ramos, P. (2020). Motivación y Aprendizaje Basado en Proyectos: una Investigación-Acción en Educación Secundaria. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 10(3), 295-320. Obtenido de <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/78978/146460.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bruffee, K. (1999). *Aprendizaje colaborativo* (segunda ed.). Baltimore: Prensa de la Universidad Johns Hopkins.
- Campaña, D. (2015). "Herramientas tecnológicas de evaluación en el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación en el primer año de Bachillerato General Unificado, en el colegio universitario "UTN" AÑO LECTIVO 2014-2015". Obtenido de TESIS DE GRADO: <https://n9.cl/rsieu>
- Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje.



- Vida Científica*, 9(18), 9-12. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311>
- Collazos, C., & Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y Educadores*, 9(2), 61 - 76. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v9n2/v9n2a06.pdf>
- Cortes, A. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente*. Bogotá. Obtenido de Universitat Autònoma de Barcelona.
- Crosetti, B. d. (2010). Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/6062/01220103007022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dorrego, E. (2016). Educación a distancia y evaluación del aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 50(12), 1-20. Obtenido de <https://revistas.um.es/red/article/view/271241>
- Espina, L. (2022). Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Virtual durante la COVID-19: Una revisión bibliométrica. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(3), 344 -357. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28071865030/28071865030.pdf>
- Espinoza, E. (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. PARTE I. *Revista Conrado*, 14(65), 39-49. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14s1/1990-8644-rc-14-s1-39.pdf>
- Fardoun, H., González, C., Collazos, C. A., & Yousef, M. (2020). Estudio exploratorio en Iberoamérica sobre procesos de enseñanza-aprendizaje y propuesta de evaluación en tiempos de pandemia. *Education in the Knowledge Society*, 21(17), 1-9. Obtenido de <http://revistas.usal.es/index.php/eks/>
- Franco, L., Rodríguez, W., & Vásquez, J. (08 de 05 de 2022). *El software eXeLearning para el fortalecimiento en los niveles de comprensión lectora desde el área de ciencias sociales, en estudiantes del grado 10 de la Institución Educativa Gabriel Correa Vélez*. (U. d. Cartagena, Ed.) Obtenido de Tesis de Maestría: <https://n9.cl/5ubx7v>



- Garay, V. (2017). Análisis de una guía en exelearning en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del instituto tecnológico superior tecnocuatoriano. *revista científica*, 4(3), 59-75. Obtenido de <https://n9.cl/xzb9o>
- García, R., Traver, J., & Candela, I. (2019). *Aprendizaje cooperativo Fundamentos, características y técnicas*. Madrid: CCS. Obtenido de <https://n9.cl/zuu9b>
- García-Bullé, S. (2019). ¿Qué es el m-learning? ¿Es una opción viable para la educación del siglo XXI? *Observatory*.
- García-Umaña, A., Ulloa, M., & Córdoba, É. (2021). La era digital y la deshumanización a efectos de las TIC. *REIDOCREA*, 9(2), 11-20. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/58663>
- Giraldo, S. (19 de 11 de 2020). *Influencia del programa exelearning en la satisfacción y desempeño académico: una aplicación en la comunidad educativa de básica primaria*. (U. D. UDES, Ed.) Obtenido de Tesis de Maestría: <https://n9.cl/bs6dk>
- Gomez, M. M. (28 de septiembre de 2017). *e- learning masters*. Obtenido de e- learning masters: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- González, G., & Díaz, L. (2005). Aprendizaje colaborativo: una experiencia desde las aulas universitarias. *Educación y Educadores*, 8(1), 21-44. Obtenido de <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=83400804>
- Guerra, M., Rodríguez, J., & Artiles, J. (2019). Aprendizaje colaborativo: experiencia innovadora en el alumnado universitario. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 269-281. Obtenido de <https://n9.cl/0m7fm>
- Guerrero, C., Menéndez, V., & Gómez, O. (2013). Estudio Comparativo de Herramientas de Autor. *Research in Computing Science*, 64, 1-189. Obtenido de <https://n9.cl/g0heil>
- Guerrero, S., Mendoza, K., Moreno, L., & López, E. (1 de Noviembre de 2022). *Exelearning como recurso educativo digital que fortalezca y mejore el proceso de comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Cañamomo y Lomaprieta de la ciudad de Supía - Caldas*. Obtenido de Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena: <https://n9.cl/kxdr2>
- Hernandez, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Dialnet*, 5(1), 325 - 347. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*



- (sexta edición ed.). Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de <https://n9.cl/10j5h>
- Iglesias, M., Lozano, I., & Martínez, M. (2013). La utilización de herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje colaborativo: análisis de una experiencia en Educación Superior. *Revista de Docencia Universitaria*, 11(2), 333 - 351. Obtenido de <https://n9.cl/51o6x>
- Inga-Lindo, D., & Aguirre-Chávez, F. (2021). El enfoque de la educación virtual desde una perspectiva holístico frente a la pandemia del COVID –19. *Revista Cátedra*, 4(1), 81-97. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/2727/3471>
- Juárez, M., Rasskin, I., & Mendo, S. (2019). El aprendizaje cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *PRISMA SOCIAL*, 200-210. Obtenido de <https://n9.cl/t79o>
- Lema, S., Guamán, N., Villa, M., & Chamorro, A. (2023). Herramientas digitales de enseñanza interactiva y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. *DOMINIO DE LAS CIENCIAS.*, 9(2), 1-24. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3412>
- León, M., Chávez, M., & Rodríguez, C. (2023). Implementación de la herramienta digital educativa Kahoot para motivar el aprendizaje de Historia Universal. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 8(8), 2186-2207. Obtenido de <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Lizarazo, E. (2022). Tecnologías de la Información y la Comunicación como recursos para el aprendizaje de la asignatura Historia Universal en la Unidad Educativa “Leonardo Ruíz Pineda, ubicada en la ciudad de rubio, estado táchira”. *Platform & workflow by OJS/PKP*.
- Lizcano, A. (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. *Magis*, 5-24. doi:<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.acat>
- Lopez, M., & Noboa, A. (2021). Influencia de la herramienta ExeLearning en el Desarrollo de la Comprensión Lectora del Inglés en Estudiantes de Décimo Grado de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen. *Repositorio Unicartagena*, 1, 1-122. Obtenido de <https://n9.cl/e72ja>
- Lorente, J. (2021). Qué es exelearning y para qué sirve. *Máxima Formación*, s.f. Obtenido de <https://n9.cl/k8plz>
- Lucero, M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista*



- Iberoamericana de Educación*, 33(1), 1-20. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2923/3847>
- Macías, C., Méndez, V., Cuza, Y., & Poch, J. (2012). Algunas consideraciones teóricas sobre el proceso enseñanza– aprendizaje. *Información Científica*, 74(2), 1-11. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551757272013>
- Martinez, N. (2013). La evaluación como instrumento de poder. *REDICCES*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/47265037.pdf>
- Matienco, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo. *Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*, 2(3), 17-26. Obtenido de <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15/14>
- MINEDUC. (03 de Abril de 2020). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A*. Obtenido de [educacion.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A.pdf](https://educacion.gob.ec:https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A.pdf)
- Mora, F. (2010). Uso del software libre para el contexto educativo a distancia: experiencia con el uso del exe-learnig y el moodle para la implementación de cursos virtuales. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 1(2), 136 – 149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5573318>
- Mora, P. (mayo de 2015). *Análisis comparativo de herramientas para crear objetos de aprendizaje en la nube aplicado en la materia de computación para el colegio técnico licto a los estudiantes de octavo año de educación básica*. Obtenido de Escuela Superior Politécnica de Chimborazo: <http://dspace.esepoch.edu.ec/bitstream/123456789/4522/1/20T00596.pdf>
- Morinigo, C. I., & Fenner, I. (2021). TEORÍAS DEL APRENDIZAJE. *Minerva Magazine of Science*, 9(2), 1-36. Obtenido de <http://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/TEOR%C3%8DAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20DR%20CARLINO,%20DR%20ISMAEL%20.pdf>
- Navarro, F., & Climent, B. (2009). eXelearning o cómo crear recursos educativos digitales con sencillez. *@tic. revista d'innovació educativa*, 133-136. Obtenido de <https://n9.cl/ytsmz>
- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., & Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 536 - 568. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a21v7n2.pdf>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.



- International Journal of Morphology*, 35(1), 225-232. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Padilla, J., Valderrama, C., Rojas, L., Ruiz, J., & Flores, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 669 - 678. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n23/a26-669-678.pdf>
- Palacios, M., Acosta, A., & Goñi, F. (2022). Aprendizaje colaborativo en línea: factores de éxito para su efectividad. *Conhecimento online*, 158-179. Obtenido de <https://n9.cl/y1oo0>
- Pérez, H., Vergara, C., & Vargas, A. (12 de 03 de 2022). *Análisis del impacto pedagógico en el uso de Red's diseñados con la herramienta exelearning para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado cuarto B de la sede dos de la Institución Educativa Distrital Jesús Misericordioso d.* (U. d. Cartagena, Ed.) Obtenido de Tesis de Maestría: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15175>
- Quiroga, L., Jaramillo, S., & Vanegas, O. (2019). Ventajas y desventajas de las tic en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”. *Educación y Pensamiento*, 26(26), 77-85. Obtenido de <http://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/103>
- Quisnancela, C. (19 de 01 de 2023). *Escape room para promover el aprendizaje centrado en el estudiante en la asignatura de historia de segundo bachillerato, de la unidad educativa “carlos maría de la condamine”, PERÍODO 2021-2022.* (U. N. Chimborazo, Ed.) Obtenido de TESIS DE MAESTRÍA: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10299>
- Rea-Alvear, S. P., & Castro-Salazar, A. Z. (2021). Sistema de actividades educativas basadas en el Aprendizaje Colaborativo para Ciencias Naturales. *Dialnet*.
- Restrepo, K. (12 de 2020). *DISEÑO DE UN OVA QUE APLIQUE EL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS PARA MEDIAR EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA FÍSICA.* (U. D. CVUDES, Ed.) Obtenido de Maestría: <https://n9.cl/l67bg>
- Rodríguez, J. (20 de 10 de 2021). *EXELEARNING Y APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA EL MÓDULO CONTABILIDAD GENERAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ANCÓN”, AÑO 2021.* (L. L. Elena, Ed.) Obtenido de Tesis de Maestría: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6749>



- Rodriguez, Y. (3 de DICIEMBRE de 2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Obtenido de repositio.uasb.edu.ec/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf: <https://n9.cl/tt8yo>
- Romero, S., González, I., García, A., & Lozano, A. (2018). Herramientas tecnológicas para la educación inclusiva. *udiMundus*.
- Ruiz, A., & Fuentes, A. (22 de 08 de 2022). *Fortalecimiento de la Comprensión lectora en inglés por medio de la plataforma Exelearning en los Estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belén en Cúcuta*. (U. d. Cartagena, Ed.) Obtenido de Trabajo de grado - Maestría.: <https://n9.cl/l99dm>
- Ruíz, P., Rosales, J. L., & Neira, E. (2006). Educación y cultura: la importancia de los saberes previos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Social Science Open Access Repository (SSOAR)*., 79-156. Obtenido de <https://n9.cl/hwdco>
- Sevillano, C. (30 de 10 de 2022). *Proyecto de intervención basado en el uso, desarrollo y formación de tecnología educativa en la educación rural*. Obtenido de Trabajo de Maestría: <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/651283>
- Suasnavas, C. (2020). *GUÍA INTERACTIVA DE ESTUDIOS PARA EL APRENDIZAJE DE HISTORIA DEL ECUADOR A TRAVÉS DE EXELEARNING*. Obtenido de Trabajo de Maestría: <https://n9.cl/xh32i>
- U.E.F."Sagrado Coarazon de Jesus". (2021). *Propuesta Pedagogica Institucional*. Tulcán.
- Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazon de Jesus". (2019). P.E.I 2019 -2020. Tulcan, Carchi, Ecuador.
- Velasco, I. (19 de 03 de 2021). *APLICACIÓN DEL PROGRAMA EXELEARNIG A LA ENSEÑANZA DE LAS*. (U. E. ELENA, Ed.) Obtenido de Tesis de Maestría.: <https://n9.cl/0nl6h8>
- Vidal, R. (2017). Creando contenidos educativos con Exelearning. ¿Te animas? *REVISTA ANDALUCÍA EDUCATIVA*, 1-6. Obtenido de <https://n9.cl/st2cxh>
- Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114. Obtenido de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/120644/1/07%20ElRolDelDocenteEnLaEraDigital.pdf>
- Zambrano, Y., & García, C. (06 de 2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las*



Ciencias., 6(3), 232-245. Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7491397>