



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO EN MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN
PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

Tema:

Aula virtual de aprendizaje para el refuerzo pedagógico de estudios sociales en décimo año de
educación general básica superior

Autores:

Adriana Valeria Chamorro Escobar

Paúl Alonso Méndez Cujilema

Tutor:

PhD. Felipe Manuel León Cáceres

DURAN - ECUADOR

2023

Dedicatoria

Doy gracias a Dios por darme salud y vida para lograr mi objetivo, además de su infinita bondad y amor a mis hijos y esposo.

Con profundo respeto y admiración el presente trabajo va dedicado a mi familia por ser quienes con infinito amor y sabiduría han sabido ayudarme en este proceso académico, a ellos que siempre han estado a mi lado y me han dado su cariño y apoyo incondicional para que pueda culminar todas mis metas con gran éxito.

Adriana Valeria Chamorro Escobar

Dedico este proyecto de investigación a Dios que con su infinito amor me ha proporcionado, fuerza en los momentos más difíciles.

A mis padres, familiares más cercanos y amigos que me han apoyado para poder cumplir con mis objetivos planteados, para mi superación día a día y culminar con éxito este año de estudio.

Paúl Alonso Méndez Cujilema

Resumen

La inclusión de nuevas herramientas para el proceso de enseñanza aprendizaje a provocado la inmersión de la tecnología dentro de la actividad académica por lo que el presente proyecto genera un “Aula virtual de aprendizaje para el refuerzo pedagógico de estudios sociales en décimo año de educación general básica superior” respondiendo al problema de como contribuir mediante el aula virtual al refuerzo pedagógico que existe en esta materia y que es de vital importancia, para ello es significativo la metodología de implementación del aula y las actividades a realizar, utilizando gamificación y herramientas propias del Moodle, en base a ello se utilizó la metodología de investigación Aplicada mediante las herramientas de observación científica y encuestas para recolección de datos y su análisis e interpretación, con los 27 estudiantes del Décimo Año de Educación General Básica, paralelo “C” de la Unidad Educativa “José Julián Andrade, seleccionados a partir de los informes pedagógicos entregados por la docente de la asignatura y los temas necesarios para el refuerzo académico. El Aula fue desarrollada través del método instruccional ADDIE y dividida en tres unidades académicas: primera guerra mundial, migración y la constitución. Los resultados obtenidos luego de la aplicación de la plataforma dan una visión clara de la interactividad producida entre el estudiante y el Aula Virtual, demostrando así la efectividad de esta herramienta en el refuerzo a académico de esta materia y brindando nuevas herramientas a los docentes para que la enseñanza pase de una manera tradicional a nuevas formas de guiar en la construcción del conocimiento y reforzar temas específicos que el estudiante necesita para la generación de los aprendizaje significativos a través de medios tecnológicos que resultan ser parte de la continua vida de los estudiantes tanto dentro como fuera dl aula de clases y otorgando ese valor agregado a la educación.

Palabras Clave: Aula Virtual, Enseñanza - aprendizaje, Refuerzo académico, Tic, Gamificación

Summary

The inclusion of new tools for the teaching-learning process has caused the immersion of technology within academic activity, which is why this project generates a “Virtual learning classroom for the pedagogical reinforcement of social studies in the tenth year of basic general education.” higher” responding to the problem of how to contribute through the virtual classroom to the pedagogical reinforcement that exists in this subject and that is of vital importance, for this the methodology of implementation of the classroom and the activities to be carried out, using gamification and Moodle tools, are significant. Based on this, the Applied research methodology was used through scientific observation tools and surveys for data collection and its analysis and interpretation, with the 27 students of the Tenth Year of Basic General Education, parallel "C" of the Educational Unit “José Julián Andrade, selected from the pedagogical reports delivered by the teacher of the subject and the topics necessary for academic reinforcement. The Classroom was developed through the ADDIE instructional method and divided into three academic units: World War I, migration and the constitution. The results obtained after the application of the platform give a clear vision of the interactivity produced between the student and the Virtual Classroom, thus demonstrating the effectiveness of this tool in reinforcing academics in this subject and providing new tools to teachers so that Teaching moves from a traditional way to new ways of guiding the construction of knowledge and reinforcing specific topics that the student needs to generate significant learning through technological means that turn out to be part of the continuous life of the students both within as outside the classroom and giving that added value to education.

Keywords: Virtual Classroom, Teaching-learning, Academic reinforcement, ICT, Gamification

Índice

Dedicatoria	i
Resumen	ii
Summary	iii
Índice	iv
Introducción.....	1
Justificación del Problema	1
Planteamiento del Problema	2
Precisión del Tema	2
Objeto de la Investigación.....	3
Objetivo General	3
Objetivos Específicos de la Investigación.....	3
Métodos a Emplear	4
Declaración de la Población y Muestra	4
Declaración del Tipo de Investigación	5
Tipo	5
Enfoque.....	5
Corte	5
Principales Aportes	6
Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualización Científica	7
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación	7

Capítulo 1. Marco teórico o fundamentación teórica de la investigación.....	9
TIC	9
Aula Virtual	12
Modelo Instruccional	15
Proceso enseñanza - aprendizaje.....	20
Refuerzo pedagógico	22
Desarrollo Integral.....	26
Capítulo 2. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico.	28
Conceptualización y operacionalización de las variables o categorías.	28
Enfoque de la Investigación	29
Alcance de la investigación.....	30
Declaración y justificación del tipo de investigación.....	30
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	31
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.	31
Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo	31
Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	32
Estrategia investigativa	33
Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.....	35
Capítulo 3. Propuesta de solución al problema y resultados.....	42
Título	42
Justificación.....	42

Factibilidad	43
Descripción de la propuesta	43
Desarrollo de la propuesta	44
Análisis.....	44
Diseño.....	45
Desarrollo	46
Implementación	51
Evaluación	64
Análisis y discusión de resultados	65
Conclusiones.	68
Recomendaciones.	70
Referencias bibliográficas.	71
Anexos.	77

Índice de Tablas

Tabla 1	28
Tabla 2	35
Tabla 3	36
Tabla 4	37
Tabla 5	38
Tabla 6	39
Tabla 7	40
Tabla 8	45
Tabla 9	46
Tabla 10	47
Tabla 11	48
Tabla 12	50

Índice de Figuras

Figura 1	20
Figura 2	35
Figura 3	36
Figura 4	37
Figura 5	38
Figura 6	39
Figura 7	41
Figura 8	51
Figura 9	52
Figura 10	53
Figura 11	53
Figura 12	54
Figura 13	54
Figura 14	55
Figura 15	56
Figura 16	56
Figura 17	57
Figura 18	58
Figura 19	58
Figura 20	59
Figura 21	60
Figura 22	60
Figura 23	61
Figura 24	62
Figura 25	62

Figura 26.....	63
Figura 27.....	64

Introducción

Justificación del Problema

El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) está produciendo cambios sustanciales en diversos ámbitos de la sociedad, incluyendo la educación. El impacto de las Tic en la educación ha sido significativo, ya que estas tecnologías han permitido la creación de nuevos entornos de información y comunicación que han transformado las formas tradicionales de enseñanza y aprendizaje.

El área de Ciencias Sociales representa una de las cuatro áreas principales dentro del currículo académico en el sector educativo ecuatoriano, tornándose muchas veces en una materia teórica y que tiende a aburrir al estudiante, por lo cual es necesario incluir más herramientas interactivas y que capten la atención del estudiante, más aún, si se planifica horas clase de refuerzo, en donde se pretende adquirir los conocimientos de los temas específicos en los cuales los estudiantes tiene dificultades.

El presente proyecto es creativo, ya que es mediante un aula virtual de aprendizaje que permitirá centrar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumno, fomentando su autonomía y responsabilidad en el proceso formativo. Además, estos entornos de aprendizaje pueden ser muy útiles en el refuerzo pedagógico para promover el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y la innovación, ya que permiten a los alumnos acceder a una gran cantidad de información y recursos en línea.

En este sentido, el aula virtual provee de varias herramientas que tanto docente como estudiante tienen al alcance para efectuar el proceso de enseñanza, mediante la planificación y desarrollo de actividades para el refuerzo académico de un tema específico que requiere mayor profundización del conocimiento, así como también por parte del estudiante al realizar actividades que lleven a la construcción de su propio conocimiento en un medio que les resulta familiar e intuitivo.

De esta manera la investigación nos servirá para aprovechar los beneficios del aula virtual en el proceso de refuerzo pedagógico donde se generará la interacción de docente y estudiantes con metodologías y recursos creativos; este proyecto será un beneficio para los estudiantes del 10mo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en la asignatura de Estudios Sociales, ayudará a mejorar el rendimiento académico mediante el aprendizaje significativo apoyado por las TIC.

Planteamiento del Problema

¿Cómo contribuir al refuerzo pedagógico en los estudiantes de décimo año del paralelo “C” de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” con el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje?

El refuerzo académico que se da en la Unidad Educativa, es continuo y representa un esfuerzo por parte del personal docente, al requerir mayores y mejores herramientas, con el objetivo de lograr que verdaderamente se refleje el aprendizaje mediante el refuerzo académico de los aspectos que necesitan de mayor comprensión por parte de los estudiantes.

Al no contar con herramienta adecuada, las clases de refuerzo se desarrollan de manera monótona y tradicional, los docentes se ven obligados a utilizar las mismas estrategias que en las clases normales. Ante esto surge la necesidad del aula virtual, no solo de una manera síncrona, sino también asíncrona, pudiendo el estudiante revisar desde sus hogares o en algún punto con acceso a internet las diferentes actividades planteadas, y reforzar aún más su conocimiento.

Precisión del Tema

“Aula Virtual de Aprendizaje para el refuerzo pedagógico de estudios sociales en décimo año de educación general básica superior”. Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen la base en donde se fundamente tecnológicamente el presente proyecto de

investigación, constituyéndose así, en una fuente que contendrá las diferentes actividades para el refuerzo académico en la materia de Estudios Sociales, con actividades síncronas y asíncronas, que promoverán la construcción del conocimiento y de esta forma llegar a los aprendizajes significativos.

Objeto de la Investigación

El proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales en estudiantes de educación general básica superior.

Objetivo General

Implementar un aula virtual de aprendizaje para el refuerzo pedagógico en estudios sociales para Décimo Año paralelo “C” de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” en el año lectivo 2022 – 2023

Objetivos Específicos de la Investigación

- Determinar los fundamentos teóricos necesarios para la elaboración del aula virtual de aprendizaje para el refuerzo pedagógico de los estudiantes del Décimo Año paralelo “C” de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”
- Identificar los antecedentes o las tendencias históricas del refuerzo pedagógico en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes del Décimo Año
- Caracterizar el estado actual que presenta el aprendizaje de estudios sociales de los estudiantes del Décimo Año paralelo “C” de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”
- Implementar un aula virtual de aprendizaje para el refuerzo pedagógico de los estudiantes del Décimo Año paralelo “C” de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”

- Valorar mediante el criterio de los estudiantes del Décimo Año paralelo “C”, el aula virtual de aprendizaje en el refuerzo pedagógico de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”.

Métodos a Emplear

Teóricos

Método Analítico - Sintético

Método Inductivo - Deductivo

Empíricos

La observación científica

La recolección de información mediante, la entrevista, la encuesta

Matemáticos estadísticos

Recolección de datos

Aplicación de encuestas

Análisis e interpretación resultados obtenidos

Declaración de la Población y Muestra

El total de la población constituyen los 152 estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”, en la materia de Estudios Sociales y que permitirán el trabajo investigativo mediante la aplicación del aula virtual para el refuerzo académico de un tema específico.

El muestreo es no probabilístico por conveniencia, la muestra representa los 27 estudiantes del Décimo Año de Educación General Básica, paralelo “C” de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”, estos estudiantes fueron seleccionados debido al análisis de resultados de aprendizaje mostrados en la ficha y al informe de aprendizaje presentado por el docente a cargo de la asignatura. El promedio mostrado por los estudiantes de este paralelo es de 6,86

por lo que son los seleccionados para el refuerzo académico y la aplicación del presente proyecto investigativo. Anexo 2

Declaración del Tipo de Investigación

Tipo

Por el propósito

Aplicada: Por qué se va a resolver un problema que se presenta en la realidad educativa en beneficio de los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad educativa “José Julián Andrade”.

Tecnológico: A través de un Aula virtual implementada con herramientas multimedia Tic sirvan de beneficio a los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” para la utilización del refuerzo pedagógico en la asignatura de Estudios Sociales.

Por el Nivel

Investigación Descriptiva: Se logrará explicar cómo el Aula Virtual puede ser una herramienta útil para el mejoramiento en el refuerzo pedagógico de la asignatura de Estudios Sociales.

Por el Lugar

De Campo: Se realizará en el mismo lugar de los hechos, donde se origina el fenómeno de la investigación es decir en la Unidad Educativa “José Julián Andrade”

Enfoque

Mixto, al tratarse de integrar modos de medición cuantitativos por los datos obtenidos y cualitativos en base a la observación.

Corte

Periodo académico 2022 - 2023

Principales Aportes

En su tesis de maestría con el tema “Aula virtual como refuerzo académico para la enseñanza de Química en primero de bachillerato”, Fernández Tapia (2021) expone que el aula debe contener varios recursos y actividades que permitan desarrollar la construcción del conocimiento, teniendo presente la innovación tecnológica y las diferentes metodologías de aplicación e implementación.

En el trabajo de investigación doctoral de Yaneth & Becerra (2019) titulado “Evaluación de los EVEA adaptando y aplicando el sistema lori 1 evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema learning object review instrument (LORI)”, presenta los resultados de las evaluaciones realizadas a los entornos virtuales de aprendizaje y como ayudan en el procesos de enseñanza – aprendizaje, mediante la calidad de contenidos, la retroalimentación que debe tener, el diseño y presentación, accesibilidad a la plataforma, y el cumplimiento de los diferentes estándares, de esta manera cumplirá los EVA los objetivos por los cuales fueron desarrollados.

En la tesis de investigación de Chamorro Walter Giovanni (2018) con el tema “Diseño de un entorno virtual como recurso para el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de octavo año educación general básica del colegio Miguel Ángel Buonarroti en el periodo académico 2017-2018”, como resultado expresa que los estudiantes mejoran el rendimiento académico, teniendo más recursos para interactuar y construir su propio conocimiento significativo, teniendo siempre presente las actividades y pudiendo acceder a ellas en todo momento.

Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualización Científica

Aporte: La implementación del aula virtual en el proceso de refuerzo pedagógico de Estudios Sociales, para estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade”.

Importancia y necesidad social: El Aula virtual contribuirá en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” mejorando el desempeño académico, mediante la motivación e interacción de los estudiantes en el refuerzo pedagógico.

Novedad y actualidad científica: En la Unidad Educativa “José Julián Andrade”, se empleará por primera ocasión el aula virtual en el proceso de refuerzo pedagógico.

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

La incursión de las Tic en el ámbito académico a generado la utilización de varis herramientas en el proceso enseñanza – aprendizaje, por lo que las aulas virtuales constituyen un medio de refuerzo académico para los estudiantes. Por tanto, el presente proyecto tiene varias etapas para su construcción:

INTRODUCCIÓN: Donde se enmarca la contextualización del problema de investigación y la necesidad de su investigación, presentando los elementos centrales del trabajo investigativo.

CAPITULO I: Contiene la fundamentación teórica del trabajo de investigación, con conceptos y teorías de autores que previamente investigaron, conjuntamente con criterios propios de los investigadores que aportan al estudio.

CAPITULO II: Se muestra el enfoque investigativo, el alcance de la investigación, declaración y justificación del proyecto, las metodologías empleadas, diferentes instrumentos

utilizados, delimitación de la población y muestra, así como también el análisis de los resultados. Esto conjuntamente con las metodologías empleadas en el estudio.

CAPITULO III: Se detalla el desarrollo de la propuesta con la metodología empleada evidenciando su estructura y originalidad, presentando sus beneficios, viabilidad y factibilidad.

CONCLUSIONES: Presentando los resultados más relevantes de la investigación, en base a los objetivos planteados, mediante indagaciones teóricas y empíricas.

RECOMENDACIONES: En base a las conclusiones se presenta la propuesta de aplicación y utilización de los resultados obtenidos, haciendo aportaciones a la problemática objeto de la investigación.

Capítulo 1. Marco teórico o fundamentación teórica de la investigación.

TIC

En la época actual, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tenido un enorme desarrollo y se han incluido en varias de las actividades de los seres humanos, en educación ha influido de manera fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo así que han pasado de la creación de proyectos individuales a redes que contienen herramientas y programas que generan vinculación entre las personas y construyen conocimientos a fin de afrontar desafíos personales y grupales (UNESCO, 2023)

Ante el cambio de época que se está atravesando en nuestra sociedad, no cabe duda que la información y el conocimiento son pilares fundamentales en el proceso de crecimiento de los seres humanos, esta realidad se ha visto también en la educación, es así que, con el propósito de analizar y organizar toda la información dentro del ámbito académico es que se utiliza las Tic como una herramienta esencial, disponible e interactiva, que ayuda en las diferentes fases del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Ante esta realidad la UNESCO establece ciertas cifras que nos ayudan a entender la influencia de las tecnologías en el ámbito mundial, siendo que 4,9 mil millones de personas es decir el 63% de la población mundial tiene acceso a internet en el 2021, haciendo que se potencie más aun la utilización de esta herramienta. Sin embargo, existe el 43% de educandos que no tienen internet en sus casas, pero pueden acceder a ello desde algún lugar en la mayoría de los casos.

De acuerdo con la ONU (Nations, 2022) existen 3 factores que nos permiten garantizar el aprendizaje digital público y que tiene que ver con el contenido que se ofrece a través de los portales digitales que debe estar al alcance de estudiantes, educadores y cuidadores, también otro factor es la capacidad de aprovechar las herramientas digitales para aumentar el aprendizaje y último factor es la conectividad con una conexión de internet de alta calidad.

En Ecuador, Peña et al. (2021) sostiene en el boletín técnico del INEC Indicadores de tecnología de la información y comunicación, un 34,3% de la población utiliza la computadora en sus distintas actividades y un 70,7% utilizan el internet, el dispositivo más utilizado es el teléfono celular inteligente con un 51,5% a nivel nacional. Sin embargo, existe un 10,2% de analfabetismo digital.

Esta realidad hace que sea posible utilizar la tecnología en la educación, siempre observando el contexto en que los estudiantes se desenvuelven en su realidad académica y en sus hogares, también infraestructura de las unidades educativas y el acceso a la tecnología en el hogar. Claro está, que el internet y los dispositivos electrónicos, hoy en día influyen en gran medida en la manera en cómo desarrollamos nuestras actividades y la eficacia y eficiencia al realizar las mismas.

El funcionamiento de la innovación digital depende en gran medida de varios contextos para que este vaya en un adecuado procesos en su implementación y la consecución de los objetivos propuestos, el contexto socioafectivo en el entorno académico es decir el ambiente en el salón de clases, contexto de los otros elementos pedagógicos que se utilizan de acuerdo a la temática y/o estudiantes y el contexto de la vida fuera del aula y la influencia de la información global que se encuentra (Quiroga Liliana et al., 2019)

En este sentido, Macías et al. (2021) manifiesta que existen varias herramientas en la Red que pueden ser utilizadas de acuerdo a los objetivos académicos que se quieren lograr y acceso a la información, de esta manera los usuarios pueden interactuar con un lenguaje natural y construir el conocimiento mediante investigación y colaboración con herramientas web 2.0 a la web 3.0, así:

- Herramientas para búsqueda y organización de la información: buscadores especializados, generales o visuales, también organizadores bookmarking.

- Herramientas para comunicación y colaboración: chats, conferencias, correos, foros, redes sociales, aulas virtuales, calendarios, documentos compartidos blogs, wikis, etc.
- Herramientas para edición y publicación: presentaciones online, videos, libros, revistas digitales, imágenes y sonido.
- Herramientas para potenciar la enseñanza: enciclopedias virtuales, RA (realidad aumentada), EVA (entornos virtuales de aprendizaje), RV (Realidad virtual).

Las TIC tomaron gran relevancia en educación en tiempos de pandemia por el COVID 19, convirtiéndose en un aspecto fundamental al momento de enseñar por parte de los docentes, utilizando varios productos que se encontraba a disposición como el software para videoconferencias, aulas virtuales, herramientas interactivas, etc. Así mismo, los estudiantes utilizaron esta tecnología para búsquedas de información, desarrollo de mapas conceptuales, presentaciones.

Los efectos post pandemia se vieron reflejados en los cambios de la metodología a emplear para compartir contenido, la utilización de herramientas para evaluación, cambiando la forma de presentar las preguntas, mayor investigación y análisis de información, así también un cambio en las políticas educativas. Según Á. P. García (2021) todos estos cambios reflejaron un cambio de época, y que las TIC sean parte activa de los procesos enseñanza - aprendizaje, incluyéndose tanto dentro como fuera del aula de clases.

Diferentes ventajas se obtienen al aplicar las TIC en educación como la ayuda que prestan para facilitar la comprensión y análisis, de esta manera aumentando también la autonomía del estudiante siendo así más autosuficientes y la capacidad de resolver problemas, mejoran la colaboración en equipos, facilitando el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, dan más alternativas para flexibilizar la enseñanza y renuevan continuamente los métodos de aprendizaje.

Al hablar de las habilidades necesarias en las TIC para el aprendizaje, Amalin Daquilema Cuásquer et al. (2019) hacen referencia a 4 dimensiones, la dimensión informática que busca, evalúa, organiza, procesa, transfiere y revisa la seguridad de la información digital obtenida; la dimensión de comunicación efectiva y colaborativa que ayuda a compartir y colaborar en la construcción del conocimiento tanto individualmente como aporte al grupo; la dimensión de convivencia digital que trata sobre la seguridad de la información obtenida y de la responsabilidad al utilizar y compartir dicha información con un sentido de ética y valores; la dimensión tecnológica que ayuda al conocimiento de las TIC y su utilización en la resolución de problemas y tareas cotidianas en el procesos educativo.

Aula Virtual

Véliz Salazar et al. (2021) considera que la educación virtual es una modalidad muy en auge en estos días, que intervienen varios factores para que se logre llegar a la culminación de los objetivos académicos y que estos presenten buenos resultados. En este sentido, los docentes tienen una gran tarea al desarrollar adecuadamente las actividades académicas, las asesorías mediante un cronograma, las tutorías y el diseño de materiales de aprendizaje.

De ahí que una de estas herramientas es el aula virtual, también conocidos como EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje), que es un espacio alojado en la web que posibilitan la interacción académica con actividades síncronas y asíncronas, haciendo posible esta interacción sin la presencia física del docente y estudiante. Así, en un mismo espacio virtual podemos encontrar varios tipos de actividades que ayuden en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de una manera interactiva y en un ambiente que resulta intuitivo para los estudiantes.

Si bien las aulas virtuales presentan varias actividades digitales, estas por si solas no son suficiente garantía de llegar a la construcción el conocimiento y tener un aprendizaje significativo, de ahí que Carolina (2020) plantea el pensar y configurar las aulas virtuales como

espacios entre saberes disciplinares, pedagógicos y tecnológicos, generando varias estrategias para la transformación de la información en conocimiento, mediante una cultura institucional que ayude en este contexto.

Las numerosas herramientas que contiene un aula virtual conllevan a un aprendizaje significativo, y estas deben contener elementos que permitan la distribución de la información de manera adecuada, el intercambio de ideas entre los participantes, evaluaciones, también la seguridad tanto de datos como de resultados y una adecuada confiabilidad en el sistema y acceso al mismo. (Sánchez-Palacios, 2020).

Aunque son numerosas las herramientas que podemos crear en el aula virtual, no se debe olvidar los elementos esenciales que todas estas herramientas deben tener como propiciar la correcta distribución de la información a largo de los módulos de estudio, generar un ambiente de intercambio de ideas y experiencias, evaluar los conocimientos y brindar una seguridad de acceso y permanencia en el sistema.

Las aulas virtuales constituyen una herramienta adecuada y útil al momento de fomentar el aprendizaje en estudiantes a través de las TIC, el docente debe considerar la metodología adecuada y la generación de herramientas que permitan la construcción del conocimiento con base en la nueva información en relación a sus experiencias propias (Muñoz, 2022) la pandemia potenció aún más el uso de esta herramienta propiciando el ambiente digital para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Del estudio realizado por A. E. García et al. (2021) se desprende varios factores que se deben tener en cuenta al momento de crear el aula virtual, citando algunos componentes como:

- El acceso al aula virtual, disponible y utilizable en todo momento.
- Una estructura adecuada del aula virtual, sin que esta genere confusión y que se pueda navegar de una manera intuitiva.

- Una metodología adecuada para la construcción del aula.
- La correcta organización del contenido y las herramientas que se realizan para mostrar la información a los estudiantes.
- Elementos como glosario de términos y foros virtuales.
- Una retroalimentación constante y clara en las diferentes actividades que contiene el aula, convirtiéndose en un factor significativo en el acompañamiento de los estudiantes.
- Una adecuada temporalización en la entrega y elaboración de tareas y actividades dispuestas en el aula para la construcción del conocimiento.
- Claras instrucciones para la navegación dentro del aula virtual y los diferentes contenidos - módulos.
- Recursos bibliográficos bien identificados y citados, así como elementos web o multimedia.
- Tener mucho cuidado con el abultamiento de la información y de recursos digitales.

Al desarrollar un aula virtual, se debe tener especial sentido en la selección de las herramientas que se va a utilizar para la creación de las actividades que se encuentran dentro del aula, está debe proporcionar al estudiante un accesos a múltiples fuentes y recursos de información que deben ser fiables y verificadas, proporcionar materiales de aprendizaje adaptados al contexto y tipo de aprendizaje de los estudiantes y promover interacciones entre el estudiante y la información que ayuden a la construcción del aprendizaje (Barberá Antoni Badía Antonio Machado Libros, 2004)

En este sentido existe varias herramientas para la creación y gestión de un aula virtual, el más utilizado a nivel mundial constituye MOODLE, que en su sitio web Moodle.com lo conceptualiza como "Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para brindarles a los

educadores, administradores y estudiantes un único sistema sólido, seguro e integrado para crear entornos de aprendizaje personalizados”

En el estudio realizado por Maliza Muñoz (2023) determina que Moodle es reconocido como el entorno virtual de aprendizaje que mayor utilidad ofrece, resaltando el aprendizaje autónomo por parte del estudiante mejorando la responsabilidad y la autorregulación, involucrando a los padres de familia en el proceso enseñanza – aprendizaje y generando mayores actividades que promuevan la interacción y la construcción del conocimiento.

Es así que el aula virtual debe contener diferentes elementos que deben estar bien organizados para que no se genere una monotonía de actividades y que se organice el aprendizaje de acuerdo a los objetivos y metas que se quiera alcanzar, siendo así, entre los diferentes elementos que debe tener un aula virtual están los contenidos audiovisuales, las agendas de eventos y actividades, mensajería interna, foros, chats, test y exámenes, certificados o reconocimientos, calificaciones, videoconferencias, informes, autoevaluaciones, rubricas de calificaciones, entre otros.

La selección de la estrategia pedagógica que se utiliza en el aula virtual es de vital importancia, esta puede ser de aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, gamificación (Chong Baque & Marcillo, 2020), depende en gran medida el escoger una estrategia pedagógica para alcanzar los logros esperados mediante una planificación bien realizada, con una práctica reflexiva del docente y la motivación y dinamismo de los estudiantes dentro de la actividad académica.

Modelo Instruccional

Antes de ingresar al método PACIE, se debe establecer las diferentes teorías de aprendizaje y los diferentes modelos instruccionales existentes, en este sentido Belloch (2017) hace un repaso por años de las principales teorías:

- **1960:** los modelos se fundamentan en la teoría del conductismo, que se enfocan en conocimientos y destrezas académicas, los objetivos son medibles y observables. Para ello existen unos pasos a seguir, se identifican metas y objetivos claros, valoración del aprendizaje según el dominio del conocimiento, los criterios de evaluación son establecidos previamente.
- **1970:** tiene su fundamento en la teoría de sistemas, considerándose la extensión del sistema educativo, buscan mayor participación e interacción de los estudiantes.
- **1980:** realizan su fundamento en la teoría cognitiva, centrándose en el pensamiento, la resolución de problemas, la conceptualización, el lenguaje empleado, el procesamiento y análisis de la información. Para ello hace uso de ambientes de aprendizaje, participación activa del estudiante y el conocimiento significativo.
- **1990:** basadas en las teorías constructivista y de sistemas, en estas teorías se busca la participación activa de quien aprende, generando acciones formativas para estimular la creatividad del estudiante en su aprendizaje y no tanto en el contenido. Los conocimientos se adquieren en base a la experiencia, el aprendizaje debe ser significativo y holístico, el aprendizaje se adquiere en el análisis de múltiples perspectivas y en colaboración con los demás, capaz de generar sus propias representaciones mentales con la integración de los nuevos conocimientos.
- **2000:** Conectivismo, desarrollada por George Siemens y que detalla "El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos" (Siemens, 2004, p. 7)

De ahí que para Yukavetsky (2008) "es un proceso sistemático, planificado y estructurado donde se produce una variedad de materiales educativos atemperados a las necesidades de los educandos, asegurándose así la calidad del aprendizaje" (p. 1). Este diseño

se basa en las ciencias sociales a través del estudio del comportamiento individual y las teorías de aprendizaje, de las teorías de sistemas y conectividad, y las ciencias de la información.

El diseño instruccional adquiere gran relevancia en la psicología del comportamiento del aprendizaje, esto quiere decir que cada ser humano aprende de distintas formas por lo que no existe una forma única de enseñar, es así que el diseño instruccional permite establecer un sentido al aprendizaje elaborando varias herramientas que se encuentran presentes dentro de un EVA y que permiten ir desarrollando habilidades de aprendizaje para la obtención del aprendizaje significativo.

Los modelos instruccionales generan las reglas a seguir en el proceso de enseñanza – aprendizaje, establecen claramente los roles de los actores del proceso, motivan al estudiante a través de diferentes herramientas que promueven su creatividad y comunicación entre pares. De esta forma existen varios modelos instruccionales, para ello Mateos et al. (2021) realiza una recopilación de los más importantes:

- **Modelo de Dick y Carey:** marca la relación existente entre un estímulo y la respuesta que se produce en el estudiante, la instrucción se detalla específicamente en las habilidades y el conocimiento que se enseña y de esta manera proporciona las condiciones para el aprendizaje, sus fases son:
 - Meta instruccional
 - Análisis instrucción
 - Análisis estudiante y contexto
 - Objetivos
 - Instrumentos de Evaluación
 - Estrategia instruccional
 - Materiales de instrucción
 - Aplicación de la evaluación formativa y sumativa

- Revisión de la instrucción
- Modelo de Gagné: relaciona los aspectos de estímulo - respuesta con el procesamiento de la información, sus fases son:
 - Estimular la atención
 - Informar resultados esperados
 - Conocimientos y habilidades previas
 - Material de aprendizaje
 - Guiar el trabajo
 - Provocar respuesta
 - Retroalimentación
 - Evaluar trabajo
- Modelo ASSURE de Heinich y col: fundamentado en el constructivismo, y motivando la participación activa y comprometida del estudiante, presentando procedimientos como:
 - Análisis de las características generales del estudiante, específicas de conocimiento previo y estilos de aprendizaje
 - Objetivos de aprendizaje
 - Selección de estrategias, tecnologías a emplear, medios a utilizar y materiales de estudio
 - Desarrollo del curso
 - Propiciar la participación activa del estudiante
 - Evaluación y revisión de resultados de aprendizaje
- Modelo de Gagné y Briggs: basado en el modelo de Gagné, consta de 14 pasos entre los cuales están el análisis de necesidades y recursos, determinación de alcances y estructura, objetivos, materiales, evaluación y retroalimentación.

- Modelo de Kemp: sustentado en la teoría cognitivista, es un ciclo continuo de planificación, diseño, desarrollo y evaluación, basado en la individualización del estudiante en sus metas, necesidades y limitaciones.
- Modelo ADDIE: es un diseño instruccional interactivo, donde el diseñador analiza los resultados obtenidos en cualquier fase y le permite regresar a reestructura o mejorar cualquier fase en donde se encontró ciertos errores o aspectos a mejorar, sus fases son:
 - Análisis: Estudiantes, contenidos y entorno
 - Diseño: desarrollo del curso con el enfoque pedagógico y método
 - Desarrollo: creación de los contenidos y materiales
 - Implementación: puesta en práctica del proceso de aprendizaje
 - Evaluación: formativa de cada etapa y sumativa con pruebas específicas
- Modelo PACIE: (Camacho, 2019 como se citó en Cobos et al., 2020) es “una metodología que permite el uso de las Tic como un soporte a los procesos de enseñanza-aprendizaje que da realce al esquema pedagógico de la educación real”
 - Presencia: crear la necesidad en el estudiante para ingresar al aula virtual a aprender
 - Alcance: los objetivos a alcanzar en el entorno virtual
 - Capacitación: promueve el autoaprendizaje a través de las diferentes actividades y herramientas que se presentan en el aula virtual.
 - Interacción: construcción de conocimientos para socializar y compartir la información.
 - E-learning: utilizar la tecnología disponible y al alcance dentro del entorno virtual de aprendizaje.

Proceso enseñanza – aprendizaje

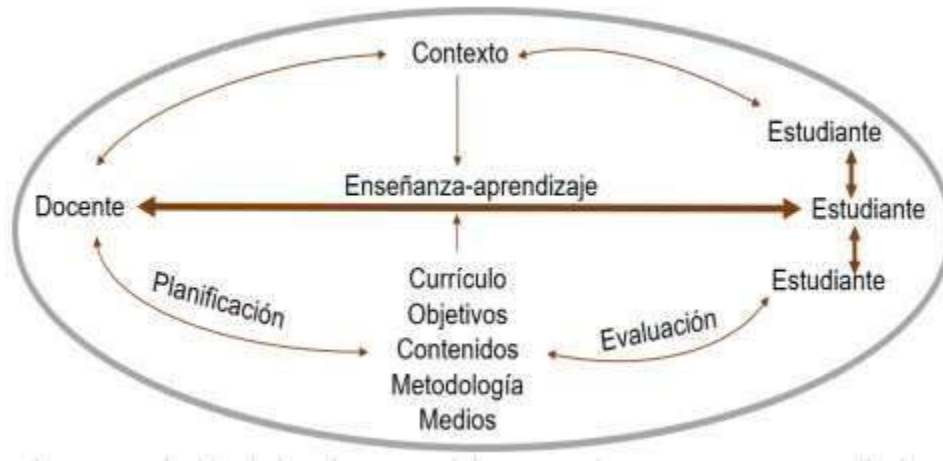
El proceso de enseñanza – aprendizaje adquiere relevancia dentro de la actividad académica, es el que orienta las diferentes actividades que van encaminadas a la adquisición de conocimiento, pero más aún a la construcción del mismo, en este sentido Moreno et al. (2022) expone que existen momentos dentro del procesos que lo caracterizan como el diseño, la dinámica y la evaluación, propiciando una adecuada estimulación al aprendizaje independientemente del nivel educativo.

Para Ramírez, (2022) este proceso se constituye en un elemento esencial para el desarrollo de la personalidad en cuanto al estudiante se refiere y, permite identificar la mejor teoría que se puede aplicar en el proceso pedagógico, direccionando las actividades a realizarse y permitiendo la efectiva comunicación entre docente y estudiante, identificando los estilos de aprendizaje propios y de esta manera permitiendo su participación en experiencias concretas de aprendizaje.

Así, Qualitas, Osorio Gómez et al., (2022) enmarca el protagonismo que deben tener tanto docentes como estudiantes en el proceso con una relación bidireccional; el docente planifica y ejecuta el proceso pedagógico, analizando el contexto y las características de los estudiantes, para luego revisar los objetivos, metodología que se aplica, contenidos a enseñar y las evaluaciones, mientras que el estudiante se encuentra en una interacción constante mejorando el trabajo en equipo, su disciplina y logrando el aprendizaje significativo.

Figura 1

Imagen Procesos de enseñanza - aprendizaje



Nota. Fuente: Relación de los elementos del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje. Elaborado por: Osorio, Vidanovic y Finol, 2021.

El proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla gradualmente en base a las experiencias previas que tienen los estudiantes y la interacción que se efectúa con el medio que los rodea, buscando siempre soluciones a problemas que se presentan para de esta manera, lograr la transformación del entorno o situaciones que afectan en un sentido personal o a un grupo social al que pertenece. (Delgado et al., 2020)

En la nueva era del conocimiento, es importante que la enseñanza tradicional cambie con el fin de lograr mejores resultados, cambiando a un espectro más amplio de información y no solo a la solicitada por el docente, en este sentido Belén et al. (2021) expone varias capacidades que son necesarias para mejorar el proceso cognitivo del ser humano y que promuevan los juicios críticos que aporten a la sociedad en la que viven:

- Comparar: de acuerdo al análisis de la historia y experiencias, sacar un criterio propio desde las semejanzas y experiencias, aportes significativos y errores, que ayude a la toma de decisiones.

- Argumentar: generar debates a través de la construcción de argumentos lógicos, con el fin de cambiar la perspectiva de quienes le escuchan, pero también asimilar criterios de otras personas.
- Demostrar: mediante el pensamiento crítico, establecer los fundamentos teóricos prácticos para la comprobación de una hipótesis, mediante los métodos seleccionados.
- Valorar: el establecer escalas de valores, que permitan analizar desde un valor las características, conductas, experiencias de diferentes situaciones para generar nuevos modelos vivenciales.

El aprendizaje se logra mediante la cooperación y colaboración, buscando siempre calidad en lo que se aprende e inclusión, en este sentido el aprendizaje significativo se adquiere a través del trabajo en equipo ayudando a generar cohesión, colaboración y consenso (Salgado et al., 2022) favoreciendo que en el estudiante se desarrollan competencias personales y sociales, que llevan a la formación integral del individuo y genera una participación activa en el contexto educativo.

En cuanto al área de Estudios Sociales, la integración de herramientas tecnológicas, ayuda a la interactividad, en sí la materia de Historia es básicamente teórica, por lo que tiende a ser memorista y genera en muchos casos confusión y aburrimiento en los estudiantes, sin embargo, los docentes siempre buscan nuevas formas para la enseñanza, de ahí que la importancia de buscar e implementar herramientas que conlleven a la construcción del aprendizaje mediante técnicas y métodos de acuerdo al contexto del estudiante y a sus particularidades.

Refuerzo pedagógico

De acuerdo al Ministerio de Educación del Ecuador el refuerzo académico “implica el conjunto de acciones que deben realizar los docentes según el artículo 208 del Reglamento

General a la LOEI y de acuerdo al Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil. Estas acciones deben realizarse dentro del horario regular de clase de los estudiantes y deben estar contempladas, en la medida de las posibilidades, en el distributivo de la carga horaria semanal del docente”

Sin embargo, se puede expandir el refuerzo a otras áreas o contextos en los que el estudiante está familiarizado, es así que, en esta nueva era de tecnología se puede aprovechar esta potencialidad, ampliando las actividades a realizar y utilizando las herramientas tecnológicas que se encuentren a la mano y se adapten al contexto de los estudiantes.

La búsqueda del desarrollo de habilidades en los estudiantes, con el fin de que estos alcancen las habilidades para mejorar los logros académicos, para ello se debe analizar las áreas específicas en donde existe una mayor debilidad en el rendimiento académico para luego desarrollar las actividades que permitan una práctica y ejercitación constante, mediante la interactividad y la retroalimentación permanente (Córdova et al., 2021)

En su estudio Mendoza Castro & Arroba Cárdenas (2021) concluyen que los docentes no tienen el nivel de conocimientos necesarios para la aplicación del refuerzo académico de una manera que ayude a la adquisición de conocimientos y aprendizaje significativo, sin embargo esta aplicación de refuerzos se lo hace continuamente a lo largo de todo el año lectivo, generando resultados y que se ven reflejados en el rendimiento académico permitiendo el desarrollo de destrezas, habilidades y competencias.

Diferentes herramientas que se encuentran en el internet o fuera de él, puede ser aprovechadas para el refuerzo académico, diferentes estudios se han realizado utilizando Gamificación, el modelo TPACK, YouTube, GeoGebra, Entornos Virtuales de Aprendizaje, Sitios web, etc. Estas herramientas tecnológicas, potencian el aprendizaje al hablar de nativos digitales,

Una de las estrategias que se emplea para el refuerzo académico está la tutoría en temas específicos, Capa Benítez (2020) manifiesta que la tutoría consiste en el acompañamiento de una docente tutor que oriente al estudiante que tiene problemas de aprendizaje o necesita de adaptaciones en el proceso de aprendizaje, con ello se busca las soluciones efectivas a los inconvenientes que se puedan encontrar.

Es así que se efectúa varias formas de refuerzo académico, que van desde la tutoría guiada, clases de repaso que se dan dentro del aula de clases y fuera de ellas, creación de programas para refuerzos especiales fuera del horario académico y que consta de la aclaración de un tema en específico y actividades evaluativas; también los refuerzos académicos en línea utilizando las aulas virtuales o espacios destinados a contener actividades que se pueden resolver tanto síncrona como asíncronamente.

El M-learning ha influido en gran medida al proceso de enseñanza -aprendizaje que se da en las instituciones académicas en todo nivel, beneficiando al acompañamiento pedagógico y fortaleciendo la participación activa de los estudiantes, esta tecnología aporta en el desarrollo de las habilidades y capacidades de los estudiantes en la búsqueda de solución de problemas y la toma de decisiones. (Acuña & Sevilla, 2021)

En este sentido, se hace primordial la búsqueda de actividades o estrategias que ayuden a los estudiantes al mejoramiento del rendimiento académico y a la construcción del conocimiento, con el objeto de adquirir aprendizajes significativos que le ayudaran en la actividad académica, al fortalecer sus habilidades y competencias, el estudiante mejorará la confianza en si mismo y aportará al desarrollo del grupo con sus aportes y conocimientos sobre algún tema específico.

En el estudio de Caiza Apugllón, (2020) elabora un aula virtual a través de Google Classroom para la materia de estudios sociales, evidenciando la combinación de herramientas

digitales para el aprendizaje y la motivación y aceptación en los estudiantes al recibir el refuerzo académico mediante esta herramienta. De esto se observa, que la implementación de un aula virtual mejora el rendimiento académico y presenta mayores herramientas en el trabajo con los estudiantes.

Siendo así, un refuerzo académico debe contener una evaluación diagnóstica sobre los conocimientos del tema a reforzar, determinar los objetivos a perseguir con el refuerzo, estos deben ser claros y medibles, contar con una planificación, establecer mecanismos de aprendizajes individualizados en el contexto del estudiante, contar con una retroalimentación constante y solucionar las dudas que se tenga, y un constante monitoreo de las actividades realizadas y un seguimiento en el aprendizaje del estudiante.

Esto aplicado al área de Estudios Sociales, específicamente en la materia de Historia, denotará mayor participación del estudiante en la adquisición de aprendizajes significativos mediante la gestión de su propio avance y la utilización de aulas virtuales y actividades que lleven poco a poco al entendimiento en la parte cognitiva de los conocimientos, ampliando sus estrategias de investigación y aumentando la curiosidad por aprender más y mejor según su iniciativa.

Al hablar de refuerzo académico se considera las diferentes maneras que se tiene para complementar las formas de aprender, y en donde los estudiantes tengan el interés por reforzar los conocimientos adquiridos, aclarar dudas y vacíos que se encuentren en el ámbito cognitivo y mejorar su autoaprendizaje, esto se potencia en una materia teórica por excelencia como Estudios sociales, presentando nuevas herramientas y metodologías por parte del docente de dicha materia (John & Caicedo, 2019)

Un refuerzo pedagógico no se limita únicamente al aspecto cognitivo o a la parte teórica como una mera repetición de los contenidos y temas que se abordan en la materia, sino

también en la búsqueda de la adquisición del aprendizaje significativo mediante la construcción del propio conocimiento, esto se logra a través de varias actividades académicas que se desarrollan dentro y fuera del aula de clases. En este sentido la inclusión de las TIC provee de varias herramientas a utilizarse dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Desarrollo Integral

La formación integral del estudiante constituye un proceso continuo durante el periodo académico, permanente a través de diferentes actividades que se desarrollan para la adquisición de conocimientos y participativo para adquirir aprendizajes significativos que le ayuden a desarrollar todas las competencias y dimensiones que un ser humano debe tener para enfrentarse a las diferentes situaciones que la vida le ponga en su camino.

Dentro del aula de clases, al hablar de formación integral, se debe analizar al estudiante para diferenciar sus múltiples características y competencias que tiene, para identificar sus estilos de aprendizaje y desarrollar así, actividades académicas que permitan su desarrollo integral (Lizbeth Alonzo Rivera et al., 2016). En este sentido, no se trata solo de la simple transmisión de conocimientos e información, sino más bien de que el docente se constituya un guía para alcanzar dichos conocimientos y genere actividades interactivas en donde el estudiante se sienta cómodo al aprender y analice la información entregada, generando la capacidad de investigar y contrastar los datos obtenidos.

El aprendizaje cooperativo es otro factor involucrado en el desarrollo integral del estudiante, permitiendo el desarrollo de varias habilidades, tanto en el factor científico como análisis, investigación, solución a problemas, así como en el ámbito social generando empatía y organización, de esta manera la aplicación de los aprendizajes adquiridos no solo se verá dentro del aula sino en el contexto de cada estudiante (Salgado et al., 2022)

La capacidad de solucionar problemas mediante el análisis y continua adquisición de conocimientos sobre determinado problema, ayuda a que el estudiante genere soluciones que serán probadas y demostradas, esto a través de actividades que se realizan dentro y fuera del aula de clases, ayudándose de medios tecnológicos que permitan la utilización del método prueba y error, y que generen una retroalimentación automática.

Con todo ello el estudiante estará capacitado y listo para enfrentarse a los problemas que continuamente tiene, tanto en el aula de clases como fuera de ella, pero sobre todo tendrá la capacidad de analizar desde diferentes puntos de vista los problemas planteados, llegando así a la consecución de una solución y para el docente podrá medir los resultados en base al desarrollo de las actividades y la respuesta que el alumno tiene en su desarrollo.

Capítulo 2. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico.

Conceptualización y operacionalización de las variables o categorías.

Tabla 1

Categorías

Categoría	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores
Aula Virtual de aprendizaje	“Se puede definir el aula virtual como un ambiente para aprender en línea que permite la interacción en vivo entre el tutor y los alumnos mientras participan en actividades de aprendizaje. En otras palabras, el aula virtual es un espacio en línea compartido donde los alumnos y el tutor trabajan juntos simultáneamente” (Guzmán Y Valle et al., 2019)	<p>Tecnologías de la información y comunicación (TIC)</p> <p>Modelos auto instruccionales</p> <p>Herramientas web</p>	<p>Moodle</p> <p>Internet</p> <p>Computador</p> <p>Dispositivos móviles</p> <p>Teorías de aprendizaje</p> <p>ADDIE</p> <p>Multimedia</p> <p>Juegos digitales</p> <p>Documentos digitales</p> <p>Presentaciones en línea</p>

aula de acuerdo a las necesidades y a objetivos planteados, finalizando con la discusión de los resultados obtenidos y las conclusiones y recomendaciones del caso.

Alcance de la investigación

En los últimos tiempos, la tecnología a jugado un papel muy importante en los diferentes ámbitos de las actividades del ser humano, la educación no se queda aparte de estos cambios, es así que la inmersión tecnológica a resultado en la generación de varias herramientas como apoyo al quehacer educativo, dentro de este ámbito se utiliza dentro de la presente investigación un aula virtual para el refuerzo académico de los estudiante de decimo año de educación general básica de la Unidad Educativa José Julián Andrade en la materia de Estudios Sociales.

El alcance de este estudio está dirigido para los 27 estudiantes de décimo año de educación general básica paralelo C, a los mismos que se les realizara una encuesta para recoger los datos sobre su apreciación y experiencia con aulas virtuales. Seguidamente se establecer los resultados obtenidos una vez se haya implementado el aula virtual y su interacción con los estudiantes.

Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación va a ser aplicada, debido a que se buscará soluciones al problema planteado mediante la aplicación de un aula virtual que apoye el proceso de refuerzo académico en los estudiantes de décimo año en la materia de Estudios Sociales, mostrando los resultados obtenidos.

También será de carácter documental bibliográfica, debido a que se fundamenta en artículos científicos y publicaciones bibliográficas para establecer las conclusiones del caso en base a los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas, estableciendo así también una investigación descriptiva del fenómeno a estudiarse.

Cabe destacar que el contenido que se presenta dentro del Entorno Virtual de Aprendizaje (Aula Virtual) se centraliza en el refuerzo académico que se brinda a los estudiantes dentro del área de Estudios Sociales en la Materia de Historia, la Unidad seleccionada, los módulos y actividades se desarrollan de acuerdo a las necesidades de aprendizaje detectados con base a los informes académicos realizados por el docente.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Método empírico: se utilizó este método debido a que mediante la observación se determinó el problema pedagógico que da inicio al estudio de la presente investigación.

Método científico: en el presente trabajo de tesis, se utiliza el método científico al desarrollar objetivos, preguntas de investigación, marco teórico, metodologías, análisis estadístico de encuestas y la propuesta.

Método inductivo – deductivo: parte a través de la observación de un fenómeno en particular como es el refuerzo pedagógico necesario en los estudiantes, llegando a premisas generales, utilizando también la deducción al observar fenómenos generales y particularizarlos dentro del estudio del presente proyecto de acuerdo a los objetivos planteados.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

La observación: mediante este instrumento, se observo detenidamente al fenómeno, recopilando información necesaria y registrándola para su posterior análisis y discusión.

La encuesta: mediante una serie de preguntas organizadas y estructuradas, se obtuvieron datos de la muestra seleccionada, para analizarlos y procesarlos, presentado mediante cuadros estadísticos y tablas que permitirán el desarrollo de la investigación. Anexo 3

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

El total de la población constituyen los 152 estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Julián Andrade. La muestra representa

los 27 estudiantes del Décimo Año de Educación General Básica, paralelo “C” de la Unidad Educativa José Julián Andrade.

El muestreo aleatorio simple se realiza mediante el conocimiento de los diferentes elementos que conforman la población, de esta manera se va seleccionando a los miembros que van a conformar la muestra requerida (Cortés Cortés et al., 2019). Este tipo de muestreo sirve para poblaciones con un número pequeño de integrantes y se escoge de acuerdo a la conveniencia del investigador en base a las características presentadas.

El muestreo fue escogido mediante el muestreo aleatorio simple debido a que uno de los investigadores realiza su actividad académica en este paralelo, y por lo tanto se hace más efectiva la aplicación de las encuestas a los estudiantes y mucho más fiable los datos obtenidos. También es importante la interacción y el control que se realiza al momento de la aplicación del aula virtual. Por lo que no se realiza ninguna prueba estadística para el cálculo, sino se efectúa en base a la observación del fenómeno y a la accesibilidad a la población muestra objeto de este estudio por parte de los investigadores.

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

Los datos son recogidos a través de la encuesta realizada a los estudiantes mediante los formularios de Google, consta de 10 preguntas, cuyo objetivo es indagar sobre el tipo de tecnología que usan los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” para reforzar los temas aprendidos en la asignatura de Estudios Sociales.

Con las respuestas, se procede a realizar un cuadro de resultados y porcentajes, para realizar los gráficos estadísticos mediante figuras de barras y circulares, estableciendo así los porcentajes de las preferencias y utilidades de los estudiantes, estableciendo el contexto en el que se desarrolla y las potencialidades que se tiene para la aplicación del proyecto.

Con estos datos se procede al análisis de los mismos, y su interpretación, mismos que servirán en la realización de la propuesta y el establecimiento de los resultados al aplicar el aula virtual, generando soluciones al problema planteado y estableciendo los criterios de aplicación y soluciones.

Estrategia investigativa

Etapas de diagnóstico inicial

Obtención de la información: se procedió a crear el formulario mediante Formularios de Google, para su aplicación a los 27 estudiantes que conforman el paralelo C del décimo año de educación general básica.

Análisis de la información: en este aspecto, mediante cuadros de porcentaje y gráficos estadísticos se representa la información obtenida, para analizar las respuestas obtenidas en base al uso de tecnología por parte de los estudiantes en la materia de Estudios Sociales y su acercamiento a las aulas virtuales.

Validación de la información: se procede a validar la información, encontrándose que es viable debido a que se realizó en el laboratorio de informática en presencia de la docente y con la guía de la misma para solventar alguna dificultad o duda.

Modelación de la propuesta

El modelo seleccionado para la realización del aula virtual de refuerzo académico en la materia de Estudios Sociales será ADDIE, que presenta las fases más detalladas y se acopla de mejor manera a nuestra investigación y aplicación.

Análisis: Se iniciará con la requerimentación tanto tecnológica como pedagógica, de acuerdo al contexto de los estudiantes y a la malla curricular que dispone el Ministerio de educación del Ecuador.

Diseño: en esta etapa se procederá al diseño del aula virtual en su estructura y modelado, así como las diferentes actividades que se utilizarán en el refuerzo pedagógico y el material digital que va a existir en el EVA.

Desarrollo: se utilizarán las diferentes herramientas existentes en la web para la creación de las diferentes actividades, se utilizará MilAulas.com para la creación del aula virtual y la colocación de los módulos correspondientes al refuerzo académico de Estudios Sociales para el décimo año de educación general básica paralelo C.

Implementación: en esta fase utilizando la plataforma MilAulas.com se inscribirá a los estudiantes en la plataforma, entregándoles un usuario y contraseña, luego presentarle el aula y una breve explicación de la misma, para que puedan realizar las actividades.

Evaluación: se establecerá una encuesta para determinar la satisfacción de los estudiantes con el aula y verificar los resultados obtenidos del refuerzo académico a través del entorno virtual de aprendizaje.

Etapas del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

Al analizar las diferentes fuentes de información y los resultados obtenidos al aplicar la encuesta, se determina que es válido su realización, y que los estudiantes tienen un interés en particular en utilizar nuevas herramientas para su proceso de aprendizaje, especialmente si se encuentran en un ambiente tecnológico que propicie un ambiente interactivo y muy intuitivo de utilizar para ellos que son nativos digitales y que la tecnología forma parte activa en la mayoría de sus actividades diarias.

Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

Tabla 2

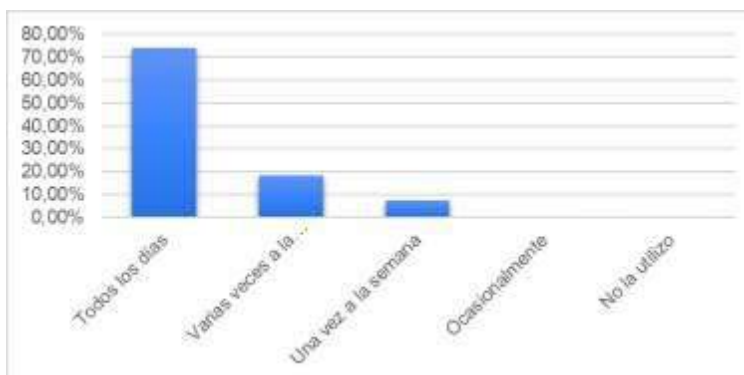
Pregunta No. 1 ¿Con qué frecuencia utiliza tecnología en su vida diaria?

Alternativas	Frecuencia	%
Todos los días	20	74,07%
Varias veces a la semana	5	18,52%
Una vez a la semana	2	7,41%
Ocasionalmente	0	0,00%
No la utilizo	0	0,00%
Total	27	100,00%

Fuente: Datos obtenidos por medio de la encuesta

Figura 2

Resultados de la Pregunta No. 1



Análisis

Del total de encuestados, 20 estudiantes que corresponde al 74,04% respondieron que usa la tecnología todos los días y 5 estudiantes que corresponde al 18,52% que varias veces a la semana. De estos datos se interpreta que la tecnología está inmersa en la gran mayoría de las actividades que realizan los estudiantes y es un factor muy importante en su aprendizaje.

Tabla 3

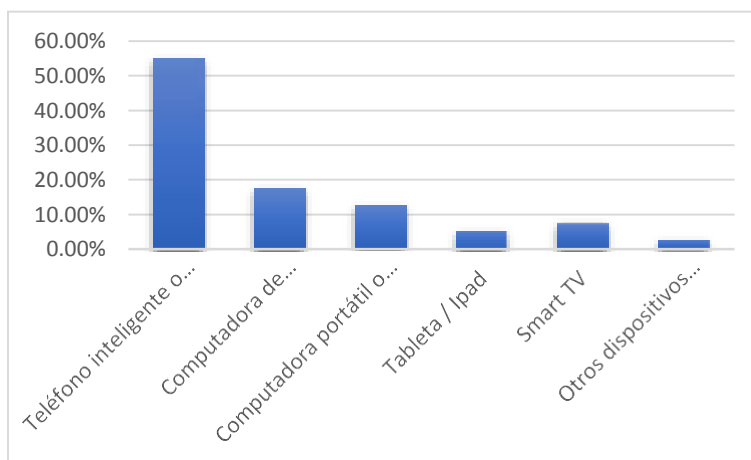
Pregunta No. 2 ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza regularmente?

Alternativas	Frecuencia	%
Teléfono inteligente o smartphone	22	55,00%
Computadora de escritorio	7	17,50%
Computadora portátil o laptop	5	12,50%
Tableta / Ipad	2	5,00%
Smart TV	3	7,50%
Otros dispositivos tecnológicos	1	2,50%
Total	40	100,00%

Fuente: Datos obtenidos por medio de la encuesta

Figura 3

Resultados de la Pregunta No. 2



Análisis

Del total de respuestas obtenidas, 55,00% utilizan regularmente el teléfono inteligente o smartphone, el 17,50% utiliza la computadora de escritorio y un 12,50% la computadora portátil o laptop. En este sentido, los estudiantes encuestados tienen acceso a la tecnología, que se ve

reflejado en un mayor número en teléfonos celulares inteligentes, con lo cual el acceso al aula virtual se vería favorecido con estas herramientas.

Tabla 4

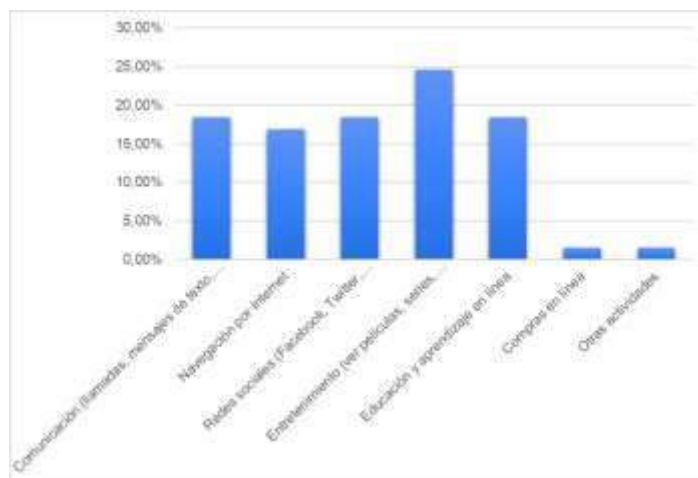
Pregunta No. 3 ¿Para qué actividades utiliza la tecnología con más frecuencia?

Alternativas	Frecuencia	%
Comunicación (llamadas, mensajes de texto, correo electrónico, videoconferencias)	12	18,46%
Navegación por Internet	11	16,92%
Redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.)	12	18,46%
Entretenimiento (ver películas, series, escuchar música, jugar videojuegos, etc.)	16	24,62%
Educación y aprendizaje en línea	12	18,46%
Compras en línea	1	1,54%
Otras actividades	1	1,54%
Total	65	100,00%

Fuente: Datos obtenidos por medio de la encuesta

Figura 4

Resultados de la Pregunta No. 3



Análisis

Los encuestados manifiestan que las actividades en las que utilizan las tecnologías están un 18,56% en comunicación (llamadas, mensajes de texto, correo electrónico, videoconferencias), un 16,92% en navegación por Internet, el 18,46% para redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.), un 24,62% lo utiliza para entretenimiento (ver películas, series, escuchar música, jugar videojuegos, etc.) y el 18,46% para educación y aprendizaje en línea. De los datos obtenidos se puede observar que el internet es de gran ayuda y aporte significativo en los estudiantes, utilizándolo en varios factores y entre los más importantes esta la educación, en sus tareas diarias o consultas realizadas, también influye en el aprendizaje observado en personas nativas digitales.

Tabla 5

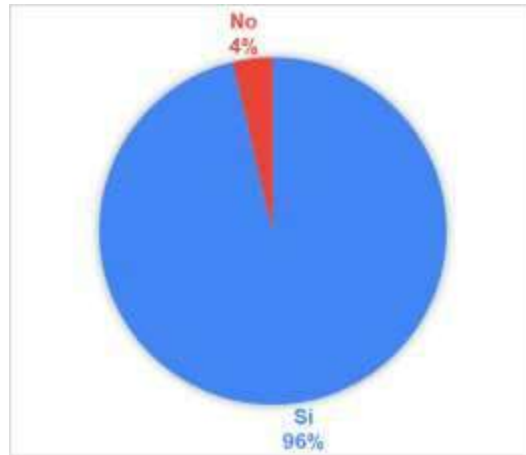
Pregunta No. 5 ¿Tiene acceso a Internet en su hogar?

Alternativas	Frecuencia	%
Si	26	96,30%
No	1	3,70%
Total	27	100,00%

Fuente: Datos obtenidos por medio de la encuesta

Figura 5

Resultados de la Pregunta No. 5



Análisis

De los 27 encuestados los 26 estudiantes que corresponde al 96,30% manifiestan que si tienen acceso a internet en sus casas mientras que 1 estudiante que es el 3,70% no tiene acceso. Se interpreta que no se va a tener complicaciones al momento de acceder al aula virtual para el refuerzo académico, y por tanto se procederá a realizar las actividades que ayuden a la obtención de aprendizaje.

Tabla 6

Pregunta No. 7 ¿Está familiarizado/a con el concepto de "aula virtual"?

Alternativas	Frecuencia	%
Si	20	74,07%
No	7	25,93%
Total:	27	100,00%

Fuente: Datos obtenidos por medio de la encuesta

Figura 6

Resultados de la Pregunta No. 7



Análisis

De los 27 encuestados 20 estudiantes que corresponde al 74,07% responden que si están familiarizados con el concepto de aula virtual mientras que 7 estudiantes que es el 15,93% no tienen conocimiento. Estos datos demuestran que, en la era tecnológica, los estudiantes acceden a muchas herramientas que se encuentran en el internet, entre ellas el aula virtual, por lo tanto, no se les dificultará la utilización del mismo.

Tabla 7

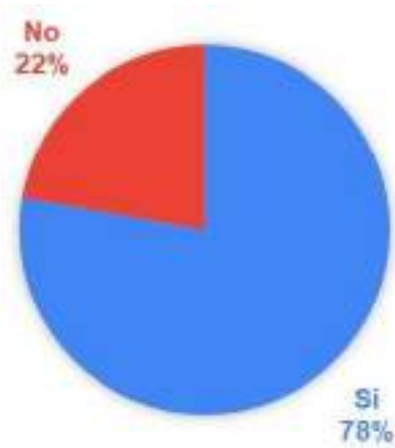
Pregunta No. 9 ¿Ha tenido alguna experiencia previa utilizando un aula virtual para aprender alguna asignatura como Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
Si	21	77,78%
No	6	22,22%
Total	27	100,00%

Fuente: Datos obtenidos por medio de la encuesta

Figura 7

Resultados de la Pregunta No. 9



Análisis

En cuanto a la pregunta sobre si ha tenido alguna experiencia previa utilizando un aula virtual para aprender alguna asignatura como Estudios Sociales los 27 encuestados respondieron 21 estudiantes que corresponde al 77,78% responden positivamente mientras que 6 estudiantes que es el 22,22% responden que no. Lo que expone estos datos es que los estudiantes se encuentran.

Capítulo 3. Propuesta de solución al problema y resultados.

Título

“Aula virtual de aprendizaje para el refuerzo pedagógico de estudios sociales en décimo año de educación general básica superior”

Justificación

Ante el cambio de época que estamos viviendo, en el ámbito educativo se desarrollan varias estrategias para que el proceso de enseñanza – aprendizaje vaya mejorando cada vez más y sobre todo adaptándose a los cambios sustanciales que la sociedad del conocimiento exige. En este sentido, una de las estrategias presentes son los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), que presentan un espacio en el internet donde se puede realizar actividades académicas interactivas.

El desarrollo del refuerzo académico, generalmente se lo hace luego de clases, en la misma tónica que las clases normales, con los mismos procesos y el mismo método de evaluación, esto provoca que los estudiantes generen un rechazo a la hora de recibir el refuerzo, tomándolo como una obligación y no como un nuevo aprendizaje. Ante esto surge la necesidad de buscar nuevas herramientas metodológicas y aplicarlas a estrategias pedagógicas para mejorar el rendimiento académico y la construcción de los conocimientos en los estudiantes tanto en clases como en sus hogares.

La presente propuesta consta del desarrollo de un aula virtual, que servirá para el refuerzo académico en la materia de estudios sociales de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa José Julián Andrade. Así, se proporciona una nueva herramienta interactiva, adaptada a la realidad de los estudiantes y con numerosas actividades que reforzara la adquisición del aprendizaje significativo y que estará disponible en todo momento para que el estudiante refuerce los temas a tratar.

Factibilidad

El proyecto es factible debido a la operacionalidad con que se ejecutó los distintos procesos en la construcción de la propuesta, teniendo los materiales y recursos a utilizar. En cuanto a la parte técnica, se cuenta con los conocimientos necesarios para su elaboración y aplicación, en el recurso humano se tiene el acceso a los estudiantes. El proyecto es económicamente factible ya que el aval económico es realizado por parte de los maestrantes.

Es viable, debido a la confiabilidad, calidad y coherencia de la información encontrada en fuentes bibliográficas científicas sobre los temas y objetivos planteados, el desarrollo el aula virtual constituye un importante apoyo a los docentes y estudiantes en el refuerzo académico, así como también a la institución educativa, ya que cuenta con nuevas herramientas para mejorar continuamente los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Descripción de la propuesta

La propuesta se basa en la creación de un aula virtual a través de la plataforma MilAulas, espacio gratuito que permite contener todas las actividades propuestas para el refuerzo académico. El aula virtual creada es un aula iconográfica, consta de un primer módulo que se llama aspectos preliminares, en donde se da una orientación de aula.

Luego, contiene 3 módulos académicos: Primera guerra mundial, migración y la Constitución del Ecuador, cada uno con actividades interactivas que desarrollar, material de conocimiento, evaluaciones y autoevaluaciones. Para terminar con una evaluación final en modo de gamificación.

La Unidad académica y los módulos que pertenecen a ella, se seleccionó en base a los informes de carácter académico emitido por el docente de la materia, en donde se observó la necesidad del refuerzo académico en dicha temática y la utilización de un medio tecnológico que ayude a generar un ambiente en el cual el estudiante se vea inmerso y resulte familiar para

él, con ello se atrae la atención y se presta la interactividad y retroalimentación requerida para que esta actividad académica cumpla con los objetivos y metas planteadas.

Desarrollo de la propuesta

Para el desarrollo de la propuesta se utilizó el modelo ADDIE, debido a que prestaba las mejores características al diseñar el aula y los pasos necesarios y organizados para su construcción.

Análisis

Se trabajó con los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar comprendida en edades de 14 a 15 años, en un número de 27 personas que al ser nativos tecnológicos necesitan de herramientas digitales que apoyen el proceso de refuerzo académico que la institución brinda específicamente en la materia de Ciencias Sociales.

El refuerzo pedagógico en la unidad educativa es constante por parte del docente sin embargo este refuerzo muchas veces no llega a cumplir los objetivos planteados debido al usar los métodos tradicionales de enseñanza el estudiante tiende aburrirse y a perder su atención, por lo que se realizó una encuesta sobre el acercamiento de los estudiantes a la tecnología y a las aulas virtuales, con las respuesta se analiza la creación del aula y los diferentes materiales didácticos digitales que contiene.

En la parte técnica se utilizó la plataforma milaulas.com la misma al ser de carácter gratuito permite generar aulas virtuales, creación de usuarios y presentación de recursos y actividades que el aula tiene para el refuerzo académico. En este aspecto se utilizó diferentes plataformas de carácter educativo como Genially, Educaplay, entre otros.

En las encuestas realizada la mayoría de los estudiantes cuenta con internet en sus casas por lo que el acceso al aula virtual está garantizado, también cuenta con equipos

tecnológicos como computadora, teléfonos inteligentes y en un gran porcentaje han tenido experiencias previas con aulas virtuales y / o plataformas educativas, esto hace que el desarrollo del aula virtual sea en un ambiente web y con recursos digitales atractivos para los estudiantes.

Diseño

El aula virtual que se realizó fue de tipo iconográfica donde se refuerza los temas de la primera guerra mundial, la migración y la constitución, cada uno de ellos tiene varios recursos y actividades como conocimiento previo, material de refuerzo, actividades lúdicas y una evaluación, que sirve como autoevaluación de conocimientos para que el estudiante pueda medir sus fortalezas y debilidades.

Tabla 8

Fase de Diseño de la Propuesta

Resultados de aprendizajes por unidades	Detalle de unidades
Conocer la estructura del curso con sus objetivos, características y alcances.	Unidad 01: Presentación del Curso
Identificar cronológicamente las diferentes acciones ocurridas en este suceso histórico y sus repercusiones a nivel mundial.	Unidad 02: La primera guerra mundial
Establecer los diferentes factores que provoca la migración y las consecuencias que trae a las familias ecuatorianas.	Unidad 03: La migración
Saber que es la constitución, sus características y	Unidad 04: La constitución

aplicaciones fundamentales dentro de la estructura del Ecuador.	
---	--

Fuente: Elaboración propia

Desarrollo

Con base en el análisis y diseño generado en las etapas anteriores, se procedió al modelado de la estructura general del aula virtual y de sus diferentes actividades que potenciaran el aprendizaje de los temas que son parte del refuerzo académico en la materia de estudios sociales para décimo año de educación general básica. Cada actividad y recurso cuenta con una descripción y servirá para alcanzar los resultados de aprendizaje.

Tabla 9

Fase de Desarrollo de la Propuesta de la Unidad 01

Estructura de la Unidad 01: Presentación del Curso		
Objetivo: Explorar la parte introductoria al curso y su información básica, para el correcto desenvolvimiento en la plataforma y las unidades de estudio.		
Resultado de Aprendizaje: Conocer la estructura del curso con sus objetivos, características y alcances.		
Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Recursos
Introducción del curso	Bienvenida al curso y explicación a breves rasgos del contenido del aula virtual	Genially

	Perfil de los instructores y un mensaje con las expectativas que tienen del curso	Genially
	Objetivos del aula virtual	Genially
	Foro de dudas, donde los estudiantes puedan exponer las inquietudes que surjan a medida que van revisando el material del aula virtual	Moodle

Fuente: Elaboración propia

Tabla 10

Fase de Desarrollo de la Propuesta de la Unidad 02

Estructura de la Unidad 02: La primera guerra mundial		
Objetivo: Analizar los procesos históricos mundiales de la primera mitad del siglo XX como la expansión de la Industria y el comercio, el colonialismo, la Primera Guerra Mundial, la posguerra, la Revolución rusa, la Segunda Guerra Mundial y su relación con los cambios socioeconómicos de Latinoamérica en este mismo período.		
Resultado de Aprendizaje: Identificar cronológicamente las diferentes acciones ocurridas en este suceso histórico y sus repercusiones a nivel mundial.		
Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Recursos
La primera guerra mundial:	Conocimiento previo:	

<ul style="list-style-type: none"> • Los conflictos se agudizan • La paz armada • La cuestión de los Balcanes • Estalla el conflicto • Cuatro años de guerra sangrienta • Consecuencias de la guerra 	<p>¿Cómo era la economía antes de la primera guerra mundial?</p> <p>Actividad: Nube de palabras</p>	<p>Genially</p> <p>Mentimeter</p>
	<p>Video Resumen del Tema</p> <p>Material de refuerzo</p>	<p>YouTube</p> <p>PDF</p>
	<p>Actividades:</p> <p>Mapa interactivo: identificación de países participantes</p> <p>Matching pairs: Asocie los acontecimientos ocurridos en esta época:</p> <p>Ensayo: explique con sus propias palabras</p>	<p>Educaplay</p> <p>Educaplay</p> <p>Moodle</p>
	<p>Autoevaluación estructurada de conocimientos final de la unidad</p>	<p>Moodle</p>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11

Fase de Desarrollo de la Propuesta de la Unidad 03

<p>Estructura de la Unidad 03: La migración</p>
<p>Objetivo: Examinar el papel de la migración a nivel mundial, de los principales flujos migratorios en América Latina en el contexto de sus causas y consecuencias, dificultades y</p>

conflictos.

Resultado de Aprendizaje: Establecer los diferentes factores que provoca la migración y las consecuencias que trae a las familias ecuatorianas.

Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Recursos
<p>La migración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las migraciones en la antigüedad • Migraciones y modernidad • Movimientos migratorios transoceánicos, siglos XVI-XIX 	<p>Conocimiento previo:</p> <p>¿Qué razones motivan al ser humano para trasladarse de un lugar a otro, con familia o solos, tanto en la antigüedad como en la época?</p> <p>Actividad: Crear nube de palabras</p>	<p>Genially</p> <p>WordArt</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos migratorios XX-XXI • Globalización 	<p>Material de refuerzo</p> <p>Video Causas y características de la migración</p>	<p>Emaza</p> <p>YouTube</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Migraciones en América Latina • Tipos de migraciones 	<p>Actividades:</p> <p>Sopa de letras identificando palabras claves del tema</p>	<p>Educaplay</p>
	<p>Autoevaluación estructurada de conocimientos final de la unidad</p>	<p>Moodle</p>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12

Fase de Desarrollo de la Propuesta de la Unidad 04

Estructura de la Unidad 04: La Constitución		
<p>Objetivo: Comprender la naturaleza de la democracia y la ciudadanía y los movimientos sociales, con sus inherentes derechos y deberes ciudadanos, el papel de la Constitución y la estructura básica del Estado, para estimular una práctica ciudadana crítica y comprometida.</p>		
<p>Resultado de Aprendizaje: Saber que es la constitución, sus características y aplicaciones fundamentales dentro de la estructura del Ecuador.</p>		
Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Recursos
<p style="text-align: center;">La constitución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las reglas del juego • ¿Para que sirve la constitución? • Resumen contenido de la constitución 	<p>Conocimiento previo:</p> <p>¿Para que sirve la constitución?</p> <p>Actividad: Abrir las cajas</p>	<p>Genially</p> <p>Wordwall</p>
	<p>Material de refuerzo</p> <p>Video: Historia de la constitución del Ecuador</p>	<p>Canva</p> <p>YouTube</p>
	<p>Autoevaluación estructurada de conocimientos final de la unidad</p>	<p>Nearpod</p>
	<p>Autoevaluación final usando una herramienta de gamificación</p>	<p>Genially</p>

Fuente: Elaboración propia

Implementación

La implementación del aula virtual se lo realizó siguiendo el esquema creado en diseño y desarrollo. Una vez que el estudiante ingrese al aula iconográfica de refuerzo de Estudios Sociales que se creó en Moodle usando la plataforma milaulas, tiene como primera pantalla la siguiente figura, que nos muestra las 4 unidades que forma el curso como un menú para que el estudiante elija si desea realizar el curso de forma secuencial o ir directamente al tema del cual tenga más dificultad. En la implementación se decidió cambiar el Foro de dudas como un apartado que sea parte del menú de inicio para que sea de fácil acceso para los estudiantes y puedan participar no solo los instructores sino también compañeros que tengan claro el tema, para que se realice también un trabajo colaborativo por parte de los alumnos.

Para presentar el inicio del curso se utilizó el recurso Área de Texto y Medios para crear los iconos que constituyen el menú principal del aula virtual, al editar este recurso, se usó una tabla para incorporar las imágenes y los enlaces correspondientes que permitan navegar por las diferentes unidades del curso del refuerzo de Estudios Sociales. Para diferenciar cada unidad se utiliza códigos de colores para identificar el contenido del curso.

Figura 8

Pantalla de Inicio del Aula Virtual



La primera unidad llamada Presentación del Curso contiene los apartados de bienvenida al curso, que se refiere a un breve resumen de cómo se constituye el curso; los perfiles de los instructores con un mensaje motivacional para los estudiantes y los objetivos que alcanzarán los estudiantes cuando culminen el refuerzo.

Para crear este submenú que pertenece a la unidad 1, se cambió el recurso a página, pero se siguió el mismo proceso que se utilizó para crear el menú y respetando el color que corresponde a esa unidad. Al final de la página se agregó un botón que permita regresar al menú principal o inicio.

Figura 9

Pantalla de Presentación del Curso



Al ingresar a la primera opción del submenú se muestra una presentación del software en línea Genially, este apartado se creó usando también el recurso Página, el cual permite insertar el código embebido de otras herramientas web educativas en este caso de Genially para presentar la información de forma dinámica y atrayente para el usuario. En la parte final se agregó dos botones para volver al submenú anterior o para volver al menú principal del aula virtual acorde a las necesidades del estudiante.

Figura 10

Pantalla de Bienvenida al Curso



Para las otras opciones del submenú llamados perfiles de los instructores y objetivos se utilizó el mismo proceso que la opción anterior de Bienvenidos al curso, se utilizó el mismo tipo de presentación para que las páginas de la unidad 1 tengan la misma visualización y los botones de navegación.

Figura 11

Pantallas de Aspectos Generales del Curso



En el submenú de la unidad 2 llamada Primera Guerra Mundial, se crearon 4 opciones que son conocimiento previo para recordar aspectos previos al tema principal que son ya de conocimiento de los estudiantes, en material de refuerzo se detallan subtemas puntuales e importantes para entender el tema, actividades de Gamificación acorde al tema y la autoevaluación, para que los estudiantes pueden ver como esta su progreso.

Figura 12

Pantalla del Menú del Curso del Capítulo 1



En la página de conocimiento previo se inicia con una presentación en Genially para que el estudiante reflexione sobre eventos ocurridos antes de la primera guerra mundial y que ya fueron estudiados, para complementar se propone una actividad creada usando la aplicación Mentimeter que permite crear presentaciones con anotaciones en tiempo real, en este caso una nube de palabras, para que los alumnos puedan encontrar palabras claves que pueden describir los hechos ocurridos antes de la primera guerra mundial.

Figura 13

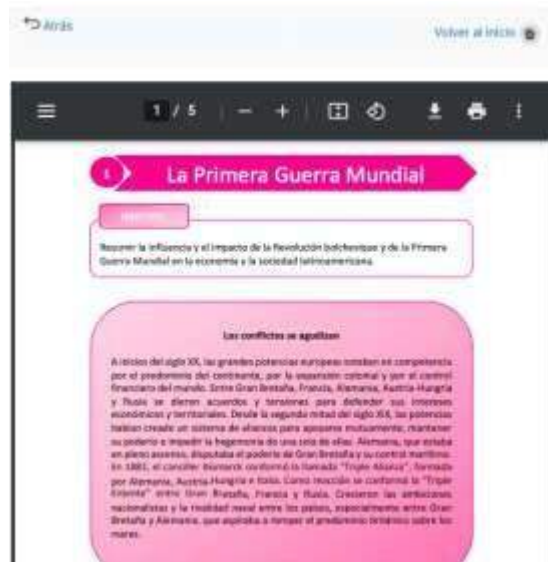
Pantallas de Conocimiento Previo del Capítulo 1



La página del Material de Refuerzo de la primera Guerra Mundial está constituida por dos tipos de recursos en primero un video explicativo en el que se resume todos los hechos ocurridos durante este periodo de la historia en pocos minutos y segundo para fortalecer aún más, se adjuntó un archivo con los aspectos más relevantes y detallados de forma textual.

Figura 14

Pantallas del Material de Refuerzo del Capítulo 1



En las actividades de esta unidad se desarrollaron en la plataforma web Educaplay, un mapa interactivo para que puedan identificar los países que formaron parte de esta guerra y una actividad llamada matching pair que permite relacionar sucesos ocurrido en este periodo y finalmente los estudiantes realizarán un ensayo para que con sus propias palabras expliquen que entendieron sobre el tema.

Figura 15

Pantallas de Actividades del Capítulo 1



La realización el ensayo tiene la guía de una rúbrica de evaluación, para que el estudiante sea consciente de los parámetros necesarios para realizar este tipo de escritos, destacando si pudo identificar la idea principal, tiene secuencia, puede dar apoyo a sus opiniones y llegar a una conclusión, además de revisar la gramática y la ortografía.

Figura 16

Pantalla de un ensayo

EBS5 | Ensayo

Ensayo

Mostrar como hecho

Apertura: miércoles, 28 de junio de 2023, 03:00

Escrita un ensayo (quea (200 palabras) con los hechos más relevantes ocurridos durante la primera guerra mundial, luego envía el PDF, tu evaluador será acorde a la siguiente rubrica.

Rubrica del Ensayo: Primera Guerra Mundial

Indicador	1. Identificación de los hechos más relevantes de la guerra	2. Descripción de los hechos más relevantes de la guerra	3. Análisis de los hechos más relevantes de la guerra	4. Conclusión de los hechos más relevantes de la guerra	5. Valoración de los hechos más relevantes de la guerra
Contenido	Identifica los hechos más relevantes de la guerra.	Describe los hechos más relevantes de la guerra.	Analiza los hechos más relevantes de la guerra.	Concluye los hechos más relevantes de la guerra.	Valora los hechos más relevantes de la guerra.
Forma	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma clara y concisa.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma clara y concisa.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma clara y concisa.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma clara y concisa.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma clara y concisa.
Ortografía	Presenta los hechos más relevantes de la guerra con una ortografía correcta.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra con una ortografía correcta.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra con una ortografía correcta.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra con una ortografía correcta.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra con una ortografía correcta.
Coherencia	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma coherente.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma coherente.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma coherente.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma coherente.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma coherente.
Cohesión	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma cohesiva.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma cohesiva.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma cohesiva.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma cohesiva.	Presenta los hechos más relevantes de la guerra de forma cohesiva.

AZUL

Ver perfil del docente

Finalmente se propone una autoevaluación para que el estudiante note cuáles son sus puntos débiles y fuertes sobre el tema, para de esta forma pueda volver a revisar los recursos o repetir la evaluación las veces que considere necesarios, hasta que tenga claro el contenido de la unidad.

Figura 17

Pantalla de la Evaluación del Capítulo 1

EBS5 | Evaluación primera guerra mundial

Evaluación primera guerra mundial

AZUL

Pregunta 1

Sin responder aún

Puntaje posible: 200

7 minutos restantes

La primera Guerra, es conocida como uno de los conflictos más importantes del siglo XX. ¿En qué periodo de tiempo se desarrolló?

a. 1914-1918

b. 1916-1920

c. 1910-1914

d. 1914-1919

Siguiente página

Navegación cuestionario

1 2 3

Finalizar intento

En el desarrollo de la siguiente unidad cuyo tema es La Migración se mantiene la misma estructura de Conocimiento Previo, Material de Refuerzo, Actividades y Evaluación para que el aula virtual tenga una disposición de patrones que sean fáciles de entender para los alumnos y puedan navegar de forma sencilla.

Figura 18

Pantalla del Menú del Curso del Capítulo 2



En el siguiente apartado de Conocimiento previo se crea una presentación en Genially y la actividad cambia, en lugar de participar de la nube de palabras, debe crear una usando la herramienta WordArt que permite crear esta actividad con diversos diseños gráficos, enseñando al estudiante el paso a paso para lograrlo.

Figura 19

Pantallas del Conocimiento Previo del Capítulo 2



Para la presentación del material de refuerzo se usa otro tipo de herramienta que es Emaze, que presenta una variedad de plantillas que pueden atraer la atención de los estudiantes y para completar un video sobre las causas y consecuencias de la migración para un mejor análisis de este fenómeno.

Figura 20

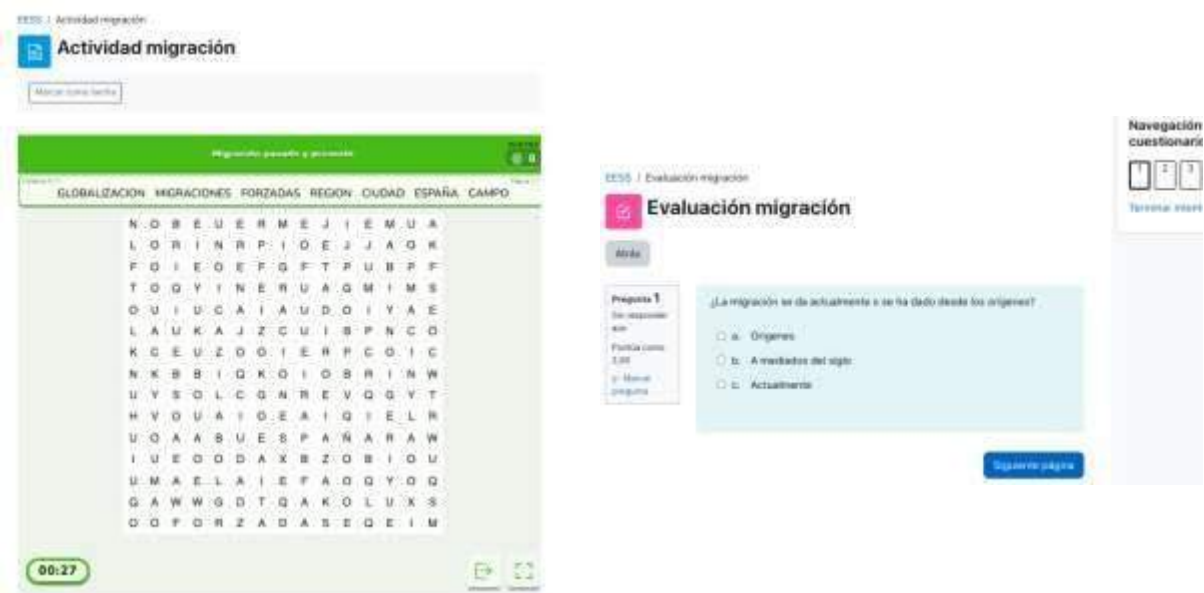
Pantallas del Material de Refuerzo del Capítulo 2



La actividad para este apartado es una sopa de letras con palabras claves del tema de Migración para de esta forma atraer la atención y concentración de los jóvenes y para terminar la unidad 2 la autoevaluación para que puedan valorar cuantitativamente el avance de su refuerzo.

Figura 21

Pantallas de las Actividades y Evaluación del Capítulo 2



En la unidad 3 titulada la Constitución sigue el mismo diseño que las unidades anteriores, recalcando que estos recursos y actividades tiene la apertura para realizarlas sin restricción de tiempo y se pueden repetir las veces que el estudiante considere necesario, de esta manera puede seguir aprendiendo a su ritmo.

Figura 22

Pantalla del Menú del Curso del Capítulo 3



En la Página de Conocimiento previo, la información se presenta en un video y la actividad evaluativa de este apartado fue realizada en la plataforma digital Wordwall, que permite crear actividades de aprendizaje personalizadas que se puede realizar de forma sincrónica o asincrónica, para este caso se escogió la actividad Open Box, donde el estudiante debe abrir varias cajas y para hacerlo debe responder de forma correcta las preguntas

Figura 23

Pantallas del Conocimiento Previo del Capítulo 3



Una vez revisado esta información realice la siguiente actividad "Abrir las cajas"



El material de refuerzo de la unidad 3 se lo presenta mediante una presentación realizada en Canva, una web que permite crear diseños gráficos de forma fácil y personalizadas, además de complementar el aprendizaje con un video sobre la historia de la constitución en el Ecuador y como ha ido evolucionando desde su creación.

Figura 24

Pantalla del Material de Refuerzo del Capítulo 3



Para la evaluación de esta unidad se optó por usar la plataforma educativa llamada Nearpod que permite crear presentaciones con recursos interactivas, para este caso se utilizó el juego educativo llamado time to climb, el cual debe ascender por una montaña hasta llegar a la cima, para lograr esta meta debe responder correctamente las preguntas que le aparezcan a medida que el personaje va escalando.

Figura 25

Pantalla de la Evaluación del Capítulo 3



Finalizando con este Refuerzo se utilizó la opción de Gamificación del software en línea Genially, eligiendo la plantilla de Escape Room, en la cual el estudiante debe escapar de una habitación hallando una serie de pistas, las cuales las podrá encontrar respondiendo correctamente preguntas referentes a las tres unidades del Refuerzo.

Figura 26

Pantalla de la Evaluación Final



Evaluación

Para la evaluación de la implementación de esta aula virtual se efectuó una rúbrica, para medir el nivel de satisfacción de los usuarios (estudiantes) con el curso para obtener una retroalimentación que permita mejorar aspectos necesarios para la creación de futuras aulas virtuales.

La rúbrica fue desarrollada usando la aplicación web de RubiStar, donde se tomaron varios aspectos, pero de forma general fueron editadas en Excel, una vez descargadas. En la hoja de cálculo se agregaron varias ideas para completar los criterios de evaluación, para lograr obtener los resultados esperados con esta aula virtual.

La rúbrica de Evaluación de satisfacción de los usuarios del aula virtual es de tipo analítica. Los criterios considerados son: contenido presentado en el curso, la organización, el interés provocado en los estudiantes, el funcionamiento correcto de los enlaces y si los alumnos aprendieron nuevas palabras informáticas. Para poder de esta forma identificar las fortalezas y las debilidades encontradas y realizar los cambios en los temas en caso que fueran necesarios

Figura 27

Rubrica de Evaluación del Curso

Evaluación del curso (Satisfacción del Usuario)

Nombre del maestro/a: Paúl Méndez, Adriana Chamorro

CATEGORIA	4 - EXCELENTE	3 - MUY BUENO	2 - BUENO	1 - REGULAR
Contenido	Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente.	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido parece ser bueno.	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en los hechos.	El contenido es mínimo y tiene varios errores en los hechos.
Organización	Contenido bien organizado usando títulos y listas para agrupar el material relacionado.	Usó títulos y listas para organizar, pero la organización en conjunto de tópicos aparenta debilidad.	La mayor parte del contenido está organizado lógicamente.	La organización no estuvo clara o fue lógica. Sólo muchos hechos.
Interés	Los autores han hecho un esfuerzo excepcional por hacer el contenido de este sitio interesante para las personas a quienes está dirigido.	Los autores trataron de hacer el contenido de este sitio interesante para las personas a quienes está dirigido.	Los autores han puesto mucha información en el sitio, pero hay muy poca evidencia de que la persona trató de presentar la información en una manera interesante.	Los autores han proporcionado sólo la cantidad mínima de información y no la ha transformado para hacerla más interesante para la audiencia.
Enlaces	Todos los enlaces apuntan a sitios fidedignos, actualizados y de alta calidad.	Casi todos los enlaces apuntan a sitios fidedignos, actualizados y de alta calidad.	La mayoría de los enlaces apunta a sitios fidedignos, actualizados y de alta calidad.	Menos del 3/4 de los enlaces apunta a sitios actualizados y de alta calidad.
Vocabulario	Los autores usan correctamente palabras nuevas y definen las palabras no familiares con los estudiantes.	Los autores usan correctamente algunas palabras nuevas y definen las palabras no familiares.	Los autores tratan de usar vocabulario nuevo, pero los estudiantes no logran entender los nuevos conceptos.	Los autores no incorporan vocabulario nuevo.

Análisis y discusión de resultados

Las diversas herramientas que encontramos hoy por hoy gracias al desarrollo de la misma, a permito su aplicación dentro de la actividad académica, constituyéndose en un entorno en el que los estudiantes se encuentran inmersos y constituyen parte de su vida como nativos digitales, más aún la aplicación dentro del aula de actividades de gamificación que permiten aprender jugando e investigar la solución a problemas planteados, así como actividades varias que la plataforma Moodle presenta.

En este sentido la aplicación de un aula virtual en el proceso de refuerzo académico en la materia de Estudios Sociales para décimo año de educación general básica, permite que se estructure una secuencia de actividades que van enfocadas a tres unidades específicas que necesitan del refuerzo como: Primera guerra mundial, Migración y La Constitución, mismas que fueron seleccionadas en base a los informes académicos de la docente y al rendimiento académico de los estudiantes.

Una vez aplicada el aula virtual con los estudiantes de décimo año paralelo C, se aplicó la encuesta final para medir el grado de progreso y satisfacción de los estudiantes, así como el análisis del desarrollo de las actividades planteadas en el aula virtual, mismas que fueron guiadas por la docente mediante un continuo monitoreo y trabajo dentro y fuera del aula. Ver Anexo 5.

Es así que los estudiantes consideran que los temas tratados y la información que obtienen están claramente identificados, y presentan ejemplos para su desarrollo, con actividades que le permiten ir construyendo sus conocimientos y generando así los aprendizajes significativos que son necesarios para su promoción al siguiente año lectivo y posterior incorporación.

La organización de los contenidos y actividades en diferentes unidades didácticas, provoca que la plataforma sea intuitiva y fácil de utilizar, por lo que no provoca desinterés por parte de los estudiantes, quienes responden afirmativamente a las opciones de refuerzo académico que se plantea, mediante actividades de gamificación y lúdicas. Así también reconocen el refuerzo del docente en la generación de estrategias para la enseñanza de la materia de Estudios Sociales.

Esta materia se constituye en una materia base dentro del currículo ecuatoriano, y al ser netamente teórica, muchas veces tiende a ser aburrida, por lo que es esencial que la

información sea actualizada y que los enlaces se encuentren bien definidos, así también la utilización de un lenguaje fácil y entendible, con orientaciones metodológicas y guías prácticas para los estudiantes.

De esta manera la aplicación de la plataforma se constituyó en una herramienta fundamental en el proceso de refuerzo académico, ya que los estudiantes se sintieron cómodos con la utilización de la misma y generaron interés en la resolución de las diferentes actividades, mejorando su conocimiento en los temas que fueron tratados y reforzando así el proceso académico con herramientas tecnológicas. Ver anexo 5

Conclusiones.

- El refuerzo académico constituye una de las actividades primordiales dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, por lo que la aplicación de una metodología adecuada, la estructuración de un plan de refuerzo y los medios para realizarlo, son de carácter primordial, más aún con la aplicación de herramientas tecnológicas que ayudan a la inmersión del estudiante con los objetivos planteados.
- La asignatura de Estudios Sociales, en su gran mayoría es una materia teórica y de mucha información por asimilar, por lo que se requiere de la implementación de varias estrategias que permitan la generación de conocimientos y el análisis de los temas por parte de los estudiantes para la construcción del aprendizaje significativo.
- Mediante la investigación se pudo observar que los estudiantes del Décimo Año paralelo “C” de la Unidad Educativa “José Julián Andrade” tienen dificultades específicas en tres temas como son la primera guerra mundial, la migración y la Constitución, estableciendo así objetivos claros para el refuerzo académico y estableciendo además las estrategias a utilizar mediante la gamificación y el uso del aula virtual.
- La implementación del Aula virtual se la desarrollo mediante el modelo instruccional ADDIE, respetando cada una de sus fases y estableciendo las metas y objetivos claros, con ello la implementación se realizó tanto dentro del aula de clases utilizando el laboratorio de informática, como en los respectivos hogares de los estudiantes, observando el desarrollo de las actividades asincrónicas y la interacción con las actividades síncronas.
- El refuerzo académico de los temas específicos que se necesitaban dentro de la Materia de Estudios Sociales, concluyó con la valoración de los estudiantes, quienes se sintieron cómodos al momento de la utilización de la plataforma e interactuaron

entretenidamente con las actividades propuestas, observando y buscando soluciones, de esta manera generando también los aprendizajes necesarios.

Recomendaciones.

- Establecer un plan de inmersión tecnológica para los refuerzos académicos en las distintas áreas que tiene el currículo, tomando en cuenta los resultados obtenidos en el presente proyecto y animando a docentes a implementar dentro de sus aulas estos procedimientos.
- Fomentar el uso de actividades lúdicas y de gamificación, dentro de temas específicos en los cuales el estudiante tiene problemas de aprendizaje, siempre con una organización y planificación adecuada y estableciendo los objetivos claros que se quiere lograr.
- Las actividades de refuerzo académico son de carácter esencial dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, por lo que se debe buscar nuevas y variadas herramientas, tomando en cuenta el contexto en el que se desenvuelve el estudiante y las necesidades que presenta.
- Capacitar continuamente a estudiantes y docentes en el uso de las plataformas virtuales para enseñanza y aprendizaje, con ello se logrará la correcta inmersión de la tecnología en el aula de clases y que no se convierta en un distractor fuera de ella.

Referencias bibliográficas.

- Acuña, J. E. O., & Sevilla, G. L. (2021). Mobile-learning como estrategia de refuerzo académico en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática. *Explorador Digital*, 5(4), 6-26. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i4.1877>
- Amalin Daquilema Cuásquer, B., Rafael Benítez Flores, C., Andrés Jaramillo Alba, J., Cuásquer, D., Flores, B., & Alba, J. (2019). Desarrollo de las habilidades TIC en los estudiantes. *Sociedad & Tecnología*, 2(2), 36-44. <https://doi.org/10.51247/ST.V2I2.48>
- Barberá Antoni Badía Antonio Machado Libros, E. S. (2004). *Educación con aulas virtuales Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*.
- Belén, J., Quezada, P., Isabel, G., & Serrano, B. (2021). Breve análisis de los métodos empleados en la enseñanza de la historia en educación básica. *Sociedad & Tecnología*, 4(1), 65-73. <https://doi.org/10.51247/ST.V4I1.77>
- Belloch, C. (2017). *Diseño instruccional*. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/1321>
- Caiza Apugllón, M. G. (2020). *Sistema de refuerzo académico en Estudios Sociales para estudiantes de décimo año a través de Classroom*. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2381>
- Capa Benítez, L. B. , R. P. W. J. , & B. H. L. M. (2020). *La tutoría, un procedimiento para determinar condicionantes de orientación y refuerzo académico*. Scielo.Sld.Cu. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000200054&script=sci_arttext&tlng=en
- Carolina, M. D. L.-A. (2020). Las aulas virtuales en la formación docente como estrategia de continuidad pedagógica en tiempos de pandemia. Usos y paradojas. *Dialnet.Unirioja.Es*. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7439302.pdf>

Chamorro Walter Giovanni. (2018). *Diseño de un entorno virtual como recurso para el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de octavo año educación general básica del colegio Miguel Ángel Buonarroti en el periodo académico 2017-2018*. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.

Chong Baque, P. G., & Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de Las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, Vol. 6, Nº. 3, 2020 (Ejemplar Dedicado a: Julio-Septiembre 2020), Págs. 56-77, 6(3), 56-77.
<https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>

Cobos, J. C., Simbaña, P., & Mercedes Jaramillo Naranjo, L. (2020). el mobile learning Mediado Con Metodología PaCie Para SabereS ConStruCtiviStaS Mobile-Learning mediated with PACIE methodology for constructivist knowledge. *Sophia*, 28.
<https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>

Córdova, C., Flores, C., & Vives, M. (2021). *Refuerzo pedagógico: estrategia para el mejoramiento del aprendizaje | Revista Mapa*.
<https://www.revistamapa.org/index.php/es/article/view/270>

Cortés Cortés, M. E., Mur Villar, N., León, M. I., & Cortés Iglesias, M. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Camjol.Info*, 75-79.
<https://camjol.info/index.php/alerta/article/download/7535/7746>

Delgado, J. L. C., Chávez, A. G., & Mooina, O. A. M. (2020). La influencia del conectivismo para el uso de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/DILEMAS.V32I1.1975>

Educativa, G. Y.-R. de T., & Lectura, undefined. (2008). ¿ Qué es el diseño instruccional. *Academia.Edu*. <https://www.academia.edu/download/37104075/Que-es-DI.pdf>

- Fernández Tapia, C. E. (2021). *Aula virtual como refuerzo académico para la enseñanza de Química en primero de bachillerato*. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2716>
- García, A. E., Valdiviezo Sánchez, G., Pallmay, E. A., & Nacional De Chimborazo, U. (2021). Diagnóstico de la utilización de aulas virtuales en Moodle por parte de los estudiantes universitarios. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 9(1), 1-10.
<https://doi.org/10.26423/RCPI.V9I1.413>
- García, Á. P. (2021). LA ENSEÑANZA ONLINE POST PANDEMIA: NUEVOS RETOS. *HOLOS*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.15628/holos.2021.12082>
- Guzmán Y Valle, E., Máster, A., Magisterio, D., Facultad, N., Ciencias, D. E., Garay, A., & Ruví Portada, R. (2019). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN AULA VIRTUAL. Conceptos generales, fundamentos teóricos de Aula Virtual, educación virtual, elementos del Aula Virtual, ventajas y desventajas del Aula Virtual, aplicaciones con Aula Virtual*.
- John, J., & Caicedo, H. (2019). *Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el refuerzo académico*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/43437>
- Lizbeth Alonzo Rivera, D., del Carmen Valencia Gutiérrez, M., Albino Vargas Contreras, J., del Jesús Bolívar Fernández, N., & de Jesús García Ramírez mjgarcia, M. (2016). Los estilos de aprendizaje en la formación integral de los estudiantes. *Boletín Redipe*, ISSN-e 2256-1536, Vol. 5, Nº. 4, 2016, Págs. 109-114, 5(4), 109-114.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6064438&info=resumen&idioma=SPA>
- Macias, G. G. G., Suarez, A. J. C., & Mayorga, J. A. C. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45-56.
[https://doi.org/10.26820/RECIAMUC/5.\(2\).ABRIL.2021.45-56](https://doi.org/10.26820/RECIAMUC/5.(2).ABRIL.2021.45-56)

Maliza Muñoz, W. F. (2023). *Aprendizaje autónomo en Moodle*.

<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/13683>

Mateos, J. G., Martínez, A. G., & Atiaja, N. A. (2021). El diseño instruccional: ruta necesaria en la educación virtual. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 8, 65-78.

<https://doi.org/10.21855/ECOCIENCIA.80.601>

Mendoza Castro, A. M., & Arroba Cárdenas, Á. E. (2021). Refuerzo académico y rezago escolar en estudiantes de educación básica superior. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 4, 2021, Págs. 54-72, 6(4), 54-72.

<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2538>

Moreno, E. T., Pacheco, M. L. T., Torres, G. P., & Gamboa, M. R. P. (2022). El proceso de enseñanza-aprendizaje: lógica, dinámica y estimulación del aprendizaje. *Santiago*, 157, 86-100. <https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/5453>

Muñoz, M. (2022). *Herramientas del aula virtual en la enseñanza de la matemática durante la pandemia, una revisión literaria*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000100310&script=sci_arttext&lng=en

Nations, U. (2022). *Aprendizaje digital para todos | Naciones Unidas*.

<https://www.un.org/es/transforming-education-summit/digital-learning-all>

Peña, A., Lisseth Herrera, M., Carrera, S., & Sánchez, D. (2021). *2 Dirección de Estadísticas Sociodemográficas Elaborado por: Revisado por: Aprobado por*.

www.ecuadorencifras.gob.ec

Qualitas; Osorio Gómez, L. A., Vidanovic Geremich, M. A., Franco, P. M., & Educativo, . ;

Elementos Del Proceso De Enseñanza-Aprendizaje Y Su Interacción En El Ámbito. (2022).

Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revistas.Unibe.Edu.Ec*, 23(23), 1. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>

Quiroga Liliana, Jaramillo Soraya, & Vanegas Olga. (2019). *Ventajas y desventajas de las tic en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior” | Quiroga | Revista Educación y Pensamiento*.
<http://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/103>

Ramírez, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales*, 126-135.
<https://doi.org/10.31876/RCS.V27I2.35915>

Salgado, L. N. P., Pimentel, J. F. F., Arenas, R. D., & Chavagari, R. G. B. (2022a). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 6-11.
<http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/462>

Salgado, L. N. P., Pimentel, J. F. F., Arenas, R. D., & Chavagari, R. G. B. (2022b). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 6-11.
<https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/462>

Sánchez-Palacios, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Docentes 2.0*, 9(1), 75-82.
<https://doi.org/10.37843/rtd.v9i1.105>

UNESCO. (2023). *Aprendizaje digital y transformación de la educación | UNESCO*.
<https://www.unesco.org/es/digital-education>

Véliz Salazar, M. I., Gutiérrez Marfileño, V. E., Véliz Salazar, M. I., & Gutiérrez Marfileño, V. E.

(2021). Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales.

Apertura (Guadalajara, Jal.), 13(1), 150-165. <https://doi.org/10.32870/AP.V13N1.1987>

Yaneth, C., & Becerra, R. (2019). *Evaluación De Los Eves Adaptando Y Aplicando El Sistema*

Lori 1 Evaluación De Los Entornos Virtuales De Enseñanza Aprendizaje (Evea) De La

Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) Mediante La Adaptación Y Aplicación

Del Sistema Learning Object Review Instrument (Lori).

Yukavetsky, G. (2008). ¿ Qué es el diseño instruccional. *Revista de Tecnología Educativa,*

Lectura, 3(1).