



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

MOODLE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE
HISTORIA EN TERCERO DE BACHILLERATO

Autoras:

EULALIA PATRICIA PESÁNTEZ CALLE
SOFÍA DEL CARMEN BERMEO MOROCHO

Tutor:

ING. BAQUE ARTEAGA MIGUEL EDUARDO PHD

ECUADOR - GUAYAQUIL-2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Dedico con mucho afecto este trabajo de titulación a mi familia cuyo cariño y apoyo han sido el pilar fundamental que me ha permitido alcanzar uno más de mis objetivos.

Eulalia



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Al concluir el presente trabajo de investigación, dejamos constancia de nuestro profundo agradecimiento a los maestros de cada módulo, a los compañeros de curso, amigos y autoridades que colaboraron oportunamente para hacer realidad los propósitos de actualización y mejoramiento profesional. A la Universidad Bolivariana del Ecuador por brindarnos una educación acorde a las necesidades actuales.

Eulalia y Sofia



La Universidad para todos



RESUMEN

El presente trabajo de investigación está enfocado en la enseñanza-aprendizaje de la historia en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fausto Molina. Tiene como objetivo principal implementar un entorno virtual de aprendizaje basado en Moodle para la asignatura mencionada como medida de mejoramiento al proceso de enseñanza aprendizaje. Se consideraron referencias bibliográficas y estudios previos que revelan que el uso de Moodle en el ámbito educativo es favorable. La plataforma está diseñada en base al modelo pedagógico constructivista y el aprendizaje cooperativo. Su aplicación en la educación ha sido revelada como una herramienta pedagógica efectiva para fomentar la formación integral de estudiantes en las ciencias sociales.

El enfoque metodológico de esta investigación es de tipo mixto. La información se recabó mediante la aplicación de encuestas a los estudiantes de tercero de bachillerato, docentes y una entrevista a la vicerrectora. Los resultados evidencian que existe falta de interés en la asignatura, como lo demuestra el hecho de que el 47.5% de los encuestados se mostraron neutrales en cuanto al interés en las clases de historia. Además, se identifica la necesidad de mejorar la habilidad de síntesis debido a que el 40% de los estudiantes calificaron su capacidad de sintetizar como buena o regular, y el 55% de los estudiantes a veces pueden aplicar los conceptos históricos a situaciones actuales.

Para abordar estas deficiencias, se propone la implementación de un aula virtual con la aplicación de actividades colaborativas en la plataforma Moodle, con el objetivo de fortalecer los aprendizajes de manera dinámica y organizada, lo que podría traducirse en mejores resultados en el aprendizaje y en el desarrollo de destrezas. Por lo tanto, se recomienda socializar la propuesta a los docentes del área de ciencias sociales de la Unidad Educativa Fausto Molina y concienciar sobre su uso y beneficios que ofrece la tecnología en la enseñanza aprendizaje para lograr la sostenibilidad y aplicación del aula virtual en el proceso formativo.

Palabras Clave: Enseñanza de la Historia, aprendizaje, Moodle, innovación educativa





ABSTRACT

The present research work is focused on the teaching learning process of the subject of History in third-year high school students at Fausto Molina Educational Unit. Its main objective is to implement a virtual learning environment based on Moodle for the mentioned subject as a method to improve the teaching-learning process. Bibliographic references and previous studies that reveal the favorable use of Moodle in the educational environment are considered. The platform is designed based on the Constructivist Pedagogical Model and Cooperative Learning. Its application in education has been revealed as an effective pedagogical tool to promote the comprehensive training of students in the Social Sciences.

The methodological approach of this research is of a mixed type. The information was collected through the application of surveys to students in the third year of high school and an interview with the vice-principal. The results show that there is a lack of interest in the subject, as evidenced by the fact that 47.5% of the respondents were neutral in terms of interest in History classes. Additionally, the need to improve the ability to synthesize is identified due to the fact that 40% of students rated their ability to synthesize as good or fair, and 55% of students are sometimes able to apply historical concepts to current situations.

To improve these weaknesses, the implementation of a virtual classroom with the application of collaborative activities in the Moodle platform is proposed, with the objective of strengthening learning in a dynamic and organized manner, which could translate into better results in learning and skills development. Therefore, it is recommended to socialize the proposal with the teachers of the Social Sciences area of Fausto Molina Educational Unit and raise awareness about its use and benefits offered by technology in the teaching-learning process in order to achieve sustainability and application of the virtual classroom in the learning process.

keywords: Teaching of History, learning, Moodle, Educational Innovation.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
1 MARCO TEÓRICO	25
1.1 Antecedentes de la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales.....	25
1.1.1 Las Ciencias Sociales y el Constructivismo	27
1.2 Contexto de la enseñanza aprendizaje en el Ecuador	33
1.2.1 <i>Tendencia de los procesos de enseñanza aprendizaje en el Ecuador</i>	<i>35</i>
1.3 Proceso de Enseñanza aprendizaje.....	38
1.4 Los LMS como herramienta innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje	39
1.4.1 La fundamentación teórica del LMS- Moodle	40
1.4.2 Descripción de la herramienta Moodle y tipos	42
1.4.3 <i>Teorías Pedagógica que fundamentan la enseñanza a través de Moodle</i>	<i>46</i>
1.4.4 Perspectivas latinoamericanas para el uso de tecnología educativa en el aula	49
1.4.5 <i>La herramienta Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia</i>	<i>52</i>
2 METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	56
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización	56
2.2 Enfoque de la investigación.....	57
2.3 Alcance de la investigación.....	58
2.4 Declaración y Justificación del tipo de investigación	58
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	59
2.5.1 Encuesta.....	59
2.5.2 Entrevista.....	59
2.6 Delimitación de la población y la muestra	59
2.7 Descripción de la metodología	60
2.8 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	61
2.8.1 Entrevista a la Vicerrectora.....	61
2.8.2 Resultado de la encuesta aplicada a los docentes.....	62
2.8.3 Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes.....	79
2.9 Presentación de los resultados.....	95





2.9.1	Logros	95
2.9.2	Insuficiencias	95
2.10	Diagnóstico inicial para la elaboración de la propuesta metodológica tecnológica.	96
2.10.1	<i>Modelación de la propuesta metodológica/tecnológica</i>	97
2.10.2	<i>Proceso de evaluación y validación de la propuesta (puede ser teórica o empírica)</i>	97
3	MODELACIÓN DE LA PROPUESTA.....	99
3.1	Presentación de la propuesta.....	99
3.2	Métodos y recursos educativos seleccionados	101
3.3	Diseño tecno pedagógico.....	103
3.4	. Fundamentación teórica.....	109
3.5	Desarrollo de la propuesta	110
3.6	La validación de la propuesta.....	115
3.7	Resultados de la validación.....	116
3.7.1	Análisis e interpretación del juicio de expertos.	118





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de operacionalización de variables.....	56
Tabla 2 Diseño tecno pedagógico.....	103
Tabla 3 Resultados validación.....	116





ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Recursos tecnológicos en clases.....	63
Gráfico 2: El uso de tecnología impacta positiva o negativamente	64
Gráfico 3: Calidad de su conexión a internet.....	65
Gráfico 4: Dispositivos tecnológicos personales.....	65
Gráfico 5: Participación en actividades.....	66
Gráfico 6: Capacitación para integrar la tecnología en las clases.....	67
Gráfico 7: Desafíos para lograr una integración efectiva de la tecnología	68
Gráfico 8: Sugerencias para mejorar la integración de tecnología	69
Gráfico 9: Frecuencia de utilización de aplicaciones tecnológicas.....	70
Gráfico 10: Tipos de recursos tecnológicos que utiliza con frecuencia	71
Gráfico 11: Frecuencia de utilización de cuestionarios en línea	72
Gráfico 12: Estrategias pedagógicas	73
Gráfico 13: Problemas que presentan los estudiantes en el aprendizaje.....	74
Gráfico 14: Avances de sus estudiantes en la asignatura	75
Gráfico 15: Utilización de la plataforma Moodle.....	76
Gráfico 16: Principales desafíos.....	77
Gráfico 17: Moodle en el aprendizaje de los estudiantes.....	78
Gráfico 18: Recomendaciones para la plataforma Moodle.....	79
Gráfico 19: Nivel de interés en clases de historia	80
Gráfico 20: Metodologías de enseñanza.....	81
Gráfico 21: Habilidad para sintetizar información	82
Gráfico 22: Aplicación de conceptos históricos.....	83
Gráfico 23: Comodidad en argumentar opiniones.....	84
Gráfico 24: Desafíos cognitivos.....	85
Gráfico 25: Participación activa en clases de historia	86
Gráfico 26: Colaboración en equipos de trabajo en las clases de historia.....	87
Gráfico 27: Herramientas de interacción	88





Gráfico 28: Habilidades de aprendizaje en clases de historia	88
Gráfico 29: Conexión a Internet.....	89
Gráfico 30: Dispositivos personales... ..	90
Gráfico 31: Tipos de dispositivos personales.....	91
Gráfico 32: Participación plena	91
Gráfico 33: Evaluaciones en línea.....	92
Gráfico 34: Frecuencia de aplicaciones tecnológicas.....	93
Gráfico 35: Uso del celular como recurso.....	94





ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Características de los estudiantes de la nueva generación digital	52
Imagen 2. Arquitectura de la propuesta	100
Imagen 3. Caracterización de los estudiantes... ..	111
Imagen 4. Destreza y objetivos... ..	112
Imagen 5. Estrategias, tecnologías, medios y materiales.....	113
Imagen 6. Tecnologías, medios y materiales.....	114
Imagen 7. Participación del alumno.....	114
Imagen 8. Evaluación y revisión.....	115





ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Guía de preguntas para la Vicerrectora de la UE Fausto Molina	130
Anexo 2. Enlaces de la encuesta a docentes y estudiantes... ..	131
Anexo 3. Rúbrica de validador 1.....	132
Anexo 4. Rúbrica de validador 2.....	135
Anexo 5. Rúbrica de validador 3.....	138





INTRODUCCIÓN

Justificación del problema

La tecnología en la educación ha demostrado ser una herramienta poderosa para mejorar las experiencias de aprendizaje y fomentar la interactividad y colaboración entre estudiantes y profesores. Zea et al. (2000) resaltan que las plataformas tecnológicas pueden reestructurar el entorno educativo al integrar a todos los actores involucrados en el proceso educativo, lo que subraya la importancia de utilizar estas herramientas de manera efectiva para maximizar su impacto positivo.

Granda et al. (2019) destaca que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son esenciales en los nuevos enfoques educativos, consideradas herramientas didácticas por muchos docentes. Su aplicación en la educación ofrece ventajas como la diversificación de métodos de enseñanza, adaptabilidad al estilo de aprendizaje de los estudiantes, motivación para los alumnos, fomento de ambientes colaborativos, apoyo al aprendizaje autónomo y continuo, y, posibilidades ilimitadas para la evaluación del aprendizaje.

En el caso específico de los estudiantes de tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Fausto Molina, se ha identificado un desinterés hacia la asignatura de Historia, con un 40% de estudiantes que no alcanzan los rendimientos académicos esperados. A pesar de la implementación de metodologías activas, como juegos de roles y proyectos interdisciplinarios, persiste la desmotivación en las clases presenciales.

Por otro lado, Cazares (2024) destaca la importancia de mantener la interacción constante y la participación activa de los estudiantes en el proceso formativo. Las aulas virtuales se presentan como una solución para abordar este desafío al ofrecer recursos como foros, trabajos grupales, videos y audios que promueven un aprendizaje dinámico y participativo, contrarrestando la desmotivación generada por los métodos tradicionales.





Planteamiento del problema

Las sociedades modernas están avanzando rápidamente debido a los avances científicos y tecnológicos, lo que provoca cambios sociales constantes y acelerados. La educación debe adaptarse a las necesidades de los seres humanos en este mundo globalizado. La historia, como ciencia social, va más allá de hechos históricos. Su enseñanza fomenta el pensamiento crítico y la reflexión sobre el avance de la humanidad, preparando a los estudiantes para afrontar la realidad desde una perspectiva histórica, social y cultural. No obstante, en un estudio realizado por Lahera y Francisco (2021) se manifiesta que la enseñanza de la historia enfrenta varias dificultades: enseñanza aburrida, la falta de contenido sólido por parte del docente, la repetición y memorización como métodos principales de enseñanza, la falta de conexión entre el presente y los hechos históricos, y falta de interés en los contenidos científicos de la historia.

En este contexto, en la Unidad Educativa Fausto Molina específicamente en los estudiantes de tercero de bachillerato en ciencias existe poca motivación e interés por la asignatura de Historia, se evidencia que el rendimiento académico no es el óptimo, sus insumos de calificaciones no alcanzan los aprendizajes requeridos en un 40% durante el primer trimestre del año lectivo 2023-2024, situación que nos lleva a reflexionar sobre las causas que podrían influir en estos resultados a más de la poca motivación e interés por la asignatura están las dificultades en la lectura que conlleva a la escasa comprensión lectora, la escasa participación estudiantil en las actividades formativas, las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes, por lo que es necesario orientar la enseñanza hacia una pedagogía activa mediada por la tecnología, que permitan mejores resultados en el aprendizaje.

En este sentido se pretende implementar en una herramienta LMS (Moodle) un aula virtual o un curso virtual para la asignatura de Historia con el fin de fortalecer y motivar el aprendizaje, donde los contenidos sean visibilizados y mediados por las TIC. La herramienta Moodle se destaca como un medio fundamental para la interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje, su facilidad de uso la convierten en un recurso valioso, además





facilita la carga de archivos, enlaces de videos, la evaluación a través de cuestionarios en línea y la comunicación activa con los estudiantes mediante foros de consulta. Estas características fundamentan el uso de Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia, permitiendo una interacción dinámica y efectiva, así como la implementación de diversas herramientas para enriquecer el aprendizaje en esta disciplina.

Precisión del tema

Mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de historia en los estudiantes de 3BGU de la Unidad Educativa Fausto Molina, a través de un LMS.

En la presente investigación se abordará el uso de herramientas LMS (Moodle) en el proceso de aprendizaje de la asignatura de historia en los estudiantes de tercero de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Fausto Molina de la provincia del Azuay, durante el período agosto 2023 – marzo 2024.

Objeto de la investigación

El objeto de estudio de la investigación es el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia en estudiantes de tercero de bachillerato.

Objetivo general

Implementar un entorno virtual de aprendizaje basado en Moodle para la asignatura de historia como medida de mejoramiento al proceso de enseñanza aprendizaje.

Preguntas Científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales?
2. ¿Cuál ha sido la tendencia de los procesos de enseñanza aprendizaje en Ecuador, luego de la pandemia por COVID 2019?
3. ¿Cuál es el estado actual del proceso enseñanza aprendizaje de historia de los estudiantes de 3BGU de la Unidad Educativa Fausto Molina durante el periodo agosto 2023-marzo 2024?





4. ¿Qué características debe tener un LMS para promover el aprendizaje activo en la asignatura de Historia en los estudiantes de 3BGU de la Unidad Educativa Fausto Molina?
5. ¿Cómo validan los expertos la funcionalidad de los entornos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de historia?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar

Para dar respuesta a las preguntas científicas planteadas se identifican las siguientes variables:

Variable dependiente: Proceso de enseñanza aprendizaje.

Variable independiente: Herramienta Moodle.

Objetivos específicos de la investigación.

1. Analizar los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales.
2. Caracterizar los procesos de enseñanza aprendizaje en Ecuador, desde la pandemia hasta la actualidad.
3. Describir el proceso enseñanza aprendizaje de historia de los estudiantes de 3BGU de la Unidad Educativa Fausto Molina durante el período agosto 2023- marzo 2024
4. Diseñar un LMS (Moodle) para los contenidos de una unidad con la finalidad de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia.
5. Seleccionar los métodos para validar el uso del aula virtual en Moodle y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia de los estudiantes de tercero de bachillerato.

Identificación de los métodos a emplear





Inductivo- Deductivo: Está presente en la investigación en el análisis y la validación de los datos, se llegará a establecer conclusiones generales en relación al tema de estudio.

Análisis y síntesis: Se aplicará en la justificación del tema, análisis de resultados cualitativos y cuantitativos, también al examinar las teorías existentes relacionadas con el tema de la enseñanza aprendizaje de la historia para respaldar el proceso investigativo.

Métodos Empíricos

La Encuesta: será aplicada a los estudiantes y docentes en la etapa de exploración, para conocer la apreciación de la enseñanza aprendizaje de la Historia.

La revisión documental: Se analizará la información a partir de fuentes documentales como libros, revistas, informes, artículos académicos y otras fuentes escritas que servirán de guía para justificar, plantear el problema y realizar el marco teórico.

Criterio de expertos: Se implementará en la fase de validación del aula virtual.

Declaración de la población y muestra

La investigación se realizará en la Institución Fausto Molina, ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca. Actualmente tiene 632 estudiantes, 40 docentes y cinco administrativos.

La muestra para el presente trabajo investigativo está conformada por 40 estudiantes del tercero de bachillerato de ciencias, de los paralelos A y B, cuatro docentes del área de ciencias sociales, y una autoridad de la Institución Educativa Fausto Molina.

Principales aportes

La presente investigación contribuirá a dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia para los estudiantes de bachillerato en ciencias, al incluir herramientas tecnológicas en una plataforma virtual que reforzará las clases presenciales, potencializando el uso de la tecnología tanto en estudiantes como en





docentes. “Con el uso de las plataformas educativas los estudiantes dejan de ser pasivos y se vuelven críticos y reflexivos para lograr sus objetivos académicos” (González, 2019).

El desarrollo de este trabajo también favorecerá la generación de nuevo conocimiento científico, pudiendo ser fuente de consulta para otros estudios o de toma de decisiones.

La investigación además contribuirá a la innovación educativa, mejorando la práctica pedagógica y el desarrollo profesional de los docentes, aportando para una educación de calidad.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La sociedad actual está atravesando una era de cambios, impulsados por el constante avance tecnológico. Vivimos en un mundo cada vez más interconectado donde la tecnología está desempeñando un papel fundamental en todos los aspectos de la vida cotidiana. La comunicación ha sido revolucionada por el uso de redes sociales y aplicaciones de mensajería, haciendo que las conexiones sean inmediatas. Estos avances tecnológicos han permitido que los jóvenes estén inmersos en el manejo de tecnologías llamándolos “nativos digitales” porque están familiarizados con su uso y comprensión en su manejo a más de su creatividad en la elaboración de contenido digital, son receptivos a la tecnología.

Considerando esta nueva visión tecnológica es importante que la educación fomente en su proceso formativo el uso de la tecnología y se optimice la creatividad, el manejo de aplicaciones y herramientas digitales de los jóvenes en las clases presenciales, con la guía y tutoría docente se pueden generar nuevas alternativas de aprendizaje mediadas por el uso de las Tic para lograr mejores resultados en el desarrollo de destrezas como lo establece el currículo nacional priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales en donde se menciona que el aprendizaje esté orientado al uso responsable de la tecnología para la formación integral del estudiante.





Moreno et al. (2016) Los LMS vendrían a dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje porque son plataformas tecnológicas compuestas por un conjunto de herramientas que promueven la enseñanza y el aprendizaje y son un entorno virtual integrado que permite crear cursos a través de la red.

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

La presente investigación consta de tres capítulos, los cuales se mencionan a continuación:

En el capítulo I se abordan las bases conceptuales del tema de investigación mediante la descripción y análisis de las teorías y enfoques de las variables: el proceso enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales, uso de LMS en el aprendizaje y pedagogías activas.

El capítulo II contiene la descripción de los métodos y enfoques que se utilizarán en la investigación: el diseño de la investigación donde se describe sus características, la población y muestra, las variables dependientes e independientes, técnicas de investigación, los instrumentos de recolección de datos, proceso de recolección de información, análisis e interpretación de los datos y plan de validación.

El capítulo III se diseña un LMS Moodle como una alternativa de solución al problema y se valida la propuesta bajo el criterio de expertos.

Finalmente, se plantean las conclusiones y las recomendaciones, sobre el uso del LMS Moodle y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia.





CAPÍTULO 1

1 MARCO TEÓRICO

El capítulo recopila recursos bibliográficos, como artículos científicos, revistas y otras fuentes importantes para el enfoque de investigación del trabajo. Además, proporciona una contextualización teórica profunda de las variables que forman parte del proyecto de titulación, estableciendo un sólido marco conceptual para su desarrollo.

1.1 Antecedentes de la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales.

La enseñanza de las Ciencias Sociales, la cual engloba disciplinas como la historia, la geografía, la sociología y la economía, desempeña un papel fundamental en el proceso de formación de los estudiantes; por lo tanto, para lograr este objetivo, los docentes deben basarse en fundamentos teóricos bien definidos que respalden el proceso de enseñanza aprendizaje en estas disciplinas. (Pagés, 2002, p.256-257).

Los procesos de enseñanza aprendizaje siempre requieren un marco conceptual sobre el cual sustentarse de forma teórica. Los diversos paradigmas sobre los cuales se construyen los diferentes modelos pedagógicos son muy conocidos; sin embargo, es necesario precisar algunos conceptos importantes acerca de los mismos en referencia a la enseñanza de la historia y las ciencias sociales. (Pagés, 2002, p. 258-259).

Para Álvarez (2020) existe una percepción generalizada errónea, acerca de las ciencias sociales, y de la historia en específico, ya que, se puede observar que los estudiantes no la perciben como una disciplina propia, sino como un conocimiento insignificante que implica la memorización de fechas, figuras históricas y ubicaciones, y que solo se usa con el propósito de superar pruebas y exámenes estandarizados.

Es lógico que para que este problema no tenga repercusiones en la formación integral de los estudiantes, y no se manifieste de forma tan notoria, es imprescindible generar, proponer y aplicar estrategias didácticas que sean más lúdicas, y que permitan promover el





desarrollo de aprendizajes significativos y duraderos, y por otra parte estimulen el pensamiento crítico y reflexivo.

Menciona Darlene (2003) la dificultad que existe en la práctica, ya en el momento de implementar un cambio de enfoque en los sistemas educativos, con el objetivo de generar un proceso de transformación en la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales. Esta inercia que está asociada con las ciencias sociales, socava de manera directa la percepción de ésta que tienen tanto los alumnos como los propios docentes.

Por esta sencilla razón, probablemente una parte importante de docentes sigue utilizando el modelo tradicional de enseñanza aprendizaje basado en las teorías conductistas. Sáinz et al. (2018) sostienen que la enseñanza de la historia requiere con urgencia evolucionar desde un enfoque convencional hacia un enfoque constructivista, en el cual el maestro desempeñe el papel de guía o facilitador en el proceso de aprendizaje significativo de sus estudiantes.

El propósito de esta transición es que los alumnos lleguen a apreciar la relevancia de la historia en su vida diaria y adquieran una comprensión integral de sus fundamentos como una disciplina de las ciencias sociales. De esta manera, se busca evitar la adopción de perspectivas equivocadas o sesgadas que puedan obstaculizar la enseñanza de la materia.

Carretero (2021) refiere con mucho fundamento:

“La mayoría de las sociedades contemporáneas han emprendido transformaciones educativas porque, entre otras razones, existe una enorme distancia entre lo que los alumnos pueden y tienen interés por aprender, y lo que les presenta la institución escolar”.

Es interesante constatar que este desajuste fundamental ha impulsado una serie de transformaciones educativas a todo nivel y en todo el mundo; con el objetivo de adaptar la educación a las necesidades y particularidades de los estudiantes. En ese sentido, la distancia entre el currículo escolar tradicional y los intereses de los estudiantes es un





problema común que ha llevado a la necesidad de cambiar el paradigma educativo. Las estructuras educativas históricas han estado orientadas hacia la transmisión de un conjunto fijo de conocimientos, con poca flexibilidad para adaptarse a las preferencias y habilidades individuales de los alumnos. Esto ha llevado a un desinterés generalizado por parte de los estudiantes, ya que muchos de los contenidos no se sienten pertinentes o significativos para sus vidas.

Para concluir, si bien se desacata la importancia del estudio de las ciencias sociales y de la historia, sin embargo, de acuerdo a los autores citados se mantiene la percepción errónea por parte de los estudiantes que lo consideran poco útil en su proceso de formación. Entonces, se hace necesario que los docentes se apoyen en nuevos fundamentos teóricos y estrategias didácticas lúdicas para promover aprendizajes significativos enfocados en el desarrollo de habilidades, considerando las necesidades y particularidades de los estudiantes.

1.1.1 Las Ciencias Sociales y el Constructivismo

El constructivismo desempeña un papel significativo en la transformación educativa relacionada con la brecha entre los intereses de los alumnos y lo que ofrece la institución escolar. En palabras de Carretero (2021) “el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano”. El constructivismo, como teoría educativa central, manifiesta la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento. En el contexto de las Ciencias Sociales, esto implica la promoción de la indagación, la reflexión crítica y el diálogo como herramientas para que los estudiantes construyan una comprensión más profunda de eventos históricos, estructuras sociales y procesos culturales que han dejado huella a través de los tiempos.

Para Serrano y Pons (2011) en relación al proceso constructivista: “la mente va construyendo progresivamente modelos explicativos, cada vez más complejos y potentes, de manera que conocemos la realidad a través de los modelos que construimos ad hoc para explicarla”.





Sintetizando lo planteado por Guerra (2020, p.5-6) y Serrano y Pons (2011), se podría decir que las propuestas constructivistas modernas manifiestan de forma directa o indirecta, la existencia de tres enfoques:

a) Un enfoque constructivista cognitivo arraigado en la psicología y la epistemología genética de Piaget, b) una perspectiva constructivista de índole socio-cultural (constructivismo social, socio-constructivismo o co-constructivismo) que se nutre de las ideas y planteamientos vygotskianos, y c) un constructivismo asociado al construccionismo social de Berger y Luckmann (2001), así como a los enfoques posmodernos en psicología que sitúan el conocimiento dentro de las prácticas discursivas.

Córdova (2020, p.96), en relación al constructivismo sociocultural manifiesta que los procesos mentales avanzados se desarrollan a través de interacciones dialécticas entre las personas y su entorno, representando así una perspectiva sociocultural de la experiencia humana. En otras palabras, el individuo, al actuar en un entorno organizado, construye significados mediante interacciones intencionales con otras personas.

Wertsch (1985; 1991), citado por Córdova (2020, p. 97), al interpretar la obra de Vygotsky, propone tres tesis que contribuyen de manera importante a la perspectiva constructivista sociocultural y lingüística: La primera sería el método genético o evolutivo, el cual sugiere que para comprender el significado de los procesos psicológicos hay que estudiarlos a partir de su historia y su cambio. Así, se debe tener en cuenta la acción humana como un fenómeno dinámico que requiere examinar su propio desarrollo, sus raíces y sus transformaciones genéticas. La segunda se entiende como el doble origen social del funcionamiento mental, el cual afirma que los procesos psicológicos superiores se originan en la vida social, las relaciones entre las personas y las prácticas culturales.

Para explicar la relación de dependencia mutua, Vygotsky empleó los términos interiorización, zona de desarrollo próximo y apropiación. La interiorización se define como el proceso mediante el cual ciertos elementos de la actividad llevada a cabo por el individuo





en el ámbito externo se transfieren y se ejecutan en el ámbito interno. Vygotsky concibió la interiorización como un proceso intraindividual en el que ciertos aspectos de la estructura de la actividad realizada externamente se internalizan. El proceso de interiorización de contenidos y herramientas psicológicas de la cultura facilita la transición de lo interpersonal a lo intrapersonal, dando origen al concepto de zona de desarrollo próximo. (Córdova, 2020).

La última de las tesis planteadas por Wertsch (1985; 1991) citado por Córdova (2020) tiene que ver con la mediación semiótica, la cual manifiesta que la actividad humana es un fenómeno que se lleva a cabo a través de signos y herramientas. La humanidad ha empleado materiales y herramientas psicológicas basadas en sistemas de signos para modificar activamente su entorno físico. Este sistema de signos se crea y comparte socialmente, influyendo en procesos como el habla, el pensamiento y la acción. En este contexto, el lenguaje se posiciona como el sistema de signos principal para el desarrollo psicológico humano, facilitando la mediación de las relaciones internas de la persona a través de diálogos internos (pensamientos) y con otros individuos. En este sentido, el papel del lenguaje en las relaciones de dependencia mutua que influyen en el aprendizaje sociocultural es fundamental en todo el proceso.

Una vez incorporado el aporte de Vygotsky en la investigación y la docencia a partir de la década de los ochenta, se retoma el constructivismo como una teoría epistemológica. Esta teoría vincula al ser humano a un escenario en el cual deja de ser un receptor pasivo de conocimiento y se convierte en el constructor activo del mismo. El individuo interpreta lo que sucede en el mundo que lo rodea a través de sus sentidos, construyendo su cognición a partir de sus propios aparatos cognoscitivos (Guerra, 2020 citando a Rojo y Dámaso, 1999).

Esta construcción activa del conocimiento no se limita a actividades individuales y aisladas, como la lectura o la elaboración de un producto determinado. También incluye actividades guiadas por otro sujeto o un grupo de pares, mediadas por algún tipo de tecnología, ya sea de forma presencial o a distancia. Lo importante es que, al ser una construcción personal, el sujeto esté plenamente dispuesto a llevarla a cabo, estando





vinculado al entorno social y cultural, dos refuerzos necesarios para que esta construcción se lleve a cabo (Hernández, 2008).

Se podría manifestar que el enfoque convencional en la enseñanza de la historia a menudo se centra en la memorización de datos y eventos históricos. Los estudiantes pueden sentir que están acumulando información sin comprender su relevancia o contexto. En contraste, el enfoque socio constructivista se basa en la idea de que los estudiantes deben construir su propio conocimiento a través de la exploración, la reflexión, la interacción y la construcción activa de conexiones. Los docentes que adoptan este enfoque buscan fomentar un aprendizaje significativo, en el cual los estudiantes comprendan el "por qué" y el "cómo" de los eventos históricos, no solo el "qué".

El enfoque socio constructivista en la enseñanza de la historia manifiesta de manera especial el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de análisis mediante la interacción social y la construcción colaborativa del conocimiento. En este entorno, se fomenta activamente que los estudiantes cuestionen las fuentes, consideren diversas perspectivas y evalúen la validez de las interpretaciones históricas en un contexto de aprendizaje cooperativo. A través de procesos reflexivos y debates grupales, los estudiantes adquieren habilidades para la comprensión histórica, para la vida cotidiana y la participación activa en la ciudadanía.

En lugar de solamente mostrar conexiones entre la historia y la vida cotidiana, un enfoque socio constructivista remarca cómo las interacciones sociales y la colaboración influyen en la interpretación de eventos históricos. Los docentes explican la relevancia de la historia al examinar cómo los eventos pasados han dado forma al presente, y promueven la participación activa de los estudiantes en la construcción de significados históricos a través del diálogo y la colaboración social. La importancia se evidencia en el proceso de aprendizaje social y compartido que contribuye al entendimiento crítico de cuestiones sociales y políticas contemporáneas.





El enfoque crítico y reflexivo busca desarrollar la capacidad de los estudiantes para analizar, cuestionar y reflexionar profundamente sobre los eventos pasados y contemporáneos. Esta perspectiva va más allá de la simple adquisición de conocimientos históricos y sociales, y desempeña un papel relevante en la formación de ciudadanos informados y comprometidos.

En relación con el fomento del espíritu crítico y reflexivo de los estudiantes, Serrano y Pons (2011) manifiestan que, desde la perspectiva constructivista de los procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno educativo, se identifican tres fuentes principales de influencia:

a) Los profesores, quienes ejercen su influencia educativa a través de la interacción e interactividad que se produce en el aula. Esto se logra mediante la forma en que imparten la enseñanza, la velocidad a la que lo hacen, la manera en que presentan la información y crean sistemas de significados compartidos, la forma en que exploran y valoran las respuestas de los estudiantes, y el proceso de transición gradual del control y la responsabilidad de los aprendizajes.

b) Los estudiantes, cuya influencia educativa también se manifiesta a través de la interacción e interactividad. Esto se determina por la manera en que resuelven conflictos cognitivos y controversias conceptuales, cómo regulan sus interacciones a través del lenguaje y cómo se apoyan mutuamente para dar sentido al proceso de aprendizaje.

c) Las instituciones educativas, que ejercen su influencia de manera directa e indirecta. La influencia indirecta se lleva a cabo a través de los proyectos institucionales, tanto educativos como curriculares. La influencia directa se manifiesta al fomentar la participación de los alumnos en situaciones de aprendizaje que complementan las experiencias en el aula.

Estas influencias, sin duda tienen que ver con el fomento y el incentivo del espíritu crítico y reflexivo que se busca en los estudiantes, y justamente, la asignatura de Historia se presta para el debate y la discusión, generando desequilibrios cognitivos que son





esperables y esperados, debido a que van a potenciar la crítica, dentro y fuera del aula de clase.

Los problemas sociales suelen ser complejos y multifacéticos, y la reflexión crítica permite a los estudiantes abordar esta complejidad. Aprenden a considerar múltiples perspectivas y a analizar las causas subyacentes de los problemas sociales. Esto fomenta la comprensión de las interconexiones y las relaciones entre diversos aspectos de la sociedad, como la economía, la política, la cultura y la historia. Al comprender estas complejidades, los estudiantes están mejor preparados para abordar desafíos sociales en su contexto completo.

Siguiendo las ideas de Santiago (2016) acerca de la acción didáctica de las ciencias sociales en la generación de un pensamiento crítico y reflexivo, se trasluce en que este no solo tiene un impacto en el aula, sino que también se extiende a la participación cívica de los estudiantes en la sociedad. Los individuos que han desarrollado habilidades de pensamiento crítico son más propensos a involucrarse en asuntos públicos, a participar en debates, a votar de manera consciente y a abogar por cambios positivos. Esto es fundamental para el funcionamiento saludable de una sociedad democrática, donde la ciudadanía activa es esencial para el cambio y la mejora.

La reflexión crítica también promueve la empatía y la comprensión de las experiencias y perspectivas de los demás. Al analizar eventos históricos y problemas sociales, los estudiantes pueden ponerse en el lugar de quienes vivieron esas experiencias, lo que fomenta la empatía y la tolerancia. Esta habilidad es fundamental para construir sociedades inclusivas y equitativas, donde se respeten y valoren las diferencias.

Sin embargo, como bien menciona Serrano y Pons (2011) la corriente constructivista actual también tiene como protagonista a las instituciones educativas, las cuales tienen una influencia directa a través de sus propuestas educativas innovadoras, que buscan complementar y enriquecer la experiencia de aprendizaje, y más aún luego de haber sufrido una pandemia mundial que nos aisló durante meses de los entornos educativos tradicionales y potenció los entornos virtuales.





En conclusión, el constructivismo en el ámbito educativo, especialmente en las Ciencias Sociales, promueve la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento. A través de la indagación, la reflexión crítica y el diálogo, los estudiantes pueden desarrollar una comprensión más profunda de eventos históricos, estructuras sociales y procesos culturales. Las diferentes perspectivas del constructivismo, ya sea cognitivo o sociocultural, resaltan la importancia de las interacciones entre las personas y su entorno en el proceso de construcción de significados. En última instancia, el constructivismo ofrece un enfoque dinámico y participativo para el aprendizaje, que permite a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y construir su propio entendimiento del mundo que les rodea.

1.2 Contexto de la enseñanza aprendizaje en el Ecuador

En Ecuador, la educación es un derecho constitucional que garantiza a todos los ciudadanos el acceso a una educación de calidad que sea pertinente, contextualizada y actualizada como se menciona en el Art. 26. “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y, en su artículo 343, enfatiza que el sujeto que aprende debe ser el centro del sistema educativo, es decir, la educación en Ecuador debe estar orientada a potenciar las habilidades y potencialidades de los individuos, promoviendo un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades de la sociedad.

De igual forma en la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2021) Art. 2.3, literal h. considera que la educación es un derecho de las personas y esta debe ser pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes, enfatiza que el educando debe ser el centro del proceso educativo, lo que implica que los contenidos, procesos y metodologías educativas deben ser flexibles y adaptarse a las necesidades y realidades fundamentales de cada individuo.

Actualmente la enseñanza aprendizaje en el Ecuador está guiado por el Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y





socioemocionales, es parte del Currículo Priorizado del año 2020, aquí se aborda los conocimientos, las habilidades y las actitudes que se espera que el estudiante aprenda en cada etapa de su trayectoria educativa, se menciona la necesidad de desarrollar la competencia digital para promover el uso responsable de los dispositivos digitales, aplicaciones tecnológicas y redes para acceder a la información y realizar una administración correcta de estos dispositivos.

El currículo está estructurado por áreas del conocimiento y por niveles, en el Bachillerato General Unificado se incluye en el área de ciencias sociales a la asignatura de Historia, se destaca la importancia de aplicar metodologías activas en las programaciones educativas para niveles obligatorios, considerando la diversidad y el acceso universal a la educación como principios clave. Estas metodologías ponen al estudiante en el centro del aprendizaje, fomentan la curiosidad, la investigación, la generosidad intelectual y mejoran la comunicación dentro de la comunidad educativa.

Además, se resalta la importancia de desarrollar en el proceso formativo la autonomía del estudiante, la guía del docente es esencial para clarificar y profundizar en los aprendizajes; las actividades propuestas por el docente se centran en fomentar el pensamiento crítico y racional, el trabajo individual y en grupo, que incluya la comprensión lectora, la investigación y diversas formas de expresión.

El proceso de aprendizaje debe involucrar una diversidad de procesos cognitivos. Los estudiantes deben ser capaces de utilizar una amplia gama de habilidades, como identificar, analizar, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, entre otros, evitando enfocarse únicamente en el desarrollo de pocas habilidades.

En conclusión, la educación en Ecuador se basa en un enfoque centrado en el estudiante, donde se promueve el desarrollo de competencias clave como las comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales. Se enfatiza la importancia de adaptar los contenidos, procesos y metodologías educativas a las necesidades individuales de cada estudiante, fomentando un aprendizaje significativo y contextualizado. La autonomía del estudiante, la guía del docente y la aplicación de metodologías activas son





pilares fundamentales para potenciar el pensamiento crítico, la investigación y la diversidad de procesos cognitivos en el proceso educativo. Entonces, se busca preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI y contribuir al desarrollo integral de la sociedad.

1.2.1 Tendencia de los procesos de enseñanza aprendizaje en el Ecuador

En su análisis acerca de la situación educativa durante y después de la pandemia, Palacios-Dueñas et al. (2020) manifiestan que en nuestro país hay un millón de estudiantes que no tienen acceso a la tecnología debido a la falta de dispositivos y conectividad a internet en sus hogares. Por lo tanto, aunque se han utilizado tecnologías virtuales para la educación en el Ecuador durante la pandemia, y posteriormente, no todos los estudiantes han tenido acceso a ellas.

Esta situación posee importantes implicaciones en el contexto de la educación, especialmente durante la pandemia de COVID-19, cuando las instituciones educativas recurrieron a las tecnologías virtuales como una alternativa para continuar la enseñanza. Aunque el uso de plataformas virtuales puede ser una solución viable para mantener la continuidad de la educación, se convierte en un desafío insuperable para aquellos estudiantes que carecen de los recursos tecnológicos necesarios.

Tenemos que reconocer también que el acceso limitado a dispositivos y conectividad a Internet crea una brecha digital que afecta la equidad educativa. Los estudiantes que no pueden acceder a las plataformas virtuales quedan en desventaja, ya que se ven excluidos de las oportunidades de aprendizaje en línea, el acceso a recursos digitales y la interacción con sus docentes y compañeros de clase. Esta situación acentúa las desigualdades educativas, ya que algunos estudiantes pueden continuar su educación de manera efectiva, mientras que otros se ven marginados.

Palacios-Dueñas et al. (2020) indican también que la pandemia del COVID-19 ha afectado a más de 1.300 millones de estudiantes a nivel mundial. Obviamente dentro de este





gran grupo se encuentran los estudiantes de nuestro país. Los decretos del gobierno para detener la propagación del virus generaron el cierre de los establecimientos educativos, lo que ha marcado un hito significativo en la educación. En este contexto es comprensible que el gobierno haya presionado a las instituciones educativas para buscar mecanismos a través de las tecnologías que eviten la educación presencial y permitan reducir los contagios por COVID-19. Es preciso reconocer que la pandemia ha tenido un impacto significativo en la educación en Ecuador, obligando a los estudiantes y educadores a adaptarse a nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

Muñoz (2020) afirma que, debido a esta situación, el uso de herramientas virtuales y digitales ha mejorado el rendimiento académico e involucramiento de los estudiantes de manera significativa en nuestro país. Este autor manifiesta que, la propuesta pedagógica virtual educativa que tuvo que desarrollarse en nuestro país, y también alrededor del mundo, no garantiza la eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje, debido a algunas diferencias en su aplicación. Por tanto, propone estrategias de Aula Invertida o Flipped Classroom, la cual contempla algunas fases o etapas que permiten implementar los procesos educativos a través de instrumentos y tecnologías digitales, de manera que sean más efectivos y permitan garantizar aprendizajes significativos y auténticos en los estudiantes.

Es interesante la aplicación del aula invertida en la educación secundaria en nuestro país, ya que según la información proporcionada por Muñoz (2020), Rocano (2021), entre otros, se demuestra que alcanzan los aprendizajes requeridos de forma mucho más dinámica, didáctica y efectiva.

Menciona Namoc (2022) que el aula invertida no es solamente una estrategia a seguir, sino una metodología pedagógica que puede mejorar el aprendizaje del estudiante, si es usada de manera efectiva.

Citando a Kolb (2004) se podría decir que el modelo de aula invertida se define como un enfoque pedagógico en el que las instrucciones se proporcionan antes de la clase, permitiendo al estudiante familiarizarse con los contenidos de antemano. En este enfoque,





el tiempo de clase se utiliza para realizar actividades de refuerzo personalizadas, optimizando así el papel del profesor y beneficiando al estudiante.

Desarrollando un poco estas ideas, es correcto afirmar que, en el modelo de aula invertida, el proceso de aprendizaje se reorganiza de manera tal que los estudiantes tienen la oportunidad de revisar y aprender los conceptos básicos antes de la clase. Esto se logra proporcionando instrucciones y materiales de estudio previos a la clase, que generalmente contemplan lecturas, videos, cuestionarios y otros recursos interactivos.

Esto permite que el tiempo en el aula se utilice de manera más efectiva. En lugar de dedicar la mayor parte del tiempo a la instrucción directa, los profesores pueden centrarse en actividades prácticas y personalizadas que refuercen el aprendizaje. Estas actividades de retroalimentación global dirigida pueden realizarse mediante discusiones en grupo, proyectos prácticos, resolución de problemas y tutorías.

El papel del profesor en este modelo cambia de ser un simple transmisor de información a ser un facilitador del aprendizaje. Los docentes pueden dedicar más tiempo a interactuar directamente con los estudiantes, atendiendo sus necesidades individuales y ayudándoles a analizar los problemas específicos que puedan encontrar.

Con el objetivo de establecer una base teórica más sólida acerca del concepto de aprendizaje invertido, se podría citar a Blanco, Echaluze y García (2018), quienes señalan que el aprendizaje invertido se distingue principalmente porque el estudiante realiza la mayor parte de la lección en su entorno doméstico, ya sea a través de videos, plataformas en línea o enlaces proporcionados. En este proceso, el estudiante sigue instrucciones y lleva a cabo las tareas asignadas, bajo la supervisión del tutor.

Otro concepto alineado con el anterior es el de Bergman y Sams (2014) que describen al aula invertida como un método pedagógico que incorpora tareas de aprendizaje interactivo basadas en conocimientos previos y trabajo en grupo en el aula. Este método se centra en aplicar individualmente lo aprendido en un contexto previo a la clase, generalmente a través de videos explicativos del tema. Lo que normalmente se enseñaba





en el aula ahora se aprende fuera de ella, creando un espacio para fomentar mecanismos de adquisición de conocimientos teóricos y resolución de conflictos y problemas.

Fases del aula invertida en la educación virtual

Muñoz (2020) menciona algunas fases que deberían tomarse en cuenta al planificar un aula invertida, para obtener resultados satisfactorios por parte de los estudiantes.

1. Aprendizaje previo: utilizar la herramienta web Educaplay o VideoQuiz y el foro del LMS Moodle para que los estudiantes realicen actividades colaborativas antes de la clase.

2. Aprendizaje individual: utilizar la herramienta web Genially o Canva y una página del LMS Moodle para que los estudiantes realicen actividades de aprendizaje individual.

3. Aprendizaje de clase: utilizar la herramienta web Educaplay, un taller o juego con una URL externa para que los estudiantes realicen actividades en clase.

4. Evaluación: utilizar un cuestionario del LMS Moodle para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

Muñoz (2020) indica que las fases del Aula Invertida podrían no aplicarse estrictamente tal como su teoría lo indica; por lo tanto, sugiere una adaptación que contemple diferentes contextos y aspectos específicos que permita al estudiante trabajar dentro o fuera de clases, como parte de la asignatura o como refuerzo académico.

1.3 Proceso de Enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje va más allá de la simple transmisión de conocimientos, implica una interacción significativa entre maestros y estudiantes, fomentando la curiosidad, el pensamiento crítico y el desarrollo de las habilidades necesarias para sobrevivir en el mundo actual. Como sostiene Breijo (2016) en el proceso de enseñanza aprendizaje, la principal función del estudiante es aprender y la del profesor es enseñar. Sin embargo, esto no significa que los roles no puedan ser intercambiados y enriquecidos durante la dinámica del proceso, cuando los estudiantes enseñan y los





profesores aprenden. Por un lado, los estudiantes deben participar activamente en el proceso para construir su propio conocimiento, y por otro, los profesores deben crear un ambiente propicio para el aprendizaje. Tanto el aprendizaje como la enseñanza se realizan en un ambiente activo, participativo, dialógico y comunicativo.

1.4 Los LMS como herramienta innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje

Para poder entender la importancia de los nuevos sistemas virtuales de enseñanza aprendizaje, es necesario profundizar un poco en su definición y conceptualización. En ese sentido, Celis y Jiménez (2009), definían a la educación virtual o E Learning en sus inicios, como:

“un aprendizaje interactivo en el cual, el contenido permanece disponible en la red y proporciona una cantidad de información automática que le permite al estudiante realizar actividades en línea en cualquier momento para aumentar sus conocimientos”.

El concepto de Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE), también conocido como Virtual Learning Environment, es una evolución natural del enfoque de aprendizaje interactivo que se mencionó anteriormente. Los VLE son plataformas educativas en línea que se han desarrollado para ofrecer un entorno digital completo y estructurado en el que los estudiantes pueden acceder, gestionar y participar en su proceso de aprendizaje. Los VLE se basan en sistemas de administración del aprendizaje (LMS).

Sintetizando lo planteado por Cornellà y Estebanell (2018) se podría afirmar que un Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés, Learning Management System) es una plataforma o software diseñado para administrar, entregar, rastrear y gestionar el proceso de aprendizaje en entornos educativos. Un LMS proporciona una infraestructura tecnológica que permite a los educadores y administradores crear, organizar, distribuir y evaluar contenidos de aprendizaje, cursos y páginas web, así como supervisar y respaldar el progreso y el rendimiento de los estudiantes.





En su artículo "Navegando los terrenos del e-learning", Mentis (2008) explora la evolución de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (VLE) en relación con la tecnología y el e-Learning. En sus primeras etapas, el e-Learning se limitaba principalmente a la descarga de contenidos, lo que es conocido como "Aprendizaje Basado en Contenidos" (CBL).

Sin embargo, con el avance de la tecnología y la educación en línea, surgió una herramienta fundamental para la práctica educativa: los Sistemas de Gestión del Aprendizaje, conocidos como Learning Management System (LMS). Estos sistemas empezaron a desarrollarse en la década de 1990 y se convirtieron en herramientas esenciales para el entrenamiento y la formación en línea.

Los LMS permiten la gestión integral de los procesos de enseñanza y aprendizaje al facilitar la interacción entre estudiantes, profesores y contenidos de manera tanto sincrónica como asincrónica, como señalaron Malikowski, Thompson y Theis en 2007. En cierto sentido, los LMS revolucionaron la educación en línea al proporcionar un marco tecnológico sólido para la creación, administración y seguimiento de cursos en entornos virtuales.

Actualmente, entre los más importantes LMS a nivel mundial, podríamos citar a Moodle como el más popular y conocido entorno virtual de aprendizaje, por tanto, es necesario analizar esta herramienta para identificar sus características más importantes en relación a la gestión de los procesos de enseñanza aprendizaje.

1.4.1 La fundamentación teórica del LMS- Moodle

Desde su creación en 2002 por Martin Dougiamas, Moodle ha experimentado un significativo proceso de desarrollo y ha logrado una adopción global. Su creador diseñó esta plataforma educativa basándose en los principios pedagógicos del constructivismo y el aprendizaje cooperativo. Estas corrientes sostienen que el conocimiento se construye en la mente de los individuos en lugar de ser simplemente transmitido por fuentes externas, y su objetivo es promover la colaboración entre estudiantes para enriquecer el aprendizaje. En consecuencia, Moodle se centra en poner al estudiante en el centro de la experiencia





educativa, otorgándole un rol protagónico y la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje.

Moodle se distribuye de forma gratuita como software libre y de código abierto bajo la Licencia Pública GNU (GNU Public License). En esencia, esto significa que Moodle tiene derechos de autor, pero a los usuarios se les otorgan ciertas libertades. Pueden copiar, utilizar y modificar la plataforma siempre que estén dispuestos a compartir el código fuente con otros, respetar la licencia original y los derechos de autor, y aplicar la misma licencia a cualquier trabajo derivado. Este enfoque ha dado lugar a una comunidad amplia de usuarios y desarrolladores en torno a Moodle, lo que garantiza que la plataforma se mantenga actualizada y evolucione con el tiempo. (Cornellá y Estebanell, 2018).

Silva et al. (2016) citando a Costa, Alvelos y Teixeira (2012) definen a Moodle como “un proyecto de sistema abierto en constante desarrollo, diseñado para dar soporte a un marco de educación basado en el constructivismo social”.

La palabra Moodle es un acrónimo de Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos) distribuido gratuitamente bajo licencia pública. (Celis, 2009).

Por lo señalado anteriormente se puede inferir que la plataforma Moodle es la más popular LMS en todo el mundo, contando con millones de usuarios y desarrolladores que se encuentran listos para actualizarla en función de las necesidades advertidas. Justamente esa versatilidad y capacidad de ajustarse a casi cualquier necesidad, convierte a Moodle en la plataforma favorita para gestionar las clases virtuales sincrónicas y asincrónicas en nuestro país, y en gran parte del mundo.

1.4.2 Descripción de la herramienta Moodle y tipos

La versión actual de Moodle es la versión 4.3+ estable, que ha estado activa desde hace algunos meses. Es importante mencionar que el ingreso a esta plataforma es posible





desde cualquier dispositivo Android, iOS, Windows, etc., ya que no existe ningún tipo de requerimiento específico del dispositivo para ingresar.

Resumiendo lo que se menciona en la página oficial de Moodle TM (2023) acerca de esta herramienta, se podría decir que es una plataforma de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) de código abierto ampliamente utilizada en entornos educativos en todo el mundo. Esta herramienta proporciona un conjunto de recursos y funcionalidades diseñados para facilitar la administración, distribución y gestión de cursos en línea.

Se pueden encontrar algunos tipos principales, los cuales se resumen a continuación:

Moodle - Plataforma Principal

Moodle en su forma principal es una plataforma de gestión del aprendizaje que permite a docentes, educadores y administradores crear y gestionar cursos en línea. Ofrece herramientas para cargar contenido, crear actividades interactivas, asignar tareas, evaluar el progreso de los estudiantes y facilitar la comunicación entre docentes y alumnos.

Moodle Cloud

Moodle Cloud es una versión alojada de Moodle que permite a los usuarios crear y administrar cursos en línea sin tener que preocuparse por la instalación y el mantenimiento del software en sus propios servidores. Es una opción conveniente para aquellos que desean utilizar Moodle sin la necesidad de habilidades técnicas avanzadas.

Moodle Mobile

Moodle Mobile es una aplicación diseñada para dispositivos móviles que permite acceder a cursos y recursos en Moodle desde smartphones y tablets. Los estudiantes pueden ver contenido, participar en actividades y recibir notificaciones directamente a través de la aplicación.

Moodle Workplace





Moodle Workplace es una variante de Moodle que se enfoca en la formación corporativa y el desarrollo de habilidades en el entorno laboral. Ofrece características adicionales, como herramientas de seguimiento y reportes avanzados, para satisfacer las necesidades de las organizaciones.

Moodle for School

Moodle for School es una versión específica de Moodle diseñada para instituciones educativas, incluyendo escuelas primarias y secundarias. Proporciona un conjunto de herramientas adaptadas para las necesidades de la educación, desde los niveles de educación inicial, hasta los niveles de bachillerato.

Moodle para Universidades y Educación Superior

Moodle es ampliamente utilizado en instituciones de educación superior para la gestión de cursos en línea, ya que permite la creación de entornos virtuales de aprendizaje y la administración de programas académicos.

Moodle para Capacitación en Línea

Muchas organizaciones utilizan Moodle para impartir capacitación en línea a su personal o clientes. Esto incluye la creación de cursos de formación, módulos de cumplimiento y programas de desarrollo profesional.

Moodle para Comunidades de Aprendizaje

Además de su uso en entornos educativos formales y empresariales, Moodle también se utiliza en comunidades en línea y proyectos de aprendizaje colaborativo, donde los participantes pueden interactuar y compartir conocimientos.

Moodle es una plataforma que respalda un enfoque educativo basado en el constructivismo social, lo que significa que promueve la construcción activa del





conocimiento a través de la interacción y la colaboración entre estudiantes y docentes (Costa et al., 2012).

En este contexto, Moodle proporciona una amplia gama de herramientas didácticas que se dividen en dos categorías principales: recursos y actividades. La disponibilidad de estas herramientas puede variar según la instalación de Moodle y la versión del sistema utilizada.

Silva et al. (2016), mencionan los recursos didácticos que pueden encontrarse en la plataforma, los cuales se resumen a continuación:

Archivo: Permite a los educadores cargar documentos, presentaciones, imágenes u otros archivos relevantes para el aprendizaje.

Carpeta: Ofrece una forma de organizar y presentar múltiples archivos y recursos de manera estructurada.

Etiqueta: Permite agregar notas, descripciones o enlaces directamente en una página del curso para contextualizar el contenido.

Libro: Facilita la creación de materiales en formato de libro, ideales para presentar información estructurada de manera secuencial.

Página: Permite la creación de contenido de aprendizaje en formato de página web, lo que es útil para presentar información de manera interactiva.

Paquete IMS: Admite la integración de recursos y actividades en el estándar IMS Content Package para un aprendizaje más interactivo y multimedia.

URL: Permite enlazar a recursos externos o sitios web para ampliar el alcance del contenido del curso.





Por otro lado, las actividades didácticas disponibles en Moodle son elementos diseñados para involucrar activamente a los estudiantes y fomentar la participación. En estas actividades encontramos:

Lista de Asistencia: Permite a los docentes realizar un seguimiento de la asistencia de los estudiantes en línea.

Base de Datos: Facilita la creación de bases de datos colaborativas donde los estudiantes pueden contribuir con información.

Certificado: Permite a los estudiantes obtener certificados de finalización de cursos.

Chat: Posibilita la comunicación en tiempo real entre estudiantes y docentes.

Consulta: Ofrece un espacio para que los estudiantes planteen preguntas y realicen consultas.

Cuestionario: Permite la creación de evaluaciones y pruebas en línea.

Diario: Permite a los estudiantes llevar un registro de sus reflexiones y actividades.

Elección de Grupo: Facilita la creación y gestión de grupos de estudiantes.

Encuesta: Permite la recopilación de información y opiniones a través de encuestas en línea.

Foro: Ofrece espacios de discusión y colaboración entre estudiantes y docentes.

Glosario: Facilita la creación y colaboración en glosarios de términos y definiciones.

Juegos: Proporciona juegos educativos para el aprendizaje interactivo.

Lección: Permite la creación de lecciones interactivas que guían a los estudiantes a través de contenidos.





Lista de Verificación: Facilita el seguimiento y cumplimiento de tareas o actividades específicas.

Paquete SCORM: Admite contenido SCORM para la integración de cursos externos.

Taller: Permite a los estudiantes revisar y evaluar el trabajo de sus compañeros.

Tarea: Permite a los estudiantes cargar trabajos y proyectos.

Wiki: Facilita la colaboración en la creación de páginas web editables por los usuarios.

1.4.2 Teorías pedagógicas que fundamentan la enseñanza a través de Moodle.

Maliza et al. (2020) sostienen que la importancia de la plataforma Moodle en el ámbito educativo es innegable. Moodle desempeña un papel fundamental en la promoción del trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes, y, además ofrece una amplia gama de alternativas para fomentar la interacción y el aprendizaje activo.

Dicho de otro modo, la enseñanza a través de la plataforma Moodle se fundamenta en el constructivismo, que ya fue abordado al inicio de este marco conceptual. Sin embargo, esta corriente pedagógica no es la única que aporta perspectivas interesantes a la educación virtual, ya que también existen otros marcos a través de los cuales el proceso de enseñanza aprendizaje a través de esta plataforma se vuelve mucho más efectivo y permite que los estudiantes alcancen los aprendizajes necesarios.

Siguiendo las ideas de Achhab (2022) algunas perspectivas pedagógicas teóricas para el aprendizaje virtual se mencionan a continuación:

Aprendizaje Colaborativo: La teoría del aprendizaje colaborativo resalta el trabajo en equipo y la interacción social como medios para el aprendizaje. Lev Vygotsky es un referente importante en esta área con su teoría del aprendizaje sociocultural, que destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje. En ese sentido, Moodle promueve la colaboración a través de foros de discusión, wikis, trabajos en grupo y otras herramientas





que permiten a los estudiantes aprender unos de otros y desarrollar habilidades de colaboración.

Aprendizaje Activo: El aprendizaje activo involucra a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, en lugar de ser receptores pasivos de información. Uno de los principales defensores del aprendizaje activo es Jean Piaget, el cual manifestaba que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la experiencia. Moodle ofrece actividades interactivas como cuestionarios, lecciones, tareas y juegos que fomentan la participación activa de los estudiantes siguiendo este principio.

Aprendizaje Centrado en el Estudiante: Esta teoría aboga por la adaptación de la enseñanza al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante. Carl Rogers es conocido por su enfoque centrado en el estudiante, que resalta la importancia de adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante. Por esta razón, Moodle permite la personalización de contenidos y actividades, lo que facilita la adaptación de la enseñanza a las necesidades individuales de los alumnos.

Teoría de la Motivación: Moodle puede incorporar elementos de teorías de la motivación, como la teoría de la autodeterminación, para mantener a los estudiantes motivados. La retroalimentación, los logros y la gamificación son ejemplos de características que pueden influir en la motivación de los estudiantes. Edward Deci y Richard Ryan son conocidos por su teoría de la autodeterminación, que se centra en la motivación intrínseca y extrínseca que también podría desarrollarse en la plataforma. Stover et al. (2017).

Teoría del Conectivismo: El conectivismo se enfoca en cómo las redes y conexiones influyen en el aprendizaje. Moodle puede ser visto como una plataforma que permite a los estudiantes construir sus propias redes de aprendizaje a través de la interacción en línea. George Siemens y Stephen Downes desarrollaron esta teoría, que ve el aprendizaje como un proceso de creación de conexiones y redes. Gutiérrez (2012).

Teoría del aprendizaje autónomo: La teoría del aprendizaje autónomo destaca la importancia de que los estudiantes dirijan su propio proceso de aprendizaje. En Moodle,





plataforma de aprendizaje en línea, esto se logra mediante recursos personalizados, foros de discusión, actividades autodirigidas y seguimiento individual, promoviendo la autonomía del estudiante, el cual es el responsable de su avance progresivo en el cumplimiento de las actividades. Maliza et al. (2020)

Teoría de Independencia y Autonomía en el Estudio, Teoría de la Distancia Transaccional: Hace cuatro décadas, Wedemeyer y Moore desarrollaron una teoría para la enseñanza a distancia por correspondencia, centrándose en la autonomía e independencia del estudiante. Moore, según Ramas-Arauz (2015), basa su perspectiva teórica en la autonomía personal y la distancia geográfica, considerando al estudiante como alguien autónomo separado temporal y espacialmente del profesor, utilizando sistemas de comunicación no humanos como mediadores.

García-Aretio (2011) destaca de esta teoría varias características del aprendizaje individual, como la responsabilidad del estudiante, la combinación adecuada de medios y métodos, la adaptación a las diferencias individuales y una amplia variedad en los períodos de aprendizaje. Esta teoría otorga un papel más destacado al estudiante en la gestión de su tiempo y espacio de estudio, así como en el control y dirección de su propio proceso de aprendizaje.

Teoría de interacción y comunicación: La teoría de Borge Holmberg se enfoca en el estudio de las interacciones didácticas, especialmente en los procesos de comunicación mediante medios, materiales educativos y apoyos motivacionales dentro del contexto de la enseñanza-aprendizaje a distancia. Según Pardo-Rodríguez (2021, p. 12), en este proceso de interacción, la participación, guía, mediación y acción tutorial del docente son fundamentales a través de una comunicación efectiva y bien orientada para promover el desarrollo de competencias en el estudiante.

Teoría del aprendizaje ubicuo: Este aprendizaje puede ocurrir en cualquier momento y lugar. En Moodle, esta teoría se refleja mediante el acceso a la plataforma desde diversos dispositivos, diferentes horarios y también días, facilitando la continuidad del aprendizaje





fuera del entorno tradicional de aula. Esto promueve una experiencia educativa más flexible y adaptable a las necesidades individuales de los estudiantes.

Teoría del aprendizaje personalizado: La teoría del aprendizaje personalizado propuesta por Bloom y Tomlinson, se centra en adaptar la educación a las necesidades individuales de cada estudiante. En Moodle, esta teoría se implementa a través de la personalización de contenidos, evaluaciones adaptativas y seguimiento individualizado. La plataforma permite ajustar el ritmo y el enfoque del aprendizaje según las preferencias y habilidades de cada estudiante, optimizando así la experiencia de aprendizaje. Gómez, (2008)

Teoría de la accesibilidad y diversidad: La teoría de la accesibilidad y diversidad se enfoca en garantizar que la educación sea inclusiva para todos, independientemente de sus capacidades o características individuales. En Moodle, esto se logra a través de herramientas que permiten adaptar el contenido para diferentes estilos de aprendizaje, proporcionar opciones de accesibilidad, y fomentar la participación de estudiantes con diversas habilidades, antecedentes o necesidades educativas. La plataforma se diseña con la idea de hacer la educación más accesible, respetando y atendiendo la diversidad de los estudiantes.

En la práctica, es esencial que los docentes puedan combinar varios de estos enfoques pedagógicos al diseñar cursos en Moodle, adaptándolos a las metas de aprendizaje y al público objetivo. La flexibilidad de Moodle lo convierte en una herramienta valiosa para implementar una amplia variedad de teorías pedagógicas y enfoques de enseñanza.

1.4.3 Perspectivas latinoamericanas para el uso de tecnología educativa en el aula

Es interesante mencionar el aporte de algunos expertos latinoamericanos que han investigado el impacto de la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje. Uno de los más relevantes es el chileno Cristóbal Cobo. Este autor propone la idea de ciudadanía digital adaptada al ámbito educativo, abogando por la integración de tecnologías digitales





no solo como herramientas de enseñanza, sino también como medios para cultivar habilidades socioemocionales, valores y pensamiento crítico.

Asimismo, explora las ventajas y desventajas de la educación presencial en comparación con la virtual, resaltando la importancia de la motivación, el apoyo y la construcción conjunta del conocimiento histórico en entornos virtuales. Además, analiza el impacto de la inteligencia artificial en la educación, planteando interrogantes sobre el papel de las políticas educativas frente a las soluciones ofrecidas por las grandes plataformas tecnológicas. (Cobo, 2019).

Otra perspectiva interesante es la planteada por Alejandra Bosch, de Argentina, la cual formó parte del proyecto "Educar en tiempos de pandemia", que examinó las respuestas educativas de emergencia en Argentina durante el año 2020 y propone una agenda educativa digital para la transformación del sistema educativo. Además, llevó a cabo una revisión bibliográfica sobre el empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación, identificando diversas líneas de investigación y proporcionando orientación para futuros trabajos en este ámbito. (Mariaca et al., 2022). También colaboró en el desarrollo de entornos y recursos de apoyo para la educación a distancia, multimedia e hipermedia en el ámbito educativo, así como en áreas como la simulación, los laboratorios virtuales y remotos, y la realidad virtual y aumentada.

Otra investigadora destacada en este ámbito es la mexicana María Soledad Ramírez Montoya, la cual ocupa el rol de coordinadora en la Cátedra UNESCO "Movimiento educativo abierto para América Latina" y en el International Council for Open of Distance Education (ICDE) "Latin America's Open Education Movement", los cuales promueven iniciativas de formación, producción e investigación para la educación abierta.

Además, ejerce como directora del Institute for the Future of Education en el Tecnológico de Monterrey, liderando proyectos de innovación educativa que involucran estrategias de ciencia abierta y tecnologías 4.0 relacionadas con el desarrollo sostenible. Ha participado y dirigido diversas investigaciones centradas en el uso de las Tecnologías





de la Información y Comunicación (TIC), los recursos educativos abiertos, los cursos masivos abiertos, los laboratorios virtuales y remotos, así como la realidad virtual y aumentada en el ámbito educativo.

El profesor e investigador venezolano Alfredo Hernández ha contribuido en la creación de un proyecto colaborativo sobre la educación a distancia en Venezuela. En este proyecto se abordan las experiencias, desafíos y problemas asociados con esta modalidad educativa en el contexto venezolano.

Además, ha reflexionado acerca de la transformación de los procesos de aprendizaje en la educación a distancia, explorando los aspectos pedagógicos, comunicativos, evaluativos y de gestión que involucra esta forma de enseñanza.

También, ha presentado un modelo de educación para el trabajo en la modalidad a distancia. Este modelo se fundamenta en el desarrollo de competencias laborales, la integración de la teoría y la práctica, y la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como facilitadoras del aprendizaje. (Covarrubias, 2021).

Es interesante recalcar que, en el ámbito de la educación virtual y a distancia, en el ámbito latinoamericano, se han mencionado cuatro referentes cuyas contribuciones comparten notables similitudes. Estos autores, reconocidos por sus investigaciones y propuestas, comparten un enfoque distintivo en la educación a distancia. Su interés común se centra en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), explorando diversas formas de integrar herramientas digitales y aprovechar tecnologías emergentes como la realidad virtual y aumentada en el entorno educativo.

Estos referentes manifiestan un compromiso compartido con la innovación educativa, explorando nuevas estrategias pedagógicas y modelos de aprendizaje que se adaptan a las posibilidades ofrecidas por la educación virtual. Asimismo, su interés se extiende hacia la inclusión y diversidad, buscando formas de hacer que la educación a distancia sea accesible para diversos grupos de estudiantes y abordando desafíos asociados con la equidad educativa.



La participación en proyectos colaborativos se identifica como otro rasgo común entre estos autores, revelando su disposición a trabajar de manera conjunta en la elaboración de obras colectivas y proyectos que abordan temas fundamentales en la educación virtual y a distancia. En conjunto, estos referentes se evidencian como figuras clave que, a través de su trabajo e influencia, han contribuido significativamente al avance y la mejora continua de la educación en entornos virtuales. Su legado representa una valiosa fuente de inspiración para futuras investigaciones y prácticas educativas innovadoras en los ámbitos latinoamericanos.

1.4.4 La herramienta Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia

Cortés et al. (2020) mencionan algunas características a tener en cuenta en los nativos digitales, los cuales se pueden definir como las personas nacidas después del año 2000. Los autores destacan la urgencia de transformar por completo el sistema educativo, ya que todavía no se reconoce plenamente la evolución de las características de los estudiantes actuales.

En ese sentido, el siguiente gráfico permite identificar esas particularidades mencionadas en los nativos digitales:

Imagen 1. Características de los estudiantes de la nueva generación digital





Fuente: Cortés et al. (2020)

A partir del análisis objetivo de estas características mencionadas, y teniendo en cuenta las propuestas pedagógicas constructivistas analizadas anteriormente, se pueden proponer algunas estrategias generales que han dado resultado en la implementación exitosa de programas educativos con Moodle en nuestro contexto ecuatoriano. (Rocano, 2021)

Diseño de cursos estructurados

El docente organiza el contenido del curso en secciones o módulos temáticos para guiar a los estudiantes a través del material histórico de manera lógica y secuencial.

Actividades interactivas

Se fomenta la participación activa de los estudiantes a través de actividades como foros de discusión, debates, encuestas y tareas relacionadas con eventos históricos. Se busca estimular la reflexión crítica.

Recursos multimedia

Se emplean imágenes, videos, mapas interactivos y documentos históricos escaneados para enriquecer las lecciones y proporcionar una experiencia visual que complemente el aprendizaje.

Evaluaciones diversificadas

Se ofrece una variedad de evaluaciones, como cuestionarios, ensayos, presentaciones y proyectos de investigación, para permitir a los estudiantes demostrar su comprensión histórica de diversas maneras.

Debate y análisis de documentos

Se proporcionan a los estudiantes documentos históricos primarios y secundarios para análisis crítico y debates en línea. Se busca fomentar la interpretación y el debate desde diferentes perspectivas.

Grupos de trabajo

Se crean grupos de trabajo en Moodle para proyectos colaborativos relacionados con la Historia, promoviendo la investigación en equipo y la responsabilidad compartida.

Comentarios y retroalimentación





El docente proporciona retroalimentación constante mediante comentarios en las tareas y foros, destacando los puntos fuertes y las áreas de mejora en el trabajo de los estudiantes para promover su mejora continua.

Recopilación de recursos

Se fomenta la creación de una biblioteca de recursos históricos en la plataforma, donde los estudiantes pueden contribuir y acceder a recursos para enriquecer sus investigaciones.

Calendario y recordatorios

Se utiliza el calendario de Moodle para establecer fechas límite claras y se envían recordatorios automáticos a los estudiantes, ayudándolos a mantenerse al tanto de sus responsabilidades académicas.

Espacios de discusión informales

Se crean espacios de discusión más relajados o salas de chat para que los estudiantes puedan conversar sobre temas históricos de manera menos formal, promoviendo la conversación y el intercambio de ideas.

Personalización

El docente adapta el curso de Moodle a las necesidades específicas de los estudiantes, considerando sus intereses y niveles de habilidad, y ajusta el contenido y las actividades en consecuencia.

Evaluación formativa

Se implementa la evaluación formativa de manera regular para verificar la comprensión de los estudiantes y realizar ajustes en la enseñanza según sea necesario.

Finalmente, acerca de la efectividad de implementar Moodle para la enseñanza de las ciencias sociales en nuestro contexto, se puede citar a Rocano (2021) la cual menciona una investigación realizada en la institución educativa "Lev Vygotsky" en Riobamba, Ecuador. En este caso, la investigación se centró en estudiantes de Primer año de Bachillerato que cursaban la materia de Ciencias Sociales. La investigación fue llevada a cabo por Sonia Margarita Black Hernández, quien se encontraba realizando el programa de





Maestría en Educación en el Instituto Politécnico de Leiria en Portugal. A través de su trabajo, Black Hernández pudo demostrar que la implementación de la plataforma Moodle se reveló como una herramienta pedagógica efectiva para fomentar la formación integral de estudiantes en las ciencias sociales. Además, recomendó su uso en otras instituciones educativas. Por estos motivos, se hace evidente su implementación en esta propuesta.



CAPÍTULO 2

2 METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización.

Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.
Enseñanza Aprendizaje.	El proceso de enseñanza aprendizaje, la principal función del estudiante es aprender y la del profesor es enseñar. Sin embargo, esto no significa que los roles no puedan ser intercambiados y enriquecidos durante la dinámica del proceso, cuando los estudiantes enseñan y los profesores aprenden.	Motivación Habilidades cognitivas Integración de la tecnología en las clases de historia.	Interés Participación Interiorización del conocimiento. Atención: Concentración Comprensión: Entender y asimilar información. Pensamiento crítico. Frecuencia de uso Variedad de recursos Tecnológicos utilizados en las clases de	Encuesta dirigida a los estudiantes de tercero A y B de bachillerato. Encuesta a docentes de historia Autoridad de la institución



			historia Capacitación	
Moodle (LMS)	La plataforma Moodle es un sistema de gestión de la enseñanza que permite a los profesores crear cursos on-line a través de internet, pudiéndose utilizar para diseñar y gestionar asignaturas	Accesibilidad y equidad Interacción y participación Tecnología y herramientas	Disponibilidad de recursos tecnológicos. Conexión a internet. Nivel de participación activa en las actividades virtuales. Utilización de la plataforma y herramientas tecnológicas.	Encuesta dirigida a los estudiantes de 3 A y B de Bachillerato Y docentes del área de ciencias sociales

2.2 Enfoque de la investigación.

Según Sánchez y Flores (2019) La investigación cualitativa se basa en pruebas que se enfocan más en una descripción detallada del fenómeno con el objetivo de comprenderlo y explicarlo mediante el uso de métodos y técnicas que se derivan de sus fundamentos epistémicos, como la hermenéutica, la fenomenología y el método inductivo. La investigación cuantitativa se enfoca en la objetividad, basándose en la idea de que la realidad es única y que se puede observar sin influir en ella. La ciencia es como un espejo, según la metáfora de este tipo de epistemología de la investigación científica, refleja la naturaleza de las cosas.

Para el desarrollo de la investigación se utilizó el enfoque Mixto cuali cuantitativo, para rescatar las bondades de cada método, lo que permite conocer la realidad de los aspectos relativos al proceso de enseñanza aprendizaje de la historia de los estudiantes del tercero de bachillerato, para tomar una decisión que pueda cambiar o mejorar la realidad





observada. La propuesta aborda la implementación de un aula virtual que complemente la formación presencial, busca influir en el interés y la motivación de los estudiantes hacia la asignatura de Historia.

Se ha recolectado información relevante de tipo cuantitativa, tanto de estudiantes como docentes, mediante una encuesta. Asimismo, información de tipo cualitativa mediante la entrevista a la autoridad del plantel.

2.3 Alcance de la investigación.

El alcance de la investigación propuesta es de tipo descriptiva. Los estudios descriptivos son útiles para analizar y mostrar con precisión las características principales de una población o grupo en particular. En este tipo de estudios, el investigador debe ser capaz de definir qué aspectos se medirán, como conceptos, variables o componentes, y sobre quiénes se recolectarán los datos, ya sea personas, grupos, comunidades, objetos, animales o hechos. Estos estudios permiten visualizar con detalle las tendencias y dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad o situación específica. La descripción puede ser más o menos profunda, pero siempre se basa en la evaluación de uno o más aspectos del fenómeno de interés. (Hernández, 2014).

Se ha realizado un estudio sobre cómo la autoridad, los docentes y los estudiantes ven el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia y la posibilidad de crear un aula virtual basada en Moodle, que incluya contenidos de una unidad didáctica de la materia de historia. El objetivo es dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias, fomentar el aprendizaje colaborativo y motivar la interacción social entre los participantes a través de foros y actividades interactivas, destacando la importancia de la construcción colectiva del conocimiento, utilizando las herramientas de la plataforma Moodle y los recursos multimedia. Además, los temas permitirán a los estudiantes contextualizar y explorar perspectivas culturales a través de experiencias inmersivas que los conectarán con su pasado de una manera más significativa y auténtica.





2.4 Declaración y Justificación del tipo de investigación.

La investigación educativa realizada es de tipo descriptiva, enfocada en recopilar información, presentar interpretaciones a través de la aplicación de encuestas. Este tipo de estudio se caracteriza por describir hechos, buscando establecer comportamientos de forma objetiva. En este caso, se centra en estudiantes de tercero de BGU para identificar patrones y tendencias en la dinámica educativa en la asignatura de historia, proporcionando datos detallados para orientar decisiones en la propuesta.

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

La metodología para la investigación tendrá un enfoque mixto, la cual integra elementos cualitativos y cuantitativos con el fin de obtener una visión general de la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de historia.

2.5.1 Encuesta

La encuesta es la técnica de investigación empírica, autoadministrada, que se aplica a un grupo de personas para conocer sus opiniones o criterios sobre las causas, las consecuencias, las soluciones posibles y los responsables directos e indirectos del problema investigado. Ávila, et al. (2020)

Se aplicó un cuestionario de encuesta a los docentes y a los estudiantes para investigar las percepciones y opiniones acerca de aspectos relacionados con el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de historia, a través de Google forms, lo cual permitió recopilar y organizar la información.

2.5.2 Entrevista

Taylor y Bogan (1986) caracterizan la entrevista como una serie de encuentros repetidos en persona entre el entrevistador y los informantes, con el propósito de comprender las perspectivas que estos tienen acerca de sus vidas, experiencias o situaciones.





Para la entrevista, se utilizó una guía de 10 preguntas abiertas que se aplicó a la vicerrectora de la institución. Esta estrategia facilitará una exploración en profundidad de sus experiencias, opiniones y percepciones en relación con el área de ciencias sociales y la asignatura de historia.

2.6 Delimitación de la población y la muestra

Según Arias et al. (2016) La población de estudio es un conjunto de casos definidos, limitados y accesibles que sirven como referencia para la elección de la muestra y cumplen con una serie de criterios predeterminados.

La población objeto de estudio es la Unidad Educativa "Fausto Molina", ubicada en la parroquia Tarqui, provincia del Azuay, constituida por 632 estudiantes, 40 docentes y cinco administrativos. La muestra la conforman 40 estudiantes de los paralelos A y B de bachillerato, 4 docentes del área de ciencias sociales y un directivo.

La muestra es de tipo no probabilístico intencional por conveniencia, debido a que el grupo seleccionado cumple con las características adecuadas para llevar a cabo la investigación.

2.7 Descripción de la metodología

El desarrollo del proyecto, se estructuró considerando los objetivos específicos. Se detallan las etapas:

Etapa del diseño teórico: Durante esta fase, se establecieron los fundamentos pedagógicos y conceptuales para el diseño del entorno virtual en Moodle, con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia. Se llevó a cabo la revisión documental que sustenta el proyecto.

Etapa del diagnóstico educativo: Se llevó a cabo un diagnóstico para identificar las necesidades, desafíos y fortalezas relacionados con la enseñanza de la historia en los estudiantes de tercero de bachillerato en ciencias. Esto implicó la aplicación de técnicas





como encuestas y entrevistas para verificar las insuficiencias detectadas al inicio de la investigación.

Etapa de diseño y desarrollo del aula virtual: Se diseñó el aula virtual en Moodle, utilizando las herramientas que ofrece la plataforma y aplicando recursos multimedia para la enseñanza de la historia. Se consideraron los principios del constructivismo socio-cultural en el diseño.

Etapa de valoración de la propuesta: La implementación del proyecto en Moodle será sometida a una evaluación mediante la valoración de expertos.

2.8 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.

2.8.1 Entrevista a la Vicerrectora

Se realizó una entrevista con 10 preguntas de tipo abierto a la autoridad del plantel. A través de este cuestionario se pudo recoger las percepciones y opiniones que tiene con respecto a los aspectos relacionados con el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia en su institución y sobre la posibilidad de implementar un aula virtual a través de Moodle para complementar el aprendizaje de las clases presenciales.

Respuesta a la pregunta 1: Acerca de las estrategias pedagógicas que promueven el aprendizaje significativo sostiene que es el uso de las metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, debates, análisis crítico de hechos históricos y uso de recursos multimedia, las que aportan al aprendizaje significativo

Respuesta a la pregunta 2: Respecto a las estrategias pedagógicas que utilizan sus docentes de ciencias sociales, refiere que aplican los trabajos en grupo, investigaciones que promueven el trabajo en equipo, uso de presentaciones multimedia y salidas pedagógicas.

Respuesta a la pregunta 3: Con referencia a esta pregunta se trataba de averiguar sobre la percepción acerca de las dificultades de aprendizaje en las ciencias sociales,





manifiesta que entre las dificultades observadas están: la comprensión de conceptos históricos abstractos y la memorización de contenidos de manera mecánica.

Respuesta a la pregunta 4: Aborda las sugerencias para sortear las dificultades en el aprendizaje de las ciencias sociales y cree que el uso de material interactivo puede despertar la curiosidad del estudiante

Respuesta a la pregunta 5: Se pide una opinión respecto de la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia y sostiene que, si bien son importantes los libros y textos físicos, no se pueden dejar de lado todos los recursos que el avance de la tecnología provee para despertar el interés del estudiante y para su participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje

Respuesta a la pregunta 6: Se consulta sobre la infraestructura tecnológica que dispone actualmente la institución para facilitar la integración de la tecnología en las clases y se menciona que dispone de un laboratorio de computación con 22 monitores, internet, 3 proyectores

Respuesta a la pregunta 7: En esta se consulta sobre las evidencias de uso de las Tics en el aula, manifiesta que ha observado el uso de videos y presentaciones multimedia, además del uso de Kahoot, Quizzis, Paddlet, Educaplay.

Respuesta a la pregunta 8. Se aborda el tema del conocimiento y/o uso de la plataforma Moodle y de algunas de sus bondades. Manifiesta conocer y haberlo utilizado en su práctica docente, es una plataforma bastante amigable con el usuario, no se requiere tener conocimientos vastos para poder utilizarlo. Se puede entregar y recibir tareas, realizar foros, entre otras cosas.

Respuesta a la pregunta 9: Se averigua acerca de los beneficios del uso de la Plataforma Moodle al aprendizaje significativo. Opina que sí contribuirá al aprendizaje significativo porque el uso de recursos multimedia, la interacción y la interactividad, actividades sincrónicas y asincrónicas, mejoran el proceso formativo.



Respuesta a la pregunta 10: Se averigua sobre los principales desafíos que enfrentaría su planta docente al incorporar Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje, como cualquier cambio al inicio generará incomodidad, pero luego con el uso se pueden apreciar los beneficios y las ventajas de la plataforma.

2.8.2 Resultado de la encuesta aplicada a los docentes.

Pregunta 1: ¿Con qué frecuencia integra los recursos tecnológicos en sus clases de historia?

- a) Semanalmente.
- b) Mensualmente.
- c) Ocasionalmente.
- d) Nunca.

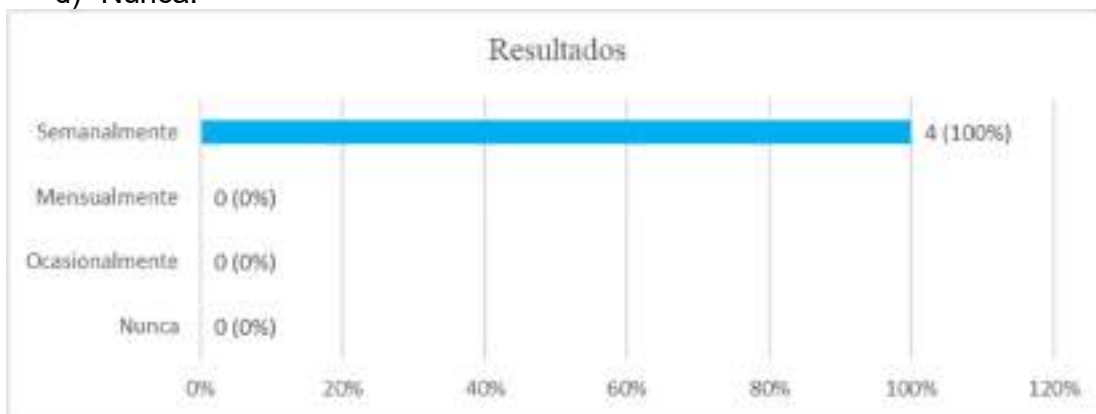


Gráfico 1: Recursos tecnológicos en clases.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 100% indica que semanalmente integra recursos tecnológicos en sus clases de historia.

Análisis: Los resultados indican que los docentes utilizan recursos tecnológicos en sus clases de historia, por lo que están familiarizados con el manejo de contenido digital.

Pregunta 2: ¿Cree que el uso de tecnología impacta positiva o negativamente en el aprendizaje de sus estudiantes en la asignatura de historia?

- a) Impacto positivo
- b) Sin impacto significativo
- c) Impacto negativo
- d) No estoy seguro



Gráfico 2: El uso de tecnología impacta positiva o negativamente en el aprendizaje.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 100% indica que el uso de tecnología impacta positivamente en el aprendizaje de sus estudiantes en la asignatura de Historia.

Análisis: La percepción docente hacia el impacto positivo del uso de la tecnología en el aprendizaje permite la implementación del aula virtual con la aplicación de recursos multimedia que apoyen el aprendizaje presencial.

Pregunta 3: ¿Cómo describiría la calidad de su conexión a Internet para participar en clases virtuales o acceder a recursos en línea?

- a) Excelente
- b) Buena
- c) Moderada
- d) Baja
- e) Muy baja

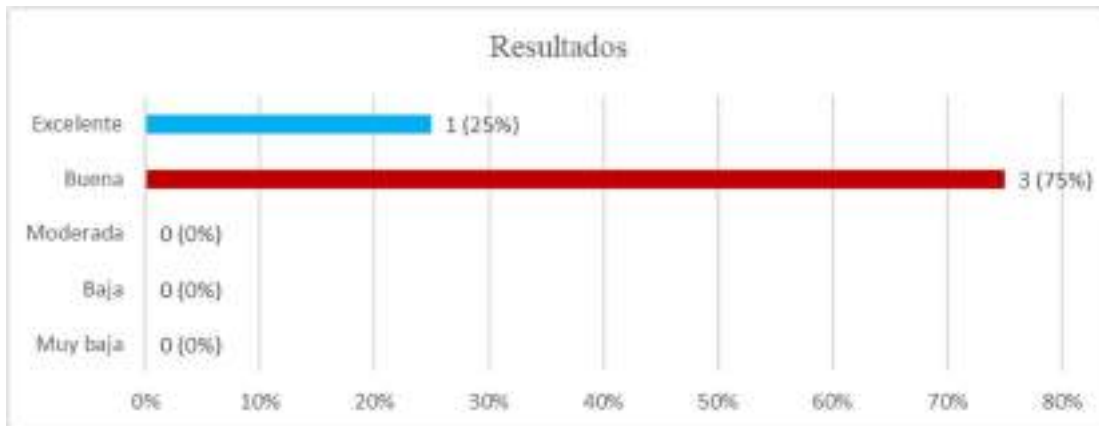


Gráfico 3: Calidad de su conexión a internet

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 25% indica que su calidad de conexión a internet es excelente; el 75% manifiesta que posee buena calidad de conexión a internet.

Análisis: Los resultados indican que los docentes tienen buena conexión para trabajar actividades sincrónicas y asincrónicas, mediante el uso de una plataforma para la asignatura.

Pregunta 4: ¿Cuenta con dispositivos tecnológicos personales, como computadora, tablet o teléfono, para facilitar la enseñanza y participar en la formación en línea?

- Sí, tengo acceso a dispositivos personales.
- Sí, pero el acceso es limitado.
- No tengo dispositivos personales.

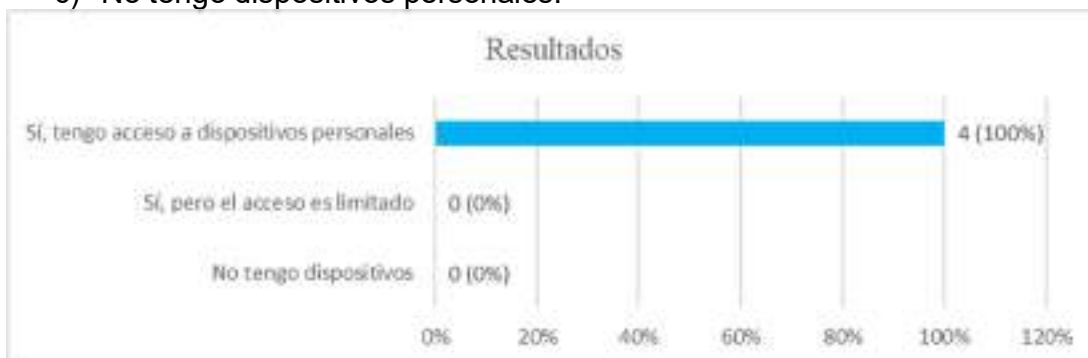


Gráfico 4: Dispositivos tecnológicos personales.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 100% indica que si tienen acceso a dispositivos tecnológicos para facilitar la enseñanza y participar en la formación en línea.

Análisis: La existencia de dispositivos tecnológicos para todos los docentes es un aspecto importante para el acceso a la plataforma Moodle.

Pregunta 5: ¿Puede participar plenamente en actividades de formación en línea y reuniones virtuales sin enfrentar problemas significativos relacionados con la conexión a Internet o la disponibilidad de dispositivos?

- a) Sí, participo plenamente sin problemas.
- b) Sí, pero enfrento algunos problemas ocasionales.
- c) No siempre puedo participar plenamente debido a problemas de conexión o dispositivos.
- d) No participa en actividades en línea.



Gráfico 5: Participación en actividades de formación en línea y reuniones virtuales.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 50% indica que si puede participar plenamente en actividades de formación en línea; el otro 50% manifiesta que enfrenta algunos problemas ocasionales.

Análisis: Los resultados indican que los docentes están familiarizados con la formación en línea y reuniones virtuales, por lo que no sería muy complicado el uso de una plataforma.

Pregunta 6: ¿Ha recibido capacitación o formación específica para integrar la tecnología en sus clases de historia?

- a) Sí, regularmente.
- b) Sí, ocasionalmente.
- c) No, pero sería beneficioso.
- d) No, no considero que sea necesario.

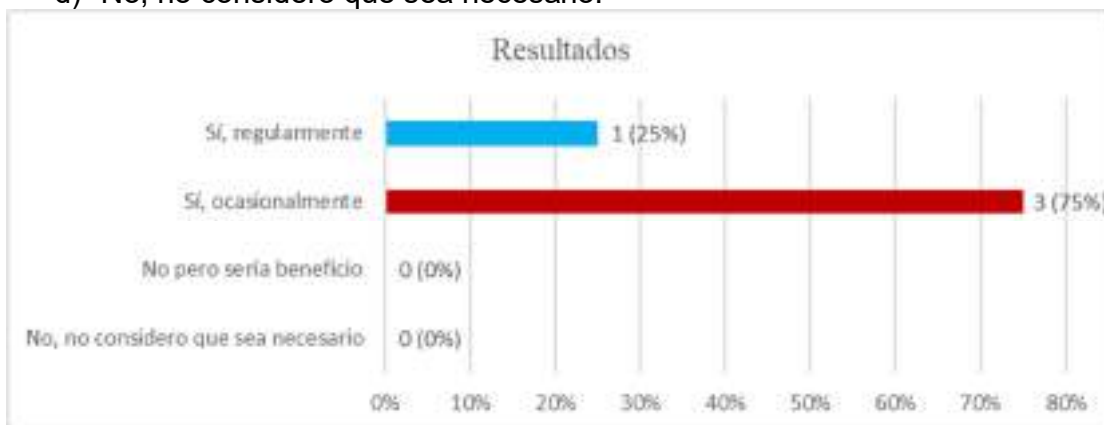


Gráfico 6: Capacitación o formación específica para integrar la tecnología en las clases.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados 75% indica que, si ha recibido capacitación de forma ocasional en la integración de tecnologías en las clases, un 25% informa que si regularmente.

Análisis: Se evidencia que existe capacitación y formación en tecnología lo que implica la preparación y confianza en la integración de tecnologías en las clases de la asignatura.

Pregunta 7: ¿Cuáles considera que son los principales desafíos o barreras para lograr una integración efectiva de la tecnología en las clases de historia?

- a) Falta de acceso a dispositivos tecnológicos.
- b) Limitaciones en la conectividad a Internet.
- c) Resistencia al cambio por parte de los estudiantes.
- d) Falta de formación para docentes.
- e) Falta de dispositivos con la tecnología que requiere ciertas aplicaciones y disponibilidad de todo el tiempo para el uso de ellos. (Otros)
- f) Motivación de los docentes para integrar las TICs a clases. (Otros)



Gráfico 7: Desafíos o barreras para lograr una integración efectiva de la tecnología.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 50% indica que existen limitaciones de conectividad en los estudiantes, el 25% dice que falta dispositivos con la tecnología que requiere ciertas aplicaciones y disponibilidad de todo el tiempo para el uso de ellos y el 25% dice que la falta de motivación para integrar las Tics en sus clases.

Análisis: Los resultados indican que, si bien los docentes utilizan la tecnología en sus

clases, sin embargo, hace falta motivación y una renovación de los equipos.

Pregunta 8: ¿Tiene alguna sugerencia o recomendación para mejorar la integración de tecnología en las clases de historia?

- a) Proporcionar más formación para docentes.
- b) Garantizar acceso equitativo a dispositivos tecnológicos.
- c) Fomentar la colaboración entre docentes para intercambiar mejores prácticas.
- d) Desarrollar estrategias para superar la resistencia al cambio.



Gráfico 8: Sugerencia o recomendación para mejorar la integración de tecnología en las clases de historia

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 50% indica que es necesario fomentar la colaboración entre docentes para intercambiar mejores prácticas, un docente manifiesta que recomienda garantizar el acceso equitativo a dispositivos tecnológicos, un 25% recomienda desarrollar estrategias para superar la resistencia al cambio.

Análisis: Los docentes consideran importante buscar la colaboración entre docentes para intercambiar mejores prácticas en el uso de la tecnología en las clases.

Pregunta 9: ¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones tecnológicas (Canva, Educaplay, Quizzes, Kahoot, etc.) para la planificación, impartición y evaluación de sus clases de historia?

- a) Diariamente
- b) Semanalmente
- c) Mensualmente
- d) Ocasionalmente
- e) No aplica

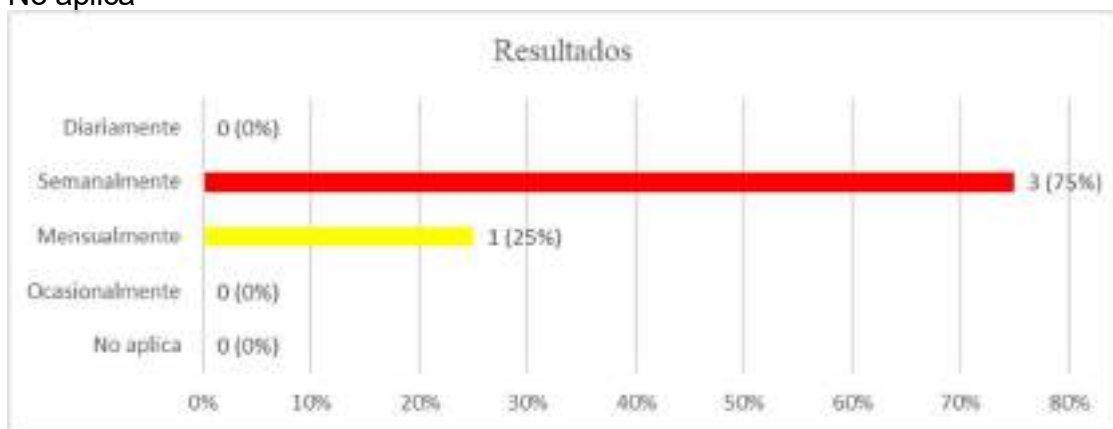


Gráfico 9: Frecuencia de utilización de aplicaciones tecnológicas.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 75% indica que utiliza semanalmente y el otro 25% mensualmente.

Análisis: Los resultados indican que los docentes están actualizados en su gran mayoría con el uso de las aplicaciones para la enseñanza de la historia.

Pregunta 10: Señale, al menos 3, los tipos de recursos tecnológicos que utiliza con frecuencia en sus clases de historia.

- a) Presentaciones Multimedia (por ejemplo, PowerPoint, Keynote)
- b) Simulaciones Interactivas
- c) Videos Educativos
- d) Plataformas en línea para la educación (por ejemplo, Moodle, Google Classroom)

- e) Juegos Interactivos
- f) Recursos de Realidad Virtual (VR) o Realidad Aumentada (AR)
- g) Pizarras Interactivas
- h) Podcasts Educativos
- i) Herramientas de análisis de datos históricos
- j) Foros en línea para discusiones.

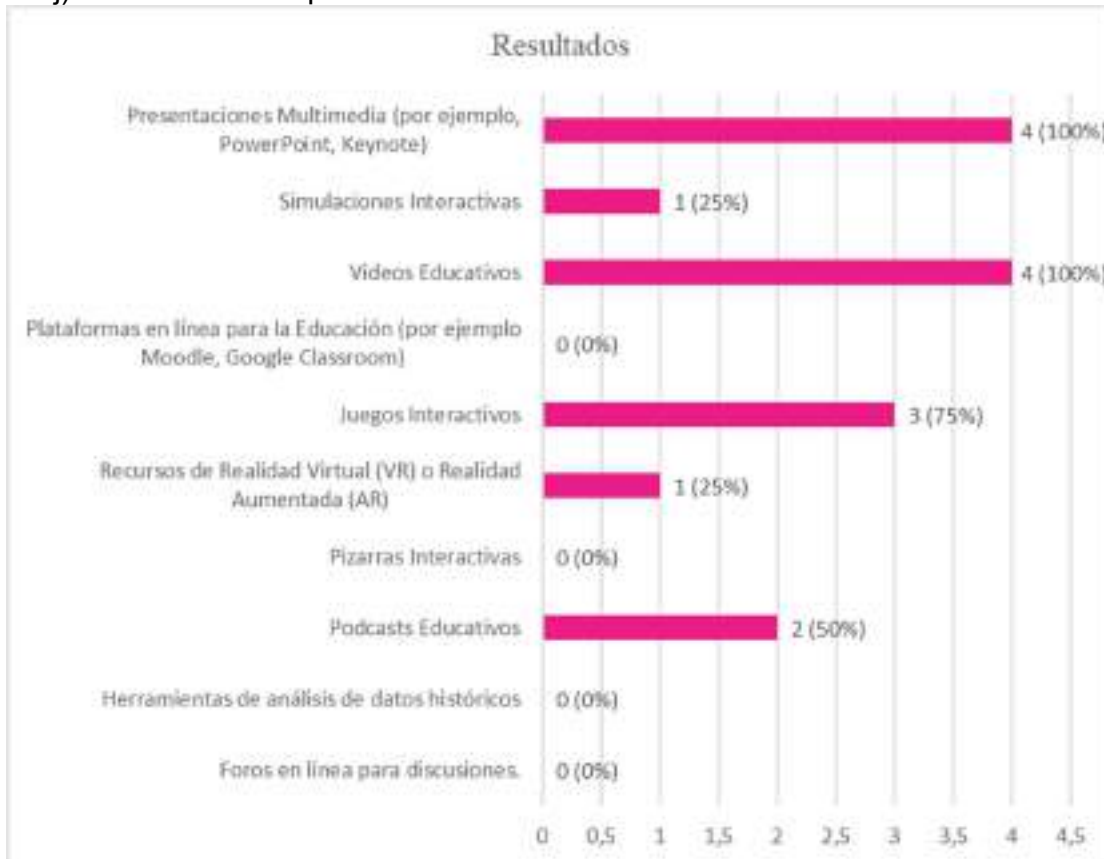


Gráfico 10: Tipos de recursos tecnológicos que utiliza con frecuencia.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 100% indica que utiliza con frecuencia las presentaciones multimedia y los videos educativos como recursos en sus clases, un 75% aplica juegos interactivos, mientras que un 50% Podcast y un 25% realidad aumentada.

Análisis: Los resultados demuestran que las habilidades de manejo de tecnología están

presentes en los docentes, fortaleza que se puede utilizar para la aplicación de un aula virtual.

Pregunta 11: ¿Con qué frecuencia utiliza cuestionarios en línea para las evaluaciones en sus clases de historia?

- a) Sí, siempre utilizo.
- b) Sí, ocasionalmente utilizo plataformas de evaluación.
- c) No utilizo plataformas de evaluación.
- d) No estoy familiarizado(a) con estas herramientas.



Gráfico 11: Frecuencia de utilización de cuestionarios en línea para las evaluaciones.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 25% indica que siempre utiliza cuestionarios en línea; el 75% ocasionalmente utiliza plataformas de evaluación.

Análisis: Los resultados indican que los docentes en su gran mayoría utilizan ocasionalmente, lo cual hace pensar que aún se mantiene las evaluaciones tradicionales.

Pregunta 12: ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza con frecuencia en la asignatura de historia? Señale al menos 3.

- a) Clases magistrales
- b) Trabajo en grupo
- c) Debate y discusión
- d) Proyectos de investigación

e) La interdisciplinariedad



Gráfico 12: Estrategias pedagógicas.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 100% indica que utilizan el trabajo en grupo, el debate y la discusión como estrategia pedagógica en la enseñanza, un 50% aplica proyectos de investigación, un 25% aplica la interdisciplinariedad.

Análisis: Se evidencia que el trabajo en grupo, el debate y la discusión son estrategias que utilizan los docentes en sus clases, lo que permite fortalecer el aprendizaje con su utilización porque promueven la participación y el trabajo colaborativo.

Pregunta 13: Como docente de Historia, ¿cuáles cree que son los problemas que presentan los estudiantes en el aprendizaje de esta asignatura?

- a) Dificultades de comprensión conceptual.
- b) Falta de interés.
- c) Limitaciones en habilidades de lectura.
- d) Falta de conexión con la relevancia actual.



Gráfico 13: Problemas que presentan los estudiantes en el aprendizaje de esta asignatura.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 25% indica que los estudiantes tienen dificultades de comprensión conceptual, y el 75% falta de interés.

Análisis: Los resultados indican que los docentes deben aplicar estrategias de motivación que les permita despertar el interés de los estudiantes por la asignatura

Pregunta 14: ¿Cómo evalúa los avances de sus estudiantes en la asignatura? Señale al menos 3.

- a) Exámenes escritos
- b) Proyectos individuales o grupales
- c) Participación en clase
- d) Evaluación continua
- e) Presentaciones orales
- f) Evaluaciones en línea



Gráfico 14: Avances de sus estudiantes en la asignatura.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 75% indica que mide el avance de sus estudiantes mediante la evaluación continua, la participación en clase y la aplicación de exámenes escritos, un 25% aplica proyectos individuales o grupales y evaluaciones en línea.

Análisis: La variedad en las estrategias de evaluación, que incluye evaluación continua, participación en clase, exámenes escritos, proyectos individuales o grupales, y evaluaciones en línea, permite una diversificación de enfoques para considerar en la plataforma virtual.

Pregunta 15: ¿Usted conoce y/o ha utilizado la plataforma Moodle?

- Sí, estoy familiarizado(a) y la he utilizado activamente
- Sí, pero solo tengo conocimiento básico
- No, no tengo experiencia con Moodle
- No estoy seguro(a)



Gráfico 15: Utilización de la plataforma Moodle.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 75% indica que sí, pero solo tiene conocimiento básico, y el otro 25% no tiene experiencia con Moodle.

Análisis: Los resultados indican que los docentes en su gran mayoría conocen muy poco sobre esta plataforma, lo que haría necesario una socialización sobre los beneficios de la plataforma Moodle.

Pregunta 16: De implementar una plataforma Moodle para el aprendizaje de la Historia, ¿Cuáles serían los principales desafíos que enfrentaría en su práctica docente? Señale al menos 3.

- a) Adaptación a nuevas tecnologías
- b) Capacitación y formación en el uso de Moodle
- c) Gestión del tiempo para la preparación de materiales en línea
- d) Posibles problemas de conectividad o acceso
- e) Que los estudiantes se acoplen a esta modalidad (Otros)



Gráfico 16: Principales desafíos.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados informan que el principal desafío sería la capacitación y formación en Moodle al igual que la gestión del tiempo en la preparación de los materiales en línea como la adaptación a nuevas tecnologías, también con un 25% manifiestan que otro desafío sería que los estudiantes se acoplen a esta modalidad.

Análisis: Se evidencia que para los docentes sería su principal desafío la capacitación y formación en el uso de Moodle al igual que la adaptación a la tecnología lo que implica el compromiso de superar las dificultades de manejo en la plataforma para el beneficio del aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 17: De implementar una plataforma Moodle para el aprendizaje de la Historia, ¿cómo cree que contribuiría al aprendizaje de los estudiantes?

- Facilitaría el acceso a recursos educativos
- Fomentaría la interacción y participación en línea
- Mejoraría la organización de contenidos y actividades
- Posibilitaría la retroalimentación más eficiente



Gráfico 17: Moodle en el aprendizaje de los estudiantes.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 25% indica que facilita el acceso a recursos educativos, el 25% fomenta la interacción y participación en línea, el 25% mejoraría la organización de contenidos y actividades, y el otro 25% posibilita la retroalimentación más eficiente

Análisis: Los resultados indican que los docentes conocen los beneficios del uso de la plataforma, esto facilita una parte del camino para la implementación y complementar la enseñanza aprendizaje de la asignatura

Pregunta 18: ¿Podría sugerir algunas recomendaciones para la implementación exitosa de una plataforma Moodle en la asignatura de historia?

- Establecer una formación continua para docentes
- Garantizar el acceso adecuado a la tecnología
- Promover la interacción y participación activa de los estudiantes
- Integrar recursos multimedia de manera efectiva



Gráfico 18: Recomendaciones para la implementación exitosa de una plataforma Moodle en la asignatura de historia.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 4 docentes encuestados el 50% sugiere la recomendación de establecer una formación continua a docentes si se implementa una plataforma virtual para ayudar al aprendizaje de la historia, el 50% restante recomienda promover la interacción y participación activa en los estudiantes.

Análisis: Los docentes recomiendan que para la implementación de la plataforma Moodle se establezca la formación continua a docentes.

2.8.3 Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes.

Pregunta 1: ¿Cómo describirías tu nivel de interés general en las clases de historia?

- Muy interesado.
- Interesado.
- Neutral.
- Poco interesado.
- Nada interesado.

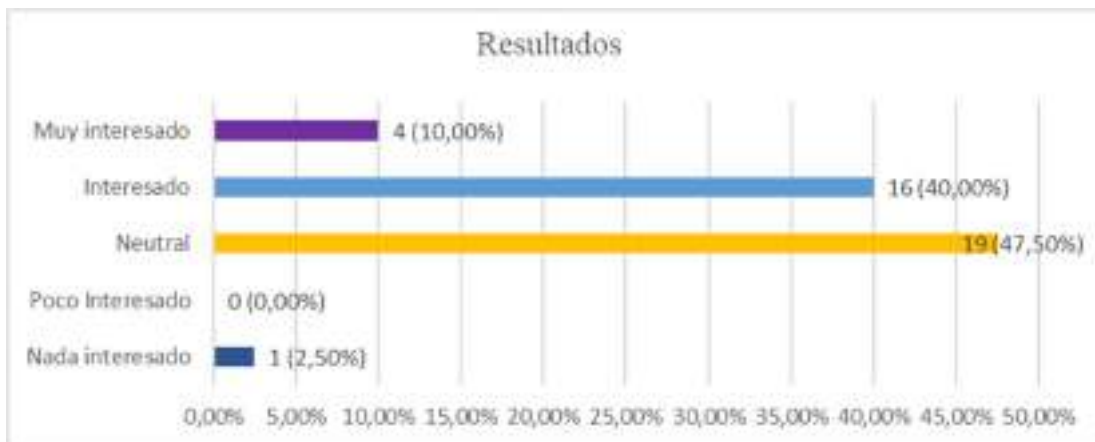


Gráfico 19: Nivel de interés en clases de historia.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 10% indica que está muy interesado en las clases de historia; el 40% manifiestan estar interesados; el 47,5% responden neutral y el 2.50% nada interesados.

Análisis: Los resultados evidencian que existe desinterés por parte de los estudiantes por la asignatura y se pueden plantear estrategias que permitan hacer a la historia más atractiva.

Pregunta 2: ¿Cómo influyen las metodologías de enseñanza en tu motivación para participar activamente en las clases de historia?

- Me motivan a participar activamente.
- No tienen un impacto significativo en mi motivación.
- Me desmotivan para participar activamente.



Gráfico 20: Metodologías de enseñanza.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 60% indica que las metodologías de enseñanza influyen en la motivación para participar activamente en las clases de historia, un 40% informa que no tiene un impacto significativo en su motivación.

Análisis: Los resultados indican que las metodologías aplicadas por el docente motivan a los estudiantes a la participación, situación favorable para considerar en la propuesta virtual las estrategias activas.

Pregunta 3: ¿Cómo evaluarías tu habilidad para sintetizar información de diferentes fuentes históricas?

- Excelente.
- Buena.
- Regular.
- Baja.
- Muy baja.



Gráfico 21: Habilidad para sintetizar información.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 12,50% indica que su capacidad de sintetizar es excelente, el 40% manifiesta que es buena, el otro 40% es regular y el 7,50% que es muy baja.

Análisis: Los resultados indican que los estudiantes tienen habilidad para sintetizar entre buena y regular, por lo que se podría promover actividades interactivas y uso de recursos como videos, presentaciones, imágenes, para que se pueda hacer un ejercicio de rescatar lo importante de lo no tan importante.

Pregunta 4: ¿En qué medida puedes aplicar conceptos históricos a situaciones actuales o problemas contemporáneos?

- a) Siempre puedo hacerlo.
- b) A menudo puedo hacerlo.
- c) A veces puedo hacerlo.
- d) Raramente puedo hacerlo.
- e) Nunca puedo hacerlo.



Gráfico 22: Aplicación de conceptos históricos.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 55% indica que a veces puede aplicar los conceptos históricos a situaciones actuales, un 11% a menudo puede hacerlo, un 5% raramente puede hacerlo y un 2% siempre puede hacerlo.

Análisis: La existencia de un 55% de estudiantes que indican que a veces pueden aplicar los conceptos históricos a situaciones actuales es un referente para fortalecer esta habilidad en el entorno virtual Moodle con actividades que fomenten la reflexión, el análisis crítico y la aplicación de conceptos históricos en contextos contemporáneos y reales.

Pregunta 5: ¿Te sientes cómodo(a) argumentando y defendiendo tus opiniones basadas en evidencia histórica?

- a) Muy cómodo(a).
- b) Cómodo(a).
- c) Moderadamente cómodo(a).
- d) Poco cómodo(a).
- e) Muy poco cómodo(a).



Gráfico 23: Comodidad y opiniones.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 15% indica que se siente muy cómodo, el 35% cómodo, el 40% moderadamente cómodo y solamente el 10% poco cómodo.

Análisis: Los resultados indican que los estudiantes pueden opinar sobre hechos históricos, lo cual sería una fortaleza que se la pudiera aprovechar para utilizarla en otras actividades como trabajos colaborativos.

Pregunta 6: ¿Consideras que las actividades y tareas en las clases de historia te desafían cognitivamente como: comprender, analizar, argumentar, ¿crear?

- a) Siempre son desafiantes.
- b) A menudo son desafiantes.
- c) A veces son desafiantes.
- d) Raramente son desafiantes.
- e) Nunca son desafiantes.



Gráfico 24: Desafíos cognitivos.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 40% indica que las actividades en las clases de historia a menudo son desafiantes, el 27,50% informa que a veces son desafiantes, un 22,50% siempre son desafiantes para un 7,50% raramente son desafiantes y para un 2,50% nunca son desafiantes.

Análisis: Los resultados nos permiten evidenciar la necesidad de fortalecer las habilidades cognitivas a través de la aplicación de actividades constructivas que permitan estimular el pensamiento crítico considerando los diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad, se puede incluir el uso de recursos multimedia, juegos educativos, discusiones en línea y proyectos colaborativos.

Pregunta 7: ¿Con qué frecuencia participas activamente en las clases, realizando preguntas, compartiendo ideas o respondiendo a las preguntas del profesor?

- Siempre participo activamente.
- A menudo participo activamente.
- A veces participo activamente.
- Raramente participo activamente.
- Nunca participo activamente.



Gráfico 25: Participación activa en clases de historia.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 42,5% indica que siempre participa activamente en las clases de historia, el 30.0% menciona que a menudo colabora, un 22,55% a veces colabora y un 5% raramente colabora.

Análisis: Los resultados indican la predisposición estudiantil al trabajo cooperativo lo que permite implementar herramientas que faciliten la colaboración en línea. como espacios compartidos para documentos, foros de discusión.

Pregunta 8: ¿Cómo describirías tu nivel de colaboración y participación en actividades grupales o colaborativas?

- a) Siempre colaboro activamente.
- b) A menudo colaboro activamente.
- c) A veces colaboro activamente.
- d) Raramente colaboro activamente.
- e) Nunca colaboro activamente.

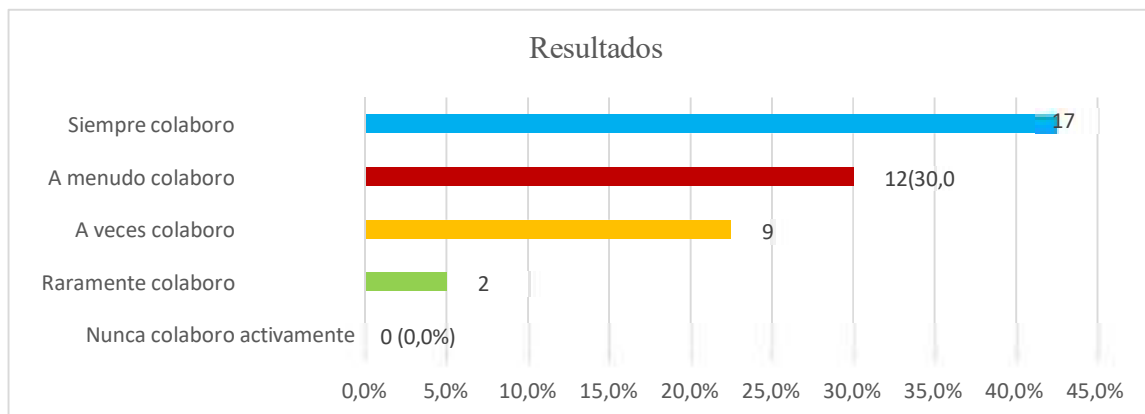


Gráfico 26: Colaboración en actividades grupales en las clases de historia.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 42,5% indica que siempre colaboran en los equipos de trabajo, frente a un 57,5% que a menudo colaboran, a veces y raramente colaboran.

Análisis: Los resultados indican que se hace necesario incidir en la participación de los estudiantes mediante el uso de recursos tecnológicos, permitiendo captar su interés y motivación.

Pregunta 9: ¿Tienes conocimientos sobre las herramientas de interacción, como el chat, foros o comentarios en línea?

- a) Mucho.
- b) Poco.
- c) Nada.



Gráfico 27: Herramientas de interacción.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 32,5% indica que conoce mucho, el 62,5% poco y el 5% nada.

Análisis: Los resultados indican que se pudiera desarrollar diferentes estrategias de interacción estudiante-estudiante, estudiante-profesor, mediante los trabajos colaborativos.

Pregunta 10: ¿Identifica los recursos con los que más desarrollaste habilidades en tu aprendizaje de la historia?

- Video, Podcast, Infografía.
- Juegos, cuestionarios interactivos, padlets.
- Texto, carteles, fichas.
- Imágenes históricas, mapas.



Gráfico 28: Habilidades de aprendizaje en clases de historia.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 50% identifica a los textos, carteles y fichas como los recursos que más les ayuda a desarrollar sus habilidades, un 27,50% informa que aprende más con juegos interactivos, cuestionarios y padlets y un 22.50% con videos, podcast e infografías y un 2.50% con imágenes históricas y mapas.

Análisis: Los resultados nos permiten fortalecer el aprendizaje de la historia con la aplicación de recursos como los textos, infografías y videos.

Pregunta 11: ¿Cómo describirías la calidad de tu conexión a Internet para participar en clases virtuales o acceder a recursos en línea?

- a) Excelente.
- b) Buena.
- c) Moderada.
- d) Baja.
- e) Muy baja.



Gráfico 29: Conexión a Internet.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 10% indica que su conexión es excelente, el 27,50% buena, 40% moderada, el 15% baja y el 7,50% muy baja.

Análisis: Los resultados indican que la mayoría de estudiantes dispone de conexión a internet, por lo que se pudiera implementar actividades asincrónicas para complementar los aprendizajes presenciales.

Pregunta 12: ¿Cuentas con dispositivos tecnológicos personales, como computadora, tablet o teléfono, para participar en clases virtuales y acceder a materiales en línea?

- a) Sí, tengo acceso a dispositivos personales.
- b) Sí, pero el acceso es limitado.
- c) No tengo dispositivos personales

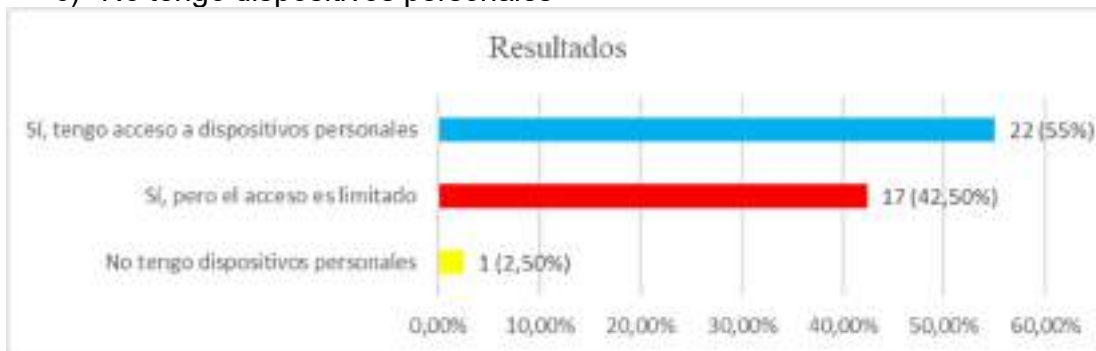


Gráfico 30: Dispositivos personales.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 55% indica que sí poseen dispositivos personales, un 42,50% que sí, pero con acceso limitado y 2,50% informa que no lo tiene.

Análisis: Los resultados demuestran que la mayoría de estudiantes tienen acceso a dispositivos personales.

Pregunta 13: Señale que tipo de dispositivo posee.

- a) Teléfono inteligente.
- b) Tablet.
- c) Computadora.



Gráfico 31: Dispositivos personales.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 67,5% indica que dispone de un teléfono inteligente, el 2,5% Tablet, y el 30% de computadora.

Análisis: Los resultados indican que la mayoría de estudiantes poseen recursos tecnológicos que se los puede utilizar para compartir actividades por vía digital.

Pregunta 14: ¿Puedes participar plenamente en clases virtuales, ya sea en tiempo real o a través de grabaciones, sin enfrentar problemas significativos relacionados con la conexión a Internet o la disponibilidad de dispositivos?

- Sí, participo plenamente sin problemas.
- Sí, pero enfrento algunos problemas ocasionales.
- No siempre puedo participar plenamente debido a problemas de conexión o dispositivos.
- No participo en clases virtuales



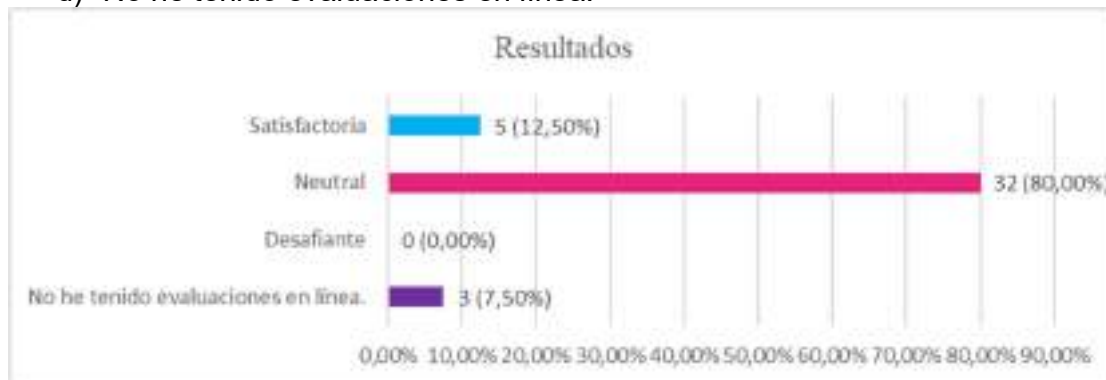
Gráfico 32: Participación plena.**Elaborado por:** Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 55% indica que, si puede participar en clases virtuales, aunque con problemas ocasionales, un 25% informa que no siempre puede participar debido a problemas de conexión, un 17,50% manifiesta que si participa plenamente sin problemas y un 2,50% dice que no participa en las clases virtuales.

Análisis: Los resultados indican que se debe enfrentar los desafíos de la conectividad con el uso de estrategias para los estudiantes que no pueden acceder en tiempo real, se puede considerar la implementación de grabaciones de clases.

Pregunta 15: ¿Cómo describirías tu experiencia con evaluaciones en línea en tus clases de historia?

- a) Satisfactoria.
- b) Neutral.
- c) Desafiante.
- d) No he tenido evaluaciones en línea.

**Gráfico 33:** Evaluaciones en línea.**Elaborado por:** Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 12,5% indica que su experiencia es satisfactoria, el 80% neutral, y el 7,5% no ha tenido evaluaciones en línea.

Análisis: Los resultados indican que la mayoría de estudiantes no han tenido experiencias muy buenas con las evaluaciones en línea.

Pregunta 16: ¿Con qué frecuencia su docente utiliza en sus clases aplicaciones tecnológicas (Canva, Educaplay, Quizzes, Kahoot, etc.)?

- a) Diariamente.
- b) Semanalmente.
- c) Mensualmente.
- d) Ocasionalmente.
- e) No aplica.



Gráfico 34: Frecuencia de aplicaciones tecnológicas.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 57.5% los docentes utilizan ocasionalmente en clases aplicaciones como Kanva, Kahoot, Quizzis, un 22.5% lo hacen semanalmente, un 12.5% mensualmente y un 5% no lo aplica.

Análisis: Los resultados indican que los estudiantes si conocen de las aplicaciones Kanva, Kahoot, Quizzis porque sus docentes las aplican en las clases situación que permite la incorporación de estas aplicaciones en el aula virtual con el propósito de dinamizar el aprendizaje.

Pregunta 17: ¿Cuál es la postura del docente de historia respecto al uso del celular como recurso en clases?

- a) Fomenta el uso.
- b) Permite el uso del celular de manera limitada.
- c) Prohíbe el uso del celular.
- d) Depende del contexto y la actividad.
- e) Desconoce.



Gráfico 35: Uso del celular como recurso en clases.

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Interpretación: De los 40 estudiantes encuestados el 2,5% indica que su docente fomenta el uso del celular en las clases de historia, el 25% permite el uso de celular de manera limitada, el 22,5% prohíbe el uso del celular, el 47,5% depende del contexto y la actividad y el 2,5% desconoce.

Análisis: Los resultados indican que los estudiantes si utilizan el celular en sus clases, sin embargo, hace falta un mejor direccionamiento de los docentes para motivar el uso del celular con fines académicos, fomentando la frecuencia de uso.



2.9 Presentación de los resultados.

Después de aplicar y analizar los instrumentos y técnicas de recolección de información para los grupos de estudio de docentes y estudiantes, y el aplicado a la autoridad del plantel, se puede concluir lo siguiente:

2.9.1 Logros

- El 42,5% de los estudiantes manifiestan que participan en trabajos en equipo, quienes colaboran activamente en su realización.
- El 77% de los estudiantes disponen de una conexión a internet entre excelente, buena y moderada.
- El 92,5% de los encuestados afirman tener dispositivos electrónicos, por lo que están familiarizados con su uso.
- Casi la totalidad de los estudiantes, es decir, el 97,5% poseen computadora (30%) y un teléfono inteligente (67,5%).

2.9.2 Insuficiencias

- El porcentaje significativo de estudiantes (47.5%) que responden como "neutral" en cuanto a su interés en las clases de historia indica un nivel de desinterés considerable.
- Aunque el 60% de los estudiantes indican que las metodologías de enseñanza influyen en su motivación para participar, el 40% considera que no tienen un impacto significativo.
- Aunque la mayoría de los estudiantes tienen habilidades para sintetizar información y aplicar conceptos históricos, hay un porcentaje que se clasifica como "regular" en estas habilidades.





- Deficiencias cognitivas: La mayoría de estudiantes tienen dificultad para aplicar conceptos históricos en la cotidianeidad y para argumentar sobre determinados conceptos abstractos.

2.10 Diagnóstico inicial para la elaboración de la propuesta metodológica tecnológica.

El diagnóstico de la situación actual se consolidó mediante una entrevista a la vicerrectora y encuestas a profesores y estudiantes. El objetivo principal es analizar las principales características del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de historia de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Fausto Molina.

La propuesta de la implementación de un aula virtual se fundamenta en el diagnóstico inicial, por lo tanto, la información recabada permite respaldar las siguientes conclusiones:

1. Interés: La mayoría de estudiantes tienen un interés neutral en las clases de historia.
2. Participación: Casi la mitad de estudiantes se sienten cómodos al participar en las clases de historia
3. Deficiencias cognitivas: La mayoría de estudiantes tienen dificultad para aplicar conceptos históricos en la cotidianeidad y para argumentar sobre determinados conceptos abstractos.
4. Habilidades: los estudiantes reconocen que tienen habilidades para sintetizar la información.
5. Motivación: la mayoría de estudiantes piensan que la motivación está en relación directa con las estrategias utilizadas por el docente.
6. Uso de la tecnología: Usualmente utilizan herramientas tecnológicas en sus clases.
7. Disponibilidad y conectividad: la mayoría de estudiantes posee un teléfono inteligente, tablet o computadora, y una buena conexión a internet.

La propuesta de un aula virtual y su implementación para las clases de historia de tercero de bachillerato, busca dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.

2.10.1 Modelación de la propuesta metodológica/tecnológica





Para diseñar y modelar la propuesta del aula virtual mediante la plataforma Moodle para el aprendizaje de la historia en los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias, se plantea un proceso metodológico dividido en 4 pasos:

Fase 1: Diseño Tecno pedagógico

En esta etapa, se establecerán los objetivos de aprendizaje y se seleccionarán las destrezas y temas relacionados con el arte mestizo en América que se abordarán en el entorno virtual. En el diseño tecno pedagógico se definirán las lecciones interactivas, y se identificarán los recursos multimedia que facilitarán la comprensión de los contenidos históricos.

Fase 2: Desarrollo del Aula Virtual

Haciendo uso de la plataforma Moodle, se procederá a crear el ambiente del aula virtual. Se diseñarán módulos de aprendizaje interactivos que engloben las lecciones y actividades planificadas en el paso anterior. Se integrarán elementos visuales, documentos históricos, y actividades interactivas con el empleo de aplicaciones que permitan a los estudiantes explorar y entender de manera efectiva los eventos históricos, además se incluirán cuestionarios, reflexiones y análisis críticos que les permitan a los estudiantes poner a prueba sus conocimientos.

Fase 3: Validación del aula virtual

Para evaluar el contenido y la relevancia del aula virtual se establecerá la validación por expertos, quienes mediante una rúbrica de evaluación determinarán la claridad, coherencia y pertinencia del entorno para garantizar que los logros esperados sean efectivos.

2.10.2 Proceso de evaluación y validación de la propuesta (puede ser teórica o empírica)

La validación de un aula virtual en Moodle a través del criterio de expertos es un proceso sustancial para avalar la calidad y la eficacia de la propuesta. Los expertos desempeñan un rol importante en la evaluación y validación de la estructura, el contenido, uso de recursos, trabajo colaborativo, actividades evaluativas y la interacción del aula virtual.





En el proceso participarán tres expertos, docentes del sistema educativo fiscal, poseedores de títulos de cuarto nivel en tecnología e innovación educativa, con un promedio de 12 años de experiencia en el campo educativo.

CAPÍTULO 3

3 MODELACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Presentación de la propuesta

La propuesta surge como respuesta a la necesidad de implementar un aula virtual con el objetivo de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la historia. Los resultados del diagnóstico revelan un desinterés por parte de los estudiantes hacia la asignatura, y se identifica la necesidad de fortalecer la habilidad de síntesis y mejorar la comprensión de conceptos históricos para su aplicación en situaciones de la vida real.

La propuesta busca continuar con actividades colaborativas para fortalecer la participación y el trabajo cooperativo. Por tanto, la implementación de un aula virtual en Moodle se presenta como una solución para incorporar la tecnología en el proceso educativo. La idea es que, a través del uso de un entorno virtual, los estudiantes puedan integrar la tecnología de manera efectiva en su aprendizaje, desarrollando habilidades en el manejo de TIC, recursos digitales y herramientas virtuales.

Esta integración se plantea como fundamental para fomentar el interés de los estudiantes hacia la asignatura, abordando desde una perspectiva innovadora y actualizada. En esta aula virtual se desarrollan los contenidos de una unidad, configurándose mediante el diseño instruccional ASSURE, cuyas fases permiten incorporar elementos que pueden apoyar la participación activa del estudiante mediante la integración efectiva de la tecnología y los medios de comunicación en la enseñanza.

Se pretende usar las herramientas de la plataforma Moodle y recursos digitales que ayuden a comprender mejor los temas históricos y a fomentar el trabajo autónomo y colaborativo, basado en el enfoque constructivista socio-cultural cuyo aprendizaje esté mediado por la interacción con otras personas y el entorno en el que se encuentran inmersos los estudiantes. Asimismo, se busca que este enfoque genere un aprendizaje significativo,





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

aprovechando los recursos que el docente pueda ofrecer para construir el conocimiento, permitiendo reforzar y obtener un buen desempeño académico en la asignatura de historia.



La Universidad para todos

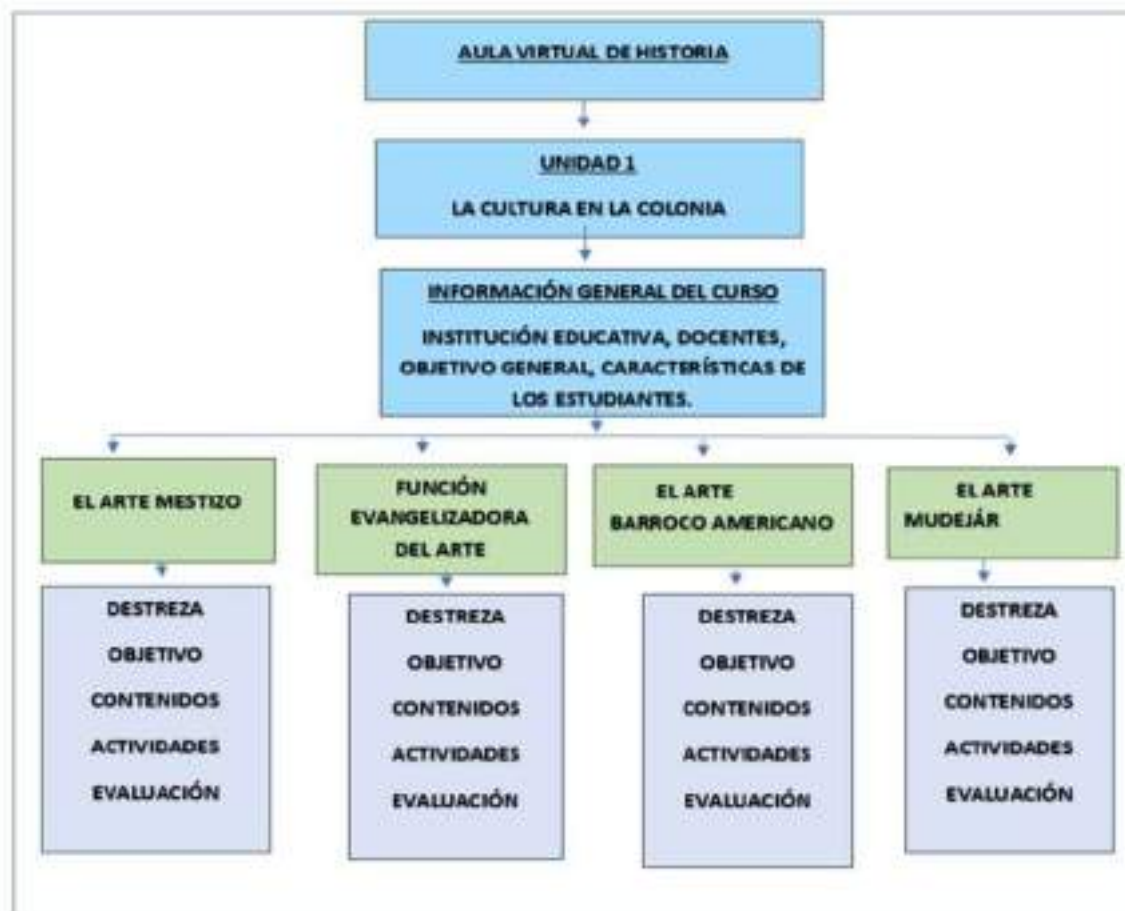


TÍTULO

Plataforma Moodle aplicada al proceso de enseñanza aprendizaje de la historia con los contenidos de una unidad para dinamizar el proceso formativo.

ARQUITECTURA DE LA PROPUESTA

Imagen 2. Arquitectura de la propuesta.



Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un aula virtual en la plataforma Moodle para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de historia mediante la utilización efectiva de recursos multimedia para los



estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fausto Molina.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los temas y conceptos claves en una unidad de la asignatura de historia que deben ser abordados en el aula virtual.
- Elaborar el diseño tecno pedagógico en una unidad de contenidos.
- Estructurar el aula virtual de aprendizaje de manera que sea interactiva y amigable para los estudiantes, permitiendo así la adopción de un enfoque de estudio renovado y la consolidación efectiva de los contenidos.

3.2 Métodos y recursos educativos seleccionados

La propuesta presentada está organizada según la metodología ASSURE, que es un sistema o guía de instrucción cuyo enfoque principal es cómo integrar los medios utilizando un método que pueda generar resultados de aprendizaje deseados. Se configura como un modelo para alcanzar los propósitos establecidos para un proceso de enseñanza y aprendizaje en modalidad virtual, utilizando herramientas de apoyo de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Su base principal se fundamenta en la acción tutorial efectiva del mediador virtual, quien asume el papel de agente educativo basado en un enfoque humanizador, centrado en la motivación y el acompañamiento de los estudiantes. La siguiente es una lista de las seis fases que componen este enfoque:

- A. Análisis de los estudiantes: Antes de comenzar se debe conocer las características del grupo. Así, es necesario considerar: edad, conocimientos previos, habilidades y motivación. Esta información se recolectó mediante la aplicación de la encuesta y los resultados fueron considerados para la elaboración de la propuesta.
- S. Establecer estándares y objetivos: Una vez que se conoce a los estudiantes, se tiene que evidenciar cuáles son los resultados esperados al finalizar el estudio de la lección o el curso es decir se incluyó los objetivos el mismo que se estructuró a partir de la estructura





metodológica del curso, con el fin de lograr los cuatro objetivos específicos. Se debe establecer lo que los estudiantes logran luego de la instrucción.

- S. Seleccionar estrategias, tecnología, medios y materiales: De acuerdo a los objetivos de aprendizaje es necesario elegir las estrategias de instrucción, los tipos de tecnologías y los medios que permitirán lograr los resultados deseados.
- U. Utilizar estrategias, tecnologías, medios y materiales: Cómo implementar la tecnología para alcanzar los objetivos propuestos.
- R. Requerir la participación del alumno:

Es necesario asegurarse que todos los estudiantes tengan suficientes oportunidades para participar en las actividades de aprendizaje de la lección o el curso. Se permite a los estudiantes que se apropien del recurso multimedia para posibilitar el aprendizaje en lugar de enseñarles, les brinda la oportunidad de explorar, investigar y aprender de manera independiente, lo que fomenta la autonomía y la autorregulación en su proceso de aprendizaje. Esto va más allá de simplemente transmitir información, ya que los estudiantes pueden interactuar con el contenido de manera más activa, aplicar lo aprendido a situaciones reales y construir su propio conocimiento.

- E. Evaluar y revisar: Esta fase implica analizar si se lograron los objetivos de aprendizaje establecidos, si los estudiantes han adquirido las competencias previstas y si el proceso de instrucción ha sido exitoso, se busca reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificar posibles áreas de mejora, ajustar estrategias y materiales si es necesario, y recopilar información para retroalimentar el diseño instruccional en futuras implementaciones.









3.3 Diseño tecno pedagógico

	UNIDAD EDUCATIVA "FAUSTO MOLINA"	COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN ZONAL 6 PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR PARCIAL AÑO LECTIVO 2023- 2024	Ministerio de Educación	
--	----------------------------------	--	-------------------------	--

DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	UNIDAD EDUCATIVA "FAUSTO MOLINA"	GRADO/CURSO: ASIGNATURA:	3BGU HISTORIA	
DOCENTES:	LCDA. EULALIA PESANTEZ ECON. SOFÍA BERMEO	Planificación por parcial:	Nro.	TRIMESTRE
			2	3

OBJETIVO DE APRENDIZAJE DISCIPLINAR	<p>Distinguir los grandes procesos económicos, sociales, culturales, políticos e ideológicos en América Latina y el Ecuador durante los últimos siglos, a partir del análisis de sus procesos de mestizaje y liberación, para comprender las razones profundas de sus formas de ser, pensar y actuar.</p> <p>Identificar la evolución de las manifestaciones artísticas en América durante la colonia, con un enfoque especial en el arte colonial, para comprender su impacto en la cultura local y su relación con las influencias externas.</p>		TEMA DE LA UNIDAD: FECHA:	<p>LA CULTURA EN LA COLONIA</p> <p>DESDE: 25-03-2024 HASTA: 22-04-2024</p>
COMPETENCIAS	<p>Competencias Comunicacionales</p>  <p>Las competencias comunicacionales incluyen comprender y producir textos en diferentes situaciones, facilitando una comunicación efectiva mediante la escucha activa y la expresión coherente de ideas.</p>	<p>Competencias Matemáticas</p>  <p>Las competencias matemáticas son fundamentales en la vida de un individuo, ya que permiten utilizar números, operaciones básicas y símbolos de manera crítica. Además, fortalecen el razonamiento lógico y la capacidad de comunicar ideas, integrando diversos conocimientos y fomentando la búsqueda de verdad y justicia en una sociedad democrática</p>	<p>Competencias Digitales</p>  <p>Las competencias digitales se dividen en básicas y avanzadas, abarcando habilidades como el uso responsable de dispositivos digitales, aplicaciones y redes, así como el pensamiento computacional. Además, promueven la participación proactiva en la transformación social mediante el uso consciente y ético del entorno digital.</p>	<p>Competencias Socioemocionales</p>  <p>Las competencias socioemocionales son esenciales para comprender, expresar y regular emociones, promoviendo el desarrollo integral y la prevención de violencias. En educación, facilitan la gestión emocional, la identidad personal, la colaboración y la toma de decisiones responsables.</p>

TEMÁTICA DISCIPLINAR	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE EVALUACIÓN
EL ARTE MESTIZO	CS.H.5.3.24. Determinar y valorar las características del mestizaje y el sincretismo en el arte colonial Hispanoamérica no.	<p>MOTIVACIÓN: 1.- Observar el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=cJUXxjOeoCk Comente en el chat el mensaje del video y mencione su compromiso durante el curso.</p> <p>ANTICIPACIÓN 1.- Observar la siguiente imagen https://historiadelarte.uniandes.edu.co/cli/septima-edicion/la-virgen-del-cerro-paisaje-e-imagen-sagrada/ 2.- Contestar las siguientes preguntas en base a lo observado. Para esto seguir las siguientes instrucciones: Ingresar al siguiente enlace: https://www.menti.com/al8p56d13hmx Colocar este código 32625797 Contestar las preguntas y enviar las respuestas</p> <p>CONSTRUCCIÓN 1.- OBSERVA LA SIGUIENTE PRESENTACIÓN. https://www.emaze.com/@aoqfrtlo/CARACTERISTICAS- DEL-ARTE ----- MESTIZO 2.- ELABORA UN MAPA CONCEPTUAL UTILIZANDO LA APLICACIÓN CANVA DONDE SE DESTAQUEN LOS SIGUIENTES PARÁMETROS:(Ver la rúbrica de evaluación) 1.-DEFINICIÓN DE ARTE MESTIZO. 2.- LAS CARACTERÍSTICAS DEL ARTE MESTIZO. 3.- DEFINICIÓN DE SINCRETISMO 4.- UN EJEMPLO DE SINCRETISMO RELIGIOSO</p> <p>CONSOLIDACIÓN CONSTAR EL SIGUIENTE CUESTIONARIO https://forms.office.com/r/CeVfgdsnb3?origin=IprLink</p>	I.CS.H.5.14.1. Analiza las características del mestizaje y el sincretismo cultural en las obras de arte colonial Hispanoamérica no y lo compara con las características del arte barroco y mudéjar. (I.2.)	Cuestionario

<p>LA FUNCIÓN EVANGELIZADORA DEL ARTE</p>	<p>CS.H.5.3.25. Comprender la función evangelizadora que cumplía el arte colonial por medio de la pintura, la escultura y la arquitectura.</p>	<p>MOTIVACIÓN: Observar el siguiente video relacionado al trabajo de equipo (Recurso incluido en la plataforma) Comente en el chat el mensaje del video y menciona su rol en el trabajo en equipo.</p> <p>ANTICIPACIÓN Observar la siguiente imagen: https://elyex.com/la-escuela-quitena-arte-barroco-caracteristicas-representantes-y-obras-2/ contesta las siguientes preguntas: ¿Qué sensación te causa la escena de la imagen? ¿En qué lugar encuentras este tipo de imágenes? ¿La imagen parece real? ¿Observando la imagen te pondrías a rezar u orar?</p> <p>CONSTRUCCIÓN Observó el siguiente video: https://www.google.com/search?sca_esv=9b3cc17ccfc9df8a&sxsrf=ACQVn0-oKRx05YdAW2JsDbePkkHLXi1aCw:1708897675339&q=Funci%C3%B2n+evangelizadora+del+arte&tbm=vid&source=Inms&sa=X&ved=2ahUKEwjPiJX3u8eEAXUZ78kDHWVnATIQ0pQJegQIDhAB&biw=1920&bih=911&dpr=1#fpstate=ive&vld=cid:b69c528c,vid:7PV8HUrD3_fc,st:0 Luego de observar el video comparte tu síntesis en el siguiente enlace. En tu trabajo es necesario seguir estas indicaciones. 1.- TÍTULO 2.- DOS CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DE LA: Arquitectura Escultura y Pintura. 2- UNA IMAGEN REPRESENTATIVA DONDE SE DESTAQUE LA FUNCIÓN QUE CUMPLIA EL ARTE COLONIAL. https://dotstorming.com/w/65dbbaffbbcf8b05c42d7530</p> <p>CONSOLIDACIÓN</p>	<p>I.CS.H.5.14.1. Analiza las características del mestizaje y el sincretismo cultural en las obras de arte colonial Hispanoamericano y lo compara con las características del arte barroco y mudéjar. (I.2.)</p>	
--	--	---	--	--

		Conteste el siguiente cuestionario https://quizizz.com/admin/quiz/65dbc396014a9a431aa4a22?source=quiz_share Código para ingresar al cuestionario 170511		
EL ARTE BARROCO AMERICANO	CS.H.5.3.25. Comprender la función evangelizadora que cumplía el arte colonial por medio de la pintura, la escultura y arquitectura	MOTIVACIÓN https://youtu.be/CxIQGZoRi8E Observar el video y escribir una frase en el chat que refleje su estado de ánimo. ANTICIPACIÓN Observar el siguiente enlace sobre el arte barroco americano https://prezi.com/uu4csovmzioc/el-barroco-americano/ CONSTRUCCIÓN Revisar las siguientes diapositivas sobre el arte barroco americano https://es.slideshare.net/CatalinaParedes5/barroco-americano Realice una sopa de letras, donde debe encontrar 6 palabras claves relacionadas con el arte barroco americano. https://wordwall.net/es/resource/68516161/el-arte-barroco-americano CONSOLIDACIÓN En un padlet responder a las siguientes preguntas: 1. ¿Qué es el arte barroco americano? 2. Mencione 3 características del barroco americano 3. Escriba los nombres de los representantes del barroco americano https://padlet.com/sofiabermeomorocho/arte-barroco-americano-pr9mbgoykoav0rjm	I.CS.H.5.14.2. Examina el papel de los conventos, misiones, procesos de educación y uso del arte colonial en el proceso de consolidación y expansión religiosa de la Colonia, considerando la función social del arte barroco y mudéjar. (J.1., I.2.)	Rúbrica de Evaluación consta en la plataforma

<p>EL ARTE MUDÉJAR.</p>	<p>CS.H.5.3.25. Comprender la función evangelizadora que cumplía el arte colonial por medio de la pintura, la escultura y arquitectura</p>	<p>MOTIVACIÓN https://puzzle.org/es/jigsaw/play?p=-NwJzaby9u5l13dYAnEV Realice el rompecabezas sobre arte mudéjar y comente en el chat, a que se refiere la imagen que se formó.</p> <p>ANTICIPACIÓN Entre al siguiente enlace y observe las imágenes sobre arte Mudéjar https://www.shutterstock.com/es/search/mudejar Una vez que haya observado: ¿Qué tipo de arte mudéjar puede identificar en estas imágenes? Responda en el siguiente enlace https://app.wooclap.com/events/SHOUMA/0</p> <p>CONSTRUCCIÓN En el siguiente enlace encontrará una infografía sobre el arte mudéjar https://menchuduquer.files.wordpress.com/2017/02/mudc3a9jar.jpg Una vez observadas las imágenes, relacione las palabras con la descripción que corresponda en el siguiente enlace: https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/18006876/</p> <p>CONSOLIDACIÓN Una vez que haya observado la infografía, redacte un párrafo descriptivo donde consten los aspectos abordados, en el siguiente enlace https://jamboard.google.com/d/175INWWdtAMiN4G7VObAIG50mAB1Vpkpj9ELZsrgzYV0/viewer</p>	<p>I.CS.H.5.14.2. Examina el papel de los conventos, misiones, procesos de educación y uso del arte colonial en el proceso de consolidación y expansión religiosa de la Colonia, considerando la función social del arte barroco y mudéjar. (J.1., I.2.)</p>	<p>Rúbrica de Evaluación consta en la plataforma</p>
--------------------------------	--	---	--	--

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo.



3.4. Fundamentación teórica

La Sociedad actual se ha visto influenciada por el progreso tecnológico, y este impacto se refleja en varios aspectos de la vida diaria, lo que implica que en el proceso de enseñanza aprendizaje también se realicen transformaciones donde se incorporen estrategias educativas activas mediadas por el uso de las TICS que estén sustentadas en teorías que contribuyan a interpretar y a enriquecer la práctica pedagógica y el aprendizaje.

De acuerdo a Iker (2008) Moodle es una herramienta que promueve el aprendizaje cooperativo fundamentado en el constructivismo social (colaboración, actividades, reflexión crítica, entre otras). Su creador fue Martin Dougiamas en el 2002. Su nombre proviene del acrónimo de Modular Object oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos) aunque otras fuentes dicen que proviene del verbo Moodle que significa deambular a través de algo y realizarlas cuando se desee. Moodle es un programa sencillo de utilizar, es muy intuitivo, contribuye al aprendizaje individual y a la ayuda entre los participantes. Es una herramienta de software libre y gratis.

En la actualidad el uso más desarrollado y generalizado de Moodle es en la enseñanza. Es de fácil manejo y ofrece ventajas en las clases en línea, como complemento del aprendizaje presencial y para las tutorías virtuales. A través de esta plataforma se pueden gestionar contenidos, comunicación y evaluación.

Maliza (2023) en su estudio “Aprendizaje autónomo en Moodle”, demuestra que el uso de la plataforma mejoró el rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato, mediante un análisis comparativo de los rendimientos que obtuvieron durante las clases presenciales y los que consiguieron durante la pandemia por el COVID 2021, mediante las clases virtuales.

Moodle facilita la participación e involucramiento de estudiantes con perfiles diferentes al tradicional y que requieren que las actividades que realizan les motiven y que tengan relación entre lo que están aprendiendo y las situaciones cotidianas en las que podrían aplicar sus conocimientos. Una sociedad que precisa de la creatividad, la





polivalencia, el conocimiento de las nuevas tecnologías y la capacidad de trabajar en equipo. Iker (2008)

De acuerdo a la investigación: “Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General” de Sánchez (2017) donde se investigó las bondades de uso del aula virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato, se evidenció una mejora en el aprendizaje. El propósito de esta investigación era medir el impacto de un aula virtual en el proceso de aprendizaje, para lo cual, los estudiantes debían hacer uso de la plataforma y de las actividades en línea.

Con estas experiencias la propuesta planteada adopta una mayor solidez mediante la integración de los recursos tecnológicos a las clases de historia. La estructura de la plataforma considera los principios de la teoría del constructivismo social donde se vincula el proceso de aprendizaje con la integración de recursos multimedia que generen habilidades e interacción con el contexto socio histórico-cultural creando desafíos de pensamiento crítico y reflexivo en los temas históricos enriqueciendo la experiencia de aprendizaje. El uso de Moodle como apoyo a las clases presenciales puede incidir positivamente en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la asignatura y el desarrollo de destrezas contribuyendo a su aprendizaje significativo.

La plataforma Moodle para la enseñanza de la Historia fue diseñada considerando el interés neutral hacia la asignatura y la necesidad de fortalecer la capacidad de síntesis, el pensamiento crítico reflexivo y la aplicación de lo aprendido en su vida cotidiana. Las herramientas interactivas, como foros, chats y cuestionarios, se utilizaron para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en cada tema propuesto. Los contenidos de las diferentes temáticas se adaptaron a recursos multimedia interactivos de fácil uso para generar interés y mejorar la experiencia de aprendizaje.

Se incluyeron muros virtuales para promover el aprendizaje colaborativo y el intercambio de ideas, además permite interactuar con comentarios lo que estimula el pensamiento crítico y reflexivo. Para facilitar la comprensión, se incorporaron imágenes,





videos y presentaciones interactivas en cada sesión, lo que ayuda a comprender los conceptos de manera visual y dinámica, y a retener información de manera más efectiva que los métodos tradicionales de enseñanza.

En la evaluación, se utilizaron cuestionarios, proyectos y foros, considerando los objetivos de aprendizaje y las habilidades de los estudiantes. Las herramientas de seguimiento del progreso en Moodle permiten monitorear de cerca el rendimiento de cada estudiante, identificar áreas de fortaleza y debilidad, y proporcionar retroalimentación específica y personalizada para apoyar el crecimiento académico.

3.5 Desarrollo de la propuesta

La configuración del aula virtual se realiza en la plataforma Moodle. Los estudiantes de tercero de bachillerato podrán acceder a través del siguiente enlace: <https://culturaenlacolonia.milaulas.com>

En la plataforma Moodle, que se fundamenta en la metodología ASSURE, se ha creado una estructura organizada en bloques de contenido que dirigen de manera eficaz el desarrollo del curso. En consonancia con este enfoque, se describen las actividades correspondientes a cada bloque, asegurando una planificación y ejecución coherente y efectiva del aprendizaje.

A continuación, se evidencia las actividades de la plataforma de acuerdo a las fases del modelo ASSURE.

- A. Analizar a los alumnos: Se describen las características de los estudiantes, en la sección información del curso.

Imagen 3. Caracterización de los estudiantes





Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Fuente: Aula Virtual Moodle

- S. Establecer estándares y objetivos. Se establece la destreza y el objetivo en cada tema.

Imagen 4. Destreza y objetivos

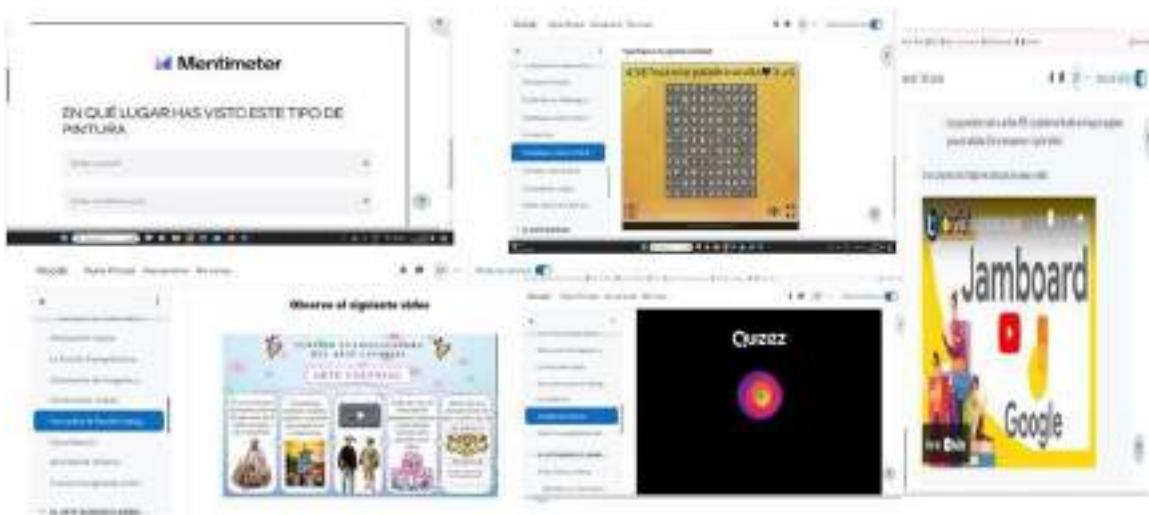


Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo.

Fuente: Aula Virtual Moodle

- S. Seleccionar estrategias, tecnologías, medios y materiales: En el diseño tecno pedagógico se seleccionaron aplicaciones como: Mentimeter, Wordwall, Youtube, Quizizz, Jamboard, entre otros, que constituyen los medios y materiales para ejecutar las actividades que conducirán al cumplimiento del objetivo en cada tema.

Imagen 5. Estrategias, tecnologías, medios y materiales.

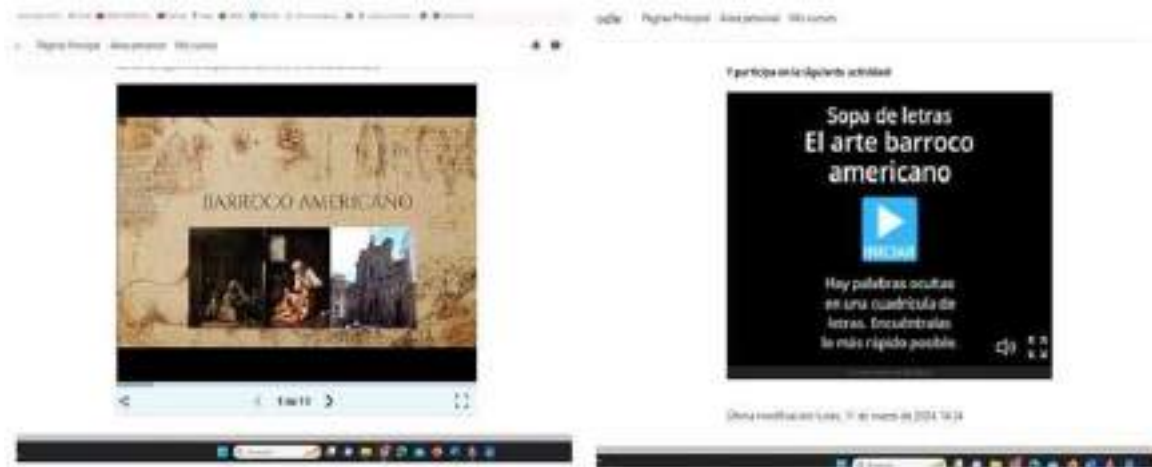


Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Fuente: Aula Virtual Moodle

- U. Utilizar estrategias, tecnologías, medios y materiales: En el tema el barroco americano se utiliza como recurso una presentación en slideshare que permitirá al estudiante conocer la temática y luego consolidar su aprendizaje con una actividad de sopa de letras en la aplicación WordWall.

Imagen 6. Tecnologías, medios y materiales

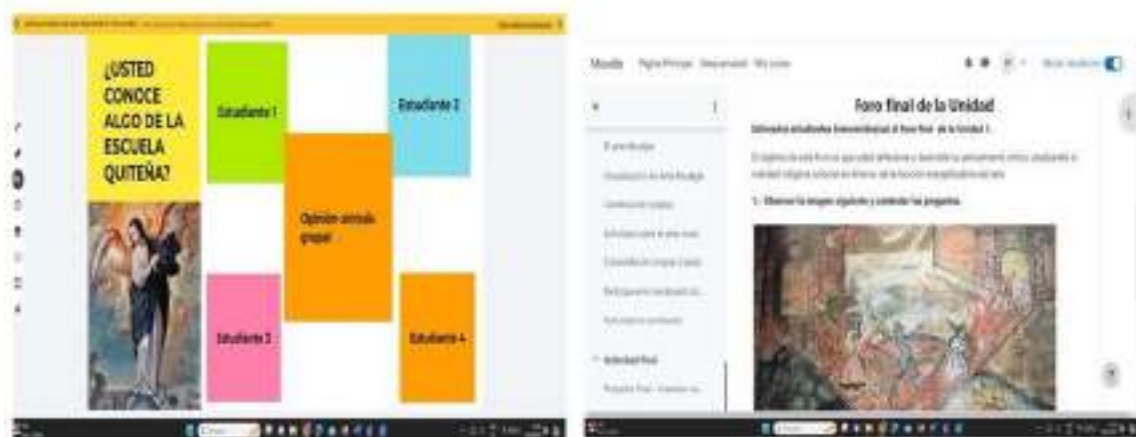


Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo.

Fuente: Aula Virtual Moodle

- R. Requerir la participación del alumno. Los estudiantes participan en las actividades propuestas, evidencian su trabajo en muros colaborativos como Padlet, Jamboard, Dostorning, también participan en los foros propuestos.

Imagen 7. Participación del alumno.



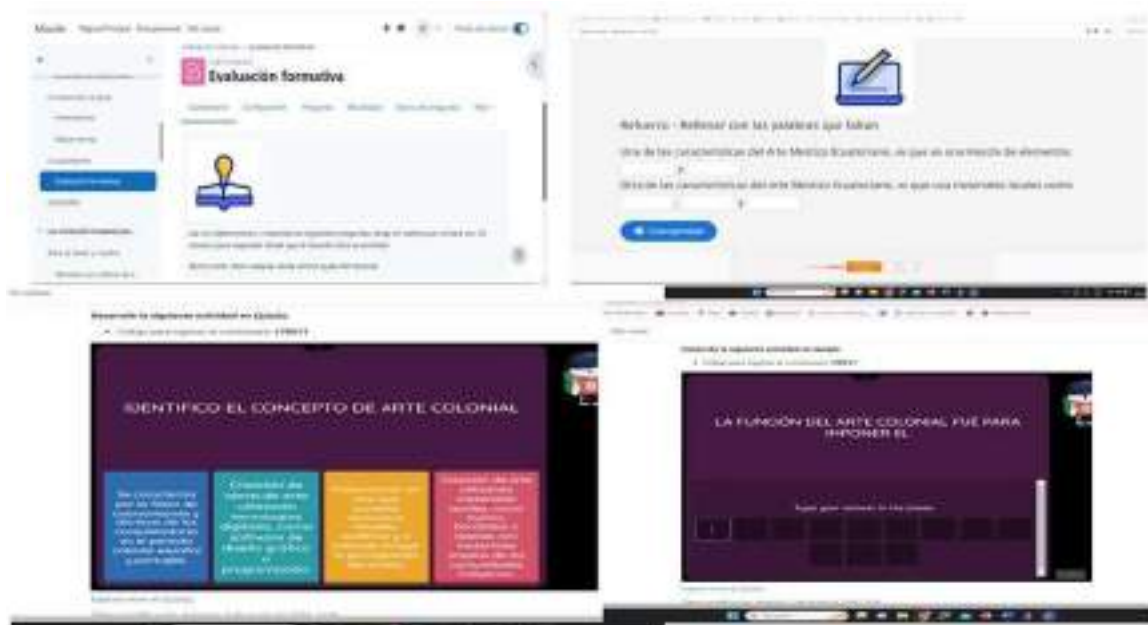
Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Fuente: Aula Virtual Moodle

- E. Evaluar y revisar: Como parte del proceso formativo se incluye la evaluación a los estudiantes a través de cuestionarios interactivos en Quizizz, Google forms, foros en Moodle, herramienta H5P de Moodle.



Imagen 8. Evaluación y revisión.



Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

Fuente: Aula Virtual Moodle

3.6 La validación de la propuesta

La validación de la propuesta para mejorar la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de historia se realizará mediante el juicio de expertos. Durante el proceso de validación se involucró a tres expertos educativos con experiencia en entornos digitales. Durante una semana, los especialistas llevaron a cabo la evaluación utilizando una rúbrica fundamentada en la Escala de Likert la que proporcionará datos cuantificables sobre actitudes y percepciones, para ser analizados y obtener una comprensión y percepción más precisa y cualitativa del aula virtual.

Los indicadores utilizados en la rúbrica son: presentación del aula virtual, presentación de los temas de clase, alineación constructiva del diseño, uso de recursos de

la plataforma, trabajo colaborativo, actividades de evaluación y orientaciones en cada tema de clase.

Además, se les facilitó el acceso a la plataforma, enlaces pertinentes y claves para una revisión detallada de la propuesta. Este enfoque permitió a los expertos proporcionar comentarios sobre la viabilidad y calidad del aula virtual.

3.7 Resultados de la validación

Tras recopilar de manera minuciosa todos los comentarios y resultados obtenidos, se procedió al análisis de los resultados que servirán para respaldar la propuesta y garantizar la relevancia del aula virtual.

Tabla 3. Resultados de la validación.

EXPERTO 1 Ing. María José Montalvo. Mag.	ESCALA DE LIKERT				
	TOTALMENTE DE ACUERDO. (5)	DE ACUERDO. (4)	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO. (3)	EN DESACUERDO. (2)	TOTALMENTE EN DESACUERDO. (1)
INDICADORES DE EVALUACIÓN					
1.- PRESENTACIÓN DEL AULA VIRTUAL.	X				
2.- PRESENTACION DE LOS TEMAS DE CLASE.	X				
3.- ALINEACIÓN CONSTRUCTIVA DEL DISEÑO	X				
4.- USO DE RECURSOS DE LA PLATAFORMA	X				



5.- TRABAJO COLABORATIVO	X				
6.- ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN.	X				
7.- ORIENTACIONES EN CADA TEMA DE CLASE.	X				
EXPERTO 2 Lcdo. Samuel Quito Peralta. Mag.	TOTALMENTE DE ACUERDO. (5)	DE ACUERDO. (4)	NI DE ACUERDONI EN DESACUERDO. (3)	EN DESACUERDO. (2)	TOTALMENTE EN DSACUERDO. (1)
1.- PRESENTACIÓN DEL AULA VIRTUAL.	X				
2.- PRESENTACION DE LOS TEMAS DE CLASE.	X				
3.- ALINEACIÓN CONSTRUCTIVA DEL DISEÑO	X				
4- USO DE RECURSOS DE LA PLATAFORMA.		X			
5.- TRABAJO COLABORATIVO		X			
6.- ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN.	X				
7.- ORIENTACIONES EN CADA TEMA DE CLASE.	X				
EXPERTO 3. Lcda. Patricia Vásquez. Ms.	TOTALMENTE DE ACUERDO. (5)	DE ACUERDO. (4)	NI DE ACUERDONI EN DESACUERDO. (3)	EN DESACUERDO. (2)	TOTALMENTE EN DESACUERDO. (1)
1.- PRESENTACIÓN DEL AULA VIRTUAL.	X				



2.- PRESENTACION DE LOS TEMAS DE CLASE	X				
3.- ALINEACIÓN CONSTRUCTIVA DEL DISEÑO		X			
4.- USO DE RECURSOS DE LA PLATAFORMA.	X				
5.- TRABAJO COLABORATIVO	X				
6.- ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN.	X				
7.- ORIENTACIONES EN CADA TEMA DE CLASE.	X				

Elaborado por: Eulalia Pesántez y Sofía Bermeo

3.7.1 Análisis e interpretación del juicio de expertos.

Al analizar los datos, se observa que todos los expertos están totalmente de acuerdo y de acuerdo en la mayoría de los indicadores evaluados. Los aspectos mejor puntuados son la presentación del aula virtual, la presentación de los temas de clase, la alineación constructiva del diseño, el uso de recursos de la plataforma y las actividades de evaluación. Los resultados sugieren que el aula virtual ha sido bien diseñada que los recursos y actividades proporcionados son efectivos para el aprendizaje, excepto dos evaluadores ubicaron una calificación de 4 (de acuerdo) al indicador de trabajo colaborativo y un experto está de acuerdo en el uso de los recursos de la plataforma.

Los expertos identificaron las fortalezas del aula virtual, destacando su interfaz de fácil manejo acorde al nivel de bachillerato y su estructura bien organizada, que refleja un sólido conocimiento de la asignatura y competencia en educación digital, haciéndola atractiva y útil para los usuarios. No obstante, también ofrecieron sugerencias para mejorar y optimizar el uso de la plataforma, como la inclusión de un panel con actividades de motivación al inicio de cada tema, así como el uso recomendado de puzzles como recurso adicional para enriquecer la experiencia de aprendizaje.



CONCLUSIONES

1. Mediante la investigación bibliográfica efectuada se reconoce que los estudiantes a menudo perciben las ciencias sociales y la historia como poco útiles en su formación, lo que destaca la necesidad de renovar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura. En este contexto, el enfoque constructivista en la enseñanza de las Ciencias Sociales, particularmente en Historia, se vuelve fundamental. El constructivismo social de Vygotsky enfatiza la relevancia de la interacción social y el entorno cultural en el crecimiento cognitivo de las personas, integrar a este enfoque el uso de plataformas educativas resulta efectivo. Según las investigaciones realizadas demuestran la utilidad y beneficios en el aprendizaje, por ende, Moodle constituye una alternativa para dinamizar el proceso formativo de la historia.

2. La crisis del COVID-19 ha tenido un impacto importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el Ecuador, revelando tanto desafíos como oportunidades. A pesar de los obstáculos surgidos por el cese de las actividades escolares y la transición a la educación a distancia, la falta de acceso a la tecnología y la necesidad de la capacitación docente, han promovido la adopción de nuevas tecnologías educativas y enfoques de enseñanza. Esta transformación ha originado el uso cada vez más extendido de las plataformas educativas, que se han convertido en un recurso esencial para contribuir a mejorar el proceso educativo.

3. Los resultados del diagnóstico permitieron la verificación de las manifestaciones fácticas. Los estudiantes evidencian un desinterés por la asignatura, ya que el 47.5% respondieron ser neutrales en el interés de las clases de historia. Además, la habilidad de síntesis debe fortalecerse, dado que el 40% de los estudiantes indican entre buena y regular su capacidad de sintetizar. Al notarse que un 55% de los estudiantes a veces pueden aplicar los conceptos históricos a situaciones actuales, surge la necesidad de fortalecer estas insuficiencias para una mejor comprensión. Esto permite viabilizar la propuesta hacia el desarrollo de actividades colaborativas en la plataforma Moodle para fortalecer los aprendizajes de forma dinámica y organizada. La implementación del aula virtual en la plataforma Moodle para la





asignatura de historia en estudiantes de tercer año de bachillerato representa una oportunidad significativa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al diseñar los contenidos centrados en el arte durante la colonia y alineados con los objetivos curriculares, se promueve un aprendizaje más relevante y contextualizado. Esta iniciativa no solo busca fortalecer el entendimiento histórico, sino también despertar el interés de los estudiantes por la materia, lo que podría tener un impacto positivo en su proceso de aprendizaje en general.

4. La evaluación del aula virtual por los expertos reflejó un respaldo significativo y positivo hacia la integración de la tecnología a través de Moodle en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia. Valoraron la organización de los temas, los objetivos alcanzables, los recursos enriquecedores, las plataformas colaborativas y una evaluación adaptada a los estudiantes, junto con instrucciones claras y concisas. La validación otorgada proporciona credibilidad y confianza para su futura aplicación, lo que servirá para potenciar de forma dinámica y participativa el aprendizaje y la enseñanza de la historia.



RECOMENDACIONES

1. Aplicar la propuesta del aula virtual en Moodle en los estudiantes de tercero de bachillerato para brindarles la oportunidad de reforzar y dinamizar los conocimientos de la asignatura de historia en la Unidad Educativa Fausto Molina.
2. Los docentes que están encargados de la asignatura deben innovar su práctica educativa incluyendo la tecnología, es fundamental que se mantengan actualizados en herramientas y recursos digitales para que resulten atractivas al estudiante y se optimicen las habilidades computacionales de docentes y estudiantes en la era digital.
3. El proyecto educativo institucional debe integrar plataformas digitales interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje que faciliten la colaboración entre docentes y estudiantes y promuevan la participación activa de los miembros de la comunidad educativa, lo que contribuirá a una educación más efectiva y relevante para el siglo XXI.
4. Para garantizar la sostenibilidad y aplicación continua del aula virtual en el proceso formativo de los estudiantes es fundamental socializar la propuesta a los docentes del área de ciencias sociales y concienciar la utilidad y beneficios que ofrece la tecnología en la enseñanza aprendizaje.





REFERENCIAS

Achhab, A (2022). Teorías de la Enseñanza a Distancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(2), 37-46.

<https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.293>

Álvarez, H (2020) Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales* 26

<https://www.redalyc.org/journal/280/28064146029/html/>

Arias-Gómez, Jesús, Miguel Ángel Villasís-Keever, y María Guadalupe Miranda-Novales.

«El protocolo de investigación III: la población de estudio». *Revista Alergia México* 63, n.o 2 (11 de mayo de 2016): 201-6.

<https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>.

Bergmann, J., Sams, A. (2014). Flipped learning: Gateway to student engagement. International Society for Technology in Education.

[https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=r4OZCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&](https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=r4OZCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=b+17M_WvU202neDWOVJ9BR-)

[dq=b+17M_WvU202neDWOVJ9BR-0c&redir_esc=y#v=onepage&q=bergmann%20and%20sams%20flipped%20classroom&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=r4OZCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=b+17M_WvU202neDWOVJ9BR-0c&redir_esc=y#v=onepage&q=bergmann%20and%20sams%20flipped%20classroom&f=false)

Blanco, A, Echaluze, M y García, F. (2018) Del método de aula invertida al aprendizaje invertido. DOI. 10.5281/zenodo.2081943.





[https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1446/1/Del%20metodo%20de%20aula%20in
verti da%20al%20aprendizaje%20invertido.pdf](https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1446/1/Del%20metodo%20de%20aula%20in%20verti%20da%20al%20aprendizaje%20invertido.pdf)

Carretero, M (2021) Constructivismo y educación. Buenos Aires. Tilde Editora.

[https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=FbxbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=P
T6&dq=constructivismo&ots=OmzWX8BSEA&sig=0uBOsovs-SLGkW7_cSCJcE2-
Jo&redir_esc=y#v=onepage&q=constructivismo&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=FbxbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=constructivismo&ots=OmzWX8BSEA&sig=0uBOsovs-SLGkW7_cSCJcE2-Jo&redir_esc=y#v=onepage&q=constructivismo&f=false)

Celis, C.. Jiménez, J (2009) Uso de un sistema de administración del aprendizaje (LMS) libre como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje en instituciones públicas de educación superior. *Revista avances en sistemas e informática*. 6, 2

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/avances/article/view/20408/21450>

Cobo, C. (2019). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos.

Revista Mexicana De Bachillerato a Distancia, 11(21).

<https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21.68214>

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Manabí:

Asamblea Nacional. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Copes B. y Kalantzis M. (2009) Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media.

[https://postitulosecundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/500/747/Cope_Kalantzis_A
prendizaje_ubicuo.pdf](https://postitulosecundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/500/747/Cope_Kalantzis_Aprendizaje_ubicuo.pdf)





- Córdova, M (2020) El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los estudios Generales. *Revista Nuevo humanismo*. 8 (1)
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo/article/view/13904/19522>
- Cortés Cortés, M., Cortés Iglesias, Medina, J, Manzano, M, y León , J. (2020). Ventajas de la plataforma Moodle para la enseñanza de las matemáticas en la universidad de Cienfuegos. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(6), 240-245.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000600240&lng=es&tlng=es
- Covarrubias, L (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 23 (1), Venezuela.
(Pp.150-160) <https://www.redalyc.org/journal/993/99365404012/99365404012.pdf>
- Darlene, E (2003) Hacia un paradigma de la complejidad en la enseñanza - aprendizaje de las ciencias sociales: una reflexión crítica desde la práctica. *Fundamentos en humanidades* 7, 8 <https://www.redalyc.org/pdf/184/18400806.pdf>
- Díaz, Yter. *Revista Teoría y praxis investigativa*, Volumen 3 - No. 2, septiembre-diciembre de 2008
- Feria Ávila, Hernán, Margarita Matilla González, y Silverio Mantecón Licea. «La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica?» *Didáctica y Educación* ISSN 2224-2643 11, no. 3 (30 de septiembre de 2020): 62-79.





<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992/997>

Flores, Sánchez, y Fabio Anselmo. «Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos». *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria* 13, n.o 1 (enero de 2019): 102-22.

<https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>.

García-Aretio, L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 09-28.

<http://dx.doi.org/10.5944/ried.23.1.25495>

Guerra, J (2020) El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría socio cultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista dilemas contemporáneos: educación política y valores*. 2, 77
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/articulo/view/2033/2090>

Hernández Rojas, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación.

Perfiles educativos, 30, 122, 38-77

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982008000400003&script=sci_abstract&tlng=pt)

[26982008000400003&script=sci_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982008000400003&script=sci_abstract&tlng=pt)

«La Investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica».

Revista Educación 33, no. 1 (31 de julio de 2009): 155.





<https://doi.org/10.15517/revedu.v33i1.538>.

Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. (2021). Suplemento 434 Registro Oficial.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

Malikowski, S., Thompson, M., y Theis, J (2007). A model for research into course management systems: Bridging technology and learning theory. *Journal of educational computing research*, 3, 2 149-173.

<https://www.learntechlib.org/p/69196/>.

Maliza, Muñoz, W. F., Medina León, A., Medina Nogueira, Y. E., Vera Mora, G. (2 020).

Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo. *Uniandes Episteme*, 8, 1, 137-152

<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1971/1462>

Mariaca Garrón, Magaly Cristit, Zagalaz Sánchez, María Luisa, Campoy Aranda, Tomas J., y

González González de Mesa, Carmina. (2022). Revisión bibliográfica sobre el uso de las tic en la educación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*,

18(1), 23-40. Epub June 00, 2022. <https://doi.org/10.18004/riics.2022.junio.23>

Ministerio de Educación (2021). Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias

Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales Nivel Bachillerato.

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/03/Curriculo-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_-Bachillerato.pdf





MOODLE TM (2023) <https://moodle.org/?lang=es>

Muñoz, J (2020) Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano.

Mamakuna, revista de divulgación de experiencias pedagógicas. UNAE.

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1391/1/8%20Entorno%20virtual%20de%20a%20aprendizaje.pdf>

Namoc, M (2020) Aula Invertida y Competencias Profesionales en Educación: Revisión

Sistemática. Tesis de doctorado. Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86019/Namoc_RDCME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pagés, J (2002) Aprender a enseñar historia y ciencias sociales: El currículo y la didáctica de

las ciencias sociales. Pensamiento educativo. 30

<http://cuadernos.info/index.php/pel/article/view/26411/21219>

Palacios-Dueñas, A., Loor-Peña, J., Macías-Macías, K., Ortega-Macías, W (2020) Incidencia

de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador frente a la pandemia del covid-19. *Revista Polo del conocimiento.* 5, 10

<file:///C:/Users/j-mos/Downloads/Dialnet->

<IncidenciaDeLaTecnologiaEnElEntornoEducativoDelEcu-7659427.pdf>

Pardo-Rodríguez, B.Y. (2021). *Retroalimentación formativa para el aprendizaje a distancia*

en la Institución Educativa N° 11534 “José Campos Peralta” Batangrande, Ferreñafe.





[Tesis de doctorado en educación, Universidad de César Vallejo]. Repositorio UCV.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61027?show=full>

Practica Reflexiva. «Enseñar y aprender, según Dewey». *Práctica Reflexiva*. Accedido 11 de febrero de 2024.

<https://practicareflexiva.up.edu.mx/ensenar-y-aprender-segun-dewey/>.

Ramas-Arauz, F.E. (coord.). (2015). *TIC en educación: Escenarios y experiencias*. Díaz de Santos.

https://www.academia.edu/35167037/TIC_EN_EDUCACION_Escenarios_y_experiencias

Rocano, G (2021) *Educomunicación en época de pandemia: análisis del uso de moodle y los ambientes virtuales de aprendizaje en la educación secundaria de la ciudad de Guayaquil*. Tesis de Maestría. Universidad de Guayaquil.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/58523/1/Educomunicacion%20en%20epoca%20de%20pandemia%20Analisis%20del%20uso%20del%20Moodle%20y%20los%20Ambientes%20Virtuales%20de%20Aprendizaje%20en%20la%20educacion%20secundaria%20de%20la%20ciudad%20de%20Guayaquil.pdf>

Sáiz, J., Gómez, C. J., y López, R. V. (2018). Historical thinking, causal explanation and narrative discourse in trainee teachers in Spain. *Historical Encounters: A Journal of Historical Consciousness, Historical Cultures, and History Education*, 5, 1





- Santiago, J (2016) La acción didáctica de las Ciencias Sociales y el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Educación y Humanismo*, 18, 31
<https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2361/2253>
- Serrano, J. M. y Pons, R. M. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13, 1
<https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v13n1/v13n1a1.pdf>
- Silva, M.; García, T.; Guzmán, T.; Chaparro, R. (2016). Estudio de herramientas Moodle para desarrollar habilidades del siglo XXI. *Campus Virtuales*, 5, 2, 58-69
<file:///C:/Users/j-mos/Downloads/126-553-1-PB.pdf>
- Simonson, M., Smaldino, S. y Zvacek, S. (2017). Teaching and Learning at a Distance. Foundations of Distance Education. Information Age Publishing.
https://www.academia.edu/39818858/Teaching_and_Learning_at_a_Distance_Foundations_of_Distance_Education_SIXTH_EDITION
- Taylor, J. y Bodgan, H. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Buenos Aires: Paidós.
<https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>
- Vygotsky, L. (1988) El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Cap. 6: Interacción entre Aprendizaje y Desarrollo. México: Ed. Grijalbo.





ANEXOS

Anexo 1. Guía de preguntas para la Vicerrectora de la UE Fausto Molina.

TEMA DE TESIS: USO DE MOODLE EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN TERCERO DE BACHILLERATO

El objetivo de la presente entrevista es obtener información detallada sobre su percepción acerca de la integración de la tecnología en el proceso formativo de los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura de Historia y las facilidades que prestaría como autoridad para dicha propuesta y las recomendaciones de ser el caso.

Enseñanza aprendizaje

1. ¿Qué estrategias pedagógicas considera Usted ayudan al aprendizaje significativo en la asignatura de Historia?
2. ¿Qué estrategias pedagógicas utilizan los docentes de Ciencias sociales que promueven el aprendizaje activo en su Institución?
3. ¿Qué dificultades de aprendizaje usted ha observado en los estudiantes en las Ciencias sociales?
4. ¿Cuáles serían las sugerencias para mejorar las dificultades de aprendizaje de los estudiantes en las ciencias sociales?

Moodle

1. ¿Cuál es su opinión en relación a la integración de la tecnología en el proceso formativo de la asignatura Historia?
2. ¿Qué recursos dispone la Institución para facilitar la integración de la tecnología en las clases? Mencione cuales.





3. ¿Usted ha evidenciado en su planta docente el uso de las Tics en el aula? Mencione cuales
4. ¿Usted conoce y/o ha utilizado la plataforma Moodle? Mencione cuales son las bondades para el proceso de enseñanza aprendizaje.
5. ¿Considera que el uso de la plataforma Moodle contribuiría al aprendizaje significativo de la Historia en los estudiantes? Mencione en qué aspectos
6. ¿Cuáles serían los principales desafíos que enfrentaría en su planta docente, al integrar Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Anexo 2. Enlaces de las Encuestas a docentes y estudiantes

https://docs.google.com/forms/d/1GEtKTEtuee69txol5v7dF_LIt81sYmcZOlg-RdXthEA/edit

https://docs.google.com/forms/d/1R1ubjse8UCZBcYK70I8Xx1jt7eTI_946f1IkmuhaVEI/edit

