



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN ENTORNOS DIGITALES.**

### **TEMA**

Diseño de un taller e-learning utilizando recursos tecnopedagógicos para reforzar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.

### **Autor/es:**

Mayra Marilin Párraga Barzola

Farina del Cisne Cambisaca Luna

### **Tutor/a:**

Ing. Gabriel Alejandro León Paredes. PhD

Guayaquil 07 de septiembre del 2023



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

Dedico mi Tesis principalmente a Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto, por darme la fuerza, la sabiduría necesaria para enfrentar los momentos difíciles que se presentaron durante el proceso de aprendizaje, cada dificultad encontrada fue superada siendo fortaleza del conocimiento; nuestro actuar y el poder divino de nuestro Padre Celestial nos permitió terminar satisfactoriamente la meta propuesta.

También queremos dedicarles este trabajo a nuestros padres por su amor, motivación a continuar con la formación profesional y a nuestros hijos por ser nuestra inspiración para cada día levantarnos y seguir luchando por nuestros ideales, esta meta alcanzada es el fiel reflejo de perseverancia, constancia y esfuerzo.

A mis hermanos por ser mi apoyo en los momentos requeridos siempre intercambiando criterios, ideas para llevar de mejor manera este proceso de profesionalización.



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento profundo a la Universidad Bolivariana por habernos abierto sus puertas del saber de igual manera a cada uno de los docentes quienes han sido guía fundamental en la construcción y fortalecimiento de los conocimientos. Además, quiero agradecer a mi director de Tesis, el Dr. Gabriel Alejandro León Paredes. Su experiencia, comprensión y paciencia contribuyeron a mi experiencia en el complejo y gratificante camino de la investigación. Su guía constante y fe inquebrantable en mis habilidades me han motivado a alcanzar mis metas propuestas.



La Universidad para todos





## RESUMEN

Actualmente el uso correcto de las tecnologías educativas contribuye al aprendizaje de los estudiantes, permitiendo fortalecer sus conocimientos destrezas y habilidades; es por tal razón que este estudio se enfoca en el diseño de un Talle E-Learning para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudio Sociales. Reconociendo la importancia de integrar recursos tecnopedagógico en la educación, el objetivo principal es desarrollar un taller virtual que aproveche diversas herramientas como videos, organizadores gráficos y actividades interactivas. Estos recursos se seleccionan y diseñan cuidadosamente para abordar los contenidos y promover la participación activa de los estudiantes. Se espera que este enfoque no solo mejore la comprensión de temas antes mencionados, sino que también fomenten habilidades de investigación, análisis crítico y colaboración entre los estudiantes.

La presente propuesta didáctica desarrolla los contenidos de la Unidad 1 Conquista y Colonización de América se presenta una estructura de contenidos con actividades en la Plataforma Mil Aulas. Esta Unidad del Currículo del área de Estudio Sociales para noveno AEGB está en relación con la normativa educativa ecuatoriana que establece como un derecho y deber del estado la integración de la tecnología en el aula.

La metodología se abordó desde un punto de vista aplicada aun, enfoque mixto(cualitativo-cuantitativo); alcance, descriptivo y explicativo.

Se trabajó con una muestra de 24 estudiantes de ambos sexos, a quienes se les aplicó una encuesta de 14 preguntas cerradas en la escala de Likert; como resultado se observó que el taller de refuerzo, impartido a través de la plataforma Mil Aulas en la modalidad e-Learning, fue satisfactorio,





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

con un promedio de 9,02 sobre 10 puntos y los estudiantes que no han sido evaluados bajo esta modalidad presentan un promedio de 6,6 sobre 10 puntos. En consecuencia, se evidencia que los estudiantes han mejorado su rendimiento académico.

Palabras claves: tecnopedagógico, retroalimentación, Moodle, e-learning, rendimiento académico, destreza, habilidad.



La Universidad para todos





## ABSTRACT

Currently, the correct use of educational technologies contributes to student learning, allowing them to strengthen their knowledge, skills and abilities; It is for this reason that this study focuses on the design of an E-Learning Workshop to improve the teaching-learning process in the subject of Social Studies. Recognizing the importance of integrating techno-pedagogical resources in education, the main objective is to develop a virtual workshop that takes advantage of various tools such as videos, graphic organizers and interactive activities. These resources are carefully selected and designed to address the content and promote active student participation. It is expected that this approach will not only improve understanding of the aforementioned topics, but also foster research, critical analysis and collaboration skills among students.

This didactic proposal develops the contents of Unit 1 Conquest and Colonization of America, a content structure is presented with activities on the Mil Aulas Platform. This Curriculum Unit of the Social Studies area for ninth AEGB is in relation to the Ecuadorian educational regulations that establish the integration of technology in the classroom as a right and duty of the state.

The methodology was approached from a still applied point of view, mixed approach (qualitative-quantitative); scope, descriptive and explanatory.

We worked with a sample of 24 students of both sexes, to whom a survey of 14 closed questions on the Likert scale was applied; As a result, it was observed that the reinforcement workshop, taught through the Mil Aulas platform in the e-Learning modality, was satisfactory, with an average of 9.02 out of 10 points and the students who have not been evaluated under this modality present an average of 6.6 out of 10 points. Consequently, it is evident that students have improved their academic performance.

Keywords: technopedagogical, feedback, Moodle, e-learning, academic performance, skill, ability.





## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	8
AGRADECIMIENTO.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT .....	12
LISTADO DE ANEXOS .....	17
INTRODUCCIÓN .....	1
Justificación del Problema.....	1
Planteamiento del Problema .....	3
Precisión del Tema.....	4
Objeto de la Investigación .....	5
Delimitación espacial .....	5
Delimitación temporal.....	5
Objetivo General.....	5
Preguntas Científicas.....	5
Objetivos Específicos .....	6
Métodos a Emplear .....	6
<b>Método matemático descriptivo</b> .....	6
<b>Método analítico y sintético</b> .....	7
<b>Método Empírico</b> .....	7
<b>Validez y confiabilidad</b> .....	8
<b>Técnica de análisis de datos</b> .....	10
Universo y Muestra .....	11
Sujeto de Estudio.....	11
Población .....	11
Muestra.....	12
Categorías de la Investigación .....	12
<b>Diseño de investigación</b> .....	13
<b>Nivel de investigación</b> .....	13
Importancia, Necesidad social, novedad y actualidad científica.....	13
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	17
1.1 Tipos de Métodos de enseñanza.....	17
1.1.1 Aprendizaje basado en Proyectos .....	17





1.1.2 Aula Invertida.....	17
1.1.3 Aprendizaje Basado en Problemas .....	17
1.1.4 Metodología e-learning.....	18
1.1.5 Metodología e-Learning en el Proceso de Enseñanza.....	18
1.2 Métodos de enseñanza .....	19
1.2.1 Recursos Tecnopedagógicos .....	21
1.2.2. Motivación para el Aprendizaje.....	21
1.3 Proceso de Enseñanza Aprendizaje .....	22
1.3.1 Tipos de Aprendizaje .....	23
1.3.2 Aprendizaje Cooperativo .....	23
1.3.3 Aprendizaje Colaborativo .....	24
1.3.4 Aprendizaje Significativo.....	25
1.4 Plataformas LMS.....	25
1.4.1 Moodle Plataforma Educativa .....	25
1.4.2 Mil aulas.....	26
1.4.3 Ventajas de la plataforma MLS .....	26
1.5 Tecnologías de la Información .....	28
1.5.1 Las Tic en la Educación .....	28
1.5.2 Gamificación .....	29
1.5.3 Las Tic en la Educación Inclusiva .....	30
1.5.4 Estrategias Innovadoras .....	30
1.6 Herramientas Educativas Tecnológicas .....	31
1.6.1 Herramientas Digitales de Aprendizaje .....	32
1.6.2 Tipos de Herramientas Digitales .....	32
1.7 Estudios Sociales .....	33
1.7.1 La Importancia de la Asignatura de Estudios Sociales .....	34
1.7.2 Estudios Sociales para Noveno Año EGB .....	34
1.8 Marco referencial .....	35
1.9 Marco Legal .....	36
1.9.1 Constitución de la República del Ecuador .....	36
1.9.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) .....	37
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>39</b>
2.1. Conceptualización de las categorías de la investigación .....	39
2.2 Enfoque de la Investigación.....	41





2.3 Alcance de la investigación.....	42
2.4 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación .....	42
2.5 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación. ....	43
2.6 Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.....	45
2.6.1 Fase de diagnóstico inicial .....	45
2.6.2 Fases de la Investigación.....	45
2.6.3 Fase de Identificación. ....	47
2.6.4 Fase de Diseño.....	47
2.6.5 Fase de Implementación.....	55
2.6.6 Google Site.....	55
2.6.7 Plataforma Mil Aulas.....	55
2.6.8 Unidad 01 .....	56
2.6.9 Contenido 01 .....	57
2.6.10 Contenido 03 .....	60
2.6.11 Contenido 04 .....	61
2.6.12 Fase de Evaluación. ....	62
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>64</b>
3.1 Resultados y Discusión .....	64
3.2. Resultado de Calificaciones .....	79
3.3. Discusión .....	84
<b>4. CONCLUSIONES .....</b>	<b>87</b>
<b>5. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>89</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>91</b>





## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estadística Descriptiva y Estadística Inferencial.....	44
Figura 2 Google Site.....	55
Figura 3 Curso de Estudios Sociales.....	56
Figura 4 Conquista y Colonización de América.....	57
Figura 5 Europa y la exploración del mundo.....	57
Figura 6 Conquista española en América.....	59
Figura 7 América y el Sistema Mundial.....	60
Figura 8 Los Imperios Coloniales en América.....	61
Figura 9 Encuesta.....	63
Figura 10 Sexo.....	65
Figura 11 Edad.....	65
Figura 12 Resultados Pregunta 1.....	67
Figura 13 Resultados Pregunta 2.....	67
Figura 14 Resultados Pregunta 3.....	68
Figura 15 Resultados Pregunta 4.....	69
Figura 16 Resultados Pregunta 5.....	70
Figura 17 Resultados Pregunta 6.....	71
Figura 18 Resultados Pregunta 7.....	72
Figura 19 Resultados Pregunta 8.....	73
Figura 20 Resultados Pregunta 9.....	73
Figura 21 Resultados Pregunta 10.....	74
Figura 22 Resultados Pregunta 11.....	75
Figura 23 Resultados Pregunta 12.....	76
Figura 24 Resultados Pregunta 13.....	76
Figura 25 Resultados Pregunta 14.....	77





## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tema de la Conquista de América .....	47
Tabla 2 Estructura de la Unidad Didáctica en Mil Aulas.....	50
Tabla 3 Calificaciones de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica .....	79
Tabla 4 Resultados del Postes Aplicado a los Estudiantes .....	81

## LISTADO DE ANEXOS

7. ANEXOS .....	102
7.1 Encuesta de satisfacción .....	102
7.2 Trabajo de los estudiantes Plataforma Mil Aulas .....	105
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN .....	109
Nombre y Apellidos   Nombre y Apellidos .....	109
Nombres y Apellidos Profesor (a) tutor (a).....	109





## INTRODUCCIÓN

Según Guiot Limón (2021) “la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la sociedad ha cambiado y está permitiendo una transformación digital tanto de quienes interactúan con la tecnología como de los propios procesos de enseñanza y aprendizaje” (p.14). Estos procesos han cambiado y se han visto impactados por la aparición de diversos elementos como redes sociales, dispositivos móviles, entornos virtuales de aprendizaje. Cambiar el modelo educativo con un aprendizaje más significativo con la ayuda de la metodología e-learning aplicando recursos tecnopedagógicos es la propuesta vigente con la cual se pretende mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Parrales, 2021).

El presente trabajo tiene como propuesta mostrar los recursos tecnopedagógicos con el fin de reforzar conocimientos que permitan reflexionar sobre cómo se puede crear un taller basado en la metodología e-learning y brindar recomendaciones de construcción pedagógica que sirvan de soporte a los estudiantes de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque a través de la plataforma mil aulas, por lo que en este trabajo se irá desarrollando desde el planteamiento del problema, justificación, objetivos. El Capítulo 1 el marco teórico, referencial y legal. El Capítulo 2 que lleva la metodología, análisis de resultados y finalmente el Capítulo 3 con la propuesta de solución del problema conclusiones y recomendaciones.

### Justificación del Problema

Para Soto Aguirre (2020), manifiesta que a “nivel mundial se aumentó considerablemente el acceso a la educación, pero estar en las Instituciones Educativas no es lo mismo que recibir conocimientos significativos” (p.10). En todo el mundo, cientos de millones de niños llegan a la edad



adulto sin siquiera tener habilidades básicas, Una de las principales razones es que el proceso de enseñanza- aprendizaje no se está impartiendo objetivamente, un claro ejemplo es la deserción escolar, por otro lado, en América Latina que apropios países en vías de desarrollo carecen de datos sobre la realidad económica social de los estudiantes. por lo tanto, para los docentes es difícil tomar medidas al respecto, con lo que se suman otros problemas que incluyen falta de presupuesto para alimentación escolar, útiles escolares y pésima infraestructura dentro de las escuelas y colegios de Latinoamérica (Guzzetti de Marecos, 2020).

En Ecuador han llegado múltiples propuestas de innovación en la educación, pero los recursos destinados han desaparecido en casos de corrupción, para Montuschi (2020) “este tipo de calamidades minimizan el desarrollo de proyectos educativos los que sirven para mejorar los procesos de enseñanza, en los cuales los únicos afectados son la comunidad estudiantil” (p. 6). Así mismo en las Unidad Educativa Enrique Ponce Luque no cuentan con el apoyo de las entidades gubernamentales en dar un soporte a los maestros y se han convertido en guardaespaldas de los estudiantes al sobreprotegerlos y no generar ningún valor cívico ni moral, lo único que se ha generado es una enseñanza mediocre y deficiente para no tener problema con los educandos ni los padres de familia (Mendoza Bozada , 2020).

Para ello se propone diseñar el taller e-learning en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual se va a incluir la plataforma Mil Aulas, siendo este un recurso digital significativo dentro de las tendencias tecnológicas educativas, ya que permite el diseño de los recursos, el material y las diferentes actividades a la necesidad de los estudiantes y facilitando el manejo de los mismos por el docente. El diseño se basa en la importancia de participación activa del estudiante y pueda potencializar sus conocimientos mediante las actividades propuestas. Otro recurso utilizado en la



propuesta es el LMS de Google Classroom, la herramienta facilitara la exposición de la plataforma y los recursos durante el taller ( Bullón Solís, 2021).

El diseño del taller, permite mejorar los conocimientos de la asignatura de Estudios Sociales, ya que, mediante la implementación de este programa el estudiante puede indagar sobre el material colocado, dar lectura a los contenidos y ejecutar las actividades, a la vez realizar investigaciones que refuercen el conocimiento. Así también, le permite el ingreso a la plataforma a cualquier hora y lugar para realizar las tareas; la participación del docente en este caso busca ser apoyo y guía durante el taller, ya que el proceso que se busca con la propuesta es que el estudiante sea quien se encargue de fortalecer sus conocimientos con todo el material incluido y pueda ser investigador de las dudas que se presenten. En sí, el docente auxiliara el desarrollo de los recursos colocados en la plataforma ( Moya Emilio, 2020).

### **Planteamiento del Problema**

Según Mendoza Bozada (2020) “la introducción de la tecnología en la vida cotidiana ha causado cambios en cómo hacer las cosas, trabajar, depender, relacionarse, aprender y pensar” (p.19). La educación no ha sido la excepción, ya que ha presentado cambios en la metodología de enseñanza - aprendizaje (EA) y un nuevo modelo educativo tecnológico. El presente trabajo parte por una problemática de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque, con que la falta de motivación en los estudiantes por aprender nuevos conocimientos, con ello nace la idea de proponer un taller que vincula nuevas metodologías en este caso el e-Learning con recursos tecnopedagógicos para reforzar conocimientos en la asignatura de Estudios Sociales (Franco López , 2021).

Con este argumento nace la presente interrogante ¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales? Todo se caracteriza principalmente por la necesidad



que tiene el estudiante de conectarse con el medio, no solo de forma física o teórica sino virtual, de tal manera que la educación evoluciona a una modalidad diferente denominada aprendizaje electrónico o Lear Ning, es decir una educación a distancia mediante canales electrónicos e internet principalmente con el objetivo de establecer un esquema de trabajo uniforme, ya que cada área académica trabaja de manera diferente. Sin embargo, en este trabajo se impartirá el taller propuesto con el LMS de Google Classroom, que actuaría como un aula virtual y las actividades se desarrollan en la plataforma mil aulas de manera asincrónica (Morales Soza, 2020).

Para mejorar la motivación en los estudiantes en el presente trabajo se desarrollaron actividades para conocer, experimentar y reforzar estas nuevas metodologías de trabajo y recursos TIC, dentro de este contexto, es importante comprender las nuevas habilidades que utilizan los educadores para mejorar los métodos de enseñanza virtual y recursos tecnopedagógicos a través de la ejecución de actividades lúdicas y el uso de herramientas digitales. Además, es crucial generar contenido diferente, como sonido, animaciones e imágenes, para llegar de mejor manera a los alumnos y crear estímulos para nuevos aprendizajes significativos (Lovos y Aballay, 2020).

### **Precisión del Tema**

“DISEÑO DE UN TALLER E-LEARNING UTILIZANDO LA PLATAFORMA DE GOOGLE CLASSROOM GENERANDO RECURSOS TECNOPEADAGÓGICOS COMO VIDEOS, PODCAST, CRUCIGRAMAS, ORGANIZADORES GRÁFICOS, ENTRE OTROS PARA REFORZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE PONCE LUQUE”.



### **Objeto de la Investigación**

Proceso de enseñanza aprendizaje (EA) en la asignatura de Ciencias Sociales.

### **Delimitación espacial**

Los estudiantes de noveno AEGB de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque, ubicado en Quevedo en la parroquia San Cristóbal de la Provincia de los Ríos, km2 y medio vía a Valencia; av. Universitaria y calle cuarta, es una institución educativa que pertenece al régimen de estudio costa y de sección diurna, en la actualidad se financia con recursos del estado, ofreciendo una educación gratuita. En esta institución se educan niñas, niños, adolescente y jóvenes de la localidad y de los diferentes barrios de la parroquia como: San Cristóbal, Esperanza.

La institución educativa cuenta con 1 docente con funciones de Docente-Rector, 1 docente con funciones DECE, 1 trabajador de servicio, 10 docentes y estudiantes comprendidos entre los niveles de Educación General Básica Superior y Bachillerato Técnico, debido al número de la población estudiantil tiene un paralelo en cada grado y curso, es así; que Noveno AEGB en el periodo lectivo 2023-2024 cursan 30 estudiantes, 17 mujeres y 13 hombres.

### **Delimitación temporal**

En el año lectivo 2023-2024.

### **Objetivo General**

- Diseñar un taller e-learning utilizando recursos tecnopedagógicos para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del noveno año de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque en la asignatura de Estudios Sociales.

### **Preguntas Científicas**

- ¿Como analizar los fundamentos teóricos que respaldarán la metodología e-Learning y los tipos de recursos Tecnopedagógicos que se utilizarán en el presente trabajo investigativo?



- ¿Cuáles son las actividades interactivas en la plataforma mil aulas en la asignatura de Ciencias Sociales que se utilizaran de la primera Unidad del currículo nacional de Noveno Año EGB?
- ¿Como se va a evaluar el nivel de satisfacción en los estudiantes sobre la aplicación del taller e-learning, como estrategia pedagógica para el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en la UE Enrique Ponce Luque?

### **Objetivos Específicos**

- Analizar los fundamentos teóricos que respaldarán la metodología e Lear Ning y los tipos de recursos Tecnopedagógicos que se utilizarán en el presente trabajo investigativo.
- Crear actividades interactivas en la plataforma mil aulas en la asignatura de Ciencias Sociales utilizando los contenidos de la primera Unidad del currículo nacional de Noveno Año EGB.
- Evaluar el nivel de satisfacción en los estudiantes sobre la aplicación del taller e-learning, como estrategia pedagógica para el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en la U.E Enrique Ponce Luque.

### **Métodos a Emplear**

#### **Método matemático descriptivo**

Para finalizar el proceso de investigación se investigará un método matemático descriptivo. En otras palabras, recopila datos cuantificables que se pueden analizar estadísticamente en una población objetivo. Por lo tanto, este tipo de estudio tiene la forma de preguntas cerradas, lo que limita las oportunidades de obtener información exclusiva. Sin embargo, si se utiliza correctamente, puede permitir que la información obtenida se defina con mayor precisión, con ello se logra que la importancia de un elemento en relación con un grupo de participantes y la población presentada sea más detallada y organizada (Bueno Díaz , 2021) .



Por consiguiente, el método estadístico matemático proporcionará una guía organizada e imparcial para la recolección, análisis y obtención de conclusiones de los datos obtenidos. A sí mismo, resultará sumamente útil para evaluar la efectividad de E-Learning como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje relacionado con el estudio descubrimiento y adquisición de los conocimientos necesarios para su mejora en la asignatura de Estudio Sociales.

### **Método analítico y sintético**

Sostiene que, durante el presente el proceso de investigación, el análisis y la síntesis debe llevarse a cabo de manera consciente e intencional. Según Torres Miranda (2020) manifiesta que “la síntesis es necesaria para descomponer los elementos que conforman la situación problemática y la información que se posee, relacionándolo entre sí y vinculándolos con el problema como un todo” (p.4). De la misma manera, la inducción y la deducción se complementan en el proceso de conocimiento e investigación científica. A través del uso de razonamiento inductivo para estudiar los casos específicos, se puede obtener generalizaciones que sirven como base para inferir o confirmar las teorías propuestas y generar conclusiones lógicas (Francescutti , 2019).

Dentro del proceso de observación se realizará el propósito y el tiempo, la precisión de los resultados esperados y la creación de la guía para apoyo y ejecución de proyecto de investigación. A si mismo se decide emplear la encuesta la cual nos servirá como herramienta en la investigación investigativa. Para Serrano y Hernández Villafaña (2020) “Una encuesta es un instrumento de recopilación de información compuesta de un conjunto limitado de preguntas mediante el cual el sujeto proporciona información sobre sí mismo y / o sobre su entorno (p.20)

### **Método Empírico**

El método empírico facilitó la recopilación sistemática de datos reales para evaluar si la



estrategia alcanzó los resultados deseados en cuanto a la implementación, funcionalidad e interacción de la herramienta E-Learning, utilizada por los estudiantes de noveno AEGB en el estudio de la Conquista Española. Este enfoque permitió comparar el nivel de conocimiento de los estudiantes antes y después de la implementación de la herramienta digital, mediante la aplicación de un Pre Test y un Post Test, así como a través de la observación participación activa durante el proceso de aprendizaje.

En relación con lo mencionado anteriormente, este método se encuadra dentro del diseño de investigación conocido como cuasi experimental, ya que implica un trabajo investigativo con la colaboración del docente. El objetivo es aplicar la herramienta digital E-Learning con la intención de analizar su eficacia en la enseñanza de la Unidad de la Conquista y Colonización de América.

(Bueno Díaz , 2021) “El uso del método empírico en la evaluación de la eficacia de E-Learning en la enseñanza de la historia: un estudio cuasi experimental.”

### **Validez y confiabilidad**

La validez y la confiabilidad son dos conceptos fundamentales en la evaluación de instrumentos de recolección de información, como cuestionarios, escalas o pruebas.

#### **Validez:**

La validez se refiere a la medida en que un instrumento realmente evalúa el constructo o fenómeno que se supone que está midiendo. Es decir, ¿el instrumento realmente mide lo que se pretende medir?

- **Validez de Contenido:** Se refiere a si el instrumento cubre adecuadamente todos los aspectos del constructo que se está midiendo. Para evaluarla, se consulta a expertos en el campo para que revisen y evalúen el contenido del instrumento.



- **Validez de Criterio:** Compara los resultados del instrumento con los resultados de otro instrumento o medida que se considera "estándar". Si los resultados están correlacionados, se considera que el instrumento tiene validez de criterio.

### **Confiabilidad:**

La confiabilidad se refiere a la consistencia y estabilidad de las mediciones realizadas por un instrumento a lo largo del tiempo y en diferentes situaciones. Si un instrumento es confiable, se espera que produzca resultados similares en condiciones similares.

- **Confiabilidad Test-Retest:** Implica administrar el mismo instrumento a la misma población en dos momentos diferentes y comparar los resultados. Si los puntajes son consistentes, el instrumento es considerado confiable.
- **Confiabilidad de Consistencia Interna:** Se evalúa mediante estadísticas como el coeficiente alfa de Cronbach, que mide la consistencia entre los ítems de un instrumento. Si los ítems miden el mismo constructo, se espera que las respuestas estén correlacionadas.
- **Confiabilidad entre Evaluadores (Inter observador):** Se aplica cuando hay más de un evaluador que utiliza el mismo instrumento. Se busca que los diferentes evaluadores lleguen a resultados similares.

### **Consideraciones Importantes:**

- La validez y confiabilidad son características que deben ser evaluadas de manera continua, especialmente si se realizan adaptaciones o modificaciones al instrumento.
- La validez y confiabilidad de un instrumento pueden variar dependiendo del contexto y la población a la que se aplica. Por lo tanto, es importante realizar pruebas piloto y estudios de validación específicos.



- La combinación de métodos (validez de contenido, criterio y constructo) proporciona una evaluación más completa de la calidad de un instrumento.
- Con la ayuda de dos expertos se procedió a validar nuestros instrumentos de recolección de información tanto a líderes como a docentes los mismos que no realizaron ninguna observación alguna ver anexo 5 valides de expertos.

### Técnica de análisis de datos

La técnica de análisis de datos para la creación de cuadros estadísticos implica varias etapas. Aquí te proporciono una descripción general del proceso:

1. **Recopilación de Datos:** En primer lugar, se recopilan los datos relevantes para el estudio. Estos datos pueden provenir de encuestas, experimentos, bases de datos, registros históricos, entre otros.
2. **Organización de Datos:** Los datos recopilados se organizan de manera sistemática. Esto puede implicar la creación de una hoja de cálculo o una base de datos que contenga la información de manera estructurada.
3. **Limpeza de Datos:** Es importante revisar y limpiar los datos para eliminar cualquier error, valor atípico o inconsistencia que pueda afectar la precisión de los resultados.
4. **Categorización y Clasificación:** Dependiendo del tipo de datos, es posible que se necesite categorizar o clasificar la información. Por ejemplo, si se trata de datos categóricos, se agruparán en diferentes categorías.
5. **Cálculos y Medidas Descriptivas:** Se pueden calcular estadísticas descriptivas como la



media, la mediana, la moda, la desviación estándar, etc. Estas medidas proporcionan un resumen numérico de los datos.

**6. Diseño del Cuadro Estadístico:** Se determina qué tipo de cuadro estadístico será más apropiado para representar los datos. Pueden ser tablas de frecuencias, gráficos de barras, gráficos circulares, histogramas, entre otros.

**7. Etiquetas y Títulos:** Se agregan etiquetas y títulos a los cuadros estadísticos para proporcionar contexto y facilitar la comprensión de la información.

**8. Interpretación y Análisis:** Una vez que se han creado los cuadros estadísticos, es importante analizarlos para extraer conclusiones y responder a las preguntas de investigación.

**9. Presentación de Resultados:** Los cuadros estadísticos y los hallazgos se presentan de manera clara y organizada en informes, presentaciones o cualquier otro medio que sea relevante para la audiencia.

## Universo y Muestra

El término población se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos que se estudian o investigan. En cambio, una muestra es un componente o subconjunto de datos seleccionados previamente para el estudio de caso de una investigación planteada, con ello se desea realizar una deducción quienes serán los entes a ser consultados y se desarrolle el proyecto de la mejor manera (Robles Pastor, 2019).

## Sujeto de Estudio

Estudiantes de Noveno Año EGB de la U.E. Enrique Ponce Luque.

## Población

Al hablar de población en un proyecto investigativo se hace referencia principalmente a todo





el conglomerado de personas o individuos que son sujetos de estudios para determinar el caso, estos pueden ser quienes formen parte de un grupo o conglomerado como la ciudad, un pueblo, los empleados de una fábrica o los docentes y estudiantes de un colegio o escuela. Al referirnos al tamaño de la población, se hace hincapié en el total de todos quienes lo conforman, no así la muestra que es a la inversa, se trata de un selecto grupo de personas o individuos elegidos al azar para participar en la investigación. Se entiende como población al conjunto total de elementos que conforman el fenómeno de estudio, como señala Ñauas et al., (2014):

Por lo tanto, la población de nuestra investigación estará dados por los 30 Estudiantes de Noveno Año de U.E. Enrique Ponce Luque de la provincia de los Ríos Cantón Quevedo.

### **Muestra**

Para la elaboración del diseño del estudio se toma en cuenta la muestra del sujeto, sobre los cuales se habrán de recoger los datos. Basándonos en el enfoque de investigación, los objetivo y el diseño de estudio, optamos por utilizar un método no probabilístico, específicamente el muestreo por cuota. Según (Robles Pastor, 2019) “Este muestreo se emplea cuando no se puede disponer de una muestra escogida al azar, pero aun así se quiere una muestra representativa de la población y se fija en número de individuos” (p.2). Este método se emplea mucho en las encuestas.

Así mismo se debe tomar en cuenta el tipo de muestreo utilizado en este estudio con lo cual se escogerá los participantes, específicamente una muestra de 24 estudiantes.

### **Categorías de la Investigación**

La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las



condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental (p.31)

### **Diseño de investigación**

Siguiendo este orden, el presente estudio cuenta con un diseño no experimental porque busca establecer relación entre los objetivos bajo estudio sin la manipulación de ninguna de ellas, pues se busca utilizando recursos tecnopedagógicos para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante un diseño del taller e-learning, en la asignatura de estudios sociales de noveno año.

### **Nivel de investigación**

Por último, el nivel o alcance de investigación es descriptiva debido a que por la revisión de literatura se conoce que la problemática abordada es muy frecuente en los salones de clases y a través de la ejecución del presente se busca identificarlo en la muestra bajo estudio. Sobre este nivel de investigación Lozano (2019) que:

(...) se conocen las características del fenómeno y lo que se busca, es exponer su presencia en un determinado grupo humano. En el proceso cuantitativo se aplican análisis de datos de tendencia central y dispersión. En este alcance es posible, pero no obligatorio, plantear una hipótesis que busque caracterizar el fenómeno del estudio (s. p)

### **Importancia, Necesidad social, novedad y actualidad científica**

La presente investigación tiene un punto de partida, la cual es la importancia del uso de las TIC, la misma que debe enfocarse en aumentar la participación de los estudiantes en el aula y proporcionar espacios para que expresen sus opiniones. El maestro debe evitar la memorización y fomentar la criticidad, que es un aprendizaje duradero. Aunque el sistema educativo ha sufrido cambios drásticos debido a la pandemia, los docentes pueden ser empoderados y motivados para utilizar las herramientas tecnológicas para adaptarse a la nueva situación. El Mineduc proporciona a



los maestros pautas metodológicas para la transición del currículo presencial al virtual.

Los estudiantes deben evitar la memorización y fomentar la reflexión crítica, que es un aprendizaje duradero. De la misma manera los alumnos pueden ser empoderados y motivados para utilizar las herramientas tecnológicas para adaptarse a esta nueva etapa digital, la cual ayuda a desarrollar nuevas habilidades y puedan adquirir nuevos conocimientos con el uso de plataformas interactivas y educativas. La importancia de realizar el taller con la metodología e-Learning genera vínculos de aprendizaje directos con los alumnos y a su vez utilizar recursos tecnopedagógicos fortalece la autonomía del estudiante transformándolo en un ente creativo e imaginativo.

Para basarse en la actualidad científica se trabajará con herramientas digitales que hacen referencia al software que se usa desde una computadora para facilitar el trabajo docente. Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de computadora que tienen un propósito educativo. Para obtener resultados positivos, es importante tener en cuenta el conocimiento previo del estudiante al implementar estas herramientas digitales (Carcaño Bringas, 2021).

Genially como herramienta digital es una plataforma que facilita la creación de materiales educativos utilizando herramientas audiovisuales. Esta es una plataforma digital que ofrece una amplia gama de recursos para crear contenidos interactivos, incluidos pósteres, infografías, mapas, videos, entre otros donde se puede combinar textos con imágenes, fotos y audios". Esto permite a los maestros que utilizan esta herramienta tener acceso a recursos educativos e innovadores que despiertan el interés de sus estudiantes (Ponce Johanna , 2021).

Dentro de las herramientas digitales tenemos plataformas como YouTube que se ha convertido durante los últimos años en un recurso de aprendizaje necesario en el sistema educativo, debido a las



diversas presentaciones por video que se puede encontrar tan solo ubicando el tema en el buscador (Romero, 2021). Además, un buen instrumento de Gamificación es Kahoot el mismo que es un software reconocido por presentar características propias de juegos, es una herramienta gratuita que también tiene funciones de paga. Permite crear evaluaciones personalizadas a partir de multimedia para mejorar la actividad (Magadán Díaz y Rivas García, 2022).

GoConqr la cual crea con facilidad esquemas de gran atractivo visual que activarán tu imaginación, mapas mentales entre otros (Ramírez Marín, 2021), así mismo es la plataforma I'm a puzzle que cuenta con propias imágenes para crear rompecabezas. El cual ayuda a los usuarios a mejorar la visión y la concentración, además, estimula la inteligencia lógico matemática (Tiching, 2018).

Para la creación de Infografías y presentaciones tenemos a Canva la cual es herramienta interactiva que permite al docente crear un usuario y dar uso de diversas plantillas que cumplen funciones diferentes según la necesidad que se determine en el momento, cumple con las características de gratuidad, por ende, docentes y estudiantes pueden acceder sin problema (Neto Chusín y Pungaña Villalva, 2022). Sin embargo, la plataforma Jigsaw crea diseños para rompecabezas para activar el pensamiento creativo del estudiante y relacionar el aprendizaje con la construcción de imágenes (Machicado y Rithner, 2021).

Por otra parte, Voki es una herramienta que crea avatares para tener una guía de aprendizaje más interactiva la cual da presentaciones en distintos idiomas (Educarchile, 2021), con la cual los MOOC son plataformas digitales diseñadas para el aprendizaje se basa en la diversidad de opiniones y el fomento de conexiones, los mismos favorecerán el aprendizaje continuo y compartido por una comunidad de usuarios afines entre sí. Esta modalidad promueve la creatividad, autonomía y



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

aprendizaje de los usuarios (Jaramillo Medina, 2021).

Para evaluaciones tenemos a Quizizz que es esta herramienta cumple características parecidas a Kahoot. Es una herramienta gratuita que se utiliza solo para evaluaciones formativas, permite la personalización del recurso multimedia (Huaman Bautista, 2020), y por último a Educaplay que es un recurso utilizado con frecuencia por los docentes para fortalecer los conocimientos de los estudiantes, debido a las funciones como sopa de letras, crucigramas, recorridos, dictados, adivinanzas (Collanque Pinto, 2022).





## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Tipos de Métodos de enseñanza

#### 1.1.1 Aprendizaje basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una estrategia de innovación educativa que desarrolla proyectos de aula basados en los estándares. El ABP también busca solucionar problemas reales en la comunidad escolar. Esta innovación educativa involucra a los estudiantes de manera activa en el aprendizaje al pedirles que investigan una pregunta o problema real y luego creen una solución concreta. Cada proyecto presenta un desafío o pregunta difícil que ayuda a los estudiantes a investigar y desarrollar el proyecto. Deben generar preguntas y buscar respuestas de varias fuentes durante esta búsqueda. En este proceso, la comunidad escolar analiza qué, cómo y por qué está aprendiendo. Finalmente, los estudiantes y los estudiantes muestran sus proyectos a un público real de su comunidad (Salido López, 2020).

#### 1.1.2 Aula Invertida

El aula invertida ofrece un método de enseñanza diferente al tradicional. Es un método revolucionario porque reemplaza al sistema educativo convencional, así mismo es conocida como Flipped Classroom, animan a los estudiantes a estudiar y preparar contenidos fuera de clase, mientras que las tareas en las aulas son más participativas. En las clases presenciales, los estudiantes realizan las tareas, participan en debates y aprovechan el tiempo para analizar conceptos o crear trabajos en grupo. (Cardoso Espinosa, 2022).

#### 1.1.3 Aprendizaje Basado en Problemas

El aprendizaje basado en problemas es un método de enseñanza innovador que utiliza problemas complejos del mundo real para ayudar a los estudiantes a aprender conceptos y principios.



Este enfoque se diferencia de la presentación directa de hechos y conceptos. Es un sistema que funciona de manera diferente al tradicional; primero se presenta el problema, se identifican las necesidades, se busca información y, finalmente, se vuelve al problema. Los estudiantes se convierten en los protagonistas del aprendizaje en este contexto ( Bermúdez Mendieta, 2021).

#### **1.1.4 Metodología e-learning**

El fundamento e-learning, el cual es un enfoque de aprendizaje electrónico, con ello permite que la educación se transmita a través de Internet y las TIC, lo que permite la interacción del usuario tanto con materiales didácticos como herramientas digitales. El término "e-learning" es una versión abreviada de aprendizaje electrónico, que se refiere específicamente al aprendizaje mediante el uso de herramientas tecnológicas (Jarrín Miranda, 2023).

El desarrollo de la instrucción virtual y el aprendizaje electrónico ha cambiado en el panorama educativo, abriendo una amplia gama de oportunidades para el aprendizaje tanto individual como organizacional. Como resultado la educación en línea está ocupando cada vez más espacio dentro de diversas organizaciones empresariales y educativas. La metodología e-learning se está volviéndose cada vez más popular, lo cual tiene mucho sentido si consideramos la diversidad de cosas e interacciones que se puede lograr mejorando claramente el sistema educativo transformándolo en objetivo y sistemático (Ramos y Pérez, 2020).

#### **1.1.5 Metodología e-Learning en el Proceso de Enseñanza**

Los medios de enseñanza se consideran el material de soporte de los métodos y están determinados en primer lugar por el objetivo y el contenido de la educación, los cuales son determinantes para su selección y uso. Vincular la metodología e-Learning con el proceso de enseñanza manifiesta que es un método de enseñanza en el que los estudiantes participan en el proceso



de aprendizaje al desarrollar su inteligencia y comprensión. El aprendizaje activo ayuda a los estudiantes a comprender y usar el aprendizaje significativo en diferentes entornos y situaciones (Pacheco Castro, 2023).

Cuando se establece un diseño que pueda dirigir el proceso que queremos alcanzar, todo el proceso de enseñanza aprendizaje es alcanzable. El esquema de aprendizaje utilizado en este proceso. Define y planifica la actuación de todos los elementos que participan en las relaciones didácticas, incluidos los roles de los profesores y los estudiantes. El espacio de aprendizaje puede compararse con un teatro, en el que los métodos de aprendizaje son representados por obras de teatrales y el diseño de aprendizaje es un guión. El e-learning es el sistema educativo que se ha vuelto más popular en los últimos tiempos. Sin embargo, es solo una parte de la innovación digital que vivimos experimentando y que también ha innovado la forma en que adquirimos contenido educativo (Locarno Flórez , 2020).

## **1.2 Métodos de enseñanza**

Para que los estudiantes alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados por el docente con la correcta utilización de métodos representan un camino y una herramienta concreta que se utiliza para transmitir los contenidos curriculares, procedimientos y principios a los estudiantes. Para decirlo de otra manera, los métodos son los medios por los cuales se guía el proceso de enseñanza-aprendizaje, los cuales dan las guías al alumno para desarrollar su vida estudiantil sin ningún problema. Además, La definición de métodos de enseñanza es una colección de técnicas y principios utilizados por los profesores para lograr los objetivos de aprendizaje que han establecido para sus alumnos y ayudarlos a crecer como individuos imaginativos, creativos y autónomos (Sánchez Guerrero y Víctor Rubén, 2021).

Para que un método sea eficaz debe tener en cuenta las características y singularidades de los



estudiantes, así como qué deben aprender y cómo se pueden determinar sus capacidades cognitivas de aprendizaje, identificando sus fortalezas y debilidades. Los métodos de enseñanza modernos e innovadores que todos los docentes deben utilizar en el aula para satisfacer las necesidades cambiantes de aprendizaje de los estudiantes están vinculados con las Tic, ya que son estas herramientas tecnológicas dotadas de plataformas lúdicas e interactivas que permite al estudiante disfrutar de las actividades académicas jugando (Gamificación) (Chasipanta, 2021).

Según Montero (2018), “con respecto a la temática de los procesos de enseñanza-aprendizaje, es crucial identificar lo que es innovación y lo que es necesario incorporar como ayuda al docente a partir de lo que sabe hacer, lo que domina” (p.9). Esto no se la simplicidad de las herramientas o a los problemas con los medios que influyen, sino también a la implementación de modelos y estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los participantes principales del proceso de enseñanza en línea son, Rodríguez (2012) manifiesta que “los docentes o tutores, los estudiantes, los proveedores de contenido y los administradores. Los maestros son responsables de supervisar el proceso de enseñanza mediante el uso de la tecnología, ya que se convierte en un dinamizador del conocimiento” (p.19).

Alvarado et al. (2018), hace referencia que el proceso de enseñanza-aprendizaje se define como un entorno en el que el estudiante es el protagonista principal y el maestro actúa como facilitador de los procesos de aprendizaje. Leer, compartir sus experiencias y reflexionar sobre ellas, compartir sus puntos de vista con sus compañeros y el maestro son los estudiantes quienes construyen el conocimiento. El objetivo de este espacio es que los estudiantes disfruten del aprendizaje y se comprometan con él por toda la vida. El proceso de enseñanza-aprendizaje se compone de una unidad que tiene como objetivo y fin contribuir a la formación integral de la personalidad del futuro



profesional, aunque el docente lo sigue dirigiendo para promover el aprendizaje de los diferentes.

### 1.2.1 Recursos Tecnopedagógicos

La tecnopedagogía o mejor conocida como pedagogía digital, que es otro nombre para ella, nace como una colección de ideas, conceptos y métodos relacionados con la innovación y el avance en el campo de la educación en la era digital. El objetivo de la tecnopedagogía es proporcionar una respuesta pedagógicamente sólida a la influencia de las herramientas digitales de enseñanza-aprendizaje. Hay entusiasmo por trabajar con tecnología en la educación, pero también hay confusión sobre lo que eso implica debido a la amplia gama de áreas en las que se puede utilizar. El argumento ha evolucionado en torno a la posición que ocupa la tecnología en relación con la educación actual, ya que ha tenido fuertes cambios con el modelo tradicional a lo largo de los años (Méndez Avilez, 2020).

El modelo tecnopedagógico de virtualización de ambientes educativos busca con su implementación, que tanto los contenidos, como los medios y recursos cumplan con la adquisición de las competencias, favoreciendo la creación de espacios de aprendizajes significativos y autónomos; su aplicación en el diseño de aulas asegura la creación de propuestas pedagógicas de calidad, ya sea de tipo e-Learning o b-Learning, los mismos que se pueden desarrollar de forma sincrónica o asíncrona. Además, es una representación conceptualmente integrada de un EVA (Guastay Lema , 2022).

### 1.2.2. Motivación para el Aprendizaje

Según varios expertos, no solo es necesario tener las habilidades, conocimientos y estrategias adecuadas para absorber cualquier tipo de aprendizaje o realizar cualquier tarea o acción, sino también tener la intención y la disposición hacia él. Como resultado, el estudiante se vuelve indiferente,



aburrido y sin interés. La motivación del estudiante proviene de su propia autonomía y está estrechamente relacionada con sus intereses e intereses. Al estar motivados intrínsecamente, los estudiantes tienen razones para estudiar y resolver problemas de una variedad de desafíos. También desarrolla habilidades cognitivas y evitan el fracaso para lograr el éxito. Por lo tanto, cumplen con las expectativas de sus familias (Angeles Ñiquen , 2020).

### 1.3 Proceso de Enseñanza Aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje se entiende como un sistema intencional de comunicación que implica implementar estrategias pedagógicas con el fin de facilitar el aprendizaje. Al respecto, sostienen que el proceso educativo es comunicativo porque el docente planifica, comunica, socializa y proporciona a los estudiantes contenidos científico-histórico, para luego entablar interacciones con la comunidad educativa aplicando, cuestionando, verificando o contrastando la información. Se supone que él está guiado por la actividad conocida como instrucción. En consecuencia, antes de comprender la relación que existe entre estas dos ideas fundamentales de la didáctica, es necesario tener una comprensión clara de lo que significa enseñar y aprender. Esta comprensión debe ser tanto teórica como práctica (Espina-Romero , 2022).

Los procesos de enseñanza-aprendizaje se unen para formar una entidad única que tiene como objetivo apoyar el desarrollo humano holístico del estudiante y facilitar la adquisición de muchos conocimientos, incluidos hechos, habilidades, cualidades y valores. El educador debe ser consciente de estos componentes del proceso de enseñanza - aprendizaje y poseer control sobre ellos para que puedan gestionarlos de acuerdo con los objetivos que persigue y el paradigma educativo que más le convenga. El docente debe tener un conocimiento pleno de las materias involucradas, los objetivos, el currículo, las competencias, el contenido, las estrategias, herramientas o recursos de instrucción, las



estructuras organizacionales, la infraestructura y la evaluación, con el fin de manejar un panorama más amplio con los alumnos y conocer sus fortalezas y debilidades en el proceso educativo (Borja y Benavides, 2020).

### 1.3.1 Tipos de Aprendizaje

Sin duda, enseñar y aprender son dos actividades que van de la mano. La misma que Permite impartir conocimientos con éxito al estudiante. Es crucial que él alumno sea capaz de comprender cada concepto que aprende a través de procesos académicos con ello debe poder poner en práctica los conocimientos adquiridos, ayudarlo a resolver problemas complejos diversos métodos pedagógicos utilizados por el docente, de la misma manera debe tener en cuenta durante el proceso de creación cuán capaces y hábiles es la población estudiantil, para lo cual el profesor es crucial ya que juega un papel importante como mentor del estudiante (Roa Rocha, 2021).

### 1.3.2 Aprendizaje Cooperativo

La cooperación implica trabajar juntos para lograr objetivos compartidos. Los participantes trabajan para lograr resultados que los beneficien a ellos mismos y a los demás miembros del grupo. Es un método de enseñanza en el que los estudiantes trabajan en grupos pequeños para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Este enfoque contrasta con el aprendizaje competitivo, donde cada estudiante compite con sus compañeros para lograr objetivos académicos como recibir una calificación excelente, que sólo unos pocos estudiantes son capaces de recibir (Zurita Aguilera, 2021).

Tres tipos diferentes de grupos de aprendizaje incluidos en el aprendizaje cooperativo tienen a destacarse como los grupos formales de aprendizaje, los mismos que funcionan durante un período de tiempo que varía desde una hora hasta muchas semanas de clase, en estos grupos, los estudiantes colaboran para lograr objetivos compartidos mientras se aseguran de que ellos y sus compañeros de



grupo realicen con éxito la tarea de aprendizaje asignada. que ellos y sus compañeros de grupo realicen exitosamente la tarea de aprendizaje en conclusión se puede utilizar cualquier tema y dentro de varios planes de estudio se puede organizar de manera cooperativa y salir adelante con la planificación asignada (Basantes y Santos, 2029).

### 1.3.3 Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje se ha desarrollado en el campo de la psicología educativa y está directamente relacionado con el constructivismo y los enfoques cognitivos. Es una metodología que une procesos de enseñanza-aprendizaje que resultan de una colaboración constructiva, productiva y respetuosa para alcanzar los objetivos de impartir conocimientos. El intercambio de conocimientos entre socios y la participación activa y respetuosa son componentes esenciales del trabajo colaborativo a la hora de desarrollar una tarea, crear un entendimiento compartido o resolver un problema. El ambiente de trabajo colaborativo fomenta niveles más altos de desarrollo cognitivo, mejora el aprendizaje y facilita la construcción social del conocimiento y el intercambio de información (Guerrero y Sánchez, 2019).

El componente sociocognitivo del aprendizaje cooperativo es lo que impulsa la interacción social en el contexto de la cooperación a nivel de pareja. Además, es durante esta interacción que los estudiantes participan en una negociación activa que tiene el potencial de generar ideas autónomas. En el aprendizaje la intersubjetividad se demuestra a través de la interacción comunicativa, en la que el individuo en este caso el estudiante construye significados en relación con su entorno sociocultural. Del mismo modo el aprendizaje colaborativo se sitúa en el sentido de que aparece en el contexto educacional y forma relaciones grupales entre compañeros que facilita el trabajo académico de manera exponencial y positiva (García, 2021).



#### 1.3.4 Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es un proceso que abarca la parte emocional, sentimientos motivaciones y la parte cognitiva. En este tipo de aprendizaje, el estudiante hace uso de conocimientos previos para adquirir nuevos conocimientos. El proceso comienza cuando la nueva información se conecta con las experiencias que hemos tenido y otros conocimientos que hemos adquirido a lo largo del tiempo. La motivación y la importancia que se atribuyen a lo que se aprende afectan la forma en que las habilidades y los conocimientos previamente adquiridos se vinculan en este proceso de aprendizaje y cómo se integra en ellos la nueva información. La clave que distingue entre estos dos enfoques de la construcción del conocimiento y las habilidades que pueda desarrollar el estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Baque Reyes y Portilla Faican, 2021).

#### 1.4 Plataformas LMS

##### 1.4.1 Moodle Plataforma Educativa

Plataformas como Moodle son entornos de aprendizaje que incluyen un conjunto de herramientas para el aprendizaje en línea y permiten la interacción profesor-alumno a distancia o en virtualidad. El Sistema de gestión del aprendizaje creado para brindar a los educadores, administradores y estudiantes, el cual tiene acceso a un sistema único, integral y seguro para construir ambientes de aprendizaje individualizados (Sánchez Pérez, 2020).

El uso de Moodle en el aula permite a los estudiantes desarrollar una variedad de habilidades y destrezas que serán útiles en el mundo real, esto tiene un impacto en su aprendizaje porque les ayuda a comprender mejor el material y les da más confianza para participar, lo que ayuda a crear un ambiente de aprendizaje positivo. Los beneficios de gestionar una plataforma educativa van desde mostrar a los estudiantes otras formas de aprender hasta ayudar a prevenir el abandono escolar de los



adolescentes (Videa Ruiz , 2021).

#### 1.4.2 Mil aulas

Es un servicio de alojamiento en la plataforma Moodle. Los usuarios conocen que Moodle es uno de los sistemas de gestión del aprendizaje más eficaces y disponibles de manera gratuita para brindar cursos a través de la metodología e-learning, lo que significa que cualquiera puede descargarlo, instalarlo y modificarlo sin pagar una tarifa ni adquirir una licencia. Además, la plataforma cuenta con varias herramientas que le permiten al estudiante afianzar los conocimientos vistos en clase. Una vez que los estudiantes realizan sus actividades deben enviarlas para su posterior revisión. Moodle es una gran opción para comenzar con la educación en línea por que puede ser utilizado tanto por instituciones reconocidas como por profesores individuales para brindarles a sus estudiantes acceso a herramientas de aprendizaje que los ayudarán a avanzar en sus carreras académicas brindado una educación de calidad (Lindao Herrera , 2019).

#### 1.4.3 Ventajas de la plataforma MLS

La plataforma MLS (Sistema de Gestión de Aprendizaje, por sus siglas en inglés) ofrece una serie de ventajas significativas en el ámbito educativo. A continuación, se presentan algunas de las ventajas clave, respaldadas por referencias bibliográficas:

1. **Acceso flexible al contenido educativo:** Las plataformas MLS permiten a los estudiantes acceder al contenido del curso en cualquier momento y desde cualquier lugar con conexión a Internet, lo que fomenta el aprendizaje autónomo y la flexibilidad en el horario de estudio (Beldarrain, 2006).
2. **Interacción y colaboración:** Facilitan la comunicación entre estudiantes y profesores a través de herramientas como foros de discusión, chats en línea y videoconferencias, promoviendo la



colaboración y el intercambio de ideas (Khan, 2017).

3. **Personalización del aprendizaje:** Las plataformas MLS pueden adaptarse para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes, proporcionando materiales de aprendizaje personalizados y permitiendo el seguimiento del progreso individual (Puentedura, 2006).
4. **Diversidad de recursos multimedia:** Ofrecen una variedad de recursos multimedia, como videos, presentaciones interactivas y simulaciones, que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje y atienden a diferentes estilos de aprendizaje (Means et al., 2009).
5. **Retroalimentación inmediata:** Permiten a los estudiantes recibir retroalimentación instantánea sobre su progreso a través de pruebas en línea, evaluaciones automáticas y comentarios de los profesores, lo que promueve un aprendizaje continuo y efectivo (Narciss, 2008).

De acuerdo a lo investigado las plataformas MLS ofrecen una serie de ventajas significativas que pueden transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos educativos. Al proporcionar acceso flexible al contenido, fomentar la interacción y colaboración, personalizar el aprendizaje, ofrecer una amplia gama de recursos multimedia y proporcionar retroalimentación inmediata, estas plataformas tienen el potencial de mejorar la calidad y la efectividad de la educación. Sin embargo, es importante reconocer que su implementación exitosa requiere una planificación cuidadosa, capacitación adecuada y un compromiso continuo con la mejora y la innovación educativa. Con un enfoque centrado en el estudiante y el uso estratégico de la tecnología, las plataformas MLS pueden desempeñar un papel clave en la creación de experiencias de aprendizaje enriquecedoras y significativas para todos los estudiantes.



## 1.5 Tecnologías de la Información

El progreso e inicio de la tecnología, como el internet, ha llevado a cambios únicos en la sociedad. En este sentido, la educación ha sido objeto de cambios tanto en los procesos pedagógicos como en las técnicas docentes. En el ámbito educativo, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han tenido un impacto significativo en estas adaptaciones a los nuevos escenarios de la era de la información. Así mismo, la pandemia de COVID-19, en el país se impulsó la digitalización obligatoria durante una medida preventiva para asegurar el acceso a la educación el confinamiento ( Tapia Cortes, 2020).

La implementación de las TIC por parte de las instituciones educativas desde un enfoque de innovación, con la ayuda de los recursos tecnológicos, es una gran preocupación que afecta a los educadores. Sin embargo, el personal docente no ha recibido la formación adecuada, con base en este precepto, se concluye que es importante diseñar, implementar y construir actividades pedagógicas que involucren herramientas tecnológicas en conjunto con los docentes, así como capacitaciones que permitan a las instituciones digitalizarse para lograr objetivos claros (Tuesta Panduro, 2021).

### 1.5.1 Las Tic en la Educación

Es importante señalar que, una vez que se ha presentado la realidad docente en relación a la adaptación a la virtualidad, es importante que los docentes reciban capacitación que incluya el uso de las TIC en la enseñanza. Por lo tanto, sus habilidades tecnológicas deben mejorarse y fortalecerse. Por lo tanto, los maestros deben utilizar los dispositivos tecnológicos a través de estrategias pedagógicas que contribuyen a la mejora del aprendizaje. Es esencial enfatizar que el uso de las TIC mejora significativamente el proceso educativo ( Barragán Martínez, 2022).

Por lo tanto, las propuestas de mejora del sistema educativo no solo deben incluir cambios en



el currículo y el uso de herramientas tecnológicas, sino también actualizar a los maestros para que desarrollen metodologías activas. La tecnología ha influido principalmente en la escuela, y a su vez en el trabajo de los maestros, convirtiéndose en parte de la vida escolar. La integración de las estrategias educativas con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación ha generado nuevas formas de enseñar que resaltan la creatividad de los maestros en la creación de nuevos métodos y técnicas de enseñanza. En la actualidad, el sistema educativo se enfrenta a la tarea de reorganizarse y adaptarse al entorno actual, en el que las TICs están incorporadas a la educación (Zambrano Vacacela , 2020).

### **1.5.2 Gamificación**

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que utiliza el juego como una dinámica de aprendizaje y tiene la ventaja de adaptarse a una variedad de metodologías, además es una estrategia que debe guiarse por modelos pedagógicos para garantizar que coadyuve al aprendizaje de los estudiantes. La gamificación busca incorporar elementos como la recompensa, el reconocimiento, la competitividad y la pertenencia en el proceso educativo, así mismo es una combinación de diversión y motivación, que contribuyen significativamente al crecimiento social, emocional y cognitivo de los estudiantes. Para lograr este objetivo, el maestro debe desarrollar una dinámica única que tenga en cuenta los elementos del juego utilizando herramientas digitales (Ardila-Muñoz, 2019).

Por lo tanto, la gamificación es un esfuerzo por innovar en la educación que se basa en la motivación de los estudiantes. La gamificación se considera una herramienta o clave para motivar a los estudiantes, siendo uno de sus objetivos principales influir en el alumnado y que viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía. Se puede inferir que los educadores que apoyan el uso de la gamificación parten de un modelo actual de aprendizaje (Sánchez Pacheco, 2019).



### 1.5.3 Las Tic en la Educación Inclusiva

Los maestros creen que cuentan con un modelo pedagógico-didáctico que utilizan las TIC es esencial (Blanco-García et al,2016). En otras palabras, los docentes no solo quieren utilizar las TIC por el simple hecho de estar allí, sino que les importa el propósito y los resultados que se pueden lograr con su uso. Si no hay una base sólida, incluso pueden mostrar escepticismo sobre sus beneficios. Los planteamientos metodológicos de los docentes determinarán si usar o no las TIC. Es posible que se necesiten cambios metodológicos en la forma en que los docentes actúen, y esto, junto con la actitud positiva que tienen.

Los maestros ven el uso de las TIC en la educación inclusiva como una herramienta esencial para ayudar a los estudiantes con NEE. A pesar de que otro estudio con estudiantes de magisterio encontró que estaban más dispuestos a la educación inclusiva en general que al uso de las TIC en la educación inclusiva. No hay diferencias entre los maestros que usan las TIC en la educación inclusiva en términos de género, edad o experiencia docente con respecto a sus creencias y actitudes. Fernández y Colmenero (2016) reconocen que para crear una educación inclusiva es necesario un análisis continuo de las prácticas y los procesos de cambio, reconociendo el papel crucial que juegan los maestros en estas dinámicas.

### 1.5.4 Estrategias Innovadoras

Los maestros utilizan procedimientos llamados estrategias pedagógicas para lograr una cohesión adecuada entre las TIC y el aprendizaje. Estas estrategias a menudo no se desarrollan eficientemente debido a la falta de planificación pedagógica. De esta manera es necesario integrar recursos educativos y herramientas tecnológicas que fomenten un mayor aprendizaje en los estudiantes para que las estrategias pedagógicas con componentes virtuales sean efectivas. Además,



la tecnología se produjo socialmente en el contexto de la educación virtual y se integró en la educación modelos a través de centrados en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes. Además, la propuesta es mejorar las habilidades digitales de los docentes y el proceso de alfabetización digital para todos los involucrados en el proceso educativo (Sánchez Reyes y Calle García, 2019).

Se debe tener en cuenta que se debe partir de un diagnóstico de las características de los participantes, pudiéndose encontrar con migrantes digitales al implementar estrategias de educación virtual. Por lo tanto, la selección de recursos digitales, metodologías y herramientas debe basarse en un análisis previo que permita evaluar las posibilidades del alumnado. Por lo tanto, se han establecido como estrategias pedagógicas innovadoras para el aprendizaje colaborativo y la gamificación gracias a la tecnología más accesible (Abad Abad , 2019).

### **1.6 Herramientas Educativas Tecnológicas**

Dentro de las distintas herramientas tecnológicas se habla de las plataformas digitales que son diseñadas para el aprendizaje, la cual se basa en la diversidad de opiniones y el fomento de conexiones, los mismos favorecerán el aprendizaje continuo y compartido por una comunidad de usuarios afines entre sí. Esta modalidad promueve la creatividad, autonomía y aprendizaje de los usuarios. (Ferrer, 2019).

Las herramientas digitales facilitan la labor del maestro, lo que le da tiempo suficiente para brindar un servicio personalizado a sus estudiantes. Por lo tanto, las instituciones educativas invierten en tecnología y en capacitación directiva y docente, ya que el acceso a las herramientas digitales no garantiza que se utilicen adecuadamente. Según los estudios que comparan la enseñanza tradicional con la digital, los estudiantes están más dispuestos a esforzarse más para responder a evaluaciones



innovadoras y aprender más que en la enseñanza tradicional (Mujica-Sequera, 2021).

### 1.6.1 Herramientas Digitales de Aprendizaje

Para empezar, es importante destacar que el enfoque del análisis de herramientas digitales sea didáctico, lo que permitirá al maestro utilizar las herramientas para realizar su trabajo de manera efectiva, optimizando el tiempo que dedica a preparar la clase y lograr llamar la atención del alumno, interpretando solo lo que corresponde al maestro. El cambio educativo dependerá de variables escolares importantes, como un equipo de apoyo adecuado en TIC, infraestructura y cursos de profesionalización docente. Por lo tanto, analizamos las aplicaciones didácticas de estas herramientas, abordando solo los problemas técnicos de informática necesarios para comprender su funcionamiento (Carcaño Bringas, 2021).

El software utilizado por computadoras se conoce como herramientas digitales y se clasifica como una de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son programas de computadora con un propósito educativo; Hay programas de pago y gratuitos. Los estudiantes de Nuevas Tecnologías de la Educación deben priorizar el uso de las herramientas digitales de software libre (Mero Ponce , 2021).

### 1.6.2 Tipos de Herramientas Digitales

Puzzle junior permite crear rompecabezas mediante imágenes seleccionadas y números de piezas a unir. I´m a puzzle cuenta con propias imágenes para crear rompecabezas, el cual ayuda a los usuarios a mejorar la visión y la concentración, además, estimula la inteligencia lógico matemática y finalmente Edpuzzel consiste en editar videos y plantear interrogantes para dar seguimiento al aprendizaje de los estudiantes siendo una buena elección para fortalecer el aprendizaje.

Canva es una herramienta interactiva que permite al docente crear un usuario y dar uso de



diversas plantillas que cumplen funciones diferentes según la necesidad que se determine en el momento, cumple con las características de gratuidad, por ende, docentes y estudiantes pueden acceder sin problema (Sanchez Chavez, 2020). Jigsaw tiene varios diseños para rompecabezas para activar el pensamiento creativo del estudiante y relacionar el aprendizaje con la construcción de imágenes (Sarmiento Pedraza, 2021). Por otro lado, YouTube se ha convertido durante los últimos años en un recurso de aprendizaje necesario en el sistema educativo inicial, debido a las diversas presentaciones por video que se puede encontrar tan solo ubicando el tema en el buscador (Nuñez, 2021).

Dentro de la técnica de la Gamificación se puede utilizar plataformas como Kahoot que es un software reconocido por presentar características propias de juegos, es una herramienta gratuita que también tiene funciones de paga. Permite crear evaluaciones personalizadas a partir de multimedia para mejorar la actividad (Macahuachi Huayaban, 2021). Y finalmente Quizizz, que es una herramienta cumple características parecidas a Kahoot. Es una herramienta gratuita que se utiliza solo para evaluaciones formativas, permite la personalización del recurso multimedia (Huaman Bautista, 2020).

### **1.7 Estudios Sociales**

Esta propuesta curricular ha estructurado los Estudios Sociales en la Educación General Básica como un sistema que va de lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto, de lo cercano a lo lejano, pensando en el desarrollo evolutivo del estudiante. A partir de la familia y sus primeras experiencias sociales interiores basadas en la afectividad, se abre al mundo exterior de la escuela y a las primeras relaciones basadas en la norma positiva. Después, se expande al entorno local, que se conceptualiza como una totalidad de espacio-temporal y cultural donde los estudiantes son objetos y



sujetos a la par. Aquí se consideran la historia y la identidad, así como el espacio en que los seres humanos que se relacionan, así mismo la convivencia misma, como momentos de un proceso vital que comienza con la familia, se extiende a los compañeros y amigos, y se complementa con el conocimiento de la humanidad nacional, regional y mundial (González , 2020).

### **1.7.1 La Importancia de la Asignatura de Estudios Sociales**

Es importante destacar que incluso el nombre de la materia no es gratuito en este nivel curricular, sino que refleja un enfoque disciplinar, epistemológico y didáctico acorde con los grados psicopedagógicos, cognitivos, socioeconómicos, familiares, etc. de los estudiantes, a los cuales les corresponde un enfoque más narrativo y descriptivo de los Estudios Sociales. Sin embargo, se mantiene la revisión de conceptos abstractos que, sin embargo, deben ser abordados de manera. Es importante que en este nivel educativo se invierta mucho esfuerzo en la enseñanza de las Ciencias Sociales para que los estudiantes puedan cuestionar los procesos de naturalización y normalización de las construcciones sociales como el racismo, el sexismo, el machismo, la homofobia y la pobreza (Ministerio de Educación, 2016).

### **1.7.2 Estudios Sociales para Noveno Año EGB**

En el subnivel Superior, a través del examen de la Historia y Geografía Universal y de América Latina, de manera relacional e interdependiente, para promover la construcción de la identidad latinoamericana y humana integral, considerando las dimensiones étnicas, regionales, de clase y de género, fundamentales para la comprensión y construcción de nuestro continente y el planeta como un gran proyecto de unidad en la diversidad; del estudio de los recursos del Ecuador, sus sectores productivos y los niveles de desarrollo humano, en el marco de la defensa de la ciudadanía, la democracia, los derechos y deberes cívicos, el respeto a la diversidad cultural, la comprensión de la



comunicación como factor de incidencia política y social, y el análisis de la estructura del Estado (López Gutiérrez , 2023).

### **1.8 Marco referencial**

La pandemia del Coronavirus también conocida como COVID-19, tuvo un impacto significativo en la sociedad, no solo en el ámbito de la salud, sino también en la reorganización de las dinámicas sociales a nivel nacional e internacional. La educación en Ecuador experimentó un gran cambio debido a la emergencia sanitaria, siendo uno de los cambios más importantes la implementación de la virtualidad como método de estudio. En el año 2020 el Ministerio de Educación fue responsable de presentar el Plan Educativo COVID-19, que ofreció soluciones para nuevamente dar inicio a las clases suspendidas, la misma implementaría las conocidas clases virtuales con el objetivo de aprender a utilizar plataformas digitales y herramientas tecnológicas ( Muñoz Córdor, 2022).

Los cambios en el modelo educativo se iniciaron para adaptar los contenidos a las necesidades de los estudiantes ecuatorianos, garantizando así sus derechos y una educación de alta calidad, incluso durante una crisis sanitaria en el país. La segunda fase, llamada Juntos Aprendemos y Nos Cuidamos, establecemos un protocolo para el retorno gradual a la presencialidad en las instituciones educativas. Sin embargo, los organismos vieron la aparición constante de variantes del virus del COVID-19 como una amenaza para la salud y el bienestar de los estudiantes, por lo tanto, el ingreso paulatino de los estudiantes se dio poco a poco conforme los estudiantes iban cumpliendo el proceso de vacunación junto con los maestros para estar parcialmente protegidos ( De Vincenzi, 2020).

En Ecuador, se produjo que varios factores demográficos y socioeconómicos fueron una gran barrera para que los estudiantes pudieran matricularse en educación virtual. Uno de los motivos es la



falta de recursos tanto tecnológicos como financieros para satisfacer las necesidades de esta forma de estudio. Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 7 de cada 10 estudiantes no tienen dispositivos electrónicos de escritorio ni portátiles. A esto se suman los datos del estudio de UNICEF que indican que solo el 37% de los hogares en Ecuador tienen acceso a internet (Vargas Jiménez, 2020).

En este sentido, Ecuador se enfrenta a un gran problema de conectividad y accesibilidad, esta problemática que se agudiza en el sector rural, puesto que en estas zonas el porcentaje de acceso a Internet desciende a 16%, estas cifras ponen en evidencia el gran reto a nivel educativo, puesto que los docentes se enfrentan tanto a una falta de conectividad como a los deficientes recursos pedagógicos enfocados en la educación en modalidad virtual. Cabe enfatizar que la virtualidad no representa la transmisión de la clase tradicional a través de una plataforma tecnológica, sino que requiere una reestructuración integral de la práctica docente y capacitación (Galván-Jara, 2021).

## **1.9 Marco Legal**

El sistema educativo en Ecuador está regulado por una serie de leyes que protegen el derecho constitucional de todos los ciudadanos recibir educación. Entonces, en este apartado se recopilan las regulaciones que componen el marco legal de la educación en Ecuador.

### **1.9.1 Constitución de la República del Ecuador**

La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece que el Estado debe fomentar la innovación y el empleo de las TIC. El artículo 262, numeral 6, asigna a los gobiernos autónomos descentralizados la responsabilidad de establecer políticas para la innovación e investigación, así como promover el uso de la tecnología para el desarrollo regional. El artículo 16 establece el acceso a las tecnologías de información y comunicación como derecho ciudadano en relación con la



incorporación de los ecuatorianos a la sociedad del conocimiento.

### 1.9.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

El objetivo de esta ley del gobierno ecuatoriano es fomentar la alfabetización digital y el uso de las TIC en la educación. De esta manera, se asegura que los estudiantes reciban una educación que cumpla con las normas de la sociedad de la información. La LOEI define a los docentes como actores fundamentales en el proceso educativo, enfatizando la importancia de desarrollar propuestas innovadoras. Por lo tanto, los profesionales de la educación deben actualizarse y participar activamente en la mejora de la educación en el país. Finalmente, debido a la virtualidad, los maestros deben implementar modelos educativos modernos que fomenten el trabajo en equipo e involucren activamente las TIC. El Mineduc ha establecido pautas para implementar la educación virtual en Ecuador, sin embargo, es importante que las escuelas fomentan la motivación de los docentes para que el uso de las TIC en el aprendizaje sea efectivo.



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

### 2.1. Conceptualización de las categorías de la investigación

Según Pacheco (2022) “El aprendizaje cooperativo es un enfoque pedagógico que promueve el aprendizaje y la socialización entre los estudiantes” (p. 68). Se basa en el trabajo conjunto de grupos reducidos de estudiantes, quienes colaboran para alcanzar metas comunes y maximizar su propio aprendizaje y el de los demás miembros del grupo. Algunos elementos clave del aprendizaje cooperativo son:

- Centrado en el alumnado: El aprendizaje cooperativo pone al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, fomentando su participación activa y su responsabilidad en el logro de los objetivos.
- Motivador y significativo: Al trabajar en grupos y participar en actividades colaborativas, los estudiantes encuentran mayor motivación y sentido en su aprendizaje.
- Trabajo en equipo: El aprendizaje cooperativo promueve el trabajo en equipo, donde los estudiantes aprenden a comunicarse, colaborar, resolver problemas y tomar decisiones de manera conjunta.
- Complementa otras metodologías: El aprendizaje cooperativo puede complementar otras metodologías educativas, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
- El aprendizaje cooperativo tiene diversos beneficios, como el desarrollo de habilidades sociales, el fortalecimiento del aprendizaje activo y significativo, la mejora de la autoestima y la motivación de los estudiantes, y la promoción de la inclusión y la diversidad en el aula.



Es importante destacar que el aprendizaje cooperativo no debe confundirse con el aprendizaje colaborativo. Aunque ambos enfoques involucran el trabajo en grupo, el aprendizaje cooperativo se enfoca en alcanzar metas comunes y maximizar el aprendizaje individual y colectivo, mientras que el aprendizaje colaborativo pone mayor énfasis en el proceso de colaboración y en la importancia del trabajo en equipo (Boix y Ortega, 2020).

El aprendizaje colaborativo es un enfoque educativo en el que los estudiantes trabajan juntos en grupos pequeños para lograr un objetivo común. En este método, los estudiantes se dividen en equipos y colaboran entre sí para resolver problemas, discutir conceptos y aprender de manera conjunta. Es importante tener en cuenta que el aprendizaje colaborativo no se limita a un entorno físico, sino que también puede aplicarse en entornos virtuales o en línea utilizando herramientas y plataformas tecnológicas (Zamora, 2020). Algunas características y beneficios del aprendizaje colaborativo son:

- **Desarrollo de habilidades sociales:** El trabajo en equipo promueve el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la colaboración y el liderazgo.
- **Pensamiento crítico:** El aprendizaje colaborativo fomenta el pensamiento crítico al involucrar a los estudiantes en la resolución de problemas y la toma de decisiones en grupo.
- **Retención del conocimiento:** Al discutir y aplicar los conceptos en un entorno colaborativo, los estudiantes tienen más oportunidades de retener y comprender mejor la información.
- **Motivación y participación:** El aprendizaje colaborativo puede aumentar la motivación y la participación de los estudiantes al hacer que se sientan más involucrados en el proceso de aprendizaje.



- Enseñanza entre pares: El aprendizaje colaborativo permite que los estudiantes se enseñen mutuamente, lo que puede ayudar a aclarar conceptos erróneos y fortalecer la comprensión de los temas.

Se utilizará el aprendizaje cooperativo para dividir a los alumnos de la clase en grupos de reducidos con el único fin de trabajar en conjunto y de forma coordinada para ayudarse unos a otros, adoptando un sentido de pertenencia a ese grupo. Así, cada alumno profundizará en el proceso del aprendizaje. (Martínez Benito y Sánchez Sánchez, 2020). Así mismo se coordinará con el aprendizaje colaborativo cuando se trabaje con grupos homogéneos y no heterogéneos y se pretenda solucionar problemas y completar las tareas. Además, para alcanzar dichos objetivos, promueve interacciones estructuradas y cooperativas, lo que permite a los estudiantes apoyarse mutuamente y potenciar sus procesos conocimientos (Reyes Cabrera ).

En el desarrollo de las actividades con los estudiantes se va a trabajar en la plataforma Mil Aulas, la cual permite la implementación de un sistema de gestión de cursos. Es gratuito y ayuda a los educadores a establecer una comunidad de aprendizaje en línea. Está vinculado a la interfaz de Moodle y es un recurso WEB2.0. Gratuito, legal y no requiere descarga, permite la creación de cursos rápida y fácil y cuenta con la versatilidad de Moodle (Parra Balza y Castillo, 2019).

## 2.2 Enfoque de la Investigación

La presente investigación presenta un enfoque mixto, el mismo permitirá la combinación de lo cualitativo y cuantitativo que se utilizará para la recolección y posterior análisis de datos que se requerían para contestar las preguntas de investigación establecidas previamente, además los resultados y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría se realizará una encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque para determinar el objetivo específico tres y evaluar el nivel de satisfacción de los estudiantes con la propuesta del taller e-



Learning (Pareja, 2019).

### **2.3 Alcance de la investigación**

En el presente trabajo de investigación se pretende diseñar y crear una estrategia en Mil Aulas, la misma que apunte a reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales basándonos en la Unidad N 1 del currículo de Noveno Año EGB, de la misma manera se trabajara con 30 estudiantes de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque. Se pretende incentivar a motivar a los educandos en desarrollar estrategias cognitivas que les faciliten el trabajar en entornos virtuales con la utilización de recursos tecnopedagógicos apoyados en la metodología e-Learning.

### **2.4 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

La investigación es un conjunto de métodos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de una problemática que se quiere resolver. Los métodos de investigación están sujetos al contexto en el que se lleva a cabo la investigación. El objetivo de este proyecto es encontrar, analizar, diseñar, implementar y evaluar procesos de enseñanza aprendizaje a través de estrategias pedagógicas centradas en el campo de investigación sobre el impacto de las tecnologías digitales en el desarrollo de competencias comunicativas que permitirán reforzar la asignatura de Estudios Sociales (Cunha & armenio, 2019).

Como resultado, se ha elegido un modelo de investigación basado en diseño. Este modelo de investigación ayuda a resignificar la práctica educativa de los docentes, lo que permite intervenciones relacionadas con los procesos de innovación educativa mediados por las tecnologías de la informática y la comunicación. La investigación basada en diseño es un tipo de investigación que busca innovar en la educación y se caracteriza por incorporar un nuevo componente para transformar un problema de enseñanza aprendizaje de la realidad educativa,



teniendo en cuenta teorías científicas o modelos actuales que ofrecen soluciones posibles a esos problemas (Burgos, 2021).

Además, otro método innovador que se implementara en este proceso investigativo es el conectivismo, el cual se concentra en incorporar la tecnología en nuestra distribución de cognición y conocimiento. El papel del maestro en este proceso es crucial, ya que orienta a sus estudiantes a elegir fuentes de información confiables y a su vez elegir la información más importante, es decir, tener la habilidad de distinguir entre la información trivial y necesaria. El uso del conectivismo como modelo educativo ayuda especialmente a nuestros alumnos a desarrollar todas las habilidades tecnológicas, así como a familiarizarse con el uso de las redes sociales como herramientas para compartir su talento. Se refiere siempre a un aprendizaje en contacto con Internet y las redes sociales, por lo que es necesario promover las relaciones sociales, los juegos y los debates en clase (Melero, 2022).

El tercer principio de la teoría del conectivismo está relacionado con el aprendizaje en línea. De hecho, la teoría fue inicialmente desarrollada por estas experiencias de aprendizaje digital. El aprendizaje en línea es la mejor manera de hacerlo porque la teoría del aprendizaje del conectivismo se basa en aprovechar una variedad de fuentes de información. El estudiante contemporáneo puede aprender en cualquier momento y lugar. Las soluciones móviles actuales hacen que esto sea aún más sencillo. Te permite llevar el poder del aprendizaje en el bolsillo en todo momento al convertir un sistema de aprendizaje en una aplicación (Garzón, 2020).

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

La estadística es una ciencia que estudia cómo tomar las mejores decisiones recolectando, organizando, presentando, analizando e interpretando datos. La importancia de la estadística como

herramienta se destaca en esta definición, ya que es un instrumento que nos permite analizar fenómenos o situaciones problemáticas y que los resultados deben conducir a una respuesta. En la Presente investigación se utilizará la estadística descriptiva, la misma se refiere al análisis, el resumen y la presentación de los resultados relacionados con un conjunto de datos derivados de una muestra o de toda la población (Vera, 2021).

Además, la estadística descriptiva permite resumir y presentar un conjunto de datos mediante una combinación de descripciones tabuladas y gráficas. Los datos cuantitativos complejos se pueden resumir utilizando estadística descriptiva. Para poder analizar mejor los datos observados, la estadística descriptiva tiene como objetivo describirlos de manera sintética y significativa. es recopilar comentarios sobre personas que tienen una propiedad específica y convertirlos en números que brindan información sobre esa propiedad (Sucasaire, 2021).

En estadística descriptiva, solo una pequeña cantidad de valores descriptivos, como el promedio, la mediana, la media geométrica, la varianza, la desviación típica se utilizan para reemplazar o reducir un conjunto de datos. Estas medidas descriptivas pueden ayudar a proporcionar las características principales de los datos observados y los fenómenos de investigación. Por lo general, una variedad de herramientas gráficas puede transmitir con facilidad y eficacia los datos proporcionados por la estadística descriptiva (Pardo, 2020).

### Figura 1

*Estadística descriptiva y estadística inferencial.*





*Fuente: Estadística descriptiva para trabajos de investigación.*

**Nota:** En la figura N1 se llega a la conclusión de que las características de la muestra se pueden utilizar para estimar las características de la población. Los términos "población" y "muestra" se explicarán más a fondo en el siguiente capítulo. Por ahora, la población es el conjunto de los elementos que se quieren analizar, y la muestra es una parte de la población.

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

### **2.6.1 Fase de diagnóstico inicial**

Realizando el análisis en base a la prueba de diagnóstico aplicada al inicio del año escolar periodo 2023, 2024, y comparando las medias aritméticas entre los diferentes apartados que componen el instrumento con respecto a los grupos experimentales del pretest, se desprende que las secciones de contenidos sobre estudios sociales tienen puntuaciones medias de curso de 7,18 de los cuales 9 estudiantes tienen notas problema inferiores a 7/10 dando un promedio 6,60 respectivamente, inferiores a las medias de las demás secciones. Este fue un indicador que hubo que tener en cuenta al realizar el estudio. La sugerencia es utilizar estrategias para mejorar el aprendizaje en relación con todas las secciones, aplicando el Taller E-learning en Estudios Sociales.

El contenido de esta sección tiene como objetivo proporcionar una inmersión más profunda en los temas en los que los estudiantes han tenido un desempeño deficiente.

### **2.6.2 Fases de la Investigación.**

La investigación sobre el Diseño de un taller e-learning utilizando recursos tecnopedagógicos para reforzar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Se lleva a cabo a través de una unidad didáctica en Mil Aulas, utilizando un modelo



basado en el conectivismo que se ajusta al modelo Basado en diseño mediante la evaluación de la herramienta ADDIE.

La primera etapa tiene como objetivo identificar las necesidades y problemas de aprendizaje en los estudiantes de Noveno año EGB. En los mismos se diagnosticó el problema en la asignatura de Estudios Sociales con los antecedentes histórico-social y la desmotivación para aprender conocimientos básicos en dicha materia, para lo cual se escogió la primera unidad didáctica con el tema de la Colonización en América.

En la segunda etapa propone la creación de una unidad educativa en Mil Aulas que fomente la creatividad mediante el desarrollo de habilidades comunicativas que activen los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Noveno Año EGB, el cual busca un impacto positivo mediante una ruta de aprendizaje que involucre a los alumnos en actividades lúdico-creativas digitales para mejorar sus habilidades mediante la aplicación de la metodología e-Learning.

La tercera etapa consiste en la puesta en práctica de la unidad didáctica creada en Mil Aulas. En esta fase se validan y ponen en práctica los recursos educativos digitales previstos, y se desarrollan actividades que facilitan la interacción con los estudiantes. Esta fase materializa la ruta de aprendizaje y escenifica la unidad didáctica N1 de la asignatura de Estudios Sociales. Las actividades que realizarán estarán relacionadas con la conceptualización, características, estructura y estrategias de enseñanza-aprendizaje de Noveno Año basados en el currículo nacional.

La fase cuarta tiene que ver con la evaluación de la unidad didáctica implementada. Para ello, se utiliza una encuesta como herramienta para hacer explícitos los diferentes aspectos de la evaluación, formativa y sumativa. Con esto se estará cumpliendo el objetivo número tres de la investigación, esto se da a través del análisis de las evidencias de aprendizaje, con ello será posible evaluar los resultados de la encuesta aplicada en la que se evalúa la calidad de la unidad didáctica,



en aspectos como la claridad de las actividades que se realizaron.

### 2.6.3 Fase de Identificación.

En base a la desmotivación de los estudiantes de Noveno Año EGB en la asignatura de Estudios Sociales se propone diseñar un curso Mil Aulas, mediante la creación de materiales digitales para ser compartidos, esto por medio de la distribución de una unidad de aprendizaje con contenidos sobre la asignatura para reforzar los conocimientos sobre la temática que son consideradas por medio de la lista de cotejo para evaluar al estudiante acerca del nivel de conocimientos durante el tiempo de cada clase.

### 2.6.4 Fase de Diseño.

El diseño de la propuesta está direccionada a la creación de la primera Unidad didáctica basada en el currículo nacional para Noveno Año EGB para fortalecer las habilidades de lúdicas de los estudiantes. Dicha unidad cuenta con cuatro contenidos que se han dividido en una planificación de dos semanas de clases. Así mismo para poder trabajar con los estudiantes de manera organizada se ha propuesto dividir en seis grupos de cuatro personas cada uno, con esto se puede realizar las actividades en la plataforma de manera cooperativa y colaborativa.

### Tabla 1

*Tema de la conquista de américa*

---

Con la finalización del proyecto los estudiantes conocerán el tema de la Conquista de América a la Asignatura de Estudios Sociales del Noveno Año de EGB, utilizando la Plataforma Mil Aulas.

---

#### Resultados de aprendizajes

#### Detalle de la unidad N1 de la asignatura de Estudios Sociales

Desarrollar una visión general de varios procesos históricos de la humanidad, desde sus orígenes hasta el siglo XX, especialmente la evolución de

**Unidad 01:** Conquista y colonización de América

✓ **Contenido 01:** Europa y la Exploración del mundo

---



los pueblos aborígenes de América, la conquista y colonización de América Latina, su independencia y vida republicana, en el contexto de los imperios coloniales y el imperialismo, para determinar su papel en el marco histórico mundial

- ✓ **Contenido 02:** Conquista Española en América
- ✓ **Contenido 03:** América y el Sistema Mundial
- ✓ **Contenido 04:** Los Imperios Coloniales en América



**Tabla 2**

*Estructura de la unidad didáctica en mil aulas.*

<b>Contenido 1</b>				
<b>Europa y la Exploración del mundo</b>				
<b>Resultado de Aprendizaje:</b> Conocer cuál fue el proceso de conquista y colonización española				
<b>Descripción de la actividad</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Recursos</b>	<b>Sesión N 1</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<p><b>Introducción</b> Observar el avatar para la presentación del docente, objetivo de la clase, y la lucha contra el islam.</p>	15 min	Herramienta web Voki.com	Plataforma Mil Aulas	Técnica: Observación Instrumento: Lista de control
<p><b>Diagnóstico</b> Observar el video acerca de la “Europa y la exploración del mundo”.</p>	15 min	Video en YouTube		
<p><b>Desarrollo</b> Luego de haber visto el video reflexiona y contesta las preguntas planteadas .</p>	30 min	Foro de participación Video		
<p><b>Actividades</b> Ingresa al siguiente Link y juega un crucigrama en la plataforma (educaplay)</p>	30 min	Herramienta web (Educaplay)		
<p><b>Refuerzo</b> Observa la Infografía en el enlace adjunto (Canva), acerca de la Conquista Española y la Colonización de América</p>	30 min	Herramienta web jigsaw.com		









<p><b>Introducción</b> Observar el avatar para la presentación del docente, el objetivo. Los Imperios coloniales en América.</p> <p><b>Diagnóstico</b> Revise el material de trabajo PDF en la plataforma Zoom y realizar un organizador gráfico.</p> <p><b>Desarrollo</b> Observa y lee la presentación acerca del Imperio Portugués y realiza un resumen en tu cuaderno de materia.</p> <p><b>Actividades</b> Observa un Organizador grafico acerca del imperio británico y realiza las siguientes actividades: Diviértete jugando en la plataforma (Educaplay) Sopa de Letras.</p> <p><b>Refuerzo académico</b> Observa el video y saca las ideas principales a cerca de la conquista de México.</p> <p>Resolver el cuestionario acerca de los imperios coloniales.</p> <p><b>Fase de evaluación final</b> Encuesta</p>	<p>15 min</p> <p>15 min</p> <p>30 min</p> <p>30 min</p> <p>30 min</p>	<p>Video en YouTube</p> <p>Herramienta web Zoom.com</p> <p>Herramienta web Canva.com</p> <p>Herramienta web Canva.com</p> <p>Video en YouTube</p> <p>Herramienta web Quizizz.com</p>	<p>Plataforma Mil Aulas</p>	<p>Técnica: Observación Instrumento: Lista de control</p>
--	---	--	-----------------------------	---



### 2.6.5 Fase de Implementación.

Al terminar la fase de desarrollo empezamos la fase de planificación, así mismo con la apertura de la plataforma Mil aulas y las capturas de pantalla dentro del documento, con el propósito que quede una evidencia del trabajo planteado.

### 2.6.6 Google Site.

El Google Site se muestra como una parte introductoria hacia nuestro proyecto con la presentación de nuestra plataforma Mil Aulas a los estudiantes, además se deja el link respectivo.

<https://sites.google.com/view/estudios-sociales-2023/p%C3%A1gina-principal>

### Figura 2

*Google site.*



### 2.6.7 Plataforma Mil Aulas.

Para ingresar dentro de la plataforma Mil Aulas se puede hacer con una cuenta en milaulas.com, y desde nuestro Google Site esta creado un hipervínculo directo al programa.

<https://estudios2024.milaulas.com/course/view.php?id=2#section-1>



**Figura 3**

*Curso de estudios sociales.*



**Nota:** En la Figura N3 se puede observar la plataforma Mil Aulas, cabe recalcar que para tener acceso se necesita una cuenta de Gmail activa, la misma que tiene usuario y contraseña, existen 2 tipos de activación de cuenta, la primera es gratuita y tiene un vencimiento y capacidad de memoria limitada, mientras que si deseas tener más capacidad de memoria y más beneficios puedes utilizar una activación Premium, la cual tiene un costo mensual o anual.

**2.6.8 Unidad 01**

La primera unidad del curso en la plataforma Mil Aulas detalla la primera parte que se va desarrollar con los estudiantes.

**Figura 4**

*Conquista y colonización de américa.*



**Nota:** En la Figura N4 se destaca la Unidad N1 de la asignatura de Estudios Sociales, en la cual se ha propuesto múltiples actividades en las que el estudiante va a interactuar con herramientas digitales mientras aprende más acerca del tema asignado, dicha unidad tiene cuatro contenidos según enmarca el currículo nacional. Además, se ha planificado el curso con una duración de dos semanas divididas en horas pedagógicas cada día.

### 2.6.9 Contenido 01

**Figura 5**

*Europa y la exploración del mundo*



**Nota:** En la Figura N5 muestra lo que es el primer contenido con la Europa y la exploración del mundo, para ello se escogió varias plataformas interactivas y actividades según la planificación propuesta, en primera instancia tenemos la introducción con la plataforma Voki, la cual da a conocer las primeras instancias de Cristóbal Colon y su llegada, seguidamente viene el diagnóstico, en la que se colocó un video de YouTube para que el estudiante lo observe y realice las actividades en su cuaderno de materia, en el desarrollo se presenta un crucigrama en Educaplay, finalmente en el refuerzo se utilizó la herramienta Canva para la presentación de una infografía hacer analizada y aplicada en el cuaderno de materia; luego deberá resolver un Quizizz.

#### 2.6.10 Contenido 02

**Figura 6**

*Conquista española en América.*



**Nota:** En la Figura N6 muestra lo que es el segundo contenido con la Conquista Española en América, para ello se escogió varias plataformas interactivas y actividades según la planificación propuesta, en primera instancia tenemos la introducción con la plataforma YouTube, en la que el estudiante debe observar el video y realizar un organizador grafico en su cuaderno de materia, seguidamente viene el diagnóstico, en la que se el estudiante debe realizar un resumen del contenido, este se realizó en la plataforma Padlet, la cual cuenta con contenido e imágenes, continuamos con el desarrollo, en la misma se creó una presentación en la plataforma Canva para luego el estudiante debe realizar una lluvia de ideas en su cuaderno de materia, para las actividades tenemos un organizador grafico en la plataforma Canva, la cual el estudiante debe leerla y realizar un juego interactivo en la plataforma Educa Play, para finalizar tenemos el refuerzo, en el cual el estudiante tendrá que resolver un cuestionario con varias preguntas de selección en la plataforma Quizizz.

### 2.6.10 Contenido 03

#### Figura 7

*América y el sistema mundial.*



**Nota:** En la Figura N7 muestra lo que es el tercer contenido con el tema América y el Sistema Mundial, para ello se escogió varias plataformas interactivas y actividades según la planificación propuesta, en primera instancia tenemos la introducción con la plataforma Voki, la cual da a conocer cómo empezó a surgir el sistema económico después de la conquista y el grave endeudamiento que tenían los imperios en ese momento, seguidamente viene el diagnóstico, en la que se colocó un video de YouTube para que el estudiante lo observe y realice las actividades en su cuaderno de materia, continuamos con el desarrollo, en la misma se creó un juego muy didáctico en la plataforma Wordwall, el cual se llama una en parejas, para las actividades tenemos una infografía en la plataforma Canva, la cual el estudiante debe leerla y realizar un organizador gráfico en su cuaderno de materia, para finalizar tenemos el refuerzo, donde el estudiante tendrá que realizar un crucigrama en la plataforma Educa Play.

## 2.6.11 Contenido 04

### Figura 8

*Los imperios coloniales en américa.*



**Nota:** En la Figura N8 muestra lo que es el último contenido con los Imperios Coloniales en América, para ello se escogió varias plataformas interactivas y actividades según la planificación propuesta, en primera instancia tenemos la introducción con la plataforma YouTube, en la que el estudiante debe observar el video y realizar un organizador grafico en su cuaderno de materia, seguidamente viene el diagnóstico, en la que se el estudiante debe ingresar a la plataforma Zoom para recibir indicaciones por parte de los docentes, después descargar el Pdf que se encuentra en el enlace y realizar un organizador gráfico, continuamos con el desarrollo, en la misma se creó una presentación en la plataforma Canva para luego el estudiante debe realizar un resumen en su cuaderno de materia, para las actividades tenemos un organizador grafico en la plataforma Canva, la cual el estudiante debe leerla y realizar un juego interactivo en la plataforma Educa Play, para finalizar tenemos el reforzo, en el cual el estudiante tendrá que resolver un cuestionario con varias preguntas de selección múltiple en la plataforma Quizizz.



### 2.6.12 Fase de Evaluación.

Para el desarrollo de la encuesta se basó en la escala de Likert, la escala de Likert es una herramienta ampliamente utilizada en encuestas para medir actitudes, opiniones y percepciones de los encuestados. Fue creada en 1932 por el psicólogo Rensis Likert y se basa en una serie de afirmaciones o declaraciones a las que los encuestados deben responder indicando su grado de acuerdo o desacuerdo en una escala de valores predefinida. La escala de Likert generalmente consta de 5 opciones de respuesta, que incluyen dos opciones negativas, una opción neutra o intermedia y dos opciones positivas. Sin embargo, también es posible utilizar escalas de 3 o 7 puntos, aunque estas últimas no se recomiendan debido a la posibilidad de confusión por parte de los encuestados (Rodríguez y Reguant, 2020).

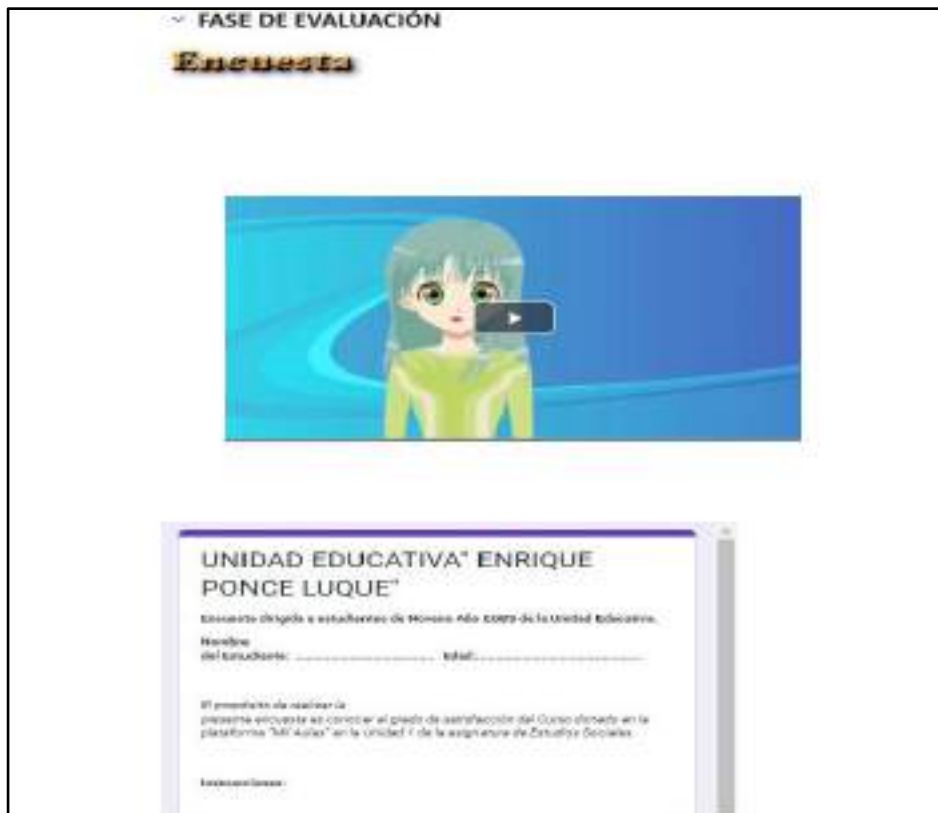
La escala de Likert se utiliza para obtener información más detallada y específica que una simple pregunta de respuesta sí o no. Permite obtener datos cuantitativos sobre las actitudes y opiniones de los encuestados, lo que resulta útil para tomar decisiones informadas, evaluar el desempeño de áreas específicas, medir la satisfacción del cliente y mejorar estrategias de marketing y ventas, entre otros usos.

La fase de evaluación, se desarrollará el objetivo específico tres, el cual consiste en evaluar la efectividad de la unidad didáctica en Mil Aulas a partir del diseño de un taller e-learning utilizando recursos tecnopedagógicos para reforzar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. La misma estará establecida por una encuesta en un formulario en Google Drive, basado en el análisis de las evidencias de aprendizaje, posterior en el capítulo tres se obtendrá los resultados previos a la tabulación de datos.

La Encuesta está ubicada en la parte final de la plataforma Mil Aulas son preguntas de satisfacción, las cuales están sujetas a la percepción de los estudiantes al utilizar la plataforma, adjuntamos el link del Formulario en la plataforma, de la misma se va a tomar las encuestas de manera presencial a los 24 estudiantes.

### Figura 9

*Encuesta.*



**Nota:** En esta etapa se lograrán evaluar los progresos obtenidos como resultado de la implementación del recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, se desarrollará un análisis pedagógico crítico y reflexivo a partir de las categorías de la investigación planteada para este proyecto.



## CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

### 3.1 Resultados y Discusión.

En este estudio, fue necesario utilizar instrumento de recolección de datos, durante el proceso se pudo evidenciar el grado de satisfacción que se obtuvo con la encuesta aplicada a los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “ Enrique Ponce Luque”, para dicha encuesta se basó en la escala de Likert, la misma que utiliza diversas estrategias para determinar si dicha plataforma es utilizable, así mismo se diseñó 14 preguntas en una escala cuantitativa de Muy fácil de comprender, Fácil de Comprender, Regular, Difícil de Comprender y Muy difícil de comprender. Los estudiantes calificaran los temas propuestos en la Unidad 1 de la asignatura de Estudio Sociales, así también los recursos tecnológicos, plataforma digitales y demás interacciones que le llamaron la atención al alumno.

Una vez concluida la encuesta a los 24 estudiantes del Noveno Año EGB se inició la tabulación de datos y la muestra de porcentajes en las diferentes Graficas, para esta investigación se planteó desarrollar la gráfica pastel, con ello se permitirá visualizar los datos recolectados de manera entendible y concreta.

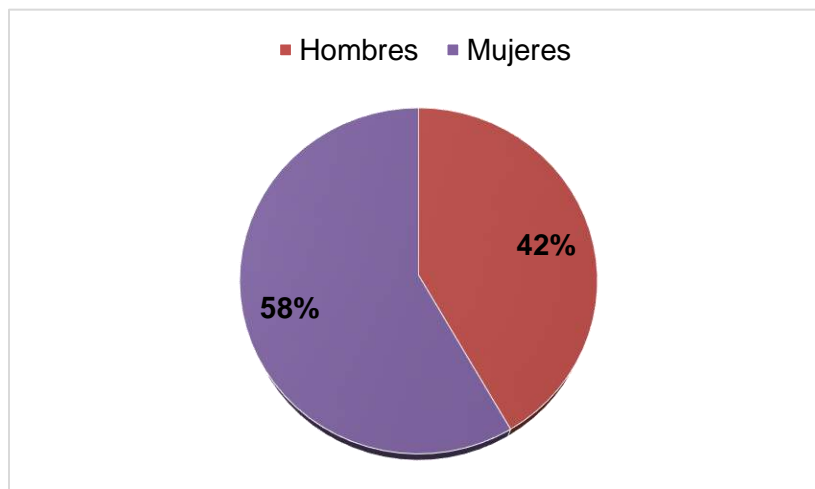
#### 3.1.1. Resultados de la encuesta.

En primera instancia se pudo obtener los datos demográficos en la aplicación de las encuestas en las que incluye sexo y edad, con esto los investigadores tendrán una visualización más amplia de la población en la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque.

### 3.1.2. Datos Demográficos.

**Figura 10**

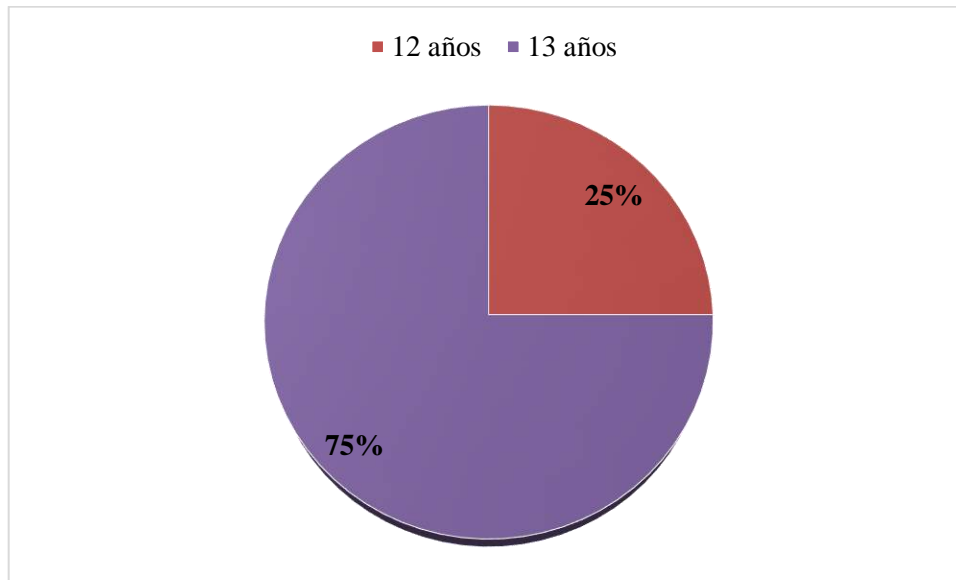
*Sexo.*



**Nota:** Los estudiantes que fueron evaluados en el estudio corresponden en un 58% de mujeres y el 42% corresponde a hombres, reconociendo que las señoritas son el mayor número de estudiantes de Noveno Año EGB, así mismo se puede notar un dato curioso ya que la tendencia de población enmarca que las mujeres tienen un mayor número de habitantes que los hombres.

**Figura 11**

*Edad.*



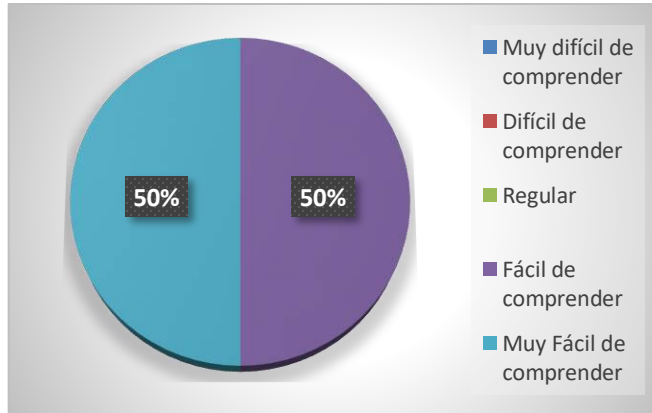
**Nota:** En el Gráfico N2 se puede visualizar que los estudiantes encuestados varían en edades de 12 años con un 25% y de 13 años con un 75%, la cual es una edad promedio para alumnos de Noveno Año EGB.

#### 4.1.3. Ítems grado de Satisfacción.

A continuación, se presenta las tablas y gráficas sobre las preguntas de la encuesta aplicada, para reconocer el grado de satisfacción de los estudiantes en la plataforma Mil Aulas, con ello se puede determinar si la propuesta del taller es recomendable para tomarla como proyecto para intervenir en otros cursos de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque.

**Figura 12**

*Resultados Pregunta “N1” ¿Lograron comprender y acceder fácilmente a los contenidos de las unidades?*

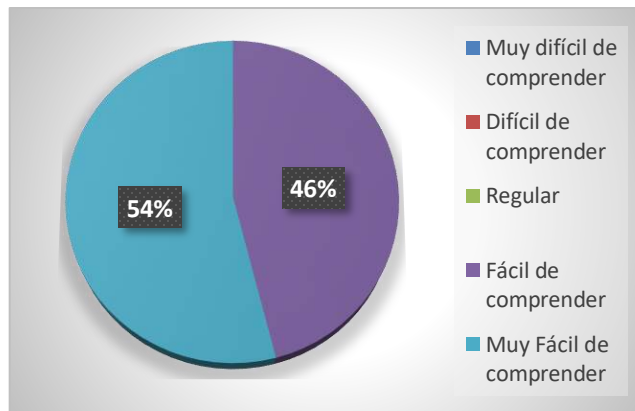


*Nota: datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.*

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N1 se puede evidenciar que 12 estudiantes respondieron muy fácil de comprender esto da un 50%, de la misma manera 12 estudiantes contestaron fácil de comprender correspondiente al 50%, mientras que el resto de respuestas refleja 0, por lo cual; no se encuentran reflejadas. Con un total de 24 estudiantes encuestados, se puede concluir que la mayoría es decir 100% encontró los contenidos de la unidad como muy fácil y fácil de comprender. Esto sugiere una clara y accesible presentación de los contenidos para los estudiantes encuestados.

**Figura13**

Resultados Pregunta N2 ¿Las actividades te permitieron cumplir y comprender los objetivos de aprendizaje de cada contenido?



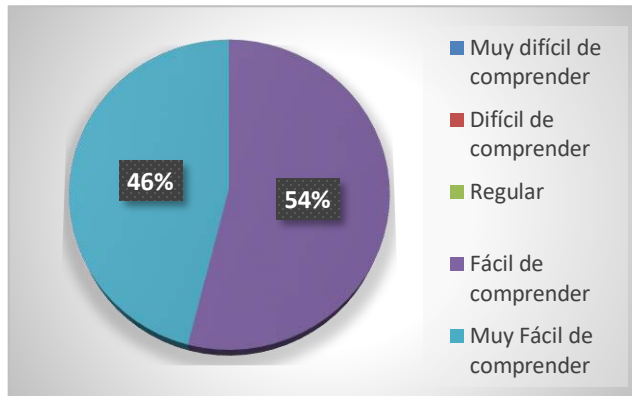
*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N2, se puede evidenciar que 13 estudiantes respondieron muy fácil de comprender, lo que representa el 54% de los encuestados. Por otro lado, 11 estudiantes contestaron fácil de comprender, correspondiente al 46%. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se puede concluir que la mayoría, es definir, el 100% encontró las actividades fáciles y muy fáciles de comprender. Además, se observa que las actividades, ayudaron a cumplir los objetivos de aprendizaje de cada contenido.

#### **Figura 14**

*Resultados Pregunta 3 ¿Logró comprender a través de los videos; las motivaciones que tuvieron los europeos para buscar nuevas rutas marítimas al Lejano Oriente y analizar cómo llegaron a la India y descubrieron “América”?*



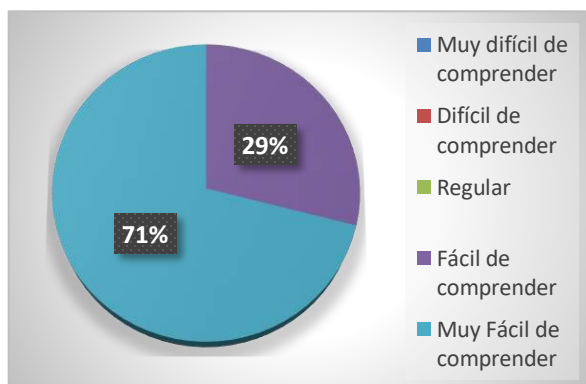
*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N3, se observa que 13 estudiantes respondieron fácil de comprender, lo que representan el 54% de los encuestados. Además, 11 estudiantes indicaron que era muy fácil de comprender, correspondiente al 46%. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se puede concluir que la mayoría, es decir, el 100% encontró los contenidos fáciles de comprender. Esto sugiere que los videos fueron fáciles de transmitir la información de manera clara y accesible para los estudiantes encuestados.

**Figura 15**

*Resultados Pregunta “N4” ¿Qué tan dificultad fue comprender las causas y fases de la conquista y colonización de América, presentadas en el mapa conceptual de Canva?*



*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

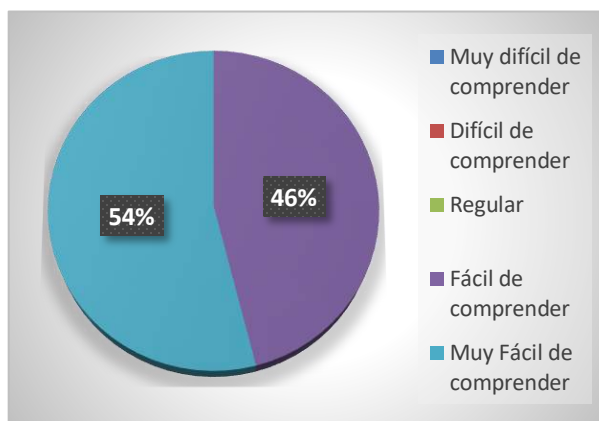
*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N4, se puede evidenciar que 17 estudiantes respondieron muy fácil de comprender esto da un 71% de los encuestados. Además, 7 estudiantes indicaron que era fácil de comprender, correspondiente al 29%. Sin embargo, no se registraron respuestas para otra opción de escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se puede concluir que la mayoría, es decir, el 100% encontró que las causas y faces de la conquista y colonización de América presentadas en el mapa conceptual de Canva les resultaron muy fáciles de comprender. Esto sugiere que el mapa conceptual fue efectivo para transmitir la información de manera clara y accesible para los estudiantes encuestados.

### Figura 16

*Resultados Pregunta 5 ¿Los cuestionarios de preguntas presentados en la herramienta Quizizz te permitieron aprender, retroalimentar y aplicar tus conocimientos con facilidad?*



*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

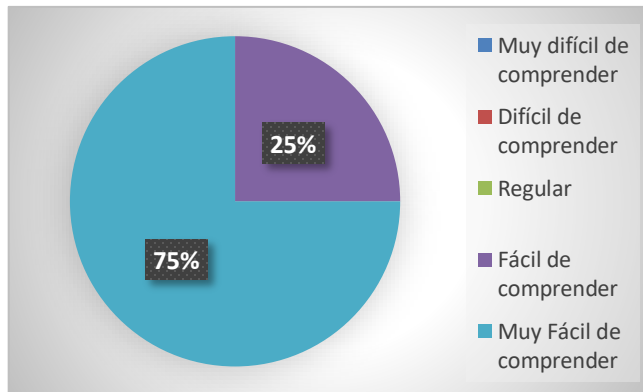
**Análisis e interpretación:** En la pregunta N5, se observa que 13 estudiantes respondieron muy fácil de comprender, lo que representa un 54% de los encuestados. Además, 11 estudiantes indicaron que

era fácil de comprender correspondiente al 46%. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se puede concluir que la mayoría, es decir, el 100%, encontró que proceso de desarrollo de los cuestionarios de preguntas presentados en la herramienta Quizizz les resultó muy fácil de comprender. Esto sugiere que la herramienta fue efectiva para aprender, recibir retroalimentación y aplicar los conocimientos con facilidad para los estudiantes encuestados.

### Figura 17

*Resultados Pregunta “N6” ¿Los avatares utilizados por los docentes en la presentación de los contenidos fueron claros y de fácil comprensión?*



*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

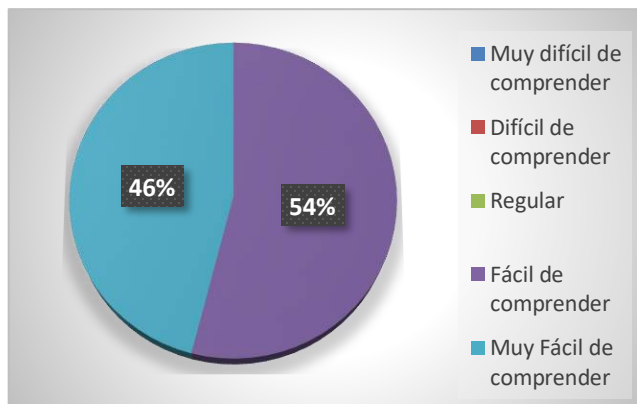
**Análisis e interpretación:** En la pregunta N6, se observa que 18 estudiantes respondieron muy fácil de comprender, lo que representa el 75% de los encuestados. Además, 6 estudiantes indicaron que era fácil de comprender, correspondiente al 25%. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se puede concluir que la mayoría, es decir, el 100%,

encontró los avatares utilizados por los docentes en la presentación de los contenidos, fueron muy fáciles de comprender. Esto sugiere que los avatares fueron claros y fácilmente entendibles para los estudiantes encuestados.

### Figura 18

*Resultados Pregunta "N7" ¿Cómo te pareció las infografías, videos sobre el proceso de independencia de América Latina y su vida republicana?*



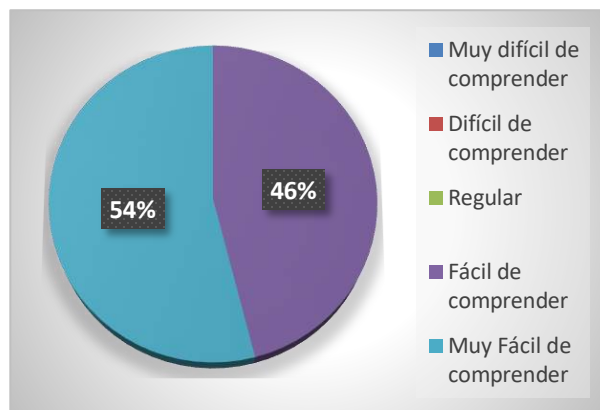
*Nota:* datos obtenidos de las encuestas aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N7, se observa que 13 estudiantes respondieron fácil de comprender, lo que representa 54% de los encuestados. Además 11 estudiantes indicaron que era muy fácil de comprender, correspondiente al 46%. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se puede concluir que la mayoría, es decir, el 100% encontró que las infografías y videos sobre cómo se dio la independencia de América latina y su vida republicana fueron fáciles de comprender. Esto sugiere que los recursos audiovisuales fueron efectivos para transmitir la información de manera clara y accesible para los estudiantes encuestados.

**Figura 19**

*Resultados Pregunta “N8” ¿Pudo comprender el proceso de consolidación económica en América luego de la colonización, a través de los recursos presentados como la infografía y el crucigrama de Educaplay?*



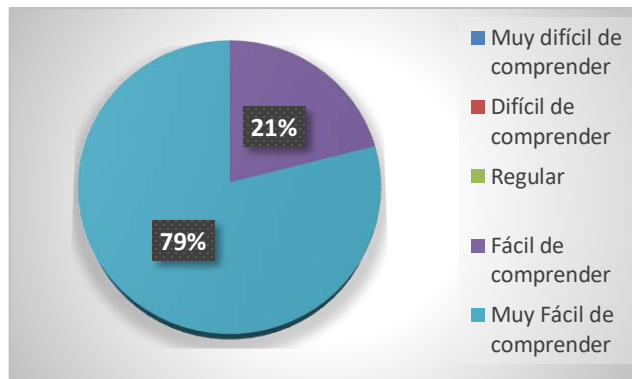
*Nota:* datos obtenidos de las encuestas aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N8, se evidencia que 13 estudiantes (54%) respondieron muy fácil de comprender, mientras que 11 (46%) indicaron que era fácil de comprender. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se concluye que la mayoría encontró muy fácil o fácil de comprender el proceso de consolidación económica en América luego de la Colonización, a través de los recursos presentados como la Infografía y crucigrama de educaplay.

**Figura 20**

*Resultados Pregunta 9 ¿Comprende la explicación del docente referente al contenido tres a través del avatar con inteligencia artificial?*



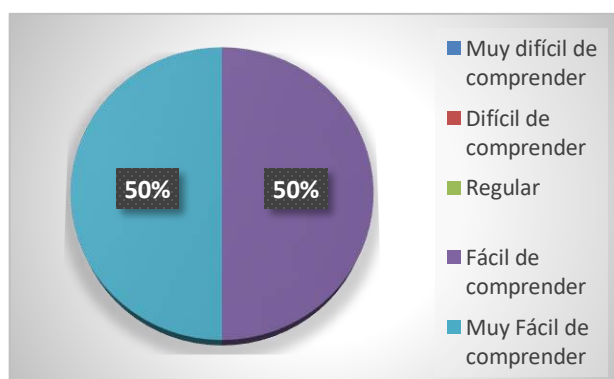
*Nota:* datos obtenidos de las encuestas aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N9, se evidencia que 19 estudiantes (79%) respondieron muy fácil de comprender, mientras 5 estudiantes (21%) indicaron que era fácil de comprender. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se concluye que la mayoría encontró muy fácil o fácil observar, escuchar y comprender la explicación del docente referente al contenido, a través del avatar con inteligencia artificial.

### Figura 21

*Resultados Pregunta “N10” ¿Tu experiencia con el trabajando grupal utilizando los recursos tecnológicos con tus compañeros de clase fue?*



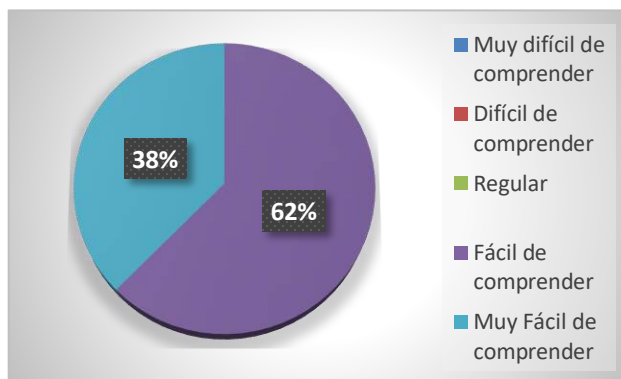
*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N10, se evidencia que 12 estudiantes (50%) respondieron muy fácil de comprender, y otros 12 estudiantes (50%) indicaron que era fácil de comprender. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se concluye que la mayoría encontró que el trabajo grupal utilizando los recursos tecnológicos con sus compañeros de la clase fue muy fácil de comprender.

### Figura 22

*Resultados Pregunta 11 ¿Qué tan fácil fue el desarrollo de los imperios en el nuevo continente, a través del organizador gráfico de Canva y el video del imperio español?*



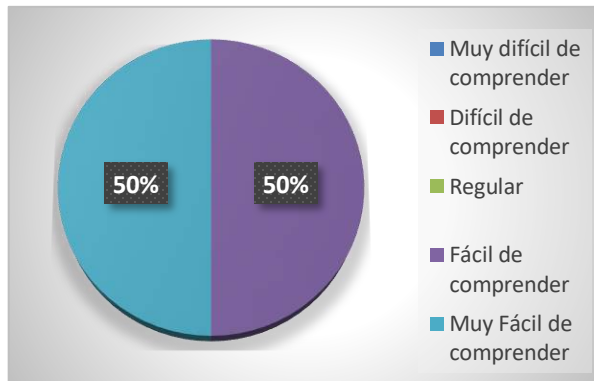
*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N11, se evidencia que 15 estudiantes (62%) respondieron fácil de comprender, mientras que 9 estudiantes (38%) indicaron que era muy fácil de comprender. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se concluye que la mayoría encontró que la reflexión y comprensión de los Imperios en el Nuevo Continente, a través del organizador gráfico de Canva y el video del imperio español, fue fácil y muy fácil de comprender.

**Figura 23**

*Resultados Pregunta “N12” ¿La información presentada en Zoom (PDF, etc.), te permitió comprender los contenidos y aplicar los conocimientos y habilidades lectoras sobre el tema del imperialismo en el siglo XIX?*



*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

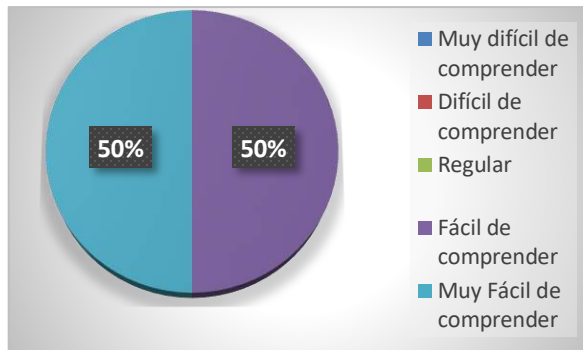
**Análisis e interpretación:** En la pregunta N12, se observa que 12 estudiantes (50%) respondieron muy fácil de comprender, mientras que otros 12 estudiantes (50%) indicaron era fácil de comprender.

Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se concluye que la mayoría encontró que la información presentada en Zoom (pdf, etc.) le resultó muy fácil o fácil de comprender, lo que le permitió analizar los contenidos y aplicar los conocimientos y habilidades lectoras sobre el tema el imperialismo en el siglo XIX.

**Figura 24**

*Resultados Pregunta “N13” ¿Cómo te parecieron los recursos educativos digitales, como los videos e imágenes explicativas, utilizados en el curso?*



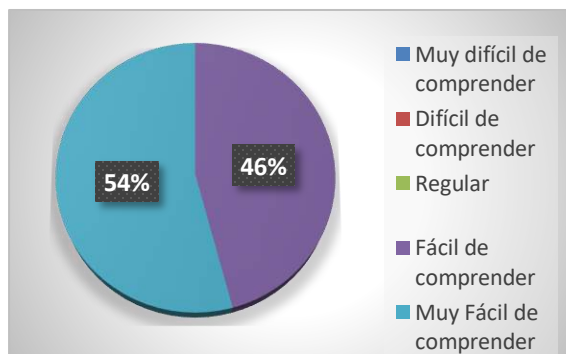
Nota: datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N13, se observa que 12 estudiantes (50%) respondieron muy fácil de comprender, mientras que otros 12 estudiantes (50%) indicaron que era fácil de comprender. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados, se concluye que la mayoría encontró que los recursos educativos digitales como videos e imágenes explicativas le resultaron muy fáciles o fáciles de comprender.

### Figura 25

*Resultados Pregunta “14” ¿Las preguntas presentadas en el recurso digital Word Wall sobre el sistema mundial te ayudaron a comprender y definir correctamente los términos conquista, capitalismo y colonización?*





*Nota:* datos obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N14, se observa que 13 estudiantes (4%) respondieron muy fácil de comprender, mientras que 11 estudiantes (46%) indicaron que era fácil de comprender. Sin embargo, no se registraron respuestas para otras opciones de la escala.

Con un total de 24 estudiantes encuestados se concluye que la mayoría encontró que las preguntas presentadas en el recurso digital Word Wall sobre el sistema mundial les resultaron muy fáciles o fáciles de comprender, lo que les permitió comprender permitieron comprender y definir correctamente y los términos conquista, capitalismo y colonización.



3.2. Resultado de Calificaciones

Tabla 3

Calificaciones de los estudiantes de noveno año de educación general básica

PRIMER TRIMESTRE																							
Calificaciones de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica																							
Nro	NOMINA DE ESTUDIANTES	CONTENIDO 1					CONTENIDO 2					CONTENIDO 3					CONTENIDO 4					PROMEDIO TOTAL	CUALITATIVO
		Elaborar un organizador gráfico	Lección	exposición	Taller	PROMEDIO	Elaborar un organizador gráfico	Lección	exposición	Taller	PROMEDIO	Elaborar un organizador gráfico	Lección	Exposición	Taller	PROMEDIO	Elaborar un organizador gráfico	Lección	Exposición	Taller	PROMEDIO		
1	AGUIRRE ROJAS KETZIA NICOLE	7,00	7,00	6,00	8,00	<b>7,00</b>	7,00	6,50	6,00	7,00	<b>6,63</b>	8,00	5,50	5,00	4,00	<b>5,63</b>	7,00	4,00	6,70	6,40	<b>6,03</b>	6,32	PA
2	ALAVA VIVAS DANNA DOMENICA	6,00	5,00	7,50	7,00	<b>6,38</b>	9,00	4,00	8,00	7,00	<b>7,00</b>	9,00	6,00	4,00	7,00	<b>6,50</b>	7,00	6,00	8,00	8,00	<b>7,25</b>	6,78	PA
3	ALVAREZ QUIJIJE JULIO PATRICIO	8,00	7,50	8,00	7,00	<b>7,63</b>	7,00	7,00	5,00	8,25	<b>6,81</b>	9,00	6,00	6,50	6,25	<b>6,94</b>	7,00	8,00	5,00	7,50	<b>6,88</b>	7,06	AA
4	ARREAGA GOMEZ DARLLY SNAYDER	5,00	6,50	7,00	7,00	<b>6,38</b>	6,00	3,70	6,00	7,00	<b>5,68</b>	8,00	7,00	6,50	10,00	<b>7,88</b>	7,00	9,00	7,00	8,00	<b>7,75</b>	6,92	PA
5	AVILES DOUGLAS KERLI ELIZABETH	8,00	7,00	3,00	10,00	<b>7,00</b>	8,00	7,00	7,00	8,00	<b>7,50</b>	8,00	7,00	8,00	7,00	<b>7,50</b>	7,00	5,00	7,00	7,50	<b>6,63</b>	7,16	AA
6	BAQUE RAMIREZ ADRIANA MAYLIN	7,00	7,00	6,00	8,00	<b>7,00</b>	8,00	7,00	1,00	7,00	<b>5,75</b>	8,00	8,00	6,00	7,00	<b>7,25</b>	8,00	7,00	6,00	7,00	<b>7,00</b>	6,75	PA
7	BRIONES ROMERO DAVID SEBASTIAN	7,00	5,00	6,00	8,00	<b>6,50</b>	7,00	5,00	5,50	6,00	<b>5,88</b>	7,00	7,00	6,00	8,00	<b>7,00</b>	8,00	5,00	6,00	7,50	<b>6,63</b>	6,50	PA
8	CHOEZ CHANCUSIG AMELIA ESTEFANIA	6,50	6,50	7,00	7,00	<b>6,75</b>	7,00	8,00	5,00	7,00	<b>6,75</b>	5,00	5,50	7,00	7,00	<b>6,13</b>	7,00	7,00	7,00	7,00	<b>7,00</b>	6,66	PA
9	CHOEZ MUÑOZ JOMAR DARIO	7,00	3,00	7,50	7,00	<b>6,13</b>	7,50	6,00	6,50	6,00	<b>6,50</b>	7,50	5,80	6,00	7,50	<b>6,70</b>	7,00	5,00	7,00	7,00	<b>6,50</b>	6,46	PA
10	COELLO RAMON DOMENICA SALOME	6,00	5,00	4,00	7,00	<b>5,50</b>	7,00	6,00	3,50	7,00	<b>5,88</b>	7,00	5,60	6,50	7,00	<b>6,53</b>	3,00	6,50	6,00	6,00	<b>5,38</b>	5,82	PA
11	ESPINOZA RUIZ ORLY RENE	7,00	4,00	5,00	7,00	<b>5,75</b>	7,00	7,00	6,00	7,00	<b>6,75</b>	7,00	3,00	5,00	7,00	<b>5,50</b>	7,00	6,50	6,00	5,00	<b>6,13</b>	6,03	PA
12	FERNANDEZ GOROSTIZA JUSTIN JAVIER	7,00	7,00	7,00	9,00	<b>7,50</b>	6,00	5,00	5,00	7,00	<b>5,75</b>	7,00	6,25	8,00	7,00	<b>7,06</b>	9,00	8,00	7,00	6,50	<b>7,63</b>	6,98	PA
13	FERRIGNO NARANJO CHARLOTTE NICOLE	10,00	7,00	7,00	6,50	<b>7,63</b>	7,00	6,00	7,00	7,00	<b>6,75</b>	7,00	6,00	7,00	6,00	<b>6,50</b>	6,00	9,00	8,00	7,00	<b>7,50</b>	7,09	AA



14	FIGUEROA RUIZ JAIR JOSUE	7,00	6,00	6,00	7,00	<b>6,50</b>	7,00	10,00	7,00	7,50	<b>7,88</b>	7,50	6,50	7,00	7,00	<b>7,00</b>	7,50	7,00	8,50	7,00	<b>7,50</b>	7,22	AA
15	GONZALES BLANCO JOSELYN GRISSELL	7,00	6,00	6,00	7,00	<b>6,50</b>	8,00	6,50	8,00	6,00	<b>7,13</b>	7,00	6,00	6,00	6,50	<b>6,38</b>	7,00	5,00	7,00	7,00	<b>6,50</b>	6,63	PA
16	GONZALEZ REALPE VIOLETA YAMILETH	7,00	4,00	5,00	6,00	<b>5,50</b>	7,00	6,00	4,00	6,50	<b>5,88</b>	7,00	7,00	6,00	7,00	<b>6,75</b>	6,00	7,00	6,50	6,00	<b>6,38</b>	6,13	PA
17	INTRIAGO CEREZO DERLYNG DAMARIS	10,00	7,00	3,00	8,00	<b>7,00</b>	7,00	5,00	6,00	8,00	<b>6,50</b>	6,00	7,00	8,00	7,00	<b>7,00</b>	7,00	9,50	7,00	7,50	<b>7,75</b>	7,06	AA
18	INTRIAGO DUARTE JONATHAN ISAAC	7,00	6,00	8,00	5,00	<b>6,50</b>	7,00	4,00	6,00	8,00	<b>6,25</b>	7,50	6,5	7,00	6,50	<b>6,88</b>	7,00	6,00	7,00	5,00	<b>6,25</b>	6,47	PA
19	LOPEZ CHENCHE JOSTYN PABLO	5,00	2,00	3,00	6,00	<b>4,00</b>	5,00	5,00	6,40	6,00	<b>5,60</b>	6,00	7,00	6,00	6,00	<b>6,25</b>	7,00	6,00	7,00	8,00	<b>7,00</b>	5,71	PA
20	MARQUEZ ENRIQUE JARITZA JORDANA	7,00	5,00	7,00	7,00	<b>6,50</b>	5,00	2,00	5,00	7,00	<b>4,75</b>	7,00	6,00	6,00	5,00	<b>6,00</b>	8,00	6,00	6,00	7,00	<b>6,75</b>	6,00	PA
21	MINDA ZAVALA DERLYS YUNIEL	10,00	5,00	6,00	7,50	<b>7,13</b>	9,00	7,00	7,00	8,00	<b>7,75</b>	7,00	5,00	6,00	9,00	<b>6,75</b>	8,00	4,00	9,50	8,50	<b>7,50</b>	7,28	AA
22	MINDIOLAZA MORA NATHALIA MILENA	7,50	10,00	8,00	7,00	<b>8,13</b>	7,50	6,50	8,00	7,00	<b>7,25</b>	6,00	6,58	6,00	8,00	<b>6,65</b>	6,00	6,00	5,00	7,00	<b>6,00</b>	7,01	AA
23	OJEDA PARRAGA IVANNA ELIZABETH	7,00	7,50	5,00	6,50	<b>6,50</b>	8,00	7,00	10,00	8,00	<b>8,25</b>	7,00	7,00	6,50	6,00	<b>6,63</b>	7,00	6,50	5,50	7,00	<b>6,50</b>	6,97	PA
24	OLVERA MINAYA FELIPE FERNANDO	7,00	5,00	6,00	6,00	<b>6,00</b>	6,50	8,50	7,50	7,00	<b>7,38</b>	6,00	7,25	7,72	8,50	<b>7,37</b>	7,00	5,00	6,00	7,00	<b>6,25</b>	6,75	PA
	<b>PROMEDIO TOTAL</b>																					<b>6,66</b>	

Este cuadro presenta las calificaciones de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica en cuatro contenidos diferentes durante el primer trimestre. Cada contenido se evalúa a través de diferentes actividades, como la elaboración de organizadores gráficos, lecciones, exposiciones y talleres. Las calificaciones individuales se promedian para obtener una calificación total para cada estudiante en cada contenido, así como un promedio general de 6,66 evidenciando un bajo rendimiento del grupo.



**Tabla 4**

*Resultados del poste aplicado a los estudiantes*

Resultados del Postes Aplicado a los Estudiantes																							
Cuadro de calificaciones obtenidas por los estudiantes del Grupo Experimental, mediante la aplicación del Postes Test																							
Nro.	NOMINA DE ESTUDIANTES	CONTENIDO 1				PROMEDIO	CONTENIDO 2				PROMEDIO	CONTENIDO 3				PROMEDIO	CONTENIDO 4				PROMEDIO	PROMEDIO TOTAL	CUALITATIVO
		CRUCIGRAMA EDUCAPLEY	QUIZIZZ	WORDWALL			CUADRO SINOGTICO	LLUVIA DE IDEA	CRUCIGRAMA EDUCAPLEY	QUIZIZZ			ORGANIZADOR GRAFICO	WORWOL	CRUCIGRAMA EDUCAPLEY		QUIZIZZ		MAPA CONCEPTUAL	RESUMEN			
1	AGUIRRE ROJAS KETZIA NICOLE	9,00	10,00	10,00	<b>9,67</b>	9,50	10,00	10,00	10,00	<b>7,90</b>	10,00	10,00	9,50	9,00	<b>9,63</b>	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	<b>9,30</b>	DA	
2	ALAVA VIVAS DANNA DOMENICA	10,00	10,00	9,00	<b>9,67</b>	9,00	10,00	10,00	9,00	<b>7,60</b>	10,00	9,00	10,00	9,00	<b>9,50</b>	9,00	10,00	10,00	9,00	9,50	<b>9,07</b>	DA	
3	ALVAREZ QUIIJE JULIO PATRICIO	10,00	9,00	9,00	<b>9,33</b>	10,00	10,00	10,00	9,00	<b>7,80</b>	10,00	10,00	10,00	8,50	<b>9,63</b>	9,00	10,00	10,00	9,50	9,63	<b>9,10</b>	DA	
4	ARREAGA GOMEZ DARLLY SNAYDER	10,00	9,00	8,00	<b>9,00</b>	10,00	10,00	9,00	10,00	<b>7,80</b>	10,00	9,00	10,00	8,50	<b>9,38</b>	8,00	10,00	10,00	10,00	9,50	<b>8,92</b>	AA	
5	AVILES DOUGLAS KERLI ELIZABETH	9,00	10,00	9,50	<b>9,50</b>	10,00	10,00	10,00	10,00	<b>8,00</b>	10,00	10,00	8,00	10,00	<b>9,50</b>	10,00	10,00	9,00	9,00	9,50	<b>9,13</b>	DA	
6	BAQUE RAMIREZ ADRIANA MAYLIN	10,00	9,00	10,00	<b>9,67</b>	10,00	10,00	9,00	8,00	<b>7,40</b>	9,00	8,00	9,00	8,00	<b>8,50</b>	9,00	8,00	10,00	9,00	9,00	<b>8,64</b>	AA	
7	BRIONES ROMERO	10,00	10,00	10,00	<b>10,00</b>	10,00	10,00	10,00	10,00	<b>8,00</b>	10,00	10,00	10,00	10,00	<b>10,00</b>	10,00	10,00	10,00	9,00	9,75	<b>9,44</b>	DA	







	JARITZA JORDANA																						
21	MINDA ZAVALA DERLYS YUNIEL	10,0 0	8,00	8,00	<b>8,67</b>	10,0 0	9,00	10,0 0	10,0 0	<b>7,80</b>	9,00	10,0 0	9,00	10,0 0	<b>9,50</b>	10,0 0	10,0 0	9,00	9,00	9,50	<b>8,87</b>	AA	
22	MINDIOLAZ A MORA NATHALIA MILENA	10,0 0	10,0 0	10,0 0	<b>10,0 0</b>	9,00	10,0 0	10,0 0	10,0 0	<b>7,80</b>	10,0 0	10,0 0	10,0 0	9,00	<b>9,75</b>	10,0 0	10,0 0	9,00	10,0 0	9,75	<b>9,33</b>	DA	
23	OJEDA PARRAGA IVANNA ELIZABETH	10,0 0	10,0 0	9,00	<b>9,67</b>	9,00	9,80	10,0 0	10,0 0	<b>7,76</b>	9,00	10,0 0	10,0 0	10,0 0	<b>9,75</b>	9,00	10,0 0	10,0 0	9,00	9,50	<b>9,17</b>	DA	
24	OLVERA MINAYA FELIPE FERNANDO	9,00	10,0 0	10,0 0	<b>9,67</b>	10,0 0	10,0 0	10,0 0	10,0 0	<b>8,00</b>	10,0 0	10,0 0	9,00	8,00	<b>9,25</b>	10,0 0	10,0 0	10,0 0	9,52	9,88	<b>9,20</b>	DA	
<b>PROMEDIO GENERAL</b>																					<b>9,02</b>		

El cuadro muestra una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes del Grupo Experimental, evidenciada a través de las calificaciones obtenidas en cada contenido luego de la aplicación del Postes Test y de haber interactuado en la plataforma Mil aulas obteniendo un promedio global de 9,02.





### 3.3. Discusión

Los resultados obtenidos en este trabajo investigativo revelan diversas experiencias innovadoras relacionadas con el uso de plataformas en el aula. Los docentes han empleado la plataforma Mil Aulas como una herramienta clave para enfocar los resultados del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar competencias digitales y fortalecer sus habilidades. Además, han implementado la metodología de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales a través de esta plataforma, lo que ha proporcionado a los estudiantes la oportunidad de participar en actividades interactivas y motivadoras (Coral, 2022).

Según Fernández y Guilcatoma (2023), la plataforma Mil Aulas ha sido utilizada como un entorno virtual de aprendizaje, brindando a los estudiantes la flexibilidad de participar en el aprendizaje de manera asincrónica, adaptándose a sus propias necesidades y horarios. Esto ha resultado en un alto grado de satisfacción entre los estudiantes.

El curso de capacitación en la asignatura de Estudios Sociales, impartido de manera virtual por ambos docentes, ha sido una experiencia enriquecedora que combina el uso de tecnología y recursos digitales para el aprendizaje, obteniendo un 54% de satisfacción y cumpliendo los objetivos de cada contenido. Es relevante señalar que la experiencia en la clase de Estudios Sociales puede variar según la Institución Educativa, los recursos disponibles y las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes. Cada docente puede adaptar la clase a las necesidades y características de sus estudiantes según el entorno de aprendizaje.

Además, la plataforma Mil Aulas ha sido utilizada por ambos docentes para ofrecer clases de apoyo gratuitas a estudiantes de secundaria en diferentes materias, incluyendo la asignatura de Estudios Sociales. Se han mencionado técnicas para generar aprendizajes significativos desde la



enseñanza virtual, como estudios de caso en estudiantes de Básica Superior utilizando recursos tecnopedagógicos vinculados con la realidad del estudiante y adaptados a las nuevas tendencias tecnológicas (Garrido y Moreno, 2021).

Es fundamental destacar la amplia gama de herramientas y recursos disponibles para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales en línea, como plataformas educativas virtuales gratuitas que ofrecen recursos interactivos y actividades en diversas áreas. Estas herramientas, junto con las tecnologías de la información y comunicación (TIC), tales como atlas, enciclopedias virtuales y aplicaciones para crear líneas de tiempo, enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje y facilitan la comprensión de los contenidos.

La utilización de recursos digitales, como videos e imágenes, por parte de los docentes ha demostrado ser de gran importancia en el ámbito educativo, mejorando el aprendizaje y promoviendo la participación activa de los estudiantes (Sandoval, 2021). Estos recursos digitales permiten una mayor personalización del aprendizaje, fomentan la creatividad y la colaboración, amplían las fuentes de información y preparan a los estudiantes para el mundo digital actual.

En relación con la utilización de avatares, se ha observado un alto porcentaje de aceptación y comprensión por parte de los estudiantes, quienes los consideran útiles para facilitar la comprensión de los contenidos. Esta herramienta ha generado un interés por parte de los estudiantes en crear avatares para explicar temas relacionados con los contenidos. Esto muestra una concordancia con lo expresado por el autor Vega (2019), quien destaca el papel de las plataformas digitales en el contexto educativo, proporcionando acceso a recursos educativos, facilitando la comunicación y colaboración, y permitiendo la personalización del aprendizaje.



En conclusión, la aplicación de nuevas estrategias basadas en metodologías e-Learning con la utilización de recursos tecnopedagógicos desempeña un papel crucial en la educación actual. Estas estrategias facilitan el acceso a recursos educativos tecnológicos, fomentan la comunicación y colaboración, y permiten la personalización del aprendizaje en plataformas digitales, brindando herramientas para el seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes.





#### 4. CONCLUSIONES

En primer lugar, en términos de la demografía estudiantil, se observa una clara predominancia de estudiantes mujeres, representando el 58% del total encuestado, mientras que los estudiantes hombres constituyen el 42%. Además, se destaca que la mayoría de los estudiantes tienen 13 años, lo que sugiere que esta edad es acorde con el nivel de educación de Noveno Año de Educación General Básica (EGB).

En cuanto al uso de la plataforma Mil Aulas, se evidencia su versatilidad y eficacia en diversos contextos educativos. Los estudiantes han aprovechado esta herramienta para mejorar sus resultados de aprendizaje y participar en actividades gamificadas en la asignatura de Estudios Sociales. La flexibilidad de la plataforma ha permitido a los estudiantes acceder a ella de manera asincrónica, lo que ha contribuido a un alto grado de satisfacción del 83%.

La capacitación virtual en Estudios Sociales para estudiantes de Noveno Año EGB ha sido altamente valorada, logrando un grado de satisfacción del 54%. Esta experiencia enriquecedora ha combinado el uso de tecnología y recursos digitales, lo que ha permitido cumplir con los objetivos de cada contenido de manera efectiva.

Es importante resaltar la importancia de la asignatura de Estudios Sociales en el currículo educativo, ya que no solo se centra en transmitir conocimientos históricos y geográficos, sino que también busca fomentar la ciudadanía y la comprensión de la sociedad en la que vivimos. Los contenidos de Estudios Sociales buscan desarrollar competencias en los estudiantes, como la comunicación y el pensamiento crítico, lo cual es fundamental en la interacción de los estudiantes en plataformas digitales.

La aplicación de recursos digitales por parte de nosotras como docentes ha mejorado



significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos, como videos e imágenes, han facilitado la comprensión de los contenidos y han promovido un aprendizaje más interactivo y personalizado. Además, los avatares utilizados por los docentes en la presentación de los contenidos fueron claros y fáciles de comprender para el 75% de los estudiantes, lo que destaca la importancia de las plataformas digitales en el proceso educativo.

Finalmente, se logró un rendimiento académico alto de 9,02/10 en relación al promedio histórico 6,6/10.

En conclusión, el diseño de un taller e-learning utilizando recursos tecnopedagógicos para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del noveno año de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque en la asignatura de Estudios Sociales representó una alternativa de desarrollo con la finalidad de mejorar la experiencia educativa dentro de su contexto. Al aprovechar las herramientas digitales disponibles, podemos crear un entorno de aprendizaje dinámico, interactivo y accesible que motive a los estudiantes a explorar y comprender mejor los conceptos y temas relacionados con los Estudios Sociales. Este enfoque innovador no solo amplía las posibilidades de enseñanza y aprendizaje, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades digitales y competencias clave para el éxito en el mundo actual.





## 5. RECOMENDACIONES

- Se sugiere diversificar los recursos digitales utilizados en el proceso de enseñanza. Dado que los estudiantes respondieron positivamente a herramientas como videos e infografías, se podría ampliar la variedad de recursos digitales disponibles para enriquecer el aprendizaje.
- Además, es importante promover la interacción activa de los estudiantes en el aula. Esto puede lograrse mediante la implementación de actividades que fomenten la participación, como debates, proyectos grupales y actividades prácticas que refuercen la comprensión de los temas tratados.
- Otra recomendación importante es personalizar la retroalimentación proporcionada a los estudiantes. Los docentes podrían adaptar sus comentarios a las necesidades individuales de cada estudiante, ayudándoles a comprender mejor sus fortalezas y debilidades, y motivándolos a mejorar su rendimiento académico.
- Asimismo, se sugiere explorar nuevas metodologías de enseñanza que puedan adaptarse a las preferencias de aprendizaje de los estudiantes. La implementación de enfoques innovadores puede promover una mayor participación e interacción en el aula, lo que contribuiría a mejorar la experiencia educativa en general.
- Además, es importante ofrecer apoyo adicional a aquellos estudiantes que puedan necesitarlo. Identificar y proporcionar recursos adicionales a los estudiantes con dificultades puede ayudarles a superar los desafíos académicos y alcanzar su máximo potencial.
- Por último, se recomienda realizar evaluaciones periódicas de la satisfacción estudiantil y la comprensión de los contenidos. Esto permitirá identificar áreas de mejora y ajustar las





estrategias educativas según sea necesario, asegurando así una experiencia educativa óptima para todos los estudiantes.

- Al implementar estas recomendaciones, se espera mejorar la experiencia educativa de los estudiantes y garantizar un mayor nivel de satisfacción, lo que contribuirá positivamente a su rendimiento académico y desarrollo personal.





## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angeles Ñiquen , C. (2020). Motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación superior del Centro de Asesoría San Marcos, Lima 2019.
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis*. 24, págs. 71-84.
- Arias Gonzáles , J. L. (2020). Métodos de investigación online: herramientas digitales para recolectar datos.
- Abad , L. Y. (2019). Estrategias innovadoras sustentadas en las teorías de Rensis Likert, Abraham Maslow y de Elton Mayo para optimizar el clima organizacional, caso I.E. “Jorge Basadre”, nivel secundario, Pacaipampa, Ayabaca, Año 2014.
- Barragán Martínez, X. (2022). Posmodernidad, gestión pública y tecnologías de la información y comunicación en la Administración pública de Ecuador. *14*.  
doi:[https://doi.org/10.37228/estado\\_comunes.v1.n14.2022.244](https://doi.org/10.37228/estado_comunes.v1.n14.2022.244)
- Barrón Tirado, M. C. (2020). La educación en línea. Transiciones y disrupciones.
- Basantes Andrade, A. B., & Santiesteban Santos, I. (2029). Aprendizaje cooperativo, estudio diagnóstico desde la perspectiva de los docentes. *67*.
- Bermúdez Mendieta, J. (2021). El aprendizaje basado en problemas para mejorar el pensamiento crítico. *2*, págs. 77-89.
- Bullón Solís, O. (2021). EDUCACIÓN VIRTUAL INTERACTIVA COMO METODOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN: REVISIÓN DE LITERATURA. *2*, págs. 225-238.



doi:<https://doi.org/10.21895/inces.2020.v11n2.06>

Baque Reyes , G., & Portilla Faican , G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje.

Boix, S., & Ortega, N. (2020). Beneficios del aprendizaje cooperativo en las áreas troncales de Primaria: Una revisión de la literatura científica. *35*(1), 1-13.

Bueno Díaz , M. V. (2021). Las TIC como mediadoras didácticas en los procesos de enseñanza aprendizaje del área de matemáticas en la básica primaria de la Institución Educativa la Laguna del Municipio de los Santos.

Burgos, J. (1 de Octubre de 2021). Percepciones en torno a una educación remota y a una educación híbrida universitaria durante la pandemia de la COVID-19: estudio de caso. *RiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*(11), págs. 25–39.

doi:<https://doi.org/10.6018/riite.489531>

Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior.

Carcaño Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes.

Carcaño Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>

Chasipanta, J. (2021). Los fundamentos técnicos del fútbol como proceso de enseñanza-aprendizaje en edades tempranas: Una revisión sistemática. *10*, págs. 558-583.

Compte Guerrero , M., & Sánchez del Campo, L. M. (2019). Aprendizaje colaborativo en el sistema de educación superior ecuatoriano. *2*, págs. 131-140.





- Cunha, M., & Armenio, R. (30 de Diciembre de 2019). Métodos cualitativos en estudios organizacionales y de gestión. *Revista de Gestión de Países de Habla Portuguesa*, 18(3), págs. 188–206. doi:<https://doi.org/10.12660/rgplp.v18n3.2019.79780>
- Cardoso Espinosa, E. O. (2022). El aula invertida en la mejora de la calidad del aprendizaje en un posgrado en Administración. doi:<https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e04.3855>
- Cevallos, H. V. (2020). Estrategias tecnológicas y metodológicas para el desarrollo de clases online en instituciones educativas. 75.
- De Vincenzi, A. (2020). Del aula presencial al aula virtual universitaria en contexto de pandemia de COVID-19. 16, págs. 67-71.
- Educarchile. (2021). *Educarchile*. Obtenido de <https://www.educarchile.cl/herramientas-tic/voki-crea-tu-avatar>
- Espina-Romero , L. (2022). Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Virtual durante la COVID-19: Una revisión bibliométrica. 3.
- Espinoza Freire, E. E. (2022). El método Montessori en la enseñanza básica. 85.
- Ferrer, M. F. (2019). Revisión crítica de los MOOC: pistas para su futuro en el marco de la educación en línea. *REDU, Revista de docencia Universitaria* , 17(1). doi:<https://doi.org/10.4995/redu.2019.11275>
- Francescutti , P. (2019). La narración audiovisual como documento social e histórico: enfoques teóricos y métodos analíticos. (E. R. Sociales, Ed.) 42, págs. 137-161. doi:<https://doi.org/10.5944/empiria.42.2019.23255>
- Franco López , J. A. (2021). La motivación docente para obtener calidad educativa en instituciones de educación superior. (R. V. Norte, Ed.) 64, págs. 151-179.



doi:<https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a7>

Galván-Jara, I. N. (2021). Las clases virtuales durante la pandemia de COVID-19. 3.

doi:<https://dx.doi.org/10.33588/fem.243.1129>

García, M. (2021). Aprendizaje colaborativo, mediado por internet, en procesos de educación superior. 2. doi:Aprendizaje colaborativo, mediado por internet, en procesos de educación superior

Garzón, E. (2020). Aportes a la consolidación del conectivismo como enfoque pedagógico para el desarrollo de procesos de aprendizaje. *Revista Innova Educación*, 2(3), págs. 394–412.

doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.03.002>

Gómez Camacho, R. (2021). *Uso de la estrategia interactiva Liveworksheets para mejorar la comprensión lectora del inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021*. Lima: Universidad César Vallejo.

González , D. (2020). La enseñanza de los Estudios Sociales en la era de la calidad educativa.

GONZÁLEZ, C. M. (2019). Integración didáctica de las TIC para la educación literaria en la formación inicial docente. 17, pág. 3.

Greca, L., Ortíz, J., & Arriasecq, J. (2021). Diseño y evaluación de una secuencia de enseñanza-aprendizaje STEAM para educación primaria. 18.

Guastay Lema , J. P. (2022). Innovación educativa para el bachillerato técnico. Medios tecno pedagógicos para la promoción de aprendizajes contables.

Guiot Limón, I. (2021). Uso de las TICS en la educación superior durante la Pandemia COVID-19: Ventajas y desventajas. 6. doi:<https://doi.org/10.25009/is.v0i12.2724>

Guzzetti de Marecos, P. C. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de



Enseñanza Aprendizaje. (C. L. Multidisciplinar, Ed.) 2, págs. 860-877.

doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v4i2.122](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.122)

Huaman Bautista, J. E. (2020). *Uso de la herramienta quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020*. Universidad César Vallejo.

Huaman Bautista, J. E. (2020). *Uso de la herramienta quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020*. Universidad César Vallejo.

Jaramillo Medina, L. B. (2021). *Implementación de un curso virtual en la plataforma Moodle como estrategia mediadora de los procesos de enseñanza aprendizaje en el análisis, crítica y argumentación de contenidos*. Bogota : Universidad Piloto de Colombia.

Jarrín Miranda, J. J. (2023). *Aplicación de metodologías activas en modalidad e-learning en el año 2022: caso carrera de comunicación de la Universidad de Guayaquil. 1*.

doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.682>

Lindao Herrera , F. A. (2019). *Plataforma online mil aulas y su incidencia en el desarrollo de las actividades académicas de los estudiantes del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa 23 de Junio, del cantón Baba, Provincia de Los Ríos, del periodo lectivo 2019*.

Locarno Flórez , E. (2020). *Impacto de la implementación de la metodología blended / e-learning para fortalecer las habilidades de comunicación en el idioma inglés de los estudiantes del programa de Tecnología en Turismo e Idiomas de la Institución Tecnológica Colegio Mayor de Bolív*.

López Gutiérrez , J. C. (2023). *Dramatización como estrategia didáctica para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en estudios sociales en niños de sexto EGB de la Unidad Educativa Particular “Oviedo” año lectivo 2022 -2023*.





- Macahuachi Huayaban, W. (2021). *Calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria institución educativa privada Sollertia –Pucallpa, 2021.* Universidad César Vallejo.
- Machola Cadena, D. P. (2021). *Educaplay como herramienta tecnológica en el fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés en estudiantes de grado sexto y séptimo de la vereda Cucuana, municipio de Tello – Huila.* Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- Martínez Benito, R., & Sánchez, G. (2020). El Aprendizaje Cooperativo en la clase de Educación Física: dificultades iniciales y propuestas para su desarrollo. *1*, págs. 399-409.  
doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.35617>
- Melero, D. (2022). *El enigma de Seneb : diseño e implementación de un programa educativo basado en la hibridación del modelo de responsabilidad personal y social y la gamificación, para la mejora de la salud y el rendimiento académico durante las clases de Educación Física.* Universidad de Murcia. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10201/120567>
- Méndez Avilez, M. C. (2020). Implementación de recursos tecno-pedagógicos digitales para educar en química a estudiantes de grado 11° de la I.E. Buenos Aires, Zona Rural de Montería - Córdoba.
- Mendoza Bozada , C. J. (2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades. *3*, págs. 496-516.
- Mero Ponce , J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Ministerio de Educación . (2016).
- Morales Soza, M. G. (2020). TPACK para integrar efectivamente las TIC en educación: Un modelo



teórico para la formación docente. 1. doi:<https://doi.org/10.5377/recsp.v3i1.9796>

Mujica-Sequera, R. (2021). Clasificación de las Herramientas Digitales en la Tecnoeducación. 1.

doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257>

Moya Emilio, C. (2020). Educación Virtual para Todos: Revisión Sistemática.

Muñoz Córdor, M. M. (2022). Herramientas del aula virtual en la enseñanza de la matemática durante la pandemia, una revisión literaria. 84.

Niño, J., Fernández, F., & Julio, D. (2019). Diseño de un recurso educativo digital para fomentar el uso racional de la energía eléctrica en comunidades rurales. *Saber, Ciencia Y Libertad*, 14(2), págs. 256–272. doi:<https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2019v14n2.5889>

Núñez, G. J. (2021). *Youtube como medio para la ciencia en la sociedad y la Educación Primaria*. Universidad de Valladolid.

Pacheco Castro, J. L. (2023). Posibilidades y dificultades que encontramos en el E-Learning desde nuestro contexto. 2. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.7516659>

Pacheco, L. (2022). Entornos virtuales en el aprendizaje cooperativo: una estrategia innovadora contemporánea. *Revista Innova Educación*, 4(1), 65-77. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.005>

Pardo, E. (2020). *Estadística descriptiva multivariada*. Universidad Nacional de Colombia. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/79914>

Pareja, L., Lavado, D., & García, S. (2019). Evaluación a través del Pensamiento Reflexivo de los Estudiantes de Enfermería en la Docencia en Bioética: un Enfoque Mixto. 2.

Parra Balza , F. D., & Castillo , K. E. (2019). Plataforma mil aulas para la gestión docente y administrativa de la institución educativa Oswaldo Guayasamin.





- Parrales, V. (2021). Las TIC y la educación en los tiempos de pandemia. 6, págs. 104-117.
- Ponce Johanna , M. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Dominio de las Ciencias. 1, págs. 712-724.
- Ramirez , D. (2022). La eficacia de Google Classroom como herramienta para apoyar el aprendizaje de ciencias en línea: una revisión de la literatura.
- Ramírez Marín, A. M. (2021). *Manejo de herramientas TIC para el diseño de actividades didácticas en el proceso de enseñanza de los estudiantes de grado tercero de la Institución Liceo Infantil San Andrés*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.
- Ramos Mercado , E. P., & Sierra Pérez , T. M. (2020). Creación de una empresa dedicada a la prestación del servicio de cursos técnicos a través de la metodología e-learning en el municipio de Montería, Córdoba.
- Revelo Burgos , M. V. (2023). Canvas para el aprendizaje activo-integral en la asignatura de ciencias naturales de educación media.
- Reyes Cabrera , W. R. (s.f.). Comparación del nivel de aprendizaje colaborativo en un curso a distancia. págs. 1-15.
- Reyes Velásquez, R. J. (s.f.). Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el desempeño docente. 2, págs. 853-883.
- Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. págs. 63-75. doi:<https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Robles Pastor, B. F. (2019). *Población y muestra*. (30, Trad.)
- Rodríguez, J., & Reguant, M. (2020). Calcular la fiabilitat d'un qüestionari o escala mitjançant l'SPSS: el coeficient alfa de Cronbach. 13(2).



doi:<https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>

Romero, I. (14 de Agosto de 2021). *Metricool*. Obtenido de Metricool: <https://metricool.com/es/ques-youtube/>

Salido López, P. V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. 2.

doi:<http://dx.doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13565>

Sanchez Chavez, M. Y. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*. Universidad San Ignacio de Loyola.

Sánchez Guerrero , M. J., & Víctor Rubén, E. P. (2021). MÉTODOS DE ENSEÑANZA, EDUCACIÓN FÍSICA, APLICACIÓN. *Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte*.

Sánchez Ordoñez, M. (2020). La motivación en el aprendizaje del inglés a través del trabajo por proyectos de los estudiantes del grado séptimo de una institución educativa oficial de Cali.

Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *1*, págs. 12-20. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>

Sánchez Pérez, F. J. (2020). FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES INVESTIGATIVAS, MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE EN GRADO DÉCIMO.

Sarmiento Pedraza, E. J. (2021). *Jigsaw como herramienta pedagógica para estimular la motivación en estudiantes del ciclo IV del colegio Nacional Nicolás Esguerra*. Universidad Libre de Colombia.



- Sucasaire, J. (2021). *Estadística descriptiva para trabajos de investigación: presentación e interpretación de los resultados*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2241>
- Tiching. (28 de 11 de 2018). *Tiching Blog*. Obtenido de <http://blog.tiching.com/el-puzzle-recurso-ideal-aula/>
- Tuesta Panduro, J. A. (2021). Las Tecnologías de la Información y Comunicación, competencias investigativas y docencia universitaria: revisión sistemática. 2.
- Tapia Cortes, C. (2020). Tipologías de uso educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una revisión sistemática de la literatura. 71.  
doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1489>
- Vélez Holguín , R. M. (2020). Retos de las universidades latinoamericanas en la educación virtual. (R. V. Norte, Ed.) págs. 1-3. doi:<https://doi.org/10.35575/rvucn.n59a1>
- Vera, C. (2021). Las redes de relación estadística en la investigación psiquiátrica: el caso del delirio en el contexto de COVID-19. 50(3), págs. 158–159.  
doi:<https://doi.org/10.1016%2Fj.rcp.2021.02.004>
- Videa Ruiz , R. R. (2021). Implementación de la plataforma educativa MOODLE en el Instituto Superior Interamericano del departamento de Managua.
- Vargas Jiménez, K. A. (2020). Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia.
- Zambrano Vacacela , L. L. (2020). Uso de la Tecnología de la Información y Comunicación en educación virtual y su correlación con la Inteligencia Emocional de docentes en el Ecuador en contexto COVID-19. doi:doi: 10.17013/risti.40.31–44
- Zamora, N. (2020). Estrategias de aprendizaje colaborativo y los estilos de solución de conflictos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

escolares. *Revista San Gregorio*(40), 90-100. doi:<https://doi.org/10.36097/rsan.v1i40.1382>

Zurita Aguilera, M. S. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. (R. E.-U.-I.-S. 2.0, Ed.) *I*, págs. 51–74.

doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1226>

Zurita Aguilera, M. S. (2021). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *I*. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1226>





7.3 Validación de expertos

<b>MATRIZ DE VALIDACION DE LA HERRAMIENTA DIGITAL E-LEARNING POR PARTE DE EXPERTO.</b>						
<b>DATOS GENERALES.</b>						
<b>Apellidos y nombres del docente</b>						
<b>Institución donde trabaja:</b>						
<b>Especialidad:</b>						
<b>Autor de la estrategia metodológica</b>						
<b>ESCALA DE VALIDACIÓN</b>						
1= Muy deficiente	2= Deficiente	3= Aceptable	4= Muy buena	5= Excelente		
<b>OBJETIVO GENERAL</b>						
Diseñar un Taller E-Learning utilizando recursos tecno pedagógicos para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudio Sociales						
<b>CRITERIOS</b>	<b>INDICADORES</b>	1	2	3	4	5
Claridad conceptual	Los textos propuestos se encuentran redactado con lenguaje apropiado, usando una terminología apropiada para el estudiante.					
Objetividad	Los temas y actividades seleccionadas permiten fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los de la Conquista y Colonización de América.					
Uso	La herramienta digital E-Learning presenta una estrategia metodológica vigente, en cuanto a innovación tecnológica para el campo educativo.					
Organización	La temática presentada, contiene una estructura sistematizada.					
Aportación	Los textos, figuras, cuestionarios, videos y demás herramientas complementarias, son suficiente para abordar la enseñanza la Conquista y Colonización de América.					
Intencionalidad	La estrategia metodológica basada en el uso de la herramienta digital E-Learning, corresponde con el objetivo de la investigación.					
Evaluación	Se incluye evaluaciones formativas y sumativas para evidenciar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.					
Adaptabilidad	La herramienta digital E-Learning se la puede adaptar según las necesidades educativas de los estudiantes, inclusive con otros niveles educativos.					
Contextualización	La herramienta digital E-Learning permite al docente contextualizar los conocimientos a la realidad cultural de los estudiantes.					
Pertinencia	El uso de la herramienta digital E-Learning como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, facilita la comprensión y aplicación					



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

	de los conceptos relacionados Conquista y Colonización de América.					
APLICABILIDAD						
PROMEDIO						

Nota: la herramienta digital E-Learning tendría validez cuando el puntaje asignado supere los 40 puntos en la escala de valoración excelente

FIRMA: ...

FECHA: ...

C.I: .....



La Universidad para todos





<b>MATRIZ DE VALIDACION DE LA HERRAMIENTA DIGITAL E-LEARNING POR PARTE DE EXPERTO.</b>						
<b>DATOS GENERALES.</b>						
<i>Apellidos y nombres del docente</i>						
<i>Institución donde trabaja:</i>						
<i>Especialidad:</i>						
<i>Autor de la estrategia metodológica</i>						
<b>ESCALA DE VALIDACIÓN</b>						
<i>1= Muy deficiente</i>	<i>2= Deficiente</i>	<i>3= Aceptable</i>	<i>4= Muy buena</i>	<i>5= Excelente</i>		
<b>OBJETIVO GENERAL</b>						
<i>Diseñar un Taller E-Learning utilizando recursos tecno pedagógicos para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudio Sociales</i>						
<b>CRITERIOS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<i>Claridad conceptual</i>	<i>Los textos propuestos se encuentran redactado con lenguaje apropiado, usando una terminología apropiada para el estudiante.</i>					
<i>Objetividad</i>	<i>Los temas y actividades seleccionadas permiten fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los de la Conquista y Colonización de América.</i>					
<i>Uso</i>	<i>La herramienta digital E-Learning presenta una estrategia metodológica vigente, en cuanto a innovación tecnológica para el campo educativo.</i>					
<i>Organización</i>	<i>La temática presentada, contiene una estructura sistematizada.</i>					
<i>Aportación</i>	<i>Los textos, figuras, cuestionarios, videos y demás herramientas complementarias, son suficiente para abordar la enseñanza la Conquista y Colonización de América.</i>					
<i>Intencionalidad</i>	<i>La estrategia metodológica basada en el uso de la herramienta digital E-Learning, corresponde con el objetivo de la investigación.</i>					
<i>Evaluación</i>	<i>Se incluye evaluaciones formativas y sumativas para evidenciar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.</i>					
<i>Adaptabilidad</i>	<i>La herramienta digital E-Learning se la puede adaptar según las necesidades educativas de los estudiantes, inclusive con otros niveles educativos.</i>					
<i>Contextualización</i>	<i>La herramienta digital E-Learning permite al docente contextualizar los conocimientos a la realidad cultural de los estudiantes.</i>					
<i>Pertinencia</i>	<i>El uso de la herramienta digital E-Learning como apoyo al proceso de enseñanza- aprendizaje, facilita la comprensión y aplicación de los conceptos relacionados Conquista y Colonización de América.</i>					
<b>APLICABILIDAD</b>						
<b>PROMEDIO</b>						

Nota: la herramienta digital E-Learning tendría validez cuando el puntaje asignado supere los 40 puntos en la escala de valoración excelente

FIRMA: ...

FECHA: ...

C.I: .....

