



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

PROGRAMA DE MAESTRÍA

Tesis presentada en opción al título académico de Magíster en Educación con mención en
Pedagogía en Entornos Digitales

Título de la tesis:

Aula virtual para el aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en primero
bachillerato.

Autor:

José Luis León Morales

Tutora:

PhD. Cristina Rodríguez Rodríguez

Guayaquil, noviembre 2023

RESUMEN

El presente informe académico aborda como favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional desde el empleo de los entornos virtuales de aprendizaje, para lograr los objetivos se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica de autores especializados en el área de la educación y la tecnología, se realizó un diagnóstico académico de la situación actual en la que se encontraba la enseñanza en primer año de bachillerato de la U.E. Elisa Ayala González de la ciudad de Guayaquil, y a través de diversos métodos, se procesó los datos recopilados y el análisis de estos resultados indicaban la disposición de los estudiantes para utilizar un aula virtual como apoyo a la enseñanza presencial. Se aportó con una propuesta acorde con las expectativas de los estudiantes “*un aula virtual móvil*”. Se implementación de forma exitosa, se validó a través de diferentes instrumentos y se comprueba su efectividad en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Finalmente se concluye evidenciando un mayor interés y mejor rendimiento académico por parte de los estudiantes con el uso de nuevos recursos didácticos basados en la tecnología como medio de apoyo a la enseñanza tradicional.

Palabras clave: Entornos virtuales de aprendizaje, bachillerato, aula virtual móvil, Educación para la Ciudadanía.

ABSTRACT

This academic report addresses how to promote the traditional teaching-learning process from the use of virtual learning environments. To achieve the objectives, an exhaustive bibliographic review of authors specialized in the area of education and technology was carried out, a academic diagnosis of the current situation of teaching in the first year of high school in the U.E. Elisa Ayala González from the city of Guayaquil, and through various methods, the collected data was processed and the analysis of these results indicated the students' willingness to use a virtual classroom to support face-to-face teaching. A proposal was provided in line with the expectations of the students, "a mobile virtual classroom." It is successfully implemented, validated through different instruments and its effectiveness is verified in the subject of Citizenship Education. Finally, it concludes by showing greater interest and better use by students with the use of new teaching resources based on technology as a means of supporting traditional teaching.

Keywords: Virtual learning environments, high school, mobile virtual classroom, Citizenship Education.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del problema	2
Precisión del tema.....	2
Objeto de la investigación.....	2
Objetivo general	2
Preguntas científicas	2
Categorías de la investigación.....	3
Objetivos específicos de la investigación.....	4
Métodos de la investigación	4
1.-Teóricos	4
2.- Métodos Empíricos.....	5
3.- Método Matemático – Estadístico.-.....	5
Declaración del tipo de investigación.....	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	6
Descripción breve de capítulos.....	7
CAPITULO I	8
Marco teórico	8
1.1 Fundamentación legal.-	8
1.2 Antecedentes de la investigación.	9
1.3 Categorías de la Investigación.....	11
1.4 El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía. Su ubicación y evolución en el sistema educativo nacional.	18
1.5 Los entornos virtuales de aprendizaje.	20
1.5.1 Los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto internacional.....	20

1.5.2 Los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto nacional.	21
1.5.3 Caracterización de los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto educativo	24
1.6 El aula virtual	26
CAPITULO II	31
2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías de la investigación	31
2.2 Enfoque de la investigación	33
Declaración del tipo de investigación.....	34
Alcance de la investigación	34
2.3 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	34
Métodos Teóricos:.....	34
Método Empíricos	35
Método Matemático – Estadístico.....	35
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	35
Matriz de Observación:.....	36
Cuestionario:	36
Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.....	36
Población	36
Muestra	36
2.4 Estrategia investigativa o proceder metodológico general.	36
Resultados de la etapa de diagnóstico inicial.	37
Observación a clases.	37
Encuesta a docentes	47
Entrevista a directivos.	49
CAPITULO III	51
3.1 Segunda etapa de la estrategia de Investigación: modelación de la propuesta.	51
Objetivo general. -	51
Objetivos específicos. -	51

Definición, descripción y características. -	51
Metodología de aprendizaje	55
3.2 Modelación e instalación de “Classroom” como estudiante:	55
3.3 Modelación e instalación de “Classroom” como docente:	58
3.4 Implementación o pilotaje de la propuesta.-.....	63
3.5 Tercera etapa de la estrategia de Investigación: diagnóstico final o validación.....	69
Validación teórica. –	69
Validación empírica. -	70
Resultados de los criterios de varios especialistas	71
Resultados de encuesta de salida a los estudiantes.....	71
Análisis comparativo.....	74
3.6 A modo de síntesis.	75
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. MATRIZ DE OBSERVACIÓN	
ANEXO 2. ENCUESTAS A ESTUDIANTES.....	
ANEXO 3. ENCUESTA A DOCENTES.....	
ANEXO 4. GUÍA DE ENTREVISTAS A AUTORIDADES	
ANEXO 5. CRITERIO DE ESPECIALISTAS	
ANEXO 6. ENCUESTA DE SALIDA A ESTUDIANTES	
ANEXO 7. EVIDENCIAS	

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 CARACTERIZACIÓN DEL MODELO CONDUCTISTA	13
TABLA 2 CARACTERÍSTICAS DE EL MODELO DE ENSEÑANZA CONSTRUCTIVISTA	15
TABLA 3 ALGUNAS TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS DE LOS ENTORNOS VIRTUALES	26
TABLA 4 CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS CATEGORÍAS	31
TABLA 5 CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA	53
TABLA 6 CRITERIOS DE ESPECIALISTAS	70
TABLA 7 ANÁLISIS COMPARATIVO ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE CLASSROOM	75

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE UN EVA O AULA VIRTUAL	25
FIGURA 2 UTILIDADES DE CLASSROOM	52
FIGURA 3 ESTRUCTURA DE GOOGLE CLASRROOM	54
FIGURA 4 CUENTA ACTIVA	55
FIGURA 5 ELECCIÓN DE CUENTA	55
FIGURA 6 ENLACE DE INGRESO AL AULA	56
FIGURA 7 BUSQUEDA DE LA APLICACIÓN	56
FIGURA 8 DESCARGA E INSTALACIÓN.....	56
FIGURA 9 APLICACIÓN YA INSTALADA.....	57
FIGURA 10 CONFIGURACIÓN DE CUENTA.....	57
FIGURA 11 PANTALLA INICIAL AL UNIRSE	57
FIGURA 12 DETALLES DE LA CLASE	57
FIGURA 13 APLICACIÓN YA INSTALADA.....	58
FIGURA 14 SECCIÓN DE TRABAJOS.....	58
FIGURA 15 TAREAS ASIGNADAS	58
FIGURA 16 AGREGANDO TAREAS	58
FIGURA 17 VERIFICACIÓN DE CUENTA GOOGLE.....	59
FIGURA 18 INSTALACIÓN DE CLASSROOM	59
FIGURA 19 ABRIR LA APLICACIÓN	60

FIGURA 20 INICIAR AULA	60
FIGURA 21 ELECCIÓN DE CUENTA PARA CLASSROOM	60
FIGURA 22 CREACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE CLASE.....	60
FIGURA 23 SECCIONES DE TRABAJO DE CLASSROOM	61
FIGURA 24 CREACIÓN DE ACTIVIDAD	61
FIGURA 25 CREACIÓN DE LA TAREA.....	61
FIGURA 26 ESTUDIANTES AGREGADOS	62
FIGURA 27 ACTIVIDADES ASIGNADAS.....	62
FIGURA 28 ACTIVIDAD # 1 DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DE LA MUJER Y LA CIUDADANA	64
FIGURA 29 RESULTADOS DE CUMPLIMIENTO Y PRECISIÓN ACTIVIDAD # 1	64
FIGURA 30 ACTIVIDAD # 2 DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DEL HOMBRE Y EL CIUDADANO	65
FIGURA 31 RESULTADOS DE CUMPLIMIENTO Y PRECISIÓN DE LA ACTIVIDAD # 2	66
FIGURA 32 ACTIVIDAD # 3 DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS	66
FIGURA 33 CUMPLIMIENTO Y PRECISIÓN DE LA ACTIVIDAD # 3.....	67
FIGURA 34 RESULTADO DEL ESTUDIANTE.....	67
FIGURA 35 ACTIVIDAD # 4 MAPA MENTAL DE LOS DERECHOS HUMANOS	68
FIGURA 36 RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 ESTADO DE ÁNIMO DE LOS ESTUDIANTES EN LA ASIGNATURA.....	41
GRÁFICO 2 ASPECTOS QUE DESEAN CAMBIAR EN EL PEA	42
GRÁFICO 3 TIPOS DE RECURSOS EDUCATIVOS TECNOLÓGICOS PREFERIDOS.....	42
GRÁFICO 4 ESTADO DE FAMILIARIDAD CON EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS.....	43
GRÁFICO 5 DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES POR EMPLEAR EL AULA VIRTUAL.....	43
GRÁFICO 6 TIPOS DE APOYO QUE EL ESTUDIANTE RECONOCE QUE NECESITA	44
GRÁFICO 7 FRECUENCIA DE ACCESO AL AULA VIRTUAL	45
GRÁFICO 8 BENEFICIOS DEL AULA VIRTUAL EN APOYO A LA EDUCACIÓN PRESENCIAL	46
GRÁFICO 9 TIPOS DE RECURSOS PREFERIDOS EN UN AULA VIRTUAL	46
GRÁFICO 10 EXPECTATIVAS SOBRE EL TRABAJO QUE REALIZARÍAN EN EL AULA VIRTUAL	47
GRÁFICO 11 POSIBLES BENEFICIOS AL IMPLEMENTAR EL USO DE UN AULA VIRTUAL	48
GRÁFICO 12 DIFICULTADES AL IMPLEMENTAR EL AULA VIRTUAL EN LA PRÁCTICA DOCENTE. 48	
GRÁFICO 13 ACTIVIDADES QUE MÁS LES GUSTARON	72
GRÁFICO 14 COMPRENSIÓN DE LA ASIGNATURA A TRAVÉS DEL AULA VIRTUAL	72
GRÁFICO 15 SUGERENCIAS PARA MEJORAR CLASSROOM	73
GRÁFICO 16 USO DEL AULA VIRTUAL MÓVIL EN APOYO PARA EL APRENDIZAJE	74
GRÁFICO 17 RESULTADOS DEL PNI: POSITIVO, NEGATIVO E INTERESANTE.	74

INTRODUCCIÓN

Justificación del problema

Las TICs continúan su desarrollo de manera acelerada, provocando una creciente convergencia entre la información y la comunicación. Este impacto ha incidido en las tendencias actuales de la educación, centrándose el aprendizaje en el estudiante, quien puede construir el conocimiento basado en sus propias expectativas y necesidades de acuerdo al contexto en que vive.

En consonancia, la enseñanza presencial está siendo apoyada por métodos de enseñanza empleando la tecnología, en los que no es necesario el contacto físico profesor - estudiante.

El conocimiento es adquirido por diversos medios y puede ser transformado en interactividad desde lo digital, aspecto que influye en el pensamiento y las acciones del individuo.

En la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González, en primero de bachillerato, el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación para la Ciudadana, tiene como objetivo, preparar ciudadanos responsables, capaces de comprender, respetar y promover los derechos humanos, la democracia, la justicia social, la diversidad cultural y el ejercicio de sus derechos. El docente a partir de una adecuada administración y organización del tiempo, asesora en el cumplimiento de las tareas orientadas.

Por su parte el estudiante, está centrado en el estudio disciplinar de forma tradicional tratando de aprender a través de los métodos tradicionales utilizados en el sistema educativo.

Sin embargo, las capacidades de los estudiantes no están siendo suficientemente aprovechadas.

Datos empíricos revelan que en la unidad educativa referida, en el primero de bachillerato permanecen las siguientes insuficiencias:

- 1.-Escasos recursos que beneficien el diseño del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía desde diferentes modalidades de estudio.
- 2.-Limitado diseño de actividades escolares interactivas desde el empleo de los entornos virtuales de aprendizaje.

3.-Insuficiente intercambio, expresión de las habilidades y capacidades de los estudiantes en su trabajo independiente para el logro de un aprendizaje significativo.

Planteamiento del problema

A partir de estas manifestaciones se plantea lo siguiente: ¿Cómo favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, con el uso de los entornos virtuales de aprendizaje?

Precisión del tema

Aula virtual para el aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en primero de bachillerato.

Objeto de la investigación

Delimitándose como objeto de la investigación: Proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Objetivo general

Implementación de un aula virtual móvil de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía en primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González.

Preguntas científicas

1.- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje de educación para la ciudadanía y la implementación de entornos virtuales de aprendizaje como apoyo al proceso?

2.- ¿Cuál es la situación actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación para la ciudadanía y la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González?

3.- ¿Cómo Implementar un medio tecnológico educativo que sirva de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato en Educación para la Ciudadanía en la Unidad Educativa Elisa Fiscal Ayala González?

4. ¿Cómo valorar la propuesta de la investigación?

Categorías de la investigación

Proceso de enseñanza y aprendizaje.-

Es la comunicación efectiva y académica, que se realiza entre los estudiantes y el maestro con la finalidad de construir aprendizajes significativos, a través de estrategias y metodologías."

(Obando, 2017, p. 23)

Proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación para la Ciudadanía.-

Es un proceso comunicativo. El docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes y estos, construyen en actividad su propio aprendizaje". Busca enfatizar en los derechos sociales y políticos para promover la igualdad, la solidaridad y el respeto de la vida humana y contrarrestar la discriminación y la exclusión de las personas. (Abreu, 2018)

Entornos virtuales de aprendizaje (EVA).-

Surgen de las necesidades aparecidas en la sociedad de la información y la posibilidad de generar, transformar y transmitir informaciones con fines educativos. Un entorno virtual (también llamados aulas virtuales) imita la realidad de forma virtual, en este caso, un salón de clases o entorno de aprendizaje y de posibilitar las relaciones entre alumnos y con un docente en este entorno. (<https://igniteonline.la/4971>)

Un entorno virtual es un software que, habitualmente, está instalado en un servidor o intranet que se encarga de mantener, gestionar, almacenar, etc., actividades de formación virtual. Estas formaciones pueden darse en un entorno cien por ciento virtual o como apoyo a formaciones presenciales, aunque lo importante es que faciliten al alumno el progreso en el proceso de aprendizaje.

Aula Virtual.-

Según Santibáñez (2010) se definen como un complemento de una clase presencial, en donde los educandos tienen a su alcance un sistema, que permite a los mismos familiarizarse con el

uso de la tecnología; brindándoles acceso a los materiales de clase desde cualquier computadora conectado a la red. Comezaña (2005) define a las aulas virtuales como "el espacio de aprendizaje en línea donde aprendices y tutores interactúan" (p. 60).

Objetivos específicos de la investigación

1.-Fundamentar las bases teóricas que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz de la asignatura Educación para la Ciudadanía en la Unidad Educativa Elisa Ayala González, así como la implementación en él, de los entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la educación presencial.

2.-Diagnosticar la situación actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía, en la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González.

3.-Implementar un aula virtual móvil de apoyo al aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía en primero de bachillerato.

4.- Validar la propuesta.

Métodos de la investigación

Entre los siguientes métodos aplicados se encuentran:

1.-Teóricos

Análisis-Síntesis.-

Durante el procesamiento de toda la información consultada, así como para determinar los elementos fundamentales, las relaciones que existen entre ellos y llegar a conclusiones.

Histórico lógico:

Para describir la evolución histórica de los entornos de aprendizaje tradicionales hasta llegar a los entornos empleados actualmente, se analiza de forma objetiva su desarrollo y sus ventajas o desventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Método Sistémico estructural.-

Para diseñar la estructura general del aula y el funcionamiento como un sistema de sus partes ajustadas a los requisitos pedagógicos del nivel de preparatoria.

Modelación.-

Para representar gráficamente los módulos y actividades del aula virtual

2.- Métodos Empíricos

Observación.-

Para constatar cómo se conducen las clases de Educación para la Ciudadanía por parte del docente de área y conocer qué métodos y medios se emplearon para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Entrevista.-

Para conocer los criterios de docentes y directivos acerca de la utilidad de los entornos virtuales de aprendizaje y su disposición de colaborar en la implementación de la propuesta en el segundo trimestre del presente período lectivo 2023-2024.

Encuesta.-

Para determinar criterios e intereses de los estudiantes y saber cuáles son sus experiencias y saberes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje.

Criterio de los especialistas.-

Para recoger opiniones en el área de la informática y de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en primero bachillerato, así como valorar la pertinencia de la propuesta.

3.- Método Matemático – Estadístico.-

Análisis porcentual y gráfico de los datos que aportan los instrumentos diagnósticos y el establecimiento de inferencias.

La población seleccionada son 80 estudiantes de primero de bachillerato de los paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González, que se encuentran actualmente matriculados para el periodo lectivo 2023-2024, dos docentes del área y dos directivos de la institución.

Muestra

La muestra está conformada por 67 estudiantes, lo que representa el 83.75 % de la población, dos docentes y dos directivos (100%). Para la selección, se contó con la ayuda de la herramienta auxiliar SurveyMonkey. De este modo de forma rápida y sencilla se calculó el porcentaje, con un nivel de confiabilidad del 95%.

Declaración del tipo de investigación

Investigación aplicada para dar respuesta a la problemática planteada. Además, presenta una metodología de enfoque mixto y de tipo descriptivo-exploratorio para analizar el impacto del uso de un aula virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La propuesta es de gran **importancia** en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Elisa Ayala González, de la ciudad de Guayaquil al brindar un aula virtual móvil que apoya el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía, materia de estudio que privilegia su desarrollo **social** y cívico. Presenta una metodología innovadora que combina el uso métodos y medios de la enseñanza tradicional y desarrolladora que beneficia el acceso a una variedad de recursos digitales que permiten estimular la motivación y al mismo tiempo mantienen la interacción entre el profesor y los compañeros en el aula física y fuera de ella.

El aula virtual móvil está a tono con los resultados científicos recientes de la tecnología educativa. Es una propuesta **novedosa y actual** que contribuye a la formación integral de los estudiantes como ciudadanos responsables y comprometidos con su comunidad. Representa una alternativa para continuar con la educación a distancia o complemento de la presencialidad. Puede consultarse tanto en espacios abiertos y cerrados como en tiempo sincrónico y asincrónico durante el estudio y profundización de los contenidos de la asignatura objeto y la realización del trabajo independiente.

Descripción breve de capítulos

En el **capítulo uno** de la investigación se establece la fundamentación teórica de las principales categorías. Se describe el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en primero bachillerato y los elementos que pueden incidir en el rendimiento académico de los estudiantes. Se presentan los antecedentes y la evolución histórica de los entornos de aprendizaje hasta constituirse en medios de apoyo, así como el rol del docente en ellos. También se establecen las bases teóricas y legales a considerar en la propuesta.

El **capítulo dos** presenta la metodología general empleada para el desarrollo de la investigación y los resultados específicos de su primera etapa, es decir, todo lo relacionado con el diagnóstico de la situación actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía en primero de bachillerato de la Unidad Educativa Elisa Ayala González. Para ello se aplican e interpretan métodos e instrumentos científicos que permiten la recolección de datos y la tabulación de la información relacionada con la muestra seleccionada. Se muestran gráficos que benefician el análisis y presentación de los resultados.

En el **capítulo tres** se desarrolla la segunda y tercera etapa de investigación: se presenta la definición, objetivos, estructura, contenidos y metodología de la propuesta, así como su modelación e instalación desde Google Classroom mediante ilustraciones que permiten la comprensión de las funciones tanto del estudiante como del docente. También su implementación en tiempo real y los resultados de la validación empírica desde el criterio emitido por especialistas acerca de la propuesta y el procesamiento de otros instrumentos científicos como parte del diagnóstico final.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Fundamentación legal.-

Para el nivel de bachillerato existen leyes y regulaciones que establecen sus principios y objetivos fundamentales. En función del adecuado desarrollo de esta investigación es crucial proporcionar el marco normativo que respalda y guía a este nivel, en el contexto del Ecuador.

En primer lugar, considera lo que se declara en la Constitución del Ecuador de 2008, la que establece que la educación es un derecho fundamental y un deber ineludible del Estado. En su artículo 26, aboga por una educación de calidad, inclusiva, equitativa y laica.

Entre sus regulaciones y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) promulgada en el 2011 existe una armonía que permite concienciar los principios y objetivos de la educación en el Ecuador y apreciar su carácter intercultural, inclusivo y de equidad como elementos centrales. Regula los planes de estudio y señala las directrices sobre la evaluación y promoción de los estudiantes.

Esta base legal, a su vez es fundamento del Ministerio de Educación (MINEDUC), quien emite indicaciones específicas para los diferentes niveles educacionales. A través de sus acuerdos o resoluciones ministeriales precisa el currículo del bachillerato, los estándares de aprendizaje, el rol de los docentes, constituyéndose en indicadores que se atienden de forma directa durante el proceso de evaluación de la calidad de la educación en el referido nivel.

Este ministerio, en su acuerdo 0070-14 dispone que, el docente como parte de su labor pedagógica, es el responsable de autorizar el uso del teléfono celular, dentro de actividades diseñadas para el efecto. No obstante, se estipula para estudiantes de 8.º, 9.º y 10.º grados de Educación General Básica (EGB) y 1.º, 2.º, y 3.º cursos de Bachillerato. (educacion.gob.ec, 2014)

Al efectuarse un análisis del Plan Nacional de Educación para el período 2016-2025 se constata cómo el gobierno ecuatoriano en su estrategia a largo plazo incluye la integración de las

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo. Para ello proporciona acceso a Internet y dispositivos tecnológicos a las escuelas de todo el país.

En coherencia con estas regulaciones y avances tecnológicos en el año 2021, la autoridad educativa nacional emite la Resolución Nro. MINEDUC-SFE-2021-00008-R denominada “Currículo priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales”. La propuesta llamada a implementarse en todo el territorio ecuatoriano demanda el desarrollo de las habilidades necesarias en la actual era digital y atiende con énfasis como parte de las competencias digitales, el pensamiento computacional y el uso responsable de la tecnología.

1.2 Antecedentes de la investigación.

Existen varios trabajos de investigación a nivel nacional donde se presentan a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como medio de apoyo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de las ciencias sociales, a nivel de bachillerato.

En la ciudad de Ambato, Guevara (2021) interviene en la Unidad Educativa Moraspungo, de cantón Pangua, provincia Cotopaxi. Su objetivo general fue beneficiar el aprendizaje de los estudiantes de segundo de bachillerato pues mantenían deficiencias en el uso de plataformas digitales a pesar de sentirse motivados por aprender con ellas. La propuesta se materializó con la creación de un aula virtual en la plataforma Moodle denominada “Moraspungo 2.0” y defendió la premisa que: El uso de las TIC, es esencial para generar conocimientos, motivaciones y mejoras en el proceso educativo” (pág. 13).

Otro resultado importante es el de Vega (2022), el cual en su trabajo implementa un entorno virtual de aprendizaje (aula virtual) Google Classroom, pero aplicado en el nivel básica superior en la Unidad Educativa Monseñor Leonidas Proaño del cantón La Maná. Con él promueve la interacción y participación de los estudiantes a través de la metodología “Thinking Based Learning” (aprendizaje basado en el pensamiento y aprendizaje cooperativo). Su enfoque

metodológico favoreció usarlo como una herramienta complementaria a las clases presenciales de las diferentes asignaturas (págs. 55,56).

Ambas investigaciones integran las TIC en el ámbito educativo y reafirman la importancia de su empleo para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje, pero no evidencian la efectividad de los entornos virtuales móviles tanto en lo presencial como a distancia.

A nivel internacional, llama la atención las propuestas de los autores Varguillas y Bravo (2020) de la Universidad del Zulia. En su artículo “Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: análisis desde la mirada estudiantil” manifiestan que incorporar las TIC en educación tiene un carácter didáctico y constructivista, pues, aunque son herramientas de apoyo al proceso educacional y permiten al docente el seguimiento de las actividades desarrolladas en lo presencial, el aprendizaje está centrado en lo que el estudiante puede realizar de manera independiente.

En este caso, se intervino en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela y se trabajó con los estudiantes del periodo académico 2017 quienes manifestaban que la aplicación permitía superar limitaciones comunes en el aprendizaje y que era dinámica e innovadora.

En Bogotá, Oliveros et al. (2018) publican su trabajo “La educación virtual como herramienta de apoyo en la educación presencial” y destacan a la virtualidad como una alternativa novedosa que está siendo adoptada rápidamente en todos los niveles educativos por presentar una metodología que mejora la forma tradicional de aprender. Es un modelo mediado o asistido que abre nuevas posibilidades a docentes y estudiantes para incorporar de forma efectiva la tecnología en el aula de clase. Estos autores finalizan aseverando que la aplicación didáctica tecnológica “contribuye a la mejora de la calidad de contenidos y recursos utilizados en el proceso de aprendizaje” (p. 2)

Aunque los antecedentes descritos sustentan científicamente que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) sirven como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya

que motivan, mejoran y amplían el acceso a la información variada para un aprendizaje significativo de una forma protagónica, pues un factor clave es la posibilidad del estudiante de acceder a recursos disponibles en la red lo que les permite interactuar, indagar, debatir y colaborar en el desarrollo de sus actividades escolares, estas propuestas no particularizan en la Educación para la Ciudadanía que se imparte en primero de bachillerato, así como tampoco atienden las limitaciones presentes en la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González donde muchos docentes presentan deficiencias en su manejo e implementación y poseen poca disposición para incursionar en este nuevo modelo pedagógico.

1.3 Categorías de la Investigación

1.3.1 Proceso de enseñanza aprendizaje

Al hablar de aprendizaje tradicional se debe hacer referencia al enfoque pedagógico más antiguo en la historia de los sistemas de aprendizaje: de manera vertical o unidireccional. Personalidades como Jesucristo, Platón o Aristóteles influyeron positivamente en el mundo oriental y occidental con el modelo explicativo e ilustrativo empleado con sus aprendices o discípulos durante la transmisión de los conocimientos. En esta conducción se destaca el rol del maestro en el cual estaba centrado el conocimiento.

En el tiempo antiguo, edad media y edad moderna también la transmisión de conocimientos se realizaba a través de la enseñanza formal y la memorización de textos clásicos y religiosos”. (OpenAI, 2023). Ya en la edad contemporánea este modelo tradicional se fusiona con el enfoque psicológico de *aprendizaje conductista*.

La teoría conductista (1950) Iván Pávlov, Burrhus Frederic Skinner, Gall. W. Wundt, Roberts Watson. Concentra su atención en el comportamiento del estudiante, mediante el proceso de estímulo respuesta o condicionamiento, la memorización, repetición y protagonismo del maestro. El aporte más significativo de Iván Pavlov (1849-1936) es “el condicionamiento clásico” de suma importancia en la psicología. Su teoría abrió el camino para entender como “las asociaciones

aprendidas pueden influir en el comportamiento y proporcionó información valiosa sobre el estudio del aprendizaje y la memoria.

Las investigaciones de B.F. Skinner (1904-1990) se enfocaron en “el condicionamiento operante” teoría que sostiene que el comportamiento es moldeado por las consecuencias de una acción.

El moldeamiento, es un proceso mediante el cual se recompensan sucesivamente las aproximaciones cada vez más cercanas a un comportamiento deseado. Ha sido aplicado con éxito en la educación para tratar problemas de conducta y mejorar el aprendizaje.

Las investigaciones de Edwin Guthrie (1886-1959) se enfocaron en “el aprendizaje por asociación”. Esta teoría destaca que el aprendizaje se ocasiona mediante el estímulo y la respuesta. Cuando una respuesta se asocia con un estímulo en una situación particular. La importancia radica en la práctica y repetición durante el proceso de aprendizaje.

A pesar de su influencia, la teoría de conductista también ha sido objeto de señalamientos. Algunos críticos sostienen que su énfasis en las consecuencias externas del comportamiento no tiene en cuenta factores internos como la cognición y las emociones, lo que limita su capacidad para explicar completamente el comportamiento humano.

En consonancia, se asume que el proceso de enseñanza tradicional ligado al conductismo, conserva ciertas ventajas que han permanecido en su evolución histórica, lo que ha conllevado que sea aplicado aún en varias de las Unidades Educativas del territorio ecuatoriano.

Sin embargo, está demostrado que el proceso de enseñanza-aprendizaje es complejo al intervenir el hombre. Cada subjetividad representada en él, involucra experiencias, costumbres, aspectos cognitivos, emocionales y sociales.

Diferentes psicólogos argumenten que el enfoque tradicional no captura completamente durante la labor pedagógica, toda esta gama de manifestaciones. Por consiguiente, resulta necesario observar con detenimiento las notorias desventajas que presenta para la era digital en que se vive. (Tabla 1)

Tabla 1*Caracterización del modelo conductista*

Características	Ventajas	Desventajas	Medios
Profesor fuente del conocimiento	Estructura clara y predecible	Falta de participación activa	Los libros o texto del maestro.
Estudiantes receptores de información	Eficiencia en la transmisión de información	No fomenta liderazgo	Pizarra y tiza o marcadores y pizarra blanca
Evaluación basada en exámenes	Evaluación Objetiva	Provoca estrés y preocupación	Escrito u oral.
Hincapié en la memorización	Facilidad de Implementación	Fomenta la memorización superficial.	Material impreso o escrito
Enseñanza uniforme	Aprenden a un solo ritmo	No aborda las diferencias individuales	Cuadernos y papel
Enfoque en la cobertura del contenido	Abarca varias unidades o bloques	Sobrecarga de contenido	de Contenido del texto

Otros enfoques asumidos para este estudio, son la teoría del *Aprendizaje social* y el *Constructivismo*. La teoría del Aprendizaje social tiene su mayor representante en la figura de Albert Bandura (1925-2021) quien aborda con énfasis el factor conductual y el factor cognitivo, que traducido en el proceso de enseñanza-aprendizaje es insistir en el poder de la observación. Bandura argumentó que las personas pueden aprender observando el comportamiento de otros y este proceso implica aspectos mentales claves como la atención y la memoria.

El enfoque constructivista es defendido por Piaget (1896-1980) quien manifestaba que “el proceso de enseñanza y aprendizaje está centrado en la participación y construcción activa del

conocimiento por parte del estudiante”; “a través de la asimilación y la acomodación de nuevas experiencias”. El enfoque sustenta el desarrollo cognitivo a partir de tres estadios: sensorio motor, operaciones concretas y operaciones formales.

Como modelo educativo ha tenido a nivel nacional gran fuerza en las últimas dos décadas, ya que posiciona al estudiante como protagonista y constructor de su propio aprendizaje. El conocimiento lo construye a través de la interacción con su entorno y la experiencia personal. En contraste con el modelo tradicional donde solo es receptor de la información. Se involucra en actividades de descubrimiento y de resolución de problemas por lo que les resultan atractivas y estimulan su comprensión.

En el constructivismo el rol del maestro también cambia, se convierte en mediador. Ahora actúa como guía, facilitador u orientador, dirige a los estudiantes y fomenta en ellos la autonomía, el descubrimiento y el pensamiento crítico. Adicionalmente tiene elementos que lo fortalecen como la interacción social, y la cooperación.

Otros de sus principales autores:

L. Vygotsky (1896-1934) enfatiza la importancia de la “interacción social en el aprendizaje”. En sus postulados plantea que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes interactúan unos con otros y esta interacción puede darse en el aula o fuera de ella.

B. Bloom (1913-1999) aprecia el proceso de enseñanza-aprendizaje como un ciclo continuo que involucra la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes a través de diferentes etapas: desde el nivel de obtención del conocimiento hasta el de evaluación y síntesis.

J. Bruner (1915-2016) presenta el aprendizaje como un proceso activo donde los maestros facilitan experiencias y materiales adecuados.

D. Ausubel (1918-2008) sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conceptos se comprenden o son apropiados a partir de su relación con conocimientos previos, llegando a convertirse en intereses específicos de los estudiantes. Sostiene la teoría del aprendizaje significativo.

Abreu et al. (2018) realzan el papel de la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: El docente organiza, proporciona y socializa los contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes, quienes construyen su propio aprendizaje en interacción los unos con los otros y con los demás incluyendo al docente, quien también aprende.

Como puede apreciarse, los autores referidos aprecian al proceso de enseñanza-aprendizaje en interacción social y donde la participación activa del estudiante es determinante hasta alcanzar una autonomía en sus acciones. También destacan el enlace adecuado entre los conocimientos previos y los nuevos por aprender, así como el rol mediador o facilitador del docente quien se prepara de forma continua para no quedar rezagado.

Algunas de las ventajas, desventajas del constructivismo y los medios vigentes en la actualidad se presentan a modo de resumen (Tabla 2)

Tabla 2

Características más notables en el Modelo de enseñanza Constructivista

Modelo Constructivista			
Características	Ventajas	Desventajas	Medios
Aprendizaje activo	Fomenta la participación y la motivación.	Puede requerir más tiempo.	Actividades prácticas y experimentos.
	Estudiantes construyen su propio conocimiento	No siempre es adecuado para todos los temas.	Plataformas de aprendizaje en línea. Blogs y foros en línea.
	Desarrollan habilidades de resolución de problemas y el pensamiento crítico.		
Construcción del conocimiento	Promueve una comprensión profunda.	Requiere una guía efectiva del profesor.	Multimedia interactivo y simulaciones
	Fomenta la retención a largo plazo.	Puede haber una falta de estructura.	Investigación independiente y proyectos.

	Se adapta a estilos de aprendizaje diversos.	No todos los estudiantes pueden estar igualmente comprometidos	Herramientas de colaboración en línea.
Interacción social	Facilita el aprendizaje colaborativo.	Puede requerir más recursos.	Trabajo en grupo y discusiones en clase.
	Desarrolla habilidades de comunicación.	Necesidad de gestionar conflictos en grupos.	Grupos de discusión en línea, redes sociales, foros, chats, plataforma de juegos.
	Ofrece diferentes perspectivas y enfoques de aprendizaje.		Aprendizaje virtual, uso de plataformas educativas

Pese al auge constructivista en la enseñanza actual ha surgido otro modelo educativo que al momento está cambiando las estructuras educativas tradicionales, se habla del *conectivismo*. Siemens & Downes (2004) establecen que la tecnología y la conectividad desempeñan un rol imprescindible en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que los estudiantes aprenden en conectividad con otros, a través del medio y con el medio aprendizaje en red. En esta conectividad se manifiesta además de los postulados del constructivismo, la teoría de estímulo y respuesta (Guthrie, 1886-1959) utilizado comúnmente para otorgar puntajes durante la gamificación interactiva.

Al considerar estos postulados y al ajustarlos al actual proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía se coincide con Sanz et al., (2020) para manifestar que “la escuela debe redefinirse” para desarrollar capacidades personales - profesionales - cívicas en los alumnos. Una opción para redefinirla es dejar atrás definitivamente el rol tradicional del docente y adoptar el enfoque constructivista - conectivista, donde no solo actúe como facilitador o guía, sino que también diseñe experiencias, cree entornos y promueva el desarrollo de habilidades digitales. Gortaire et al. (2022)

En esta redefinición de escuela es pertinente la atención directa de tres aspectos:

1.-La didáctica actual. El impacto tecnológico implica cambios en los métodos y medios de enseñanza a emplear durante la realización de las actividades de aprendizaje, las que se ven modificadas por la ampliación de cobertura de la web, presencia de materiales didácticos hipermediales (MDH) y las redes sociales.

2.-Las características de los estudiantes. El primero de bachillerato está conformado por estudiantes que oscilan entre los 14 y 16 años y son nativos digitales. Su enfoque de vida está permeado por los dispositivos digitales, todo lo que está relacionado con la red llama su atención. Los dispositivos electrónicos le son fáciles de manejar, le resultan atractivos y favorecen su motivación. La presentación de los contenidos de la enseñanza de forma explicativa, (modos de actuación del profesional de la educación pertenecientes al modelo tradicional o convencional) en ocasiones aburre y provoca el desinterés. Ello conlleva a considerar en el diseño de las actividades de aprendizaje con carácter formativo e integrador el empleo creativo de los entornos virtuales.

3.-Rol del docente. Para su desempeño competente ajustado a las actuales demandas del contexto informatizado es pertinente que se distinga por mostrar un conocimiento disciplinar y transdisciplinar. Esta demanda lo convierte en una pieza fundamental para el éxito o fracaso del proceso de enseñanza-aprendizaje. En su rol, facilita e impulsa la formación de valores democráticos. Emplea los mejores métodos y recursos para lograr el alcance de los objetivos de la asignatura. Diseña u oferta actividades interactivas desde el empleo de los entornos virtuales de aprendizaje y fomenta desde ellos el intercambio de habilidades y capacidades para lograr un aprendizaje colaborativo.

Por consiguiente, esta investigación consideró atender la perspectiva de aprendizaje a través de internet o el modelo conectivista y demostrarlo como una posible solución al problema vigente en la unidad educativa Elisa Ayala Gonzales, el que está distinguido por el uso del modelo tradicional en el proceso de enseñanza aprendizaje objeto. De este modo, resulta favorecida la enseñanza presencial asistida por la tecnología.

1.4 El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Su ubicación y evolución en el sistema educativo nacional.

Ayala (2022) manifiesta que desde inicios de la vida republicana del Ecuador (1830) el prócer guayaquileño, político, abogado y poeta José Joaquín de Olmedo, quién sería el primer vicepresidente y considerado como uno de los fundadores de la república ecuatoriana, fue el primero en hablar de educación para la ciudadanía al escribir su obra “Consejos” en donde se hablaba de amor a Dios y a la patria, el respeto a los demás y las leyes.

No obstante, no fue sino hasta los años 1970 que se introdujo en la educación nacional la asignatura, pero bajo el nombre de “Educación Cívica”. Con el tiempo la asignatura perdió su valor y su objetivo. Se redujo solo a enseñar los símbolos patrios y canciones alusivas a la patria, hasta llegar a considerarse “materia de relleno, encargada a profesores principiantes”. A mediados de los años noventa, la Cívica había sido suprimida del currículo nacional.

En 1998 reaparece con el nombre “Educación para la democracia”, proyecto aprobado por el primer mandatario y fue concebida por el Ministerio de Educación para todas las instituciones educativas del país. No obstante, la propuesta educativa fue impulsada directamente por la Universidad Andina Simón Bolívar como complemento a las reformas educativas de aquel tiempo.

A inicios del siglo XXI se publica el texto “Ecuador, Patria de todos” (Ayala, 2022) como parte integral a la reforma educativa en el nivel de bachillerato, por medio del eje “Educación para la democracia”. Luego es incluido de forma obligatoria en el resto de los niveles como parte del área del conocimiento de Estudios Sociales, pero se constituye en un eje transversal de las restantes.

Su objetivo era que los estudiantes entendieran a su patria como una unidad en la diversidad. Contribuía a formar a jóvenes capaces de ejercer sus derechos, cumplir con sus obligaciones, responsabilidad y solidaridad social y definía mecanismos que aseguraban su participación en las instituciones propias del sistema político, eran parte activa de la sociedad desde la

perspectiva de construcción participativa, solidaria e igualitaria en función de poder crear una mejor sociedad. (Universidad Andina Simón Bolívar, 2004).

Sin embargo, la reforma educativa que empezó a finales de los años noventa (1996) no obtuvo los resultados que se esperaba. Los problemas educativos como la deserción escolar, la repetición, y la baja calidad en la educación seguían persistiendo. En el año 2008 durante el gobierno del Ec. Rafael Correa se aprueba una nueva Constituyente, y con ella una nueva reforma para todo el sistema educativo llamada “Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación 2010”

En su objetivo general se expresa: actualizar y fortalecer el currículo anterior (1996) en las áreas social, científica y pedagógica; ampliar las destrezas y conocimientos; ofrecer orientaciones metodológicas para el ejercicio docente; precisar indicadores de evaluación para medir la calidad educativa e impulsar la formación ciudadana para la democracia, a fin de construir una sociedad intercultural y plurinacional. Es en esta actualización curricular donde nace el concepto de bachillerato y la asignatura Educación para la Ciudadanía. (Vera, 2015, pág. 11)

Según el sitio oficial Educación.gob.ec los objetivos específicos de la asignatura Educación para la Ciudadanía son:

1. Enseñar los valores compartidos expresados en la Constitución del Ecuador y en los derechos humanos universales.
2. Conocer y valorar el funcionamiento y los dispositivos del sistema democrático ecuatoriano. Aprendan a convivir en democracia.
3. Preparar en el ejercicio de la ciudadanía durante el tramo de la escolaridad en bachillerato. Ofrecer herramientas y favorecer la construcción de criterios para la participación autónoma, creativa y responsable en la esfera pública.

Aunque la reforma de Ayala no permaneció, se coincide plenamente con su posición al declarar que es esencial que en todos los niveles educativos se promueva la cultura de la democracia y

que durante décadas se ha mantenido un enfoque pedagógico desactualizado que no se ajusta a las necesidades actuales. (Ayala, 2022, p. 2)

Los informes de MINEDUC evidencian que se ha logrado poco cuando se trata de calidad educativa y si bien es cierto que no responsabilizan de forma directa a los gobiernos de las últimas décadas, mencionan que las directrices establecidas no han alcanzado el éxito deseado, por lo que el problema en la Educación para la Ciudadanía es persistente.

Por lo antes expuesto se hizo relevante observar cómo se lleva a cabo este proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía en la institución Elisense. Percatarse de la forma en que se favorece la formación de los valores y derechos del futuro ciudadano. Cómo se incentiva la justicia social, más no la inmoralidad, la impunidad, la corrupción y el menosprecio a la vida, realidades lamentables de la actual sociedad ecuatoriana.

1.5 Los entornos virtuales de aprendizaje.

1.5.1 Los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto internacional.

En la mayoría de países de Latinoamérica los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) han seguido el mismo curso de evolución. Las instituciones educativas de primaria, secundaria y superior, los utilizan como recurso de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje y otras han remplazado los cursos presenciales por las virtuales al ser considerados como agentes transformadores del proceso.

Entre las plataformas más utilizadas en Latinoamérica están; Moodle, plataforma de código abierto que ofrece herramientas para la gestión de cursos, creación de actividades y la interacción entre estudiantes y profesores; Google Classroom, plataforma de Google permite a los profesores crear clases en línea, compartir recursos, asignar tareas, evaluar al estudiante y permite la comunicación horizontal (es muy popular en el ámbito escolar); y finalmente Blackboard, plataforma aprendizaje, con una amplia gama de herramientas y características para facilitar el aprendizaje en línea.

Otras plataformas conocidas en Latinoamérica y en otros lugares son: Canvas, plataforma de aprendizaje ampliamente adoptada en muchas instituciones educativas en todo el mundo, con una interfaz intuitiva y una variedad de herramientas para el diseño de cursos y otros recursos gráficos; edX, es una plataforma de cursos y programas de estudio en línea de diversas instituciones académicas de renombre; y Coursera, plataforma en línea que ofrece una amplia gama de cursos y programas de estudio de instituciones académicas y organizaciones reconocidas. Los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y obtener certificados al completar con éxito los cursos.

1.5.2 Los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto nacional.

En Ecuador, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) han manifestado un crecimiento muy importante, sobre todo en la última década. Uno de los factores claves para su proliferación es el avance tecnológico y la accesibilidad a la red, lo que generó un aumento de herramientas tecnológicas al servicio de la educación. Su finalidad es transformar los procesos de enseñanza –aprendizajes tradicionales por medio de los recursos tecnológicos.

Uno de los principales impulsores del desarrollo de los entornos virtuales de aprendizaje en Ecuador ha sido el Ministerio de Educación al promover de forma activa el uso de la tecnología en la educación e implementar programas y proyectos que estimulan su incorporación en las escuelas y colegios del territorio ecuatoriano. Como parte de sus objetivos principales se encuentra la capacitación de los docentes de modo que los incorporen de forma efectiva en la práctica educativa que facilitan.

En marzo del año 2010 se crea “El sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad” (SITEC) encargado del diseño y puesta en marcha de proyectos tecnológicos para fomentar el aprendizaje digital y el uso de las TIC. Estaba encargado de equipar las instituciones educativas con aquellos recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo del aprendizaje digital. Entre los recursos asignados se encuentran: computadores de escritorio para las

instituciones y computadoras personales para los docentes, proyectores, pizarras digitales y sistemas de audio.

La misión del SITEC era iniciar desde la disponibilidad del equipamiento necesario, una revolución educativa para lograr el aprendizaje digital, logrado en menor o mayor escala hasta el 2013 al poseer las distintas instituciones del territorio ecuatoriano dichos recursos informáticos. Por su parte, su visión estuvo centrada en cuatro ejes: acceso a la infraestructura tecnológica; capacitación docente en la TIC aplicadas a la educación; creación de software educativo para todos los niveles y en todas las áreas: español, inglés, quichua y shuar; y por último aulas tecnológicas para la comunidad de cada circuito educativo donde las personas accedían de forma gratuita. (MINISTERIO DE EDUCACION, 2010)

Otro referente importante ocurre en el año 2017, con la ejecución del Programa Nacional de Informática Educativa llamado “Educación integral para la sociedad del conocimiento y la cultura digital”. Este programa buscaba fortalecer y potenciar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de una experiencia innovadora aplicando las tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) y las tecnologías para el empoderamiento y la participación (TEP), como una respuesta a la necesidad de integrar la tecnología en la enseñanza y promover el aprendizaje activo y colaborativo.

La llegada de la pandemia de COVID-19, a su vez provoca a su vez provoca un antes y un después en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación fiscal. A inicios del año 2020 la tecnología se utiliza como principal medio pedagógico y ocurre de manera emergente debido al confinamiento de los ciudadanos, el cierre de las unidades educativas y la necesidad de continuar las clases a través de la educación virtual.

Para aquel tiempo, la entonces ministra de educación MsC. María Creamer Guillén, mediante el acuerdo 0038-A, con fecha veinticuatro de julio de 2020, expidió lo siguiente:

En primer lugar: que las instituciones educativas de la región Costa-Galápagos soliciten la ampliación educativa a la modalidad Educación Abierta;

En segundo lugar: que las instituciones educativas cuya solicitud sea aprobada cumplan con los requisitos de elaborar un plan institucional para el uso de portales, plataformas o herramientas tecnológicas para su ejecución; planifiquen de manera urgente capacitaciones respecto a competencias digitales docentes y el uso de recursos educativos; elaboren un plan de ciberseguridad para la Educación Abierta.

Según Castro (2020) se estima que aunque unos 4,6 millones de niños y niñas se vieron afectados por la cancelación de las clases presenciales; fue posible su aprendizaje virtual por medio de la plataforma educativa digital Microsoft Teams, siguiendo un plan de estudios acorde al currículo nacional.

El MINEDUC empleó las nuevas tecnologías de la educación y comunicación. Los estudiantes accedían a clases o reuniones en tiempo real y bajo la guía del docente o tutor, interaccionaba con sus compañeros para la solución de las actividades y de forma remota sucedía la continuidad y retroalimentación del proceso. (EDUCACION, 2020)

Una vez finalizada la declaratoria de emergencia covid-19, solo algunas instituciones educativas continúan utilizando los EVA para la concepción y desarrollo de las actividades de aprendizaje, pero de forma complementaria. Otras han adquirido licencias de plataformas de aprendizaje virtual y en algunos casos los docentes han optado por emplear plataformas de acceso gratuito.

1.5.3 Caracterización de los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto educativo.

Los primeros EVA fueron utilizados en universidades y centros de formación para ofrecer cursos en línea y alcanzar a estudiantes de todo el mundo. Con el permanente avance de la tecnología, se perfecciona su funcionamiento llegándose a convertir en herramientas sofisticadas que permiten a comunidades virtuales personalizar su experiencia de intercambio y colaboración durante el aprendizaje y la realización de investigaciones científicas educativas.

Otra causa de su surgimiento son las necesidades aparecidas en la sociedad actual y la posibilidad de generar, transformar y transmitir informaciones con fines educativos. Un entorno virtual (también llamados aulas virtuales) imita la realidad de forma virtual, en este caso, un salón

de clases o entorno de aprendizaje y de posibilitar las relaciones entre alumnos y con un docente en este entorno. Estas formaciones pueden darse en un entorno totalmente virtual o como apoyo a formaciones presenciales, aunque lo importante es que faciliten al alumno el progreso en el proceso de aprendizaje, así lo define el sitio web Ignite.

Aunque los EVA son herramientas a medio camino entre un aula virtual y un Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) en diferentes momentos son nombrados indistintamente por sus características o su funcionalidad actual.

El diccionario de enseñanza aprendizaje de lenguas¹ permite comprobar este planteamiento al definir a los EVA como un “conjunto de aplicaciones informáticas que configuran un espacio accesible a través de la red” y seguidamente dice, o “aula virtual”, en el que se pueden llevar a cabo actividades educativas.

No obstante, precisa que los EVA proporcionan al docente herramientas “de muy diverso tipo” para crear un aula virtual. Entonces, se asume que son sistemas que integran aulas, cursos, bibliotecas y recursos que favorecen con el manejo de las tecnologías y las habilidades comunicativas, la autonomía e iniciativa del estudiante desde la aplicación de estrategias de aprendizaje.

Tienen la posibilidad de generar informaciones variadas y favorecen la transformación de los contextos educativos y el alcance de niveles superiores de calidad. Constituyen un recurso tecnológico educativo innovador que refleja una combinación perfecta entre el aprovechamiento de los avances tecnológicos y el desempeño pedagógico competente.

Son sitios web bien estructurados donde se almacenan un conjunto de páginas programadas de acuerdo a la configuración del contenido abordado. En la actualidad representan para el docente

¹ Diccionario de enseñanza aprendizaje de lenguas. Disponible en <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/entorno-virtual-aprendizaje>.

una nueva forma de enseñar y para el estudiante una nueva forma de aprender y estar a tono con la sociedad informatizada en que se vive. Un resumen de sus características se aprecia en la (Figura 1).

Figura 1

Características básicas de un EVA o aula virtual



Las plataformas educativas más comunes son:

- 1.- Sistemas de gestión de Contenidos (Content Management System, CMS)
- 2.- Sistemas de gestión del conocimiento (Learning Management System, LMS), o Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA)
- 3.- Sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento o aprendizaje. Learning Content Management System (LCMS). Considerada por muchos autores como la plataforma más útil para generar aprendizaje al combinar las mejores características de las otras plataformas para lograr su eficiencia.

Los EVA involucran en su empleo técnicas pedagógicas y administrativas. Cada técnica presenta rasgos específicos (Tabla 3)

Tabla 3

Algunas técnicas y características de los entornos virtuales.

Técnicas	Pedagógicas	Administrativas	Plataformas
Accesibilidad mediante la web	Presentación interactiva, intuitiva de cursos y contenidos	Presenta detalle de cursos y calificaciones.	Moodle Classroom Canvas
Multifuncional y compatible	Evaluación permanente a través de herramientas	Almacena información legal de estudiante y representantes	Teams Runachay Genially
Ingreso a través de usuario y claves o de forma biométrica	Conexiones sincrónica y asincrónicas	Presenta noticias y novedades del EVA	Blackboard Quiziz Liveworksheets
Código abierto / open source	Ofrece recursos para el aprendizaje	Tramita cobros o pagos de servicios escolares	Mil aulas
Cuenta con soporte técnico vía chat o mail	Contiene herramientas para el trabajo colaborativo	Contiene las planificaciones	

Si bien es cierto que en sus inicios los conceptos de EVA y aula virtual eran considerados como sinonimos, en la actualidad estos conceptos han ido distando un poco en base a su funcionalidad, por lo general los EVA son utilizados de una forma más academica en los centros de esucacion de nivel superior y las aulas de forma más específicas en los colegios o el nivel bachillerto.

1.6 El aula virtual.

El análisis de distintas bibliografías especializadas condujo a apreciar la propuesta de autores como: Comezaña, (2005), Santibáñez, (2010), Berneu, (2007), Belloc, (2012) y Levine-Clark, (2017) en relación a una definición de aula virtual, los cuales coinciden en reconocerla como un espacio de aprendizaje en línea donde aprendices y tutores interactúan y colaboran entre sí. Puede ser utilizada como medio permanente de aprendizaje en la educación a distancia o como

complemento de una clase presencial a través del acceso a plataformas conectadas a red y posibilita a los educandos el acceso a materiales y otros recursos disponibles creados y ofertados con la finalidad de apoyar la clase o la apropiación del contenido objeto de estudio.

Para Cedeño, E. & Murillo, J. (2019) un aula virtual se puede manejar de forma exclusiva. Su ambiente no es una copia del espacio tradicional de enseñanza, sino que está constituido por un espacio o plataforma virtual accesible que ofrece contenidos, actividades, foros y la oportunidad de crear grupos interactivos que tienen objetivos comunes.

Por consiguiente, al asumir los postulados de los autores referidos se considera que las aulas virtuales ofrecen un nuevo ambiente de trabajo. Como espacio abierto en red o espacio ubicuo favorece la comunicación entre docentes y estudiantes, potenciándose desde el acceso a sus recursos en conectividad, la interacción y el intercambio. Presenta un contenido multimedia que estimula su apropiación de diversas maneras, la independencia cognoscitiva y autonomía en el aprendizaje.

Desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje con apoyo del aula virtual presenta ventajas innegables:

1.- Acceso y disponibilidad: permite a los estudiantes realizar un aprendizaje ubicuo, es decir, acceder a los materiales y actividades educativas en cualquier momento y lugar con conexión a internet. Proporciona flexibilidad y autonomía en el proceso de aprendizaje. (Burbules, 2014).

2.- Interacción y colaboración: Los estudiantes pueden interactuar y colaborar con sus compañeros y profesores a través de foros, chats, videoconferencias y actividades en línea, se promueve el aprendizaje social y la participación activa. Las aulas proporcionan estas potenciales herramientas de interacción, comunicación y colaboración. (Mora-Vicarioli, F. 2016)

3.-Variedad de recursos y materiales digitales: La conexión a la web provee acceso a enlaces con recursos digitales dinámicos como, juegos, cuestionarios interactivos, competencias en red, simuladores RV y otros materiales, como libros electrónicos, videos, presentaciones. Estos

recursos enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivan en los estudiantes su capacidad de investigación (Garrison & Vaughan, 2013).

4.-Evaluación y retroalimentación: La virtualidad posibilita la evaluación continua, una de las claves es la interacción, existe un momento presencial y otro virtual, los docentes pueden retroalimentar en el aula virtual los temas presentados en la presencialidad y viceversa.

Aunque no se pueden negar las ventajas de desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje con apoyo del aula virtual, también existen limitaciones que en el trabajo docente deben ser atendidas.

a). Acceso a la tecnología y conectividad desigual: En la actualidad aún existen tres grados de conexión: alto, medio y nulo. Esta disparidad constituye una limitación significativa para el uso del aula virtual. La poca disponibilidad y calidad en la conectividad a internet, presente en los estudiantes de áreas rurales o de bajos recursos económicos dificulta su participación en los espacios virtuales ya que no cuentan con acceso fluido a internet o dispositivos electrónicos. De este modo también se afectan los resultados estadísticos que ilustran el adecuado funcionamiento. (Torres, 2020).

b). Formación de competencias digitales deprimida: Se observa una brecha en las habilidades y competencias digitales entre los estudiantes y profesores en Ecuador, lo que puede interferir en el uso efectivo del aula virtual (Cevallos & Torres, 2021). Algunos estudiantes o docentes pueden tener dificultades al navegar en las plataformas o al utilizar las herramientas digitales, lo que afectaría su participación y rendimiento.

c). Falta de interacción y retroalimentación personalizada: En el aula virtual, puede haber una reducción en la interacción y la retroalimentación personalizada entre estudiantes y profesores debido a la naturaleza asincrónica y mediada por la tecnología (Buitrago & Barragán, 2017). Esto puede afectar la calidad de la retroalimentación y la comprensión de los estudiantes sobre los contenidos, lo cual debe ser reforzado presencialmente.

d). Contenidos y metodologías poco adaptables: La migración al aula virtual requiere adaptar los contenidos y las metodologías educativas para que sean adecuados al entorno en línea (Aguilar, 2018). Esto implica un esfuerzo adicional por parte de los docentes para diseñar y desarrollar materiales y actividades que sean efectivos en un entorno virtual.

No obstante, estas limitaciones pueden ser superadas a través de políticas educativas y estrategias específicas que promuevan la equidad y la mejora de la infraestructura tecnológica. Los esfuerzos sostenidos por el Ministerio de Educación en Ecuador, por la comunidad de profesores y por los padres de los estudiantes menores han permitido que en cada hogar exista por lo menos un dispositivo electrónico con acceso a internet, lo cual permite aprovechar los beneficios de la tecnología en la educación como un medio de apoyo a asistencia a la educación presencial.

Trabajos de relevancia académica y científica demuestran que la incorporación eficiente de las aulas virtuales al proceso de enseñanza contribuye a suplir la insuficiencia de recursos para el aprendizaje, pero ello demanda el diseño de actividades interactivas de forma sistemática e integral de modo que se evite la fragmentación del contenido y se estimule la participación de los estudiantes y a apreciarlos no solo como espacios de juego, de distracción sino también de aprendizaje.

En este sentido, se precisan algunos referentes teóricos asumidos como esenciales para concebir, diseñar e implementar un aula virtual desde una mirada actual.

- ✓ Un entorno virtual combina recursos interactivos que se constituyen en materiales de apoyo al presentar actividades de aprendizaje bien estructuradas". (Belloc, 2012)
- ✓ El ámbito presencial puede tener su complemento con el entorno virtual (Blended Learning) al ser espacios abiertos que ofrecen contenidos dinámicos, actividades multimediales, la oportunidad de participar en foros y de crear comunidades con objetivos comunes. (Cedeño, E. & Murillo, J., 2019)

- ✓ La plataforma Moodle es percibida por expertos debido su diversidad de aplicabilidad. Las principales ventajas están en dinamizar la clase, impulsar el aprendizaje e incrementar la adquisición de conocimiento. (Guevara, 2021)
- ✓ Un empleo efectivo de Google Classroom posibilita incorporar recursos didácticos interactivos, cuyos beneficios siguen pasando desapercibidos y sin incorporarse de forma abierta al proceso de enseñanza aprendizaje (Vega, G., 2022).

CAPITULO II
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN
Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González, situada en la cooperativa cinco de diciembre, km quince de la vía a Daule en la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas, Ecuador. Tiene 30 años sirviendo a la comunidad y a otros sectores aledaños del norte de la ciudad, como Coop. San Francisco, Villa Bonita y Pascuales. Oferta los niveles: inicial, elemental y media en la jornada matutina; básica superior y bachillerato en la jornada vespertina. La especialidad del bachillerato es Ciencias y cuenta con un personal docente de veintiséis personas, seis de ellos directivos y con novecientos veinte estudiantes matriculados para el periodo lectivo 2023-2024 región costa.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías de la investigación

La investigación indaga de forma sistemática sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación para la Ciudadanía. Esta y las restantes categorías principales es necesario conceptualizar y operacionalizar (Tabla 4)

Tabla 4

Conceptualización y operacionalización de las categorías

Categorías	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnica de evaluación
Proceso de enseñanza y aprendizaje	Comunicación efectiva y académica, que se realiza entre los estudiantes y el maestro con la finalidad de construir aprendizajes significativos, a través	Pedagógica	Dominio de los roles del docente Métodos y medios de enseñanza desarrolladores	Observación Encuestas Entrevistas

	de estrategias y metodologías." (Obando, 2017)		Participación protagónica del estudiante.
Proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación para la Ciudadanía	Busca enfatizar en los derechos sociales y políticos para promover la igualdad, la solidaridad y el respeto de la vida humana y contrarrestar la discriminación y la exclusión de las personas. (Abreu, 2018)	Metodológica Cognitiva Social	Uso de métodos y medios propios de una enseñanza conectivista - desarrolladora Carácter interactivo y comunicativo Formas de organización y de evaluación dinámicas
Entornos Virtuales de aprendizaje	Software o plataformas que habitualmente, están instaladas en un servidor o intranet.	Metodológica Cognitiva	Disponibilidad de recursos en red

	Permite almacenar y gestionar contenido curricular desde la presentación de actividades de formación que tienen como finalidad apoyar la enseñanza a distancia o presencial y controlar el progreso en el proceso de aprendizaje.	Tecnológica	Aprovechamiento de las bondades de la tecnología. Atención a los roles y funciones de los participantes
Aula Virtual	Espacio de aprendizaje en línea donde aprendices y tutores interactúan. (Comezaña, 2005)	Metodológica Pedagógica Cognitiva Tecnológica Social	Tratamiento dinámico del contenido multimedia Interactividad y colaboración Retroalimentación Evaluación y registro del aprendizaje

2.2 Enfoque de la investigación

La investigación se enfoca desde la perspectiva del paradigma mixto: cualitativo-cuantitativo (Gutierrez, 2009) para aprovechar lo mejor de cada enfoque y no sus debilidades. En su desarrollo se describe, comprende e interpreta la diversidad de la realidad. A través de los métodos matemáticos estadísticos (paradigma cuantitativo) se presentan y analizan parte de los

resultados para que sean lo más exactos posibles. También se consideran las creencias y las opiniones de los agentes que participan.

Declaración del tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada pues trabajo se busca dar respuesta con acciones concretas a la problemática planteada relacionada con la falta de recursos didácticos. Se busca solucionar problemas reales del objeto en cuestión y generar un impacto directo en la práctica educativa al diseñarse actividades interactivas que beneficia la participación de los estudiantes en el contexto educativo de la U. E. Elisa Ayala González y fuera de ella a través de un aula virtual móvil como medio de apoyo al aprendizaje presencial,

Alcance de la investigación

Implementar el aula virtual móvil como apoyo al aprendizaje presencial de la Educación para la Ciudadanía en primero de bachillerato podría resultar bastante significativo ya que amplía los recursos didácticos para los estudiantes del periodo lectivo 2023-2024. Otras de las potencialidades es beneficiar el proceso de innovación a través de la tecnología, la realización y seguimiento de evaluaciones sistemáticas, accediéndose a una amplia gama de recursos que fomentan el desarrollo de habilidades digitales, el aprendizaje autónomo y colaborativo. Es decir, tiene un alcance “exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo”.

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

Los métodos empleados en el proyecto son los siguientes:

Métodos Teóricos:

Análisis-síntesis en el desarrollo teórico durante el procesamiento de toda la información consultada, así como para determinar los elementos fundamentales, las relaciones que existen entre ellos y arribar a conclusiones.

Sistémico-estructural para elaborar el diseño y estructura de la propuesta,

para diseñar la estructura general del aula y el funcionamiento como un sistema de sus partes ajustadas a los requisitos pedagógicos del nivel de preparatoria.

Modelación: para representar gráficamente los módulos y actividades del aula virtual y modelar su implementación

Histórico- lógico: para constatar la evolución de algunas categorías de la investigación.

Método Empíricos

Observación: se realiza para constatar cómo se conducen las clases de Educación para la Ciudadanía por parte del docente de área y conocer qué métodos y medios se emplearon para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Entrevista: para conocer los criterios de docentes y directivos acerca de la utilidad de los entornos virtuales de aprendizaje y su disposición de colaborar en la implementación de la propuesta en el segundo o tercer trimestre del siguiente periodo lectivo 2023-2024

Encuesta: para determinar criterios e intereses de los estudiantes y saber cuáles son sus experiencias y saberes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje

Criterio de los especialistas: para recoger opiniones, criterios de especialistas del área de la informática, de la educación virtual y de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en primero bachillerato.

Método Matemático – Estadístico

Análisis porcentual: para analizar los datos que aporten los instrumentos diagnósticos y establecer inferencias (diagnóstico y análisis de resultado a través de una plataforma para procesar los datos).

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Se emplearon varios instrumentos y herramientas de medición ajustados al objetivo general y objetivos específicos de la investigación. Forman parte del proceso de recopilación de datos cuantitativos y cualitativos. Los instrumentos fueron sometidos a procesos de validación y confiabilidad por parte de especialistas de las Ciencias Pedagógicas (PhD. Rodríguez, C. 2023) para evaluar su estructura, pertinencia y precisión. Esto conlleva a considerar la validez de su contenido y su confiabilidad.

Matriz de Observación:

La matriz de observación o también llamado “cuadro de observación” es un instrumento utilizado en diversas situaciones con énfasis en el contexto educativo durante la realización de las diferentes actividades de enseñanza y aprendizaje del objeto de estudio, además en el procesamiento de los datos estadísticos y uso de la econometría para garantizar su veracidad.

Cuestionario:

Técnica ampliamente utilizada para recopilar datos en la investigación. Por lo general se aplican dentro de las encuestas y pueden incorporar las escalas de medición, como las escalas de Likert, que son instrumentos comunes para medir actitudes, opiniones o características.

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

Población

La población escogida para esta investigación son ochenta estudiantes de primero de bachillerato de los paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Elisa Ayala González, de la ciudad de Guayaquil, que se encontraron matriculados para el periodo lectivo 2023-2024, cinco directivos de la institución y cuatro docentes del área.

Muestra

Para determinar la muestra se escogió un software gratuito y de código abierto para estadísticas que proporciona el sitio web SurveyMonkey el cual dio como resultado que el tamaño de la muestra es de 67 estudiantes, para lograr una confiabilidad del 95% y un margen de error del 5%. Esta muestra de estudiantes representa el 83,75% de la población. También dos docentes del área de Ciencias Sociales (50%) y dos directivos (40%)

2.4 Estrategia investigativa o proceder metodológico general.

La estrategia desarrollada presenta tres etapas:

Etapas de Diagnóstico inicial

El diagnóstico inicial fue desarrollado en la Unidad Educativa Elisa Ayala González. Su objetivo principal fue constatar la situación actual del problema mediante la aplicación de los instrumentos

científicos referidos con anterioridad, lo que permitió comprender en detalle las deficiencias, oportunidades y desafíos que enfrenta la institución para lograr una adecuada integración tecnológica desde la implementación de entornos virtuales de aprendizaje como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje presencial.

Etapa para la modelación de la propuesta. Su objetivo principal estuvo dirigido al diseño e implementación del aula virtual móvil.

La propuesta concibe en presentar un aula virtual móvil basada en una aplicación gratuita de Google llamada "Classroom" que permita servir de apoyo a la educación presencial, de esta forma contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje y superar las deficiencias del modelo tradicional.

Etapa del diagnóstico final. Su objetivo principal estuvo dirigido a diagnosticar la realidad educativa en la unidad educativa objeto de estudio luego de aplicada la propuesta a los 67 estudiantes de la muestra, así como procesar la validación de los instrumentos que permitieron valorar la pertinencia de la propuesta a partir de criterios especialistas.

Resultados de la etapa de diagnóstico inicial.

Observación a clases.

A partir de una matriz de observación (Anexo 1) se recopila información relevante que permite constatar la situación actual del objeto de estudio, es decir el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación para la Ciudadanía. De forma concreta se observan cuatro clases a partir de la atención a 5 dimensiones: metodológica, pedagógica, cognitiva, social y tecnológica. Cada una de ellas con indicadores específicos. Durante el procesamiento de la información se utilizó una escala de medición para cuantificar sus resultados, donde: uno es nulo, dos es bajo, tres es medio, cuatro es alto y cinco es muy alto. (Tabla 5)

Tabla 5

Resultados de las clases observadas

Dimensión	Ítems	EVALUACIÓN			
		Clase	Clase	Clase	Clase
		1	2	3	4
Metodológica - pedagógica	Cumplimiento de funciones didácticas	3	4	4	3
	Dominio de métodos desarrolladores	2	2	2	2
	Tratamiento adecuado de conceptos	4	4	4	4
	Se estimula la motivación y la participación activa.	3	3	3	3
	Se fomenta la expresión de destrezas y habilidades.	3	3	3	3
	Uso de recursos didácticos tradicionales	5	5	5	5
	Retroalimentación	3	3	3	3
Cognitiva	Análisis crítico del contexto del tema	2	2	2	2
	Dominio de la Declaración de los Derechos humanos	2	2	2	2
	Atención a la evolución histórica de los derechos humanos.	3	3	3	3
	Trabajo con la memorizan de fechas históricas.	2	2	3	4
	Se promueve la interacción y comunicación	2	2	3	3

Social	Intercambio colaborativo	2	2	2	2
	Fomento de la igualdad natural entre los seres humanos.	2	2	3	3
	Se contribuye al fomento de valores	3	3	3	3
Tecnológica	Empleo de recursos audiovisuales como medios de enseñanza	2	2	2	2
	Se conciben actividades a través de alguna aplicación o herramienta tecnológica.	2	2	3	2
	Aprovechamiento de la interactividad	1	1	1	1
	Envío de trabajos independientes a través de plataformas virtuales	1	1	1	1
	Uso del aula virtual como recurso de apoyo.	1	1	1	1

Los resultados de la matriz de observación fueron los siguientes:

- Con respecto a la dimensión metodológica y pedagógica, se observó que, aunque en las cuatro clases se cumplieron de forma adecuada las funciones didácticas, así como el tratamiento de los conceptos existió un bajo empleo de métodos desarrolladores expresión de habilidades y destrezas, notándose un alto estatismo. Se requiere de mayor diversificación de los recursos didácticos para contribuir de forma significativa a la motivación y el logro de un aprendizaje constructivista a partir de actuaciones protagonistas.
- En la evaluación de la dimensión cognitiva se apreció un bajo dominio de la Declaración de los Derechos humanos por parte de los estudiantes, observándose pobreza en los

conceptos principales, confusión en las fechas de acontecimientos históricos relevantes, siendo poco argumentativos durante el análisis y solo esperan instrucciones a realizar.

- En la dimensión social, aunque en las cuatro clases prevaleció un nivel medio en el fomento de valores, se registró una baja interacción, colaboración y comunicación entre los estudiantes, así como una baja expresión de igualdad entre los seres humanos. Lo que significa que son aspectos deprimidos, en los cuales se debe insistir desde la oferta de actividades de intercambio que favorezca la transformación de las relaciones interpersonales aún desde la virtualidad.
- Durante la evaluación de la dimensión tecnológica, se observó en las cuatro clases un bajo empleo de recursos audiovisuales, registrándose un nulo uso de aulas virtuales como recurso de apoyo o de alguna plataforma y sitio web educativo. No obstante, entre los docentes y representantes el wasap existe como vía de comunicación. Por consiguiente, también existe un nivel bajo en el diseño de actividades escolares interactivas desde el empleo de medios tecnológicos.

A partir de estos resultados se considera que, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Educación para la Ciudadanía, prevalece el uso de recursos didácticos tradicionales que provoca que no esté siendo aprovechada la interactividad que puede promoverse desde un empleo eficiente de los recursos tecnológicos contemporáneos como lo son los entornos virtuales, observándose, por consiguiente, un bajo protagonismo en los estudiantes.

Resultados de la encuesta a estudiantes

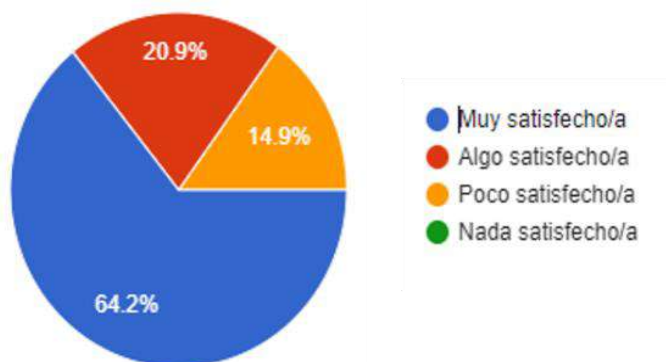
Para encuestar a los estudiantes se elaboró un cuestionario de preguntas a través de la herramienta tecnológica Google form (Anexo 2). A partir de varias preguntas se buscó conocer la perspectiva de los estudiantes sobre el proceso de Educación para la Ciudadanía las dificultades, expectativas sobre el trabajo desde un aula virtual, es decir, obtener datos valiosos que den paso para una mejor implementación de la propuesta.

La encuesta fue aplicada a los dos paralelos de primero bachillerato. Con la colaboración de los tutores el enlace al formulario fue compartido a través de los grupos de wasap. De este modo pudieron acceder y dar a conocer sus opiniones o respuestas. El procesamiento de este instrumento, permitió arribar a los siguientes resultados:

Un total de 43 estudiantes que representa el 64.2% del curso, afirmó estar satisfecho con el trabajo que realizan en la asignatura de Educación para la Ciudadanía en la modalidad presencial, algo contradictorio si se tiene en cuenta los resultados de la observación a clases cuando se constató en ellos momentos de aburrimiento y desinterés, solo 10 estudiantes (14.9%) reconoce sentirse poco satisfecho con las clases actuales que reciben. (Gráfico 1)

Gráfico 1

Representación porcentual del estado de ánimo de los estudiantes en relación al trabajo en la asignatura.



En segundo aspecto encuestado estuvo relacionado con conocer aquellos aspectos que les gustaría mejorar o cambiar. Como debían elegir entre distintas opciones las respuestas estuvieron bastante divididas.

El por ciento más alto fue de 32,8 % referido a la opción: otro. Es decir, 22 estudiantes desean que cambie el proceso, pero no manifiestan o proponen alguna otra manera. El otro por ciento más alto seguido fue de 19.4% (13 estudiantes) referido de forma concreta al deseo de cambiar el método de trabajo. (Gráfico 2)

Gráfico 2

Representación porcentual de los aspectos que desean cambiar en PEA

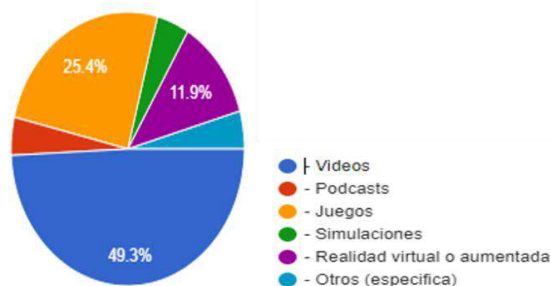


Si se interpreta este resultado de forma comparativa con los resultados de las observaciones a clases, puede decirse que los estudiantes no tienen una posición crítica ante el proceso de aprendizaje en el que se encuentran involucrados de forma directa y solo en algunos existe el deseo de incorporar nuevos métodos de trabajo.

Con la tercera interrogante ya comienzan a precisar aquellos medios o recursos educativos tecnológicos que les gustaría usar. Con sus respuestas queda demostrado que la mayoría de los estudiantes (49,3%) prefieren los videos y un 25,4 % los juegos. Aunque existen otras opciones como la realidad virtual, simuladores, podcats u otro recurso tecnológico no especificado, solo un por ciento bajo de los participantes las eligen. (Gráfico 3)

Gráfico 3

Representación porcentual de los tipos de recursos educativos tecnológicos preferidos

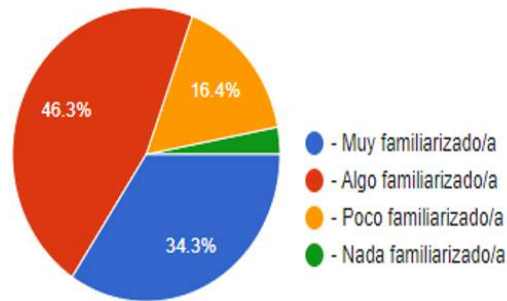


Por otra parte, el cuarto aspecto solicitaba reconocer cuán familiarizados estaban con el uso de plataformas virtuales para el aprendizaje. Pudo comprobarse, que la mayoría de los estudiantes

(31) que representa un 46,3% reconoce que solo algo están familiarizados, un 34% (23) afirma estar muy familiarizado, un 16,4 % (11) solo un poco y el último 3% que son 2 estudiantes indican no estar familiarizado con el uso de este tipo de recursos didácticos. (Gráfico 4)

Gráfico 4

Representación porcentual del estado de familiaridad con el uso de plataformas educativas.



La quinta pregunta deseaba conocer que tan dispuestos estarían en participar activamente en el aula virtual de Educación para la Ciudadanía durante el segundo trimestre del año lectivo 2023-2024. Arrojando como resultado que el 55% (37 estudiantes) de la clase estaba muy dispuesta a participar activamente en un aula virtual. Aunque existen otros niveles de disposición: el 27% (18 estudiantes) algo dispuesto y el último 17.9 % (12 estudiantes) solo un poco dispuesto, se considera que la mayoría de los estudiantes desean que en el PEA que participan sean incorporados los entornos virtuales. (Gráfico 5)

Gráfico 5

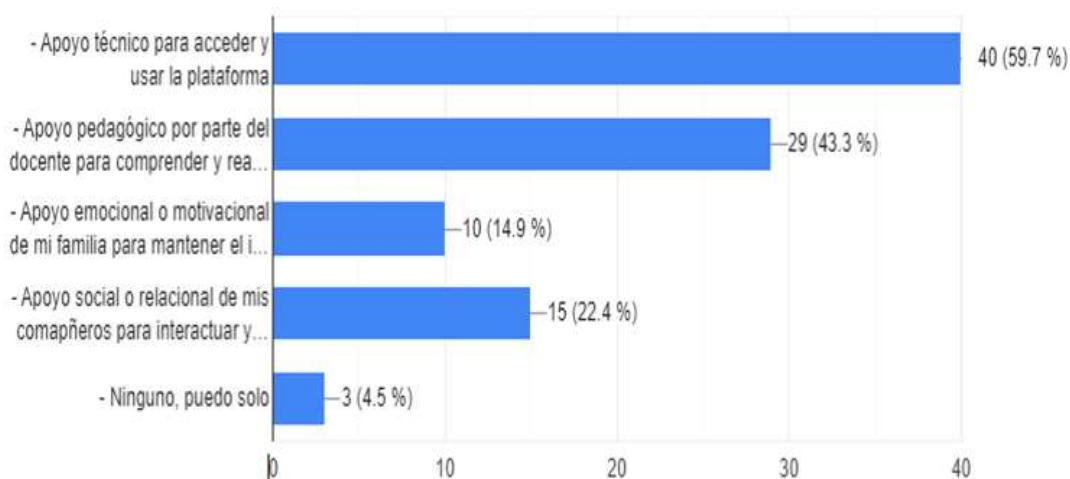
Representación porcentual de la disposición de los estudiantes por el aula virtual en el PEA.



En sexto lugar se indagó acerca de los tipos de apoyo que necesitarían para trabajar en el aula virtual: técnico para acceder y usar la plataforma, pedagógico para comprender y realizar las actividades, emocional para mantener el interés y el compromiso, social para interactuar y colaborar con los demás o en el mejor de los casos, que no necesitaban ningún apoyo pues pueden solo. En esta esta última opción solo 3 estudiantes (4,5%) se ven representados y 40 que constituye la mayoría (59.7%) necesitan apoyo técnico, lo que significa que demandan de una asesoría técnica para lograr un adecuado desempeño en un aprendizaje presencial apoyado por plataformas virtuales (**Gráfico 6**). En consonancia, se considera que esta necesidad tiene que atenderse de forma inmediata para el éxito de la implementación de la propuesta.

Gráfico 6

Representación porcentual de los tipos de apoyo que el estudiante reconoce que necesita.

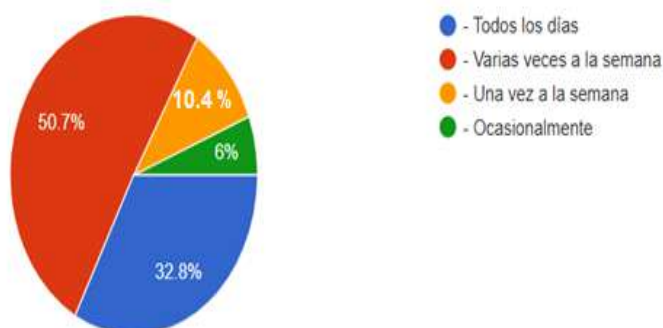


La séptima interrogante estuvo dirigida a conocer la frecuencia con que les gustaría acceder al aula virtual. Llama la atención comprobar que a los estudiantes como a nativos digitales les agrada el intercambio con la tecnología, en este caso con los entornos virtuales. Aspecto que se corrobora cuando se aprecia que, a la mayoría, 34 estudiantes que representa el 50,7% le es importante tener una frecuencia o acceder varias veces a la semana. No muy lejos están los que desean acceder y emplearlos todos los días, 32% de los encuestados. Mientras que 7 estudiantes

(10.4%) indican que una sola vez por semana y solo una menor cantidad de encuestados (6%) eligieron ocasionalmente. (Gráfico 7). Por consiguiente, los estudiantes de primero de bachillerato, desean que el PEA en el que intervienen involucre con mayor frecuencia el uso de los recursos tecnológicos, en especial el aula virtual.

Gráfico 7

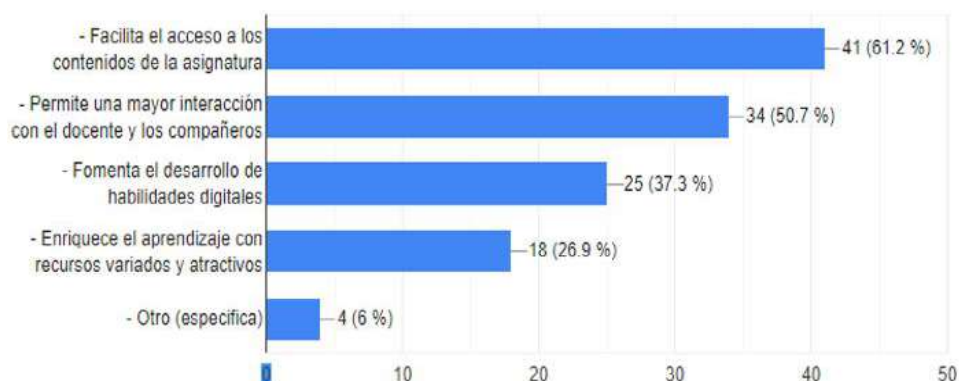
Frecuencia de acceso al aula virtual



El resultado obtenido a partir de la octava interpelación permite aseverar que la mayoría de los estudiantes conocen acerca de los diferentes beneficios que tiene usar un aula virtual como medio de apoyo de la enseñanza presencial (Gráfico 8). Aunque podían elegir más de una opción, 41 estudiantes (61,2%) señalaron que facilitan el acceso a los contenidos y 34 (50,7%) que permitirían una mayor interacción tanto con el docente como con los compañeros. Si se tiene en cuenta que estos son aspectos deprimidos en las clases observadas (dimensiones cognitiva y social), entonces se considera que los estudiantes están demandando que durante el tratamiento de los contenidos curriculares de la asignatura en cuestión sean atendidos de manera priorizada estos aspectos.

Gráfico 8

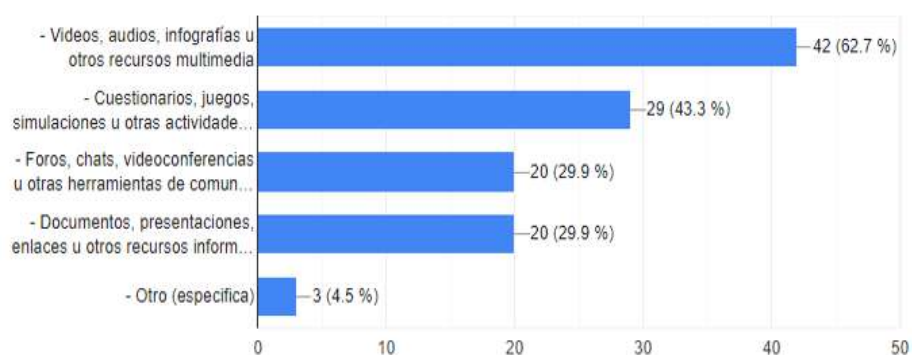
Posibles beneficios del aula virtual como apoyo a la educación presencial



La pregunta 9 permitió conocer sobre el tipo de recursos, actividades o herramientas que les gustaría encontrar en el aula virtual. Es notorio que los recursos hipermedias ocuparon el primer lugar pues la mayoría los eligieron, siendo 42 estudiantes para un 62,7%. Aunque en segundo lugar se encuentran las actividades gamificadas no hay mucha diferencia entre el resto de las bondades de los entornos virtuales. Esto podría estar fundamentado en su desconocimiento al ser muy pocos empleados en el actual PEA. (Gráfico 9)

Gráfico 9

Tipos de recursos preferidos en un aula virtual

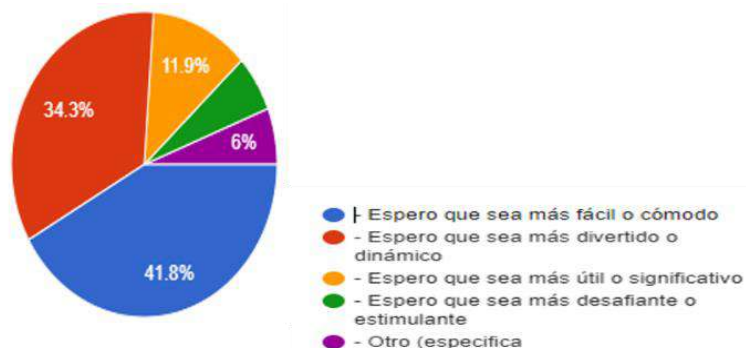


La décima y última pregunta valoró las expectativas que tendrían sobre el trabajo que realizarían en el aula virtual. Se presentó varias alternativas y la mayoría (41,8%) espera que sea más fácil o cómodo. Otro grupo, el 34,3 % espera que sea más divertido o dinámico. (Gráfico 10). Aunque

son diferentes las expectativas, puede entenderse que todos los estudiantes están esperando cambios, mejoras. Expectativas las que son necesarias considerar para un mejor resultado del aula virtual que se propone.

Gráfico 10

Expectativas sobre el trabajo que realizarían en el aula virtual



Estos resultados ratifican la necesidad de un entorno virtual para apoyar el PAE de la Educación para la Ciudadanía de modo que con su concepción integradora, es decir que considere las diferentes dimensiones evaluadas durante la observación a clases y un empleo óptimo se puedan superar las insuficiencias de recursos didácticos, el limitado diseño de actividades interactivas e durante el trabajo, así como la expresión dentro y fuera del aula de los diferentes valores propios de la asignatura.

Resultados de la encuesta aplicada a los docentes

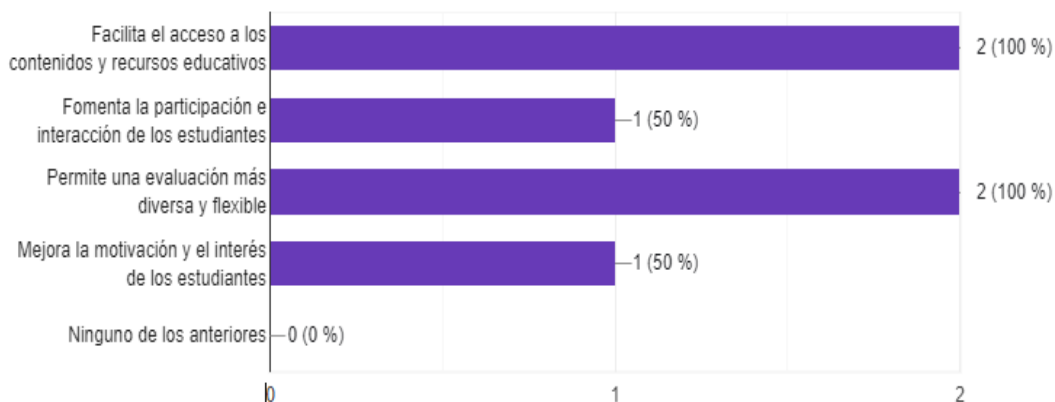
La encuesta se aplicó a dos docentes del área de Ciencias Sociales quienes representan el 50 % de la muestra. Se formularon cinco preguntas (Anexo 3) que favoreció que evaluaran su conocimiento y disposición acerca del uso de aulas virtuales. Al contestar la primera pregunta se constata que una (50 %) se autoevalúa con un nivel de conocimiento alto sobre este tema, mientras que la otra docente (50 %) considera que solo conoce algo para un bajo nivel.

Esta información se amplía y verifica a partir de la segunda pregunta al tener que precisar los beneficios del uso del aula virtual en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Aunque solo una tenía un conocimiento alto, las dos (100%) reconocen que con ella se podría facilitar el

acceso a los contenidos y recursos y realizar una evaluación más diversa y flexible. No obstante, solo una considera que también se fomentaría la participación e interacción y por ende la motivación y el interés hacía los contenidos. (Gráfico 11)

Gráfico 11

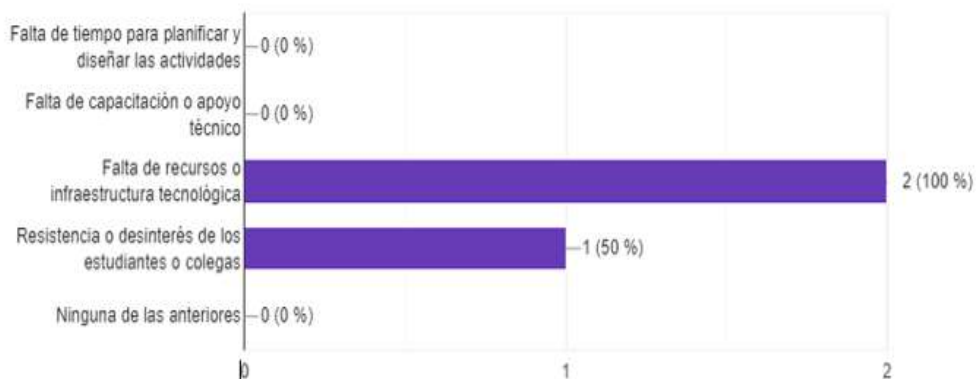
Posibles beneficios al implementar el uso de un aula virtual



La tercera pregunta les permitió aceptar temores u otras dificultades al implementar el aula virtual. Ambas sienten como una amenaza la falta de recursos o infraestructura tecnológica y la resistencia o desinterés de los estudiantes o colegas (Gráfico 12).

Gráfico 12

Dificultades al implementar el aula virtual en la práctica docente



Como se comprueba con los resultados de la encuesta a los estudiantes, la mayoría desea tener acceso al aula virtual de forma frecuente o todas las semanas. Se reconoce entonces, que son

los docentes colegas o la misma docente con bajo conocimiento quienes pueden tener una predisposición al empleo sistemático de los entornos virtuales, no siendo suficientemente críticas para elegir la opción dos.

En tal sentido, se insiste en la necesidad del dominio de competencias digitales, de una mayor capacitación sobre el tema o el desarrollo de suficientes destrezas a partir de la práctica diaria de modo que sea posible satisfacer demandas o exigencias de los estudiantes y el logro de metas del PEA actual.

Por su parte, la cuarta consulta se refirió a la experiencia de ambas docentes en el uso de aulas virtuales, las que indicaron que han trabajado solo como estudiantes, participando en foros de discusión cuestionarios o juegos interactivos. No obstante, desean aprender sobre los portafolios y proyectos colaborativos, siendo estas mismas actividades las que les gustaría realizar con los estudiantes. De ahí que, en la quinta pregunta y final, hayan expresado una disposición muy alta para empezar a usar el aula virtual durante la enseñanza presencial de la asignatura.

2.5 Resultados de la entrevista a directivos.

La entrevista a los directivos fue de tipo individual cara a cara pues sostienen responsabilidades diferentes: una rectora y otra vicerrectora y se realizó siguiendo la guía concebida para tal propósito (Anexos 4). Con su aplicación se obtuvieron los siguientes resultados:

- ✓ Ambas directivas presentan una trayectoria en la educación de más de veinte años, actualmente con más de tres años como autoridades de la Unidad Educativa Elisa Ayala González.
- ✓ En la institución se utilizan computadoras, laptops, proyectores multimedia, dispositivos móviles o tabletas y la plataforma Moodle, pero fundamentalmente con fines administrativos: durante la gestión de la matrícula escolar, el control de la asistencia e ingreso de calificaciones y en una menor intervención en procesos de enseñanza y aprendizaje, a pesar de que en este

siglo XXI “sea una tendencia que está a la vanguardia y que todos quienes ejercemos la docencia debemos estar preparados para su respectivo uso”².

- ✓ Los desafíos o necesidades educativas de la actualidad educativa podrían abordarse si “el docente domina plataformas, pero de forma efectiva que le permita crear o diseñar elementos didácticos contextualizados al área y grado al que educa”³.
- ✓ La innovación tecnológica es insuficiente más aún si no se cuenta con un laboratorio de cómputo, pero no es impedimento para que se logre. Es necesaria para mejorar la calidad de la enseñanza a partir de la introducción de propuestas dirigidas a apoyar el proceso de aprendizaje de modo que se beneficie la población estudiantil y el contexto educativo de forma integral.
- ✓ Un aula virtual no reemplaza los recursos tradicionales, sino que los complementa.
- ✓ Implementar aulas virtuales con recursos personalizados en las áreas básicas sienta precedentes de innovación digital y el cumplimiento de un plan que formará parte del Plan educativo Institucional (PEI) como expresión de un personal empoderado.
- ✓ Alto interés y aceptación por programas educativos basados en el uso de aulas virtuales.

Estos resultados revelan que las autoridades de la unidad educativa donde se incide de forma directa consideran la posibilidad de un aula virtual como apoyo al PEA de Educación para la Ciudadanía como una gran oportunidad para brindar una educación más enriquecedora, significativa y de calidad a la comunidad educativa.

² Palabras de la rectora Mgst. Patricia Porras Acosta en entrevista el día.....

³ Palabras de la vicerrectora Mgst. Tanya Ayauca Morán en entrevista el día.....

CAPITULO III

PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA Y RESULTADOS

Para la modelación de la propuesta se consideran los fundamentos teóricos precisados en el capítulo 1, los diferentes resultados del diagnóstico inicial expuestos en el capítulo 2 y la aprobación - disposición de las autoridades educativas y docentes para su introducción en la práctica educativa, además de la colaboración de los estudiantes.

3.1 Segunda etapa de la estrategia de Investigación: modelación de la propuesta.

Objetivo general. -

Implementación de un aula virtual móvil de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía en primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González.

Objetivos específicos. -

1.- Implementar Google Classroom como plataforma de enseñanza-aprendizaje para la mejora de la experiencia de aprendizaje, el fomento de la participación de los estudiantes y la comunicación - colaboración entre ellos y docentes.

2.- Diseñar actividades interactivas, gamificadas, así como evaluaciones en modalidad sincrónica y asincrónica que favorezcan al aprendizaje y desarrollo de habilidades digitales.

Definición, descripción y características. -

Google Classroom se encuentra dentro de los 5 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) más populares⁴. Es una plataforma de gestión del aprendizaje (LM) desarrollada en el año 2014 por Google (Compañía de Responsabilidad Limitada", LLC *por sus siglas en inglés*) con fines educativos para la gestión de clases y la interacción entre profesores y estudiantes. Su finalidad

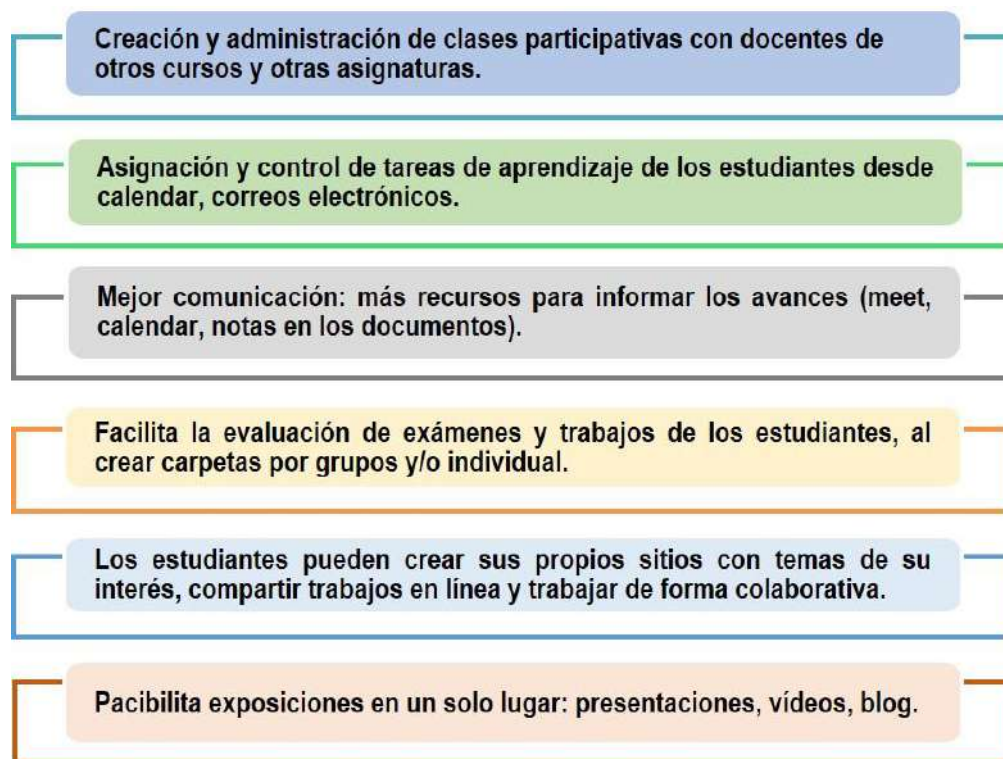
⁴ <https://www.ludusglobal.com/blog/5-entornos-virtuales-de-aprendizaje-eva>

es simplificar el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante herramientas digitales. *Permite gestionar lo que sucede en el aula de forma online, de manera colaborativa*⁵.

Google Classroom tiene varias utilidades (Figura 2)

Figura 2

Utilidades de Classroom



Nota: estas utilidades pueden encontrarse disgregadas en <https://www.icatech.edu.mx/google-classroom-que-es-y-para-que-sirve/>


En coherencia el aula virtual móvil propuesta aprovecha los avances tecnológicos para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que valora la importancia de la interacción en el aula en conectividad. No deja de considerar lo mejor de la enseñanza tradicional como una explicación necesaria, por tanto, más bien complementa la enseñanza de los contenidos desde lo digital. Demanda estar en red o en línea para el acceso a información

⁵ <https://www.icatech.edu.mx/google-classroom-que-es-y-para-que-sirve/>

actualizada, la retroalimentación continua de las actividades en tiempo real y estudio de los contenidos de la asignatura en colectividad desde la app que proporciona. Tiene un carácter integral, dinámico e intencional al cumplir objetivos bien concebidos desde la planificación de la asignatura. Proporciona a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora y adaptada a sus necesidades actuales. A partir de sus beneficios, viabilidad, factibilidad y de las funciones que realizan los estudiantes, docentes y representantes se concretan las principales características de la propuesta (Tabla 5)

Tabla 5

Características de la propuesta

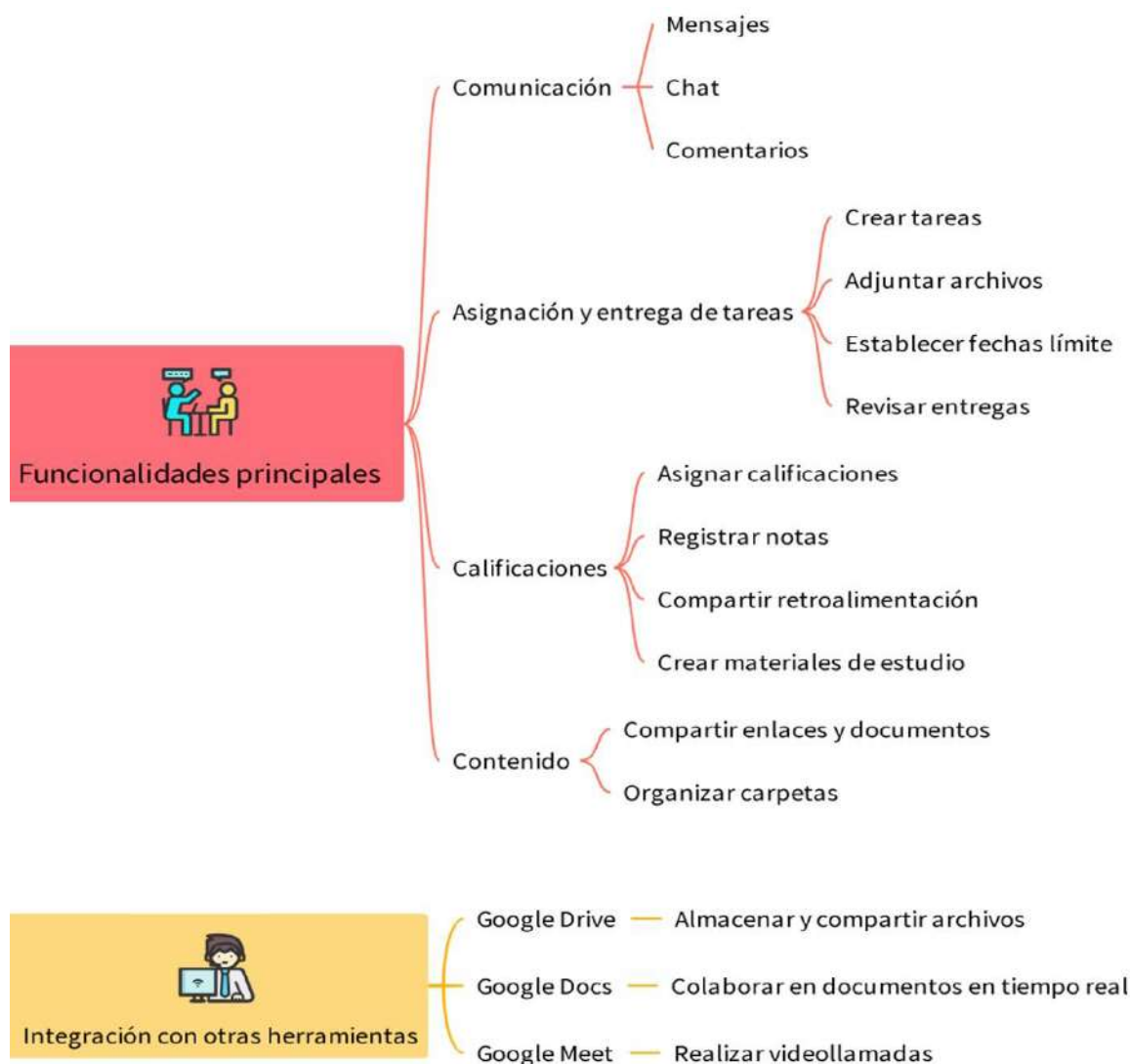
RECURSO	BENEFICIOS	VIABILIDAD	FACTIBILIDAD
 <p><i>“Google Classroom es un entorno virtual de aprendizaje, creada en 2014 por la empresa Google con la finalidad de</i></p>	Los estudiantes pueden acceder a una amplia gama de recursos y actividades.	Facilidad de uso: Es una plataforma intuitiva y de fácil adopción	Soporte y recursos: Google ofrece soporte técnico para una implementación exitosa.
	Los docentes pueden crear y gestionar clases, tareas y calificaciones.	Costo-beneficio: Muchas de sus funciones básicas son gratuitas.	Dispositivos tecnológicos: La gran mayoría de los hogares cuentan con un dispositivo electrónico
	Los representantes pueden revisar calificaciones y	Aprendizaje Ubicuo: Permite ingresar al aula	Políticas de privacidad y seguridad. Google ofrece

<i>gestionar recursos educativos para docentes y estudiantes”</i>	actividades asignadas, e interactuar con él.	a cualquier hora y en cualquier lugar.	confidencialidad de la información.
---	--	--	-------------------------------------

El aula virtual móvil propuesta en su estructura se ajusta a la aplicación Google Classroom con la cual fue creada, es decir, presenta varias funcionalidades y se integra con otras herramientas (Figura 3)

Figura 3

Estructura básica de Google Classroom



Nota: La estructura fue generada a través de la herramienta gitmind asistido con inteligencia artificial.

Metodología de aprendizaje

La metodología empleada en el aula virtual móvil está sustentada en el conectivismo (Siemens y Downes, 2004)), es decir, los participantes o usuarios principales (docentes y estudiantes) del proceso de enseñanza aprendizaje aprovechan las bondades de la tecnología y las redes disponibles en la sociedad de la información y del conocimiento, para aprender en interacción de manera abierta, dinámica, atractiva y colaborativa. Los estudiantes se instruyen, pero también se educan en conectividad. Se motivan e interesan mejor por el contenido a aprender, son protagonistas durante la adquisición de conocimientos y durante la concepción y solución de actividades variadas. Adquieren habilidades comunicativas y comparten con otros. Expresan saberes y fijan lo aprendido. Todo ello desde del medio y con el medio.

3.2 Modelación e instalación de “Classroom” como estudiante:

Paso 1.- Descargar el aula virtual móvil.

El estudiante para poder cumplir este paso, requiere tener un dispositivo móvil con conexión a internet y una cuenta google activa. Comprobar su existencia, resulta fácil pues de existir aparecerá en la interfaz de la plataforma una foto o letra del usuario de la cuenta inicial el perfil. (Figura 4). El estudiante podrá seleccionar o elegir cualquier cuenta agregada en el dispositivo y con ese nombre se registrará en el aula virtual. (Figura 5)

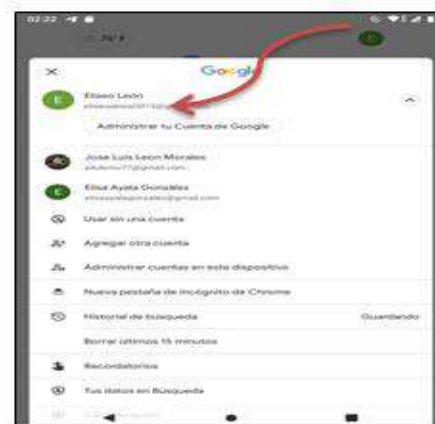
Figura 4

Cuenta Activa



Figura 5

Elección de cuenta

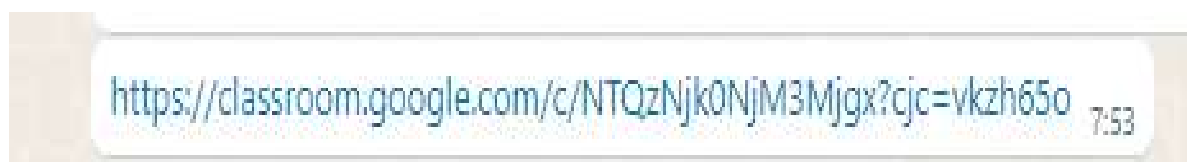


Paso 2.- Abrir enlace enviado por el docente.

El estudiante, una vez que identifica una cuenta google en su dispositivo móvil, accede al chat de wasap del curso, conoce el enlace que le ha enviado el docente y lo abre. Esta acción le permite ingresar en la tienda Play Store. (Figura 6)

Figura 6

Enlace de ingreso al aula.



Paso 3.- Buscar e instalar Google Classroom.

Ya dentro de la tienda, el estudiante auxiliándose de la lupa, busca la aplicación “Google Classroom”. (Figura 7). Inmediatamente aparecerá el nombre con un icono color verde Posterior a esto se presiona en el botón azul y comenzará la descarga; se debe esperar hasta llegar al 100% (Figura 8)

Figura 7

Búsqueda de Aplicación

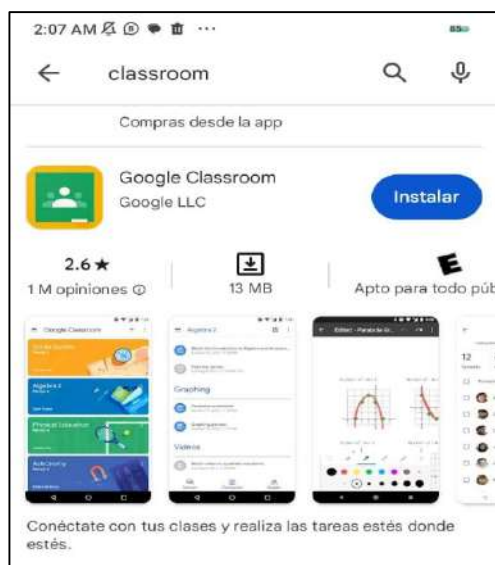
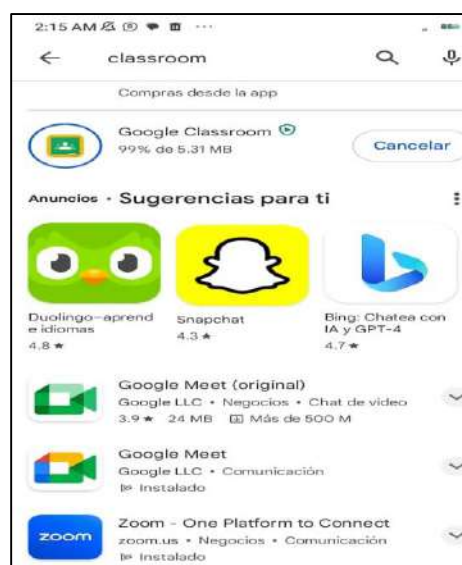


Figura 8

Descarga e Instalación



Paso 4.- Búsqueda de la aplicación ya instalada en nuestro dispositivo

Luego de haber llegado al 100% de la instalación la App se instala automáticamente, para lo cual se revisan las diferentes ventanas en nuestro dispositivo hasta encontrar su ícono. (Figura 9)

Luego se procede a abrir y a unirse. (Figura 10)

Figura 9

Aplicación ya instalada

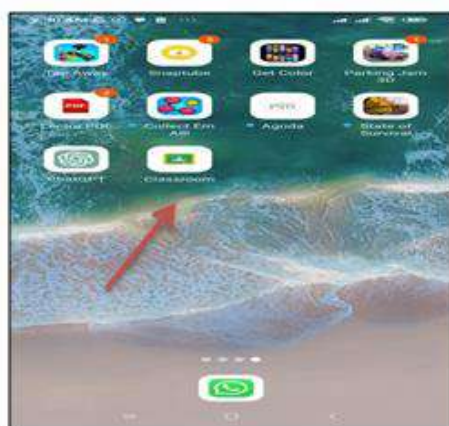
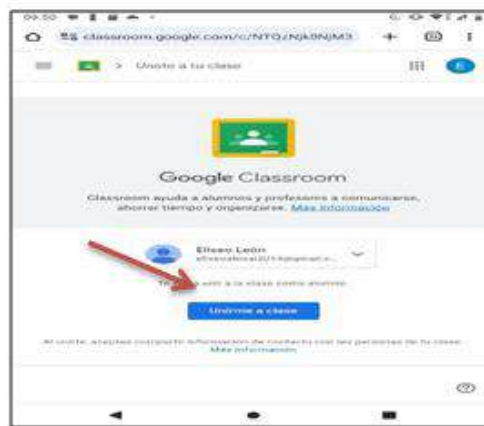


Figura 10

Configuración de cuenta



Paso 6.- Configuración de la cuenta e ingreso.

Al unirse a la clase se acepta los términos y condiciones que se muestran las letras pequeñas y se procede a configurar los datos de nuestra cuenta (Figura 11), que posteriormente aparecerán visible en la aplicación del docente. Finalmente aparecerá su aula con la respectiva información de la clase. (Figura 12)

Figura 11

Pantalla inicial al unirse



Figura 12

información del aula



Paso 7.- Listos para trabajar.

Al ingresar aparece el nombre de la Unidad Educativa, la asignatura, el nombre del docente y curso, pulsamos en la barra que nos muestra la información (Figura 13) y aparecerán la sección trabajo donde se almacenan las actividades. (Figura 14)

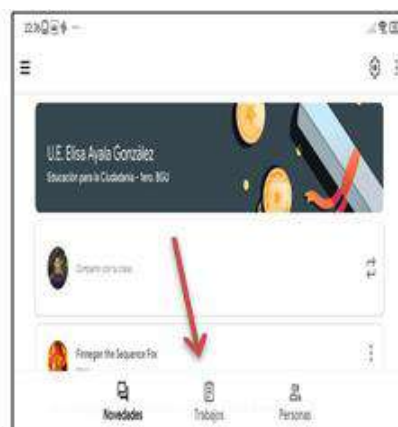
Figura 13

Detalles de la clase



Figura 14

Sección de trabajos



Se recalca que el aula está compuesta básicamente de tres secciones, la primera sección es **novedades**, la segunda es **trabajos** y la tercera es **personas**, allí encontrará los nombres de él o los docentes agregados a la clase y de sus compañeros de aula.

Paso 8.- Entrega de las actividades.

Al ingresar el estudiante se encuentra con la sección de novedades de su curso, allí el docente eleva información acerca de las tareas que deben cumplir (Figura 15), luego el estudiante deberá, agregar su tarea en esta misma sección. (Figura 16)

Figura 15

Tareas asignadas

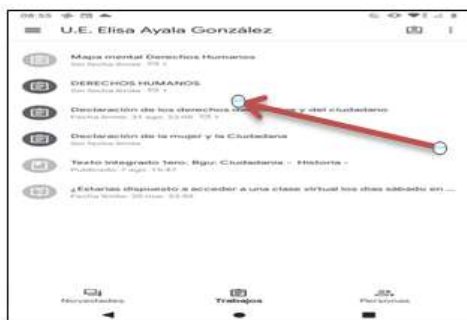


Figura 16

Agregando la tarea



3.3 Modelación e instalación de “Classroom” como docente:

Paso 1.- Cuenta de inicio

El docente debe tener una cuenta Google iniciada en su dispositivo móvil o pc. Para comprobar si existe una cuenta habilitada debe aparecer una foto del dueño de la cuenta o la inicial del nombre en el perfil. (Figura 17)

Figura 17

Verificación de cuenta Google

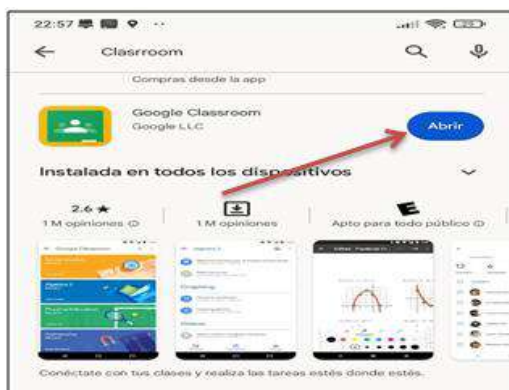


Paso 2.- Ingresar a la tienda de aplicaciones Play Store e instalar la aplicación

Al entrar en la tienda Play store se presiona la lupa y se escribe “Classroom”, aparece el icono color verde y se presiona instalar en el botón azul (Figura 18).

Figura 18

Instalación de Classroom



Paso 3.- Abrir la aplicación

Se presiona abrir y automáticamente se instala en nuestro dispositivo (Figura 19). Esta lista para comenzar el trabajo. (Figura 20)

Figura 19

Abrir la aplicación



Figura 20

Iniciar aula



Paso 4.- Configuración del aula y creación de la clase

Se debe elegir la cuenta que usará el docente y se accede (Figura 21) para configurar el entorno de trabajo, se crea la clase Educación para la Ciudadanía de primero. BGU. Se coloca el nombre de la Unidad Educativa, curso y asignatura que aparecerán en la pantalla de inicio de Classroom (Figura 22)

Figura 21

Elección de cuenta para Classroom

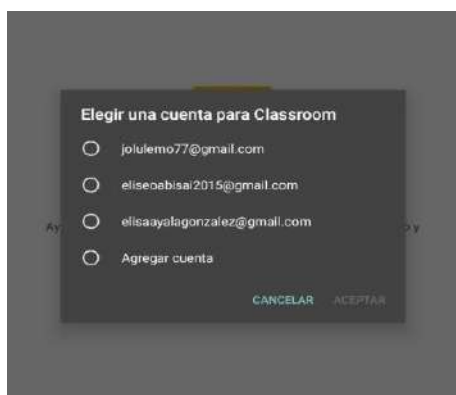
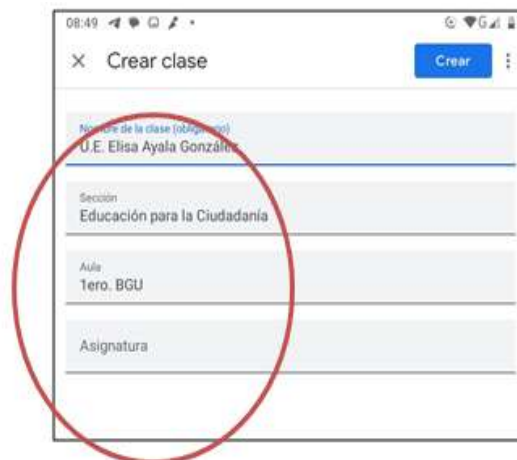


Figura 22

Creación y configuración de Clase



Paso 5.- Revisar secciones principales de Classroom

En el menú de inicio de Classroom la pantalla de inicio presenta tres opciones para la configuración del aula: novedades, trabajos y personas. (Figura 23). En **novedades** se puede presentar información relevante para los estudiantes, la **sección trabajos** permite **crear** (Figura 24) los temas de clases, las actividades escolares en forma de tareas, preguntas, juegos, etc. o almacenar materiales informativos y finalmente la sección de personas, allí se encuentra la lista de estudiantes y docentes participantes del aula.

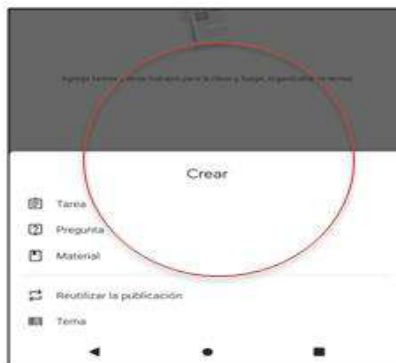
Figura 23

Secciones de trabajo de Classroom



Figura 24

Creación de actividad



Paso 6.- Creación de la tarea o la actividad

Para crear la tarea primero se añade el título o tema de clase y una descripción de lo que el estudiante debe realizar, segundo, agregar el vínculo de la actividad, archivo o sitio web, y finalmente se configura la calificación, la fecha de entrega y se asigna a la clase. (Figura 25)

Figura 25

Creación de la tarea



Paso 11.- Asignación de tareas

Para la asignación de tareas se debe tener **agregada a las personas**. (Figura 26). Para poder agregar a los estudiantes se sugiere compartir el **enlace de invitación** a través de los grupos de wasap del docente.

Figura 26

Estudiantes agregados



Cuando el estudiante se agrega a la clase en su aula virtual encontrará las actividades asignadas por su docente (Figura 27).

Figura 27

Actividades asignadas



Una vez que los estudiantes tienen sus aplicaciones de "Classroom" y se encuentran agregados al aula, todo queda listo para comenzar a trabajar en las actividades diseñadas para su docente, con el propósito de contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.

Esta modelación fue puesta a prueba en primero de bachillerato. A continuación, se presenta un resumen de su implementación.

3.4 Implementación o pilotaje de la propuesta.-

El primer paso de la implementación fue socializar con los representantes el objetivo específico de la propuesta y los beneficios de su aplicación en la asignatura. *En segundo lugar*, se realizaron con los estudiantes la presentación de la propuesta (Anexo 7 evidencias) y la forma a trabajar en el aula virtual Google Classroom.

El tercer paso fue enviar el enlace de invitación⁶ para ingresar al aula virtual ya configurada. Una vez realizado el dialogo con los representantes de primero de bachillerato y habiendo aceptado verbalmente se envió el enlace a través del grupo de wasap de los tutores de primero de bachillerato.

Ilustraciones de actividades desarrolladas en el aula virtual móvil “Classroom”

Actividad # 1

Los estudiantes realizaron la primera actividad con el tema “Declaración de los derechos de la mujer y la Ciudadana”. Esta actividad consistió en seleccionar la respuesta correcta.

La plataforma de enlace que se usó en el Classroom fue “QUIZIZZ.COM”⁷, allí las preguntas se presentan de forma interactiva con cuatro opciones, el estudiante deberá seleccionar una sola opción, si escogen la correcta, allí mismo le saldrá un visto en color verde, si se equivoca le saldrá una equis color rojo y avanzará a la siguiente pregunta, se valora sobre 10 puntos. Si tiene alguna duda sobre la respuesta correcta en la parte inferior se presenta un comodín que elimina dos de las cuatro respuestas. (Figura 28)

Figura 28

⁶ <https://classroom.google.com/c/NTQzNjk0NjM3Mjgq?cjc=vkzh65o>
⁷ <https://quizizz.com>

Actividad # 1 Declaración de los derechos de la mujer y la Ciudadana



Una de las ventajas de esta plataforma es que muestra un detalle estadístico sobre el cumplimiento de los estudiantes en cada actividad. El resultado de esta actividad fue el siguiente: el 84% de estudiantes realizaron la actividad con una precisión del 67%. en un total de 10 preguntas (Figura 29)

Figura 29

Resultados de cumplimiento y precisión actividad # 1



Actividad # 2 (Figura 30)

La segunda actividad a realizar tenía como tema: “Declaración de los derechos del hombre y el Ciudadano”: Esta actividad consistió al igual que en la anterior seleccionar la respuesta correcta; las preguntas se presentan de forma interactiva con animación, música de fondo y las respuestas en forma de bloque para que el estudiante seleccione la correcta, si se equivoca le aparecerá una equis color rojo, caso contrario aparecerá un visto en color verde. Al igual que la anterior actividad, esta le ofrece un comodín para reducir a la mitad las respuestas, la plataforma de enlace en Classroom nuevamente fue “QUIZIZZ.COM”. Su valoración es 10 puntos y dentro de ella se muestra un ranking con un puntaje asignado al estudiante que más veces repite la actividad.

Figura 30

Actividad # 2. Declaración de los derechos del hombre y el Ciudadano



El resultado de esta actividad fue el siguiente: el 56% de estudiantes asignados realizaron la actividad con una precisión del 55% en un total de 10 preguntas (Figura 31). Es decir un alto porcentaje de estudiantes (tomando en cuenta que en Classroom hay muchos estudiantes con cuentas duplicadas por el registro de diferentes dispositivos) realizaron la actividad con un nivel medio de aciertos en el primer intento, lo que resultó finalmente en nuevos intentos y mayor precisión.

Figura 31

Resultados de cumplimiento y precisión de la actividad # 2

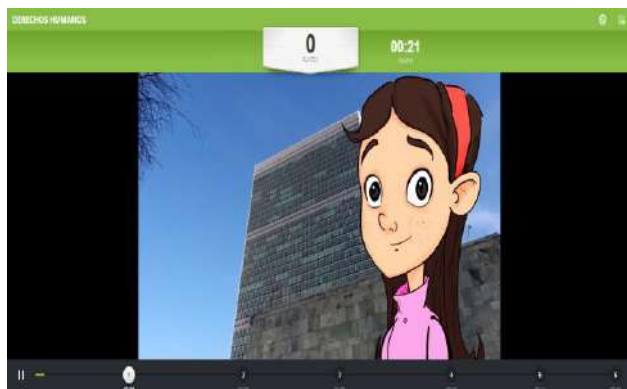


Actividad # 3 Declaración de los Derechos Humanos

La tercera actividad que los estudiantes realizaron tenía como tema: “Declaración de los Derechos Humanos”: (Figura 32) Esta actividad consistió en observar un video de 6 minutos en la plataforma Educaplay; a través del enlace en Classroom se ingresa hacia la plataforma y con solo tener una cuenta de google se ingresa automáticamente. El video estaba dividido en seis partes, cada parte dura un minuto luego de esto presenta una pregunta que el estudiante deberá responder para poder continuar con el video, su valoración es 100 puntos.

Figura 32

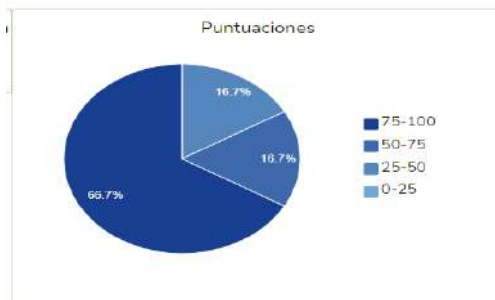
Actividad # 3



Los resultados son los siguientes: 73 estudiantes fueron asignados a esta actividad, la mayoría de ellos realizaron la actividad sin ningún inconveniente, alcanzando una calificación entre 75 y 100 puntos, que representa a un 66.7% de la clase. (Figura 33).

Figura 33

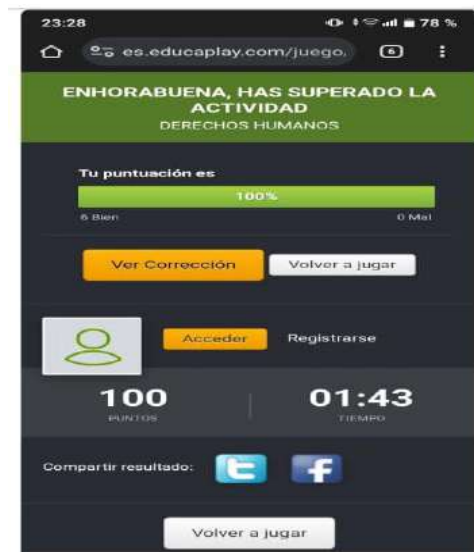
Cumplimiento y precisión de la actividad # 3



La particularidad para mejorar el resultado es que se puede ver la corrección de las respuestas erróneas y volver a repetir la actividad cuantas veces quiera. Posteriormente compartir su resultado en las redes sociales. (Figura 34)

Figura 34

Resultado del estudiante



Actividad # 4

La cuarta actividad de este pilotaje consistía en completar un “Mapa mental de los Derechos Humanos” (Figura 35) precisamente ese era el tema de la actividad. Consistía en colocar las palabras correctas en el mapa mental, luego el estudiante debe colocar su nombre y finalizar la actividad. La plataforma se llama “LIVEWORKSHEETS” y se puede agregar la actividad directamente a Classroom desde su sitio o copiar el enlace y pegarlo. Su valoración 10 puntos

Figura 35

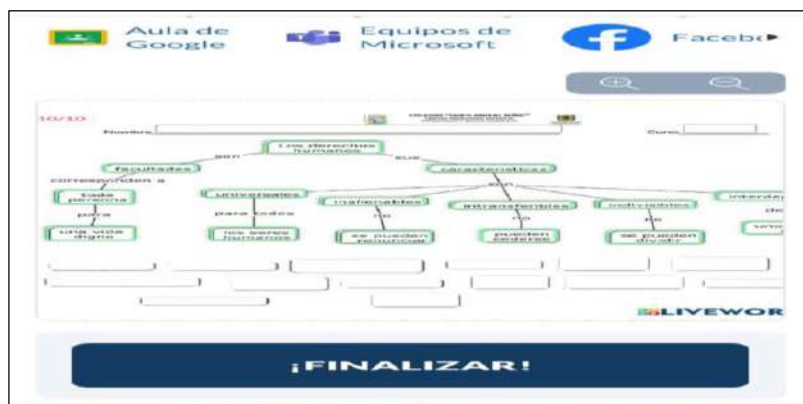
Actividad # 4 Mapa mental de los Derechos Humanos



Los resultados obtenidos fueron muy favorables el 80% de estudiantes realizaron la actividad obteniendo calificaciones promedio de 9 y 10 puntos. (Figura 36). La única dificultad expresada por varios estudiantes fue el exceso de publicidad en la plataforma.

Figura 36

Resultados de los estudiantes



Estas actividades se consideran de apoyo ya que estos contenidos son tratados de forma regular en las aulas, pero tienen como objetivo principal reforzar o retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje cuya rutina se restringe solo al aula de clases. Una vez que los estudiantes resuelven las preguntas en las plataformas llegan con un nuevo tema de conversación a las aulas: su cumplimiento académico a través del aula virtual, por ende el aprendizaje a través de un medio virtual.

3.5 Tercera etapa de la estrategia de Investigación: diagnóstico final o validación.

En esta etapa se procedió al diagnóstico final. Su finalidad fue buscar evaluar la efectividad, viabilidad y pertinencia de la propuesta a partir de la aplicación de diferentes instrumentos de salida.

Se valida de forma teórica y empírica la implementación del aula virtual móvil a través de la plataforma educativa gratuita Google Classroom en la Unidad Educativa Elisa Ayala González. Se constata si constituye un medio que contribuye a la mejora de la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en el primer año de bachillerato y se aprecia su impacto en el desempeño de los estudiantes y en la superación de las insuficiencias tecnológicas identificadas en la institución. Ello implicó, analizar y procesar información teórica, técnica, así como evidencias estadísticas en función de respaldar los criterios que se formulan.

Validación teórica. –

La consulta de trabajos y autores de relevancia académica respaldan de forma científica la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. Ellos abogan por el empleo de sus recursos durante el aprendizaje y el diseño de actividades interactivas para la mejora de la participación de los estudiantes. Por consiguiente, se considera:

Un entorno virtual de aprendizaje se trata de una combinación de recursos interactivos y de actividades bien estructuradas de apoyo al aprendizaje. (Belloc, 2012)

En el aula virtual se combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial, también conocido como Blended Learning. (Chávez & Gutiérrez, 2018)

El ámbito presencial puede tener un complemento en el entorno virtual. Mediante ellos se accede a contenidos variados, actividades, foros y la oportunidad de crear grupos interactivos con objetivos comunes. (Cedeño, E. & Murillo, J., 2019)

La plataforma Moodle (aula virtual) desde la percepción de expertos presenta ventajas para dinamizar la clase, impulsar el aprendizaje e incrementar la adquisición de conocimiento a partir de su uso diverso y aplicabilidad. (Guevara, 2021)

Desde Google Classroom se posibilita incorporar recursos didácticos cuyos beneficios siguen pasando desapercibidos y no han sido incorporados al PEA. (Vega, G., 2022)

Validación empírica. -

Esta validación se la realizó a través de los criterios de varios especialistas (Anexo 5)

Objetivo: Valorar la pertinencia de la propuesta previo a su implementación.

Para el logro de este objetivo se consultó cinco especialistas en el área de informática educativa y tecnología educativa, maestros y maestras con una larga trayectoria en el área.

Para esta valoración se empleó una escala de medición donde uno es insuficiente, dos es bajo, tres es aceptable, cuatro es alto y cinco es muy alto.

A continuación, se presenta un cuadro (Tabla 6) con los principales componentes de la validación.

Tabla 6

Criterios de especialistas

Criterios	Evaluación de especialistas				
	#1	#2	#3	#4	#5
Logro de destrezas	3	3	3	4	4
Ampliación de recursos didácticos	4	4	4	4	4
Motivación e interés	5	5	5	5	5
Funcionalidad	4	4	4	4	4

Novedad	4	5	5	5	5
Interactividad	4	5	5	5	5
Retroalimentación	5	5	5	5	5
Actualización	5	5	5	5	5

Resultados de los criterios de varios especialistas ⁸

Los criterios de los especialistas indican que el logro de destrezas a través de la aplicación Classroom podría alcanzar un nivel aceptable o alto, todos coinciden que estas actividades amplían los recursos didácticos de forma favorable, generando muy alto impacto en la motivación y el interés de los estudiantes; añaden que su funcionalidad es adecuada y muy novedosa para ellos gracias al alto grado de interactividad dado por su elementos multimedia y colores llamativos, también indican que es muy importante la retroalimentación ya que las actividades permiten que los estudiantes puedan mejorar los puntajes de cada una de ellas y finalmente coincidieron que la posibilidades de actualizar el aula con nuevos contenidos es muy fácil, lo que hace de ella una herramienta muy útil para el aprendizaje; estos criterios han sido emitidos basados en los conocimiento y experiencia en el área de la tecnología educativa.

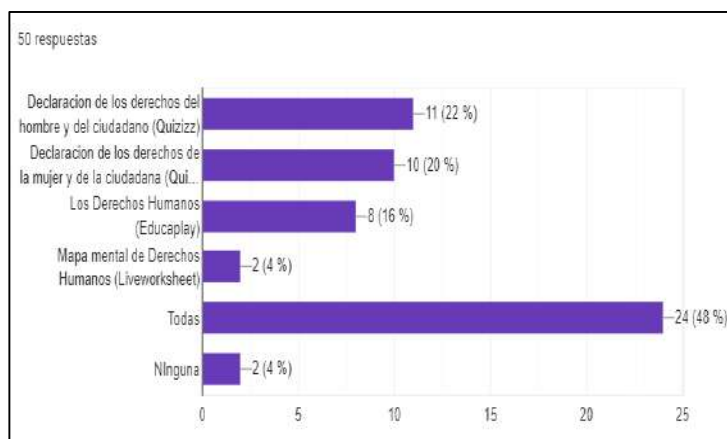
Resultados de encuesta de salida a los estudiantes

Tal como se realizó una encuesta inicial para determinar la situación actual del objeto de estudio, luego de la implementación de la propuesta se realizó una encuesta de salida a los estudiantes del segundo trimestre del presente año lectivo. (Anexo 6)

A partir de la primera pregunta se pudo conocer que a la mayoría de los estudiantes (48%) todas las actividades les resultaron efectivas para su aprendizaje. No obstante, dos estudiantes (4%) ninguna actividad le resultó efectiva. (Gráfico 13)

Gráfico 13

Actividades que más les gustaron

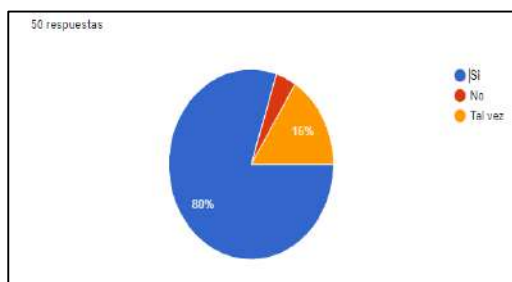


Aunque dos estudiantes es una mínima cantidad si se compara con 33 estudiantes participantes de la propuesta, se considera que es necesario que el docente como parte de su labor pedagógica continúe profundizando en las causas que pueden estar incidiendo en la desmotivación presentada en ellos, de tal manera que pueda introducir o implementar nuevas formas de aprendizaje que les guste y resulten atractivas. De este modo sentirían el contenido cercano y podrían apropiarse de él de mejor manera.

Estos mismos estudiantes son los que entonces, en la segunda interrogante dirigida al nivel de comprensión logrado, responden que el aula virtual no ha contribuido. Nótese su contraposición al criterio mayoritario de 40 estudiantes (80%) que expresan que sí ha contribuido. (Gráfico 14)

Gráfico 14

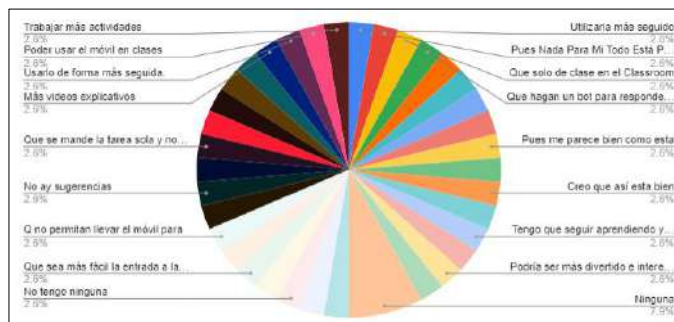
Comprensión de la asignatura a través del aula virtual



Para la tercera pregunta de la encuesta se deseó conocer qué sugerencias tenían para mejorar su experiencia con “Classroom”. Para esto se les pidió una respuesta corta. Aunque en la diversidad de respuestas (Gráfico 15), un grupo significativo de 7,9% manifestó su agrado con la App al plantear que no tenían “ninguna sugerencia”, también existieron sugerencias dirigidas a: “utilizar más seguido el aula virtual”, “solo realizar actividades a través de “Classroom”, que se utilice más la plataforma “Quizizz”, que se permita llevar el móvil al aula o que incluya algún tipo de competencia

Gráfico 15

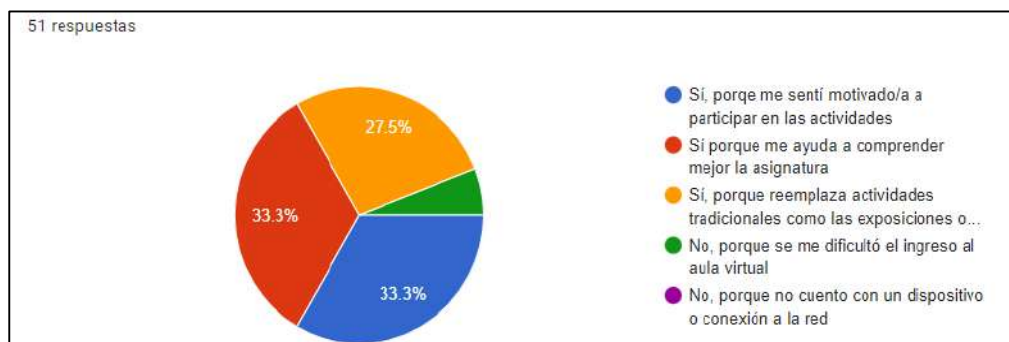
Sugerencias para mejorar Classroom



Es significativo, que estas sugerencias en su mayoría tienen en común un reclamo por su incorporación de forma sistemática, supuesto que se corrobora con los resultados de la cuarta pregunta cuando un 94% indicó que desean seguir utilizando el aula virtual porque se sienten motivados a participar, les ayuda a comprender mejor el contenido y porque reemplaza actividades tradicionales como las exposiciones o lecciones orales. Solo un 6 % manifestó que no desea seguir usando el aula virtual y argumentan como causa fundamental el hecho de que se le dificultó mucho el trabajo independiente por no contar con un dispositivo ni conexión en sus hogares. (Gráfico 16)

Gráfico 16

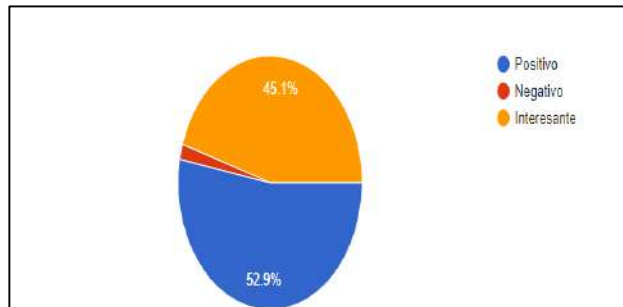
Uso del aula virtual móvil en apoyo para el aprendizaje



De manera general la mayoría de los estudiantes (52,9) calificaban la experiencia de trabajo con el aula virtual móvil Google Classroom como positiva, el 45.1% de interesante y solo un estudiante (el 2%) la calificó como negativa. (Gráfico 17)

Gráfico 17

Positivo, negativo e interesante.



Análisis comparativo

Forma parte del diagnóstico final o de validación de la propuesta el análisis comparativo que se realiza del comportamiento de determinados indicadores propios de algunas de las dimensiones atendidas durante el proceso de investigación.

- ✓ Tipos de métodos y medios empleados
- ✓ Enfoque de las actividades
- ✓ Niveles de interacción
- ✓ Roles desempeñados

- ✓ Forma de retroalimentarse el proceso.
- ✓ Promedio de calificaciones

Para ello se establecen puntos de partida: primer trimestre (antes de la implementación) y luego de ella (segundo trimestre) para determinar la efectividad del aula virtual móvil desde un resultado final: el rendimiento académico de los estudiantes. (Tabla 7)

Tabla 7

Análisis comparativo antes y después de la aplicación de Classroom

Primer trimestre	Segundo trimestre
Método de enseñanza presencial sin el apoyo de entornos virtuales de aprendizaje	Método de enseñanza presencial apoyo en los entornos virtuales de aprendizaje
Actividades elaboradas con énfasis en la memorización de contenidos en forma estática.	Actividades elaboradas a través de medios digitales con énfasis en contenido hipermediales.
Poca interacción y participación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje	Mayor interacción y participación durante el aprendizaje
Rol protagónico del docente	Rol protagónico del estudiante
Escasa retroalimentación por actividades	Posibilita la repetición de actividades hasta obtener la calificación más alta.
Bajo cumplimiento de actividades interactivas	Alto cumplimiento de actividades interactivas
Promedio de calificaciones general menor a 8.5/10	Promedio de calificaciones general mayor a 8.5/10

Este resultado está acompañado por algunas fotos de interés (Anexo 7 evidencias) al mostrar a partir de una captura del acta del segundo trimestre, las calificaciones de las actividades realizadas por los estudiantes en Classroom. Estas evidencias permiten afirmar que se produjo un incremento de la calidad en el proceso objeto en contraste con el primer trimestre.

3.6 A modo de síntesis.

La implementación del aula virtual móvil como propuesta innovadora dio la posibilidad de emplear los entornos virtuales en el PEA de la Educación para la Ciudadanía, favoreciéndose la disponibilidad de recursos didácticos y educativos que cumplen con la finalidad de diseñar y

concebir actividades interactivas de apoyo al tratamiento de sus contenidos curriculares. Al considerarse, fue posible el intercambio y la expresión de conocimientos, habilidades y capacidades en diferentes espacios, convirtiéndose en un espacio de aprendizaje colaborativo. Los estudiantes no solo tuvieron acceso a actividades en línea, sino también a desarrollar competencias y habilidades digitales relevantes para el mundo actual. Compartieron ideas, solucionaron actividades de forma individual y grupal. Este impacto positivo en el aprendizaje se aprecia en el rendimiento académico del grupo y en el alto nivel de motivación de la mayoría de los estudiantes participantes, quienes reconocían que, al trabajar con herramientas dinámicas, las experiencias vividas de forma individual y colectiva fueron agradables.

Sin embargo, aunque se contribuyó a resolver en cierta medida las insuficiencias tecnológicas detectadas persisten limitaciones de conectividad y acceso a la red que afectan a un minúsculo grupo de estudiantes que no cuentan con dispositivos electrónicos.

Por consiguiente, es necesaria una combinación equilibrada entre los métodos y medios didácticos tradicionales y los sustentados en la tecnología para compensar estas carencias individuales, así como la fácil dispersión o entretenimiento presente en la conducta de algunos. Solo así, sería atendida de forma óptima la diversidad manifiesta en los estudiantes de bachillerato y se proporcionaría un entorno de aprendizaje enriquecedor para todos.

CONCLUSIONES

✓ La fundamentación teórica realizada permitió sentar las bases del proyecto investigativo desde una actualidad científica, el cumplimiento de normativas legales y la determinación de referentes con perspectivas valiosas para el reconocimiento unánime de la contribución de la tecnología al campo de la educación y de manera específica a los procesos de enseñanza aprendizaje, como lo es el de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

✓ A partir del estudio diagnóstico y sus resultados se pudo constatar la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación para la Ciudadanía en la Unidad Educativa Fiscal Elisa Ayala González, determinándose necesidades que aún permanecen en el primero de bachillerato en cuanto a recursos didácticos interactivos, expresión de saberes desde el intercambio y el insuficiente diseño de actividades de aprendizaje mediadas por la tecnología.

✓ Se modela e implementa un aula virtual móvil que apoya la enseñanza presencial y contribuye a superar insuficiencias tecnológicas presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación para la Ciudadanía en la unidad educativa referida. Con su empleo sistemático se promovió un aprendizaje colaborativo entre los estudiantes, quienes: interactúan, comparten ideas, expresan destrezas y habilidades en diferentes tiempos y espacios que bajo el método tradicional no podían hacer suficientemente.

✓ La validación por especialistas y miembros del taller de socialización realizado permitió constatar la pertinencia de la propuesta. Los criterios de los diferentes participantes favorecieron la mejora de algunos aspectos estructurales. No obstante, reconocen el impacto positivo del empleo del aula virtual móvil, aspecto evidenciado en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes del primero de bachillerato.

RECOMENDACIONES

- ✓ Multiplicar la experiencia desarrollada a partir de este proyecto de investigación a otras unidades educativas para que se impacte el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación para la Ciudadanía a partir del empleo eficiente del aula virtual móvil propuesta.
- ✓ Sea atendida por docentes y autoridades de las instituciones educativas la necesidad de integrar los entornos virtuales como Google Classroom u otras plataformas similares en los procesos de enseñanza que desarrollan para aprovechar sus beneficios en la motivación del aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ Brindar capacitación a los docentes en el uso efectivo de los entornos virtuales de modo que en su desempeño puedan ser expresión de una metodología con un enfoque pedagógico - tecnológico innovador acorde a su contexto educativo.
- ✓ Promover en el bachillerato, el empleo eficiente de innovaciones educativas como el aula virtual móvil de modo que se posibilite la transformación de métodos tradicionales desde la puesta en práctica de enfoques pedagógicos centrado en el estudiante que fomenten el aprendizaje colaborativo en línea, la participación activa y el seguimiento continuo de los resultados individuales y colectivos.
- ✓ Entrega de dispositivos tecnológicos a estudiantes y docentes por el sistema educativo nacional que beneficie eliminar las brechas en conectividad en todos los niveles de educación.
- ✓ Necesidad de combinar de forma armónica e integrada los métodos tradicionales y de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primero de bachillerato para enfrentar los problemas de distracción que presentan sus estudiantes adolescentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, J., & al., E. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. (I. 0002-5151, Ed.) Revista Alergia México, <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>, 201-206.
- Ayala, E. (2022). Educar para la Democracia. Revista Andina de Educación, Vol. 5,(No. 1), 1-12.
- Badilla, L. (2006). FUNDAMENTOS DEL PARADIGMA CUALITATIVO. Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud®, Vol. 4, N.º, 2006([http://Dialnet-FundamentosDelParadigmaCualitativoEnLaInvestigacio-4790881%20\(4\).pdf](http://Dialnet-FundamentosDelParadigmaCualitativoEnLaInvestigacio-4790881%20(4).pdf)), 42.
- Belloc, C. (2012). Google Scholar. (U. d. Valencia, Productor) Recuperado el 8 de Abril de 2023, de http://www.formaciondocente.com.mx/04_RinconTecnologia/03_AmbientesVirtuales/Entornos%20Virtuales%20de%20Aprendizaje%203.pdf
- Cedeño, E., & Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. REHUSO: REVISTA DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y SOCIALES, 1-10.
- Chavez, H., & Gutiérrez, L. (s.f.). Aula virtual como apoyo al aprendizaje e investigación en la Facultad de Letras de la UNMSM. UISRAEL REVISTA CIENTIFICA, Período septiembre - diciembre 2018 Vol. 5, No. 3(e-ISSN: 2631 - 2786), 85.
- EDUCACIÓN, M. D. (24 de Julio de 2020). Recuperado el 2023 de mayo de 29, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/07/MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A.pdf>
- Fernandez, M., & Postigo, A. (2020). La situación de la investigación cualitativa en Educación: ¿Nueva Guerra de Paradigmas? Márgenes, <http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v1i1.7396>, 45-68.
- Garavito, E., & González, M. (2017). Metodología docente. Dialnet, 17-26.

- Guevara, G. (2021). DSpace Universidad Indoamérica. Recuperado el 05 de 04 de 2023, de <https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2837>
- Gutiérrez, L. (2009). PARADIGMAS CUANTITATIVO Y CUALITATIVO EN LA INVESTIGACIÓN SOCIO-EDUCATIVA:. Recuperado el 21 de Marzo de 2023, de http://chamilo.cut.edu.mx:8080/chamilo/courses/HACIAUNAEEQUITATIVAYREFLEXIVA16/document/INVESTIGACION_CUALITATIVA_O_CUANTITATIVA/3._Inv._cualitativa_cuantitativa-.pdf
- Hernández-Sampieri, R. &. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill.
- Marín, L. (2007). La noción de paradigma. Signo y pensamiento(<https://www.redalyc.org/pdf/860/86005004.pdf>).
- Medina, C. (2001). Paradigmas de la investigación sobre lo cuantitativo y lo cualitativo. Ciencia e Ingeniería Neogranadina, 10(1), 83.
- MINEDUC. (2021). Recuperado el 10 de Abril de 2023, de https://recursos.educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/Eugenia/Guias/GUIA_DOCENTES.pdf
- MINEDUC. (s.f.). educacion.gob.ec. Recuperado el 05 de 04 de 2023, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/MINEDUC-ME2016-00122-A.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2010). Recuperado el 23 de Mayo de 2023, de <https://educacion.gob.ec/tecnologia-educacion/>
- Ministerio de Educación. (2011). MINEDUC. Recuperado el 19 de Mayo de 2023, de <https://educacion.gob.ec/tecnologia/>
- Ministerio de Educación. (2017). Recuperado el 19 de Mayo de 2023, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>

Molina, S. (2017). <https://www.redalyc.org>. El método de análisis y síntesis y el descubrimiento de Neptuno, 30-53.

Oliveros, J., Fuertes, M., & Silva, A. (2018). La educación virtual como herramienta de apoyo en la educación presencial. *Workinbg Papers ECACEN*(1), 1-13.

Osses, S., & Sanchez, I. (2006). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA EN EDUCACIÓN. HACIA LA GENERACIÓN DE TEORÍA A TRAVÉS DEL PROCESO ANALÍTICO. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 119-133.

Otero, A. (2017). Recuperado el 21 de Marzo de 2023, de [https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf)

[Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf)

- Papert, S. (1995) La máquina de los niños. Replantearse la educación en la era de los ordenadores. Barcelona, Paidós Ibérica, ISBN: 84-493-0145-9. Recuperado el 11 de abril de 2023,
- Pulido, M. (2015). Ceremonial y protocolo: métodos. Recuperado el 16 de 03 de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005061.pdf>

Rodríguez, A. y. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Rev. esc.adm.neg.* No. 82, 187-188.

Sanz, & Roberto. (2020). LA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA: UNA URGENCIA EDUCATIVA PARA EL SIGLO XXI. Recuperado el 6 de Junio de 2023, de <https://www.scielo.br/>: <https://doi.org/10.1590/ES.225347>

Toledo, N. (2016). Población y Muestra. Recuperado el 16 de marzo de 2023, de Universidad Autónoma de la ciudad de México: <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

Torres, F. (2020). Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado el 2023, de Brecha digital en el Ecuador.

- Universidad Politécnica de Madrid. (s.f.). Recuperado el 16 de marzo de 2023, de <https://innovacioneducativa.upm.es/competencias-genericas/formacion-evaluación/analisis-sintesis>
- Varguillas, C., & Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, Vol. XXVI(ISSN: 1315-9518), 219-233.
- Vega, G. (2022). DSpace Universidad Indoamérica. Recuperado el 5 de abril de 2023, de <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4674>
- Vera, M. (2015). Dialnet. Recuperado el 10 de Junio de 2023, de [unirioja.es: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6245332.pdf](https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6245332.pdf)
- Wikipedia. (s.f.). Recuperado el 21 de Junio de 2023, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Cuestionario>
- Dixon, S. K., & Sadera, W. A. (2018). Online Learning: Exploring Factors Associated with Student Satisfaction and Success. *Journal of Interactive Online Learning*, 16(1), 19-38.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2013). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. John Wiley & Sons.
- Hrastinski, S. (2019). A Theory of Online Learning as Online Participation. *Computers & Education*, 138, 83-93.
- Kebritchi, M., Lipschuetz, A., & Santiago, L. (2017). Issues and Challenges for Teaching Successful Online Courses in Higher Education: A Literature Review. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 4-29.
- Torres, F. (2020). Brecha digital en el Ecuador. En L. Gómez Chacón, & G. de Juanas Oliva (Eds.), *Educación en América Latina: ¿Volver a la normalidad? Retos y propuestas desde la pandemia* (pp. 107-119). Universidad Internacional de La Rioja.

- Cevallos, A., & Torres, F. (2021). Docentes y educación en línea en el Ecuador: un desafío a las brechas digitales y el aprendizaje autónomo. *Educação & Realidade*, 46(2), e03216.
- Buitrago, A., & Barragán, E. (2017). Online education: An opportunity or a challenge for higher education in Ecuador? *Journal of Educational Technology Systems*, 46(4), 423-442.
- Aguilar, S. (2018). La educación a distancia como opción de formación en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador. *Revista Electrónica en Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 17(1), 1-10.
- OpenAI. (2023) principales características del proceso de enseñanza - aprendizaje bajo el modelo educativo tradicional. Consultado el 22 de agosto de 2023. <https://chat.openai.com/c/14f131cf-a16c-4c41-8e4a-5aa14e0dcd8d>
- Gitmind (2023) <https://gitmind.com/app/docs/mcfh22vm>