



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

### ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

#### MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020*

#### TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

---

**Título del trabajo:**

Recursos de audio como herramienta didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia sobre la segunda Guerra Mundial.

**Línea de Investigación:**

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica para la gestión en el ámbito educativo

**Campo amplio de conocimiento:**

Educación

**Autor/a:**

Escudero Hidalgo Luis Paco

**Tutor/a:**

PhD. Fidel David Parra Balza

Quito – Ecuador

2020

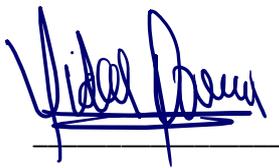
## APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, PhD. Fidel David Parra Balza con C.I: 1757469950 en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: **Recursos de audio como herramienta didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia sobre la segunda Guerra Mundial.**

Elaborado por: Luis Paco Escudero Hidalgo, de C.I: 0604101170, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del Aprendizaje mediados por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 14 de octubre 2020



Firma

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Israel y a mis maestros por su gran apoyo incondicional y su dedicación en transmitir sus inmensos conocimientos para así conseguir un paso más en la formación de mi vida profesional y en la elaboración de esta tesis al Dr. Fidel Parra por cada apoyo ofrecido en este trabajo; y por impulsar el desarrollo de nuestra formación académica y profesional.

## DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis primeramente Dios porque me ha guiado cada paso que doy, por darme fuerzas para no decaer en este camino, a mi familia. En especial a mis padres, por el apoyo brindado a pesar de los problemas siempre estuvieron apoyándome en cada momento, en cada viaje de fin semana que lo realizaba, ellos siempre me regalaban su bendición, y a mis amigos que me daban su apoyo moral, sin duda alguna este paso que doy en mi vida es muy grande para mí, y se las dedico a ustedes de todo corazón, solo me resta decir muchas gracias por estar a mi lado todo este tiempo.

## Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR .....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
TABLA DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
INFORMACIÓN GENERAL .....	8
Contextualización del tema.....	8
Pregunta Problémica.....	8
Objetivo general.....	9
Objetivos específicos.....	9
Beneficiarios directos:.....	9
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	10
1.1. Contextualización de fundamentos teóricos .....	10
1.2. Problema a resolver .....	10
1.3. Proceso de investigación.....	15
1.4. Vinculación con la sociedad .....	15
1.5. Indicadores de resultados .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	20
2.1. Fundamentos teóricos aplicados .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2.2. Descripción de la propuesta.....	20
2.3. Matriz de articulación .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CONCLUSIONES .....	40
RECOMENDACIONES.....	41
BIBLIOGRAFÍA.....	42
ANEXOS .....	43

## Índice de tablas

Tabla 1. Estrategias de Aprendizaje y Estilos que favorecen .....	12
Tabla 2. Investigaciones previas.....	13
Tabla 3. Métodos y técnicas de investigación.....	17
Tabla 4. Entrevista - a docentes de Unidad educativa en el área de las TIC.....	18
Tabla 5. Comparativo de Sistemas Gestores de Aprendizaje .....	25
Tabla 6. Matriz de articulación - El mundo entre guerras Naciones y colonias.....	37
Tabla 7. Matriz de articulación - La segunda guerra Mundial.....	38
Tabla 8. Matriz de articulación - América Latina hasta los años cincuenta del siglo pasado	39

## Índice de figuras

Figura 1. Modelo Pedagógico mediado por TIC.....	24
Figura 2. Estructura general de la propuesta.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 3. Bloque PACIE - Datos informativos .....	28
Figura 4. Bloque PACIE – Secciones .....	29
Figura 5. Bloque PACIE – Temas.....	30
Figura 6. Bloque Académico.....	30
Figura 7. Bloque Académico - Mis conocimientos previos .....	31
Figura 8. Bloque Académico - Mi conocimiento individual.....	32
Figura 9. Bloque Académico - Mi conocimiento colaborativo .....	32
Figura 10. Bloque Académico - Mi aprendizaje de clase .....	33
Figura 11. Bloque Académico - Mi evaluación.....	34

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

En la última década la educación en el Ecuador ha estado sujeta a un determinismo ideológico impregnado en los contenidos curriculares y operativizado a través de los textos obligatorios propuestos desde el oficialismo, a través de los cuales la mayoría de los docentes trabajan de forma rígida sin construir aportes críticos, este problema es aún mayor en el estudio de las Ciencias Sociales, en las que se encuentran contenidos sesgados a los intereses del Estado.

Sin embargo se visualiza que por efectos del deterioro económico del país y la pandemia del COVID 19 la situación educativa da un giro de treientos sesenta grados haciendo innegables dos situaciones importantes, la primera de ellas es la necesidad de deslindarse de los contenidos preestructurados de los textos y la segunda, la integración obligatoria de los docentes y los estudiantes a la educación telemática que sin lugar a dudas está cambiando las estructuras de los procesos pedagógicos y didácticos en el mundo entero y que hará que la educación como proceso, a partir de esta experiencia, se considere de una manera totalmente diferente.

En este contexto, es necesario indagar sobre las necesidades didácticas que los nuevos sistemas de enseñanza requieren y proponer una diversidad de elementos que permitan una enseñanza aprendizaje más significativos y a la vez vinculados a los sistemas informáticos. La experiencia educativa en épocas de pandemia, ha dejado una gran cantidad de lecciones importantes a los docentes, así como una gran contribución en los aprendizajes telemáticos adquiridos por ellos, ya que obligatoriamente se vieron en la necesidad de trabajar bajo esta modalidad.

Por lo sucedido en este periodo de transformaciones educativas, se observa el apego que los docentes tienen a las clases magistrales, siendo que las tecnologías de la información y la comunicación son tan variadas y se adaptan adecuadamente a los nuevos modelos de enseñanza, sin embargo no han sido utilizadas adecuadamente, abusando de la imagen y el video como los mecanismos más idóneos para este proceso, sin embargo existen otros medios también de gran validez, como los audios, es así que en esta propuesta de investigación se propone, este instrumento como alternativa didáctica para la enseñanza de la Historia, específicamente en un momento tan complejo para la humanidad, como fue el de la Segunda Guerra Mundial, en el que la radio jugó un papel trascendental en la construcción del nuevo orden mundial, ya fuera como instrumento de propaganda ideológica, ya como instrumento para llamar a la defensa de la libertad en el mundo.

### **Pregunta Problemática**

¿Cómo implementar recursos didácticos de multimedia para el aprendizaje de la Historia de la Segunda Guerra Mundial?

### **Objetivo general**

Implementar recursos didácticos multimedia en Moodle para la enseñanza aprendizaje de la Historia de la Segunda Guerra Mundial.

### **Objetivos específicos**

- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre la utilización de recursos didácticos de audio para la enseñanza aprendizaje de la Historia
- Determinar la necesidad de recursos didácticos alternativos para la enseñanza de la Historia.
- Diseñar los recursos didácticos multimedia para el aprendizaje significativo de la Historia de la Segunda Guerra Mundial en la plataforma MOODLE.
- Valorar el diseño del entorno de aprendizaje de los recursos didácticos para la enseñanza de la Historia de la Segunda Guerra Mundial a través de los criterios de especialistas, sobre la plataforma virtual MOODLE.

### **Beneficiarios directos:**

La realización de esta investigación tendrá como beneficiarios directos a los estudiantes de décimo año, considerando que la aplicación de actividades didácticas vinculadas a la enseñanza de la Historia en general y de forma específica los hechos de la Segunda Guerra Mundial posibilitarán la interiorización de aprendizajes, más significativos y permitirán el mejoramiento de las capacidades críticas, valorativas de los hechos históricos.

También serán beneficiados indirectos los docentes, considerando que los materiales y recursos diseñados se constituirán en un aporte interesante, para ser integrados en el currículo y utilizados de forma efectiva en los procesos de aula, ya sea presencial o virtual, por otro lado, el beneficio de los docentes será manifiesto en la potencialización de las capacidades y competencias para la enseñanza.

## **CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **1.1. Contextualización de fundamentos teóricos**

La presente investigación está enfocada en una propuesta fundamentada teóricamente por medio de la articulación de los componentes del Modelo Pedagógico mediado por TIC que son: Teórico donde se basa filosóficamente en el Constructivismo, apoyado en el Proceso de Aprendizaje Significativo de Ausubel y del desarrollo cognitivo de Brunner, adicionalmente en el Conectivismo de Siemens, que se enfoca en el aprendizaje en la era digital; Metodológico, basado estructuralmente en PACIE y pedagógicamente en el uso de la Gamificación mediante videos interactivos, recursos y actividades sincrónicas (Zoom) y asincrónicas.

La cual se respalda mediante el estado de arte que se localiza a continuación en las siguientes teorías:

#### **Teorías de aprendizaje**

##### **Constructivismo**

EL enfoque del constructivismo tiene la orientación filosófica del aprendizaje significativo, posee un estudio en construir la enseñanza a partir de los conocimientos previos que ya posee el alumno, por lo cual el primer paso para la enseñanza, es realizar un diagnóstico de una manera profunda al estudiante, para conocer su modo de pensar y actuar.

El elemento más significativo que influye en el aprendizaje, es lo que el estudiante ya sabe y determina. (Ausubel, 1961) Con este estudio se desarrolló la teoría del aprendizaje fundado en progresos significativos.

Es trascendental señalar el estudio de (Bruner, 2011) quien lo subraya la calidad de la categorización en el desarrollo cognitivo, a definir la categorización como un proceso de organización e integración, creada con otra información que ha sido previamente aprendida y así nacieron diferentes contribuciones hacia el desarrollo de la teoría del aprendizaje basado en progresos significativos.

##### **Conectivismo**

Esta teoría está orientado al aprendizaje en la era digital moderna, para el autor Siemens la educación online tiene un modelo conectivista, ya que en los tiempos actuales del siglo XXI y los avances de las TIC en la educación, han evolucionado muy rápidamente. son el cimiento fundamental que brindan el sustento al proceso de enseñanza-aprendizaje, el conectivismo brota de una función o combinación entre el constructivismo y el cognitivismo y así aparece el aprendizaje digital en un mundo globalizante, por lo cual le hace muy relevante tomarlo a esta metodología para mi presente investigación.

Se lograr entender el acontecimiento de esta nueva pauta en un contexto mutuo especializado por el crecimiento del valor económico, a través de los puntos de comprensión humana para establecer conocimientos nuevos que ayuden a la educación. Es necesario que contribuya a la ordenación de una nueva escena, donde la TIC desempeñan un rol significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Gutiérrez, 2012)

### **Metodologías de enseñanza**

La metodología de enseñanza que se utilizara en la investigación es; Aula Invertida, Gamificación y por último tenemos PACIE. Todas estas tres metodologías son muy indispensables para el desarrollo de la metodología de enseñanza que se aplicara en el estudio de la Implementación recursos didácticos multimedia en Moodle para la enseñanza aprendizaje de la Historia de la Segunda Guerra Mundial.

#### **Aula Invertida**

Esta metodología es conocida en su habla original como flipped classroom, en la cual mediante el modelo pedagógico existe la insuficiencia de trasladar al proceso enseñanza aprendizaje, fuera del salón de clase, mediante la cual el alumno posee la oportunidad del primer acercamiento del contenido, y convertir al salón de clase en el perfeccionamiento de procesos cognitivos que apoyen a un PAS.

“El aula invertida o flipped classroom es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno/a asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente” (Berenguer, 2016, págs. 1466-1480)

#### **Gamificación**

Esta metodología de aprendizaje se establece en la aplicación de habilidades tecno-educativas mediante juegos, en la cual la actualidad se desenrolla mayoritariamente mediante las Tecnologías de la Información y Comunicación, suministrando como resultados que han reforzado los conocimientos y el mejoramiento de habilidades, destrezas de los estudiantes.

La gamificación o ludificación es una metodología que busca desarrollar la motivación de los participantes y así lograr mejorar los resultados, ya sea para impregnar mejores conocimientos, optimizar cualquier destreza, o bien distinguir acciones concretas, entre otros varios objetivos. (Malvido, 2019)

## PACIE

Esta metodología que en la actual década ha tomado un impulso trascendental a nivel de Latinoamérica, y más hora que el mundo está pasando por una pandemia, por lo tanto, la educación se está llevando a cabo mediante un enfoque de la estructura de un aula virtual, con enfoque elearning en un EVA, en el cual se muestra sus tres bloques: cero o PACIE, académico y de cierre.

PACIE es una técnica que permite el uso de las TIC a manera de un soporte para los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje, dando importancia al esquema pedagógico de la educación real. PACIE toma como elementos esenciales a la motivación y al acompañamiento, a la riqueza de la discrepancia, a la eficacia y la frialdad. (Camacho, 2019)

## Estrategias de enseñanza mediadas por TIC

### Las estrategias tecno-educativas

También son conocidos como modelos tecno-pedagógicos. Tienen por objetivo ser una pauta para completar exitosamente las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje y así lograr los resultados deseados.

Tabla 1

#### *Estrategias de Aprendizaje y Estilos que favorecen*

<b>Estilo de Aprendizaje que favorece</b>	<b>Estrategia</b>
Ensayos. Es una especie de discurso de una tipología textual argumentativa, cuya escritura se representa en prosa consta de tres partes introducción, desarrollo y conclusiones.	Pragmático, Teórico y Reflexivo
Lluvia o tormenta de ideas. Es una forma de trabajo que consiente la libre exposición de ideas, sin limitaciones con el objetivo de ocasionar ideas originales.	Activo
Mapas mentales. Son herramientas que nos permiten formar ideas a través de la agrupación y la reflexión	Pragmático, Activo y Reflexivo
Exposición. El recurso primordial es el lenguaje oral, sin embargo, también puede ser el texto escrito. Suministrada	Pragmático, Activo y Reflexivo

de organización y formada de un material desordenado, además se alcanzan a extraer los puntos importantes de una extensa información.

Foros de discusión (presencial o vía internet). Se maneja para que los educandos presenten sus comentarios libremente de un tema planteado por el docente o por otro estudiante del curso.

Activo, Reflexivo

Búsqueda por Internet. Las diferentes fuentes de información se encuentran en el espacio virtual.

Pragmático

**Fuentes:** (Zambrano, 12) (LATINOAMERICANA, 2018) (Morejón, 2019)

### Diseño Instruccional

Una temática de carácter importante debe ser trascendental para alcanzar un aprendizaje significativo es el diseño instruccional, el cual debe estar incluido de carácter permanente en la clase virtual, las cuales tienen un conjunto de métodos, técnicas e indicaciones al proceso de enseñanza-aprendizaje en un aula virtual.

### Investigaciones previas

Para el estudio del presente proyecto se tomó en cuenta las siguientes investigaciones:

Tabla 2

#### *Investigaciones previas*

<b>Tema</b>	<b>Autor</b>	<b>Institución</b>	<b>Aporte</b>
Tesis maestría 2019 Actividades de formación sobre la plataforma Moodle a maestros de educación general	Andrade Peña, Okia del Rocío	Universidad Tecnológica Israel <a href="https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1989">https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1989</a>	Implementación de una guía didáctica con actividades de formación docente en la plataforma educativa Moodle



## **1.2. Problema a resolver**

El principal problema es no contar con una plataforma educativa , basada en audios, videos y también dinámica para el estudio de Historia, en estudiantes de décimo año de Educación General Básica, lo cual forma desinterés en el aprendizaje y como resultado tenemos alumnos poco participativos, reflexivos, creativos y críticos, por lo tanto la enseñanza de esta materia, requiere de la integración de actividades didáctico pedagógicas, que se convengan a las insuficiencias de los estudiantes en el contexto de la enseñanza aprendizaje vinculada a la telemática, y al mejoramiento y potencialización de sus capacidades del alumno, , para así poder crear nuevos conocimientos solidos en los estudiantes y fomentar el uso de las TIC.

## **1.3. Proceso de investigación**

La investigación propuesta se fundamenta en un diseño no experimental, considerando que las variables en estudio serán analizadas tal y como se presentan al momento de contrastar la información obtenida. La investigación será de tipo descriptiva, ya que permitirá observar y describir los procesos de aplicación de recursos didácticos de audio sin influir sobre estos de ninguna manera.

Se considera esta investigación de carácter bibliográfico documental considerando que la información para su elaboración se fundamentara en libros, artículos científicos y otros documentos técnicos, así como en las experiencias de aula documentadas por docentes que han sistematizado las actividades realizadas.

Procedimentalmente la investigación busca el cumplimiento de los objetivos específicos por lo cual para su realización se seguirán los siguientes pasos:

Para la contextualización de los fundamentos teóricos sobre la utilización de los recursos didácticos de audio para la enseñanza de la Historia, se realizará una investigación de fuentes bibliográficas a través de la utilización de la plataforma de Google académico considerando los documentos en español de los cinco últimos años que estén vinculados con las variables en estudio. Inicialmente se realizará una selección rápida de acuerdo a las coincidencias con los criterios de búsqueda sobre recursos didácticos de audio y la enseñanza de la historia tratando de especificar el contenido relacionado con la Segunda Guerra Mundial.

Posteriormente, se realizará una evaluación más profunda considerando los documentos que respondan con mayor especificidad a los criterios de búsqueda, haciendo lecturas completas de estos documentos, sistematizando la información relevante y contrastándola, para estructurar un marco teórico sólido que permita guiar el proceso de investigación.

Para determinar la necesidad de recursos didácticos alternativos para la enseñanza de la historia, se realizará un trabajo de encuestas y entrevistas a docentes vinculados a la enseñanza de la Historia con énfasis en el periodo histórico de la Segunda Guerra Mundial, para el efecto se diseñará un instrumento de encuesta que se enviará a los docentes vía correo electrónico para que lo llenen y lo devuelvan en un plazo determinado. La selección de la muestra para este trabajo se realiza en función de un trabajo de muestreo de las instituciones educativas de la ciudad de Riobamba, la consecución de los correos electrónicos de los docentes se realizará a través de gestión a la dirección provincial de Educación.

Con la información recolectada, se estructuran los recursos didácticos de audio. Para el efecto se consolidarán los contenidos a ser utilizados y su vinculación con otros recursos y en los diferentes momentos del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los audios se realizarán, en un espacio adaptado para el efecto, se utilizarán equipos como micrófonos, filtros de sonido, SoundCloud, Podcast, RSS, y Voki, al que se le integrarán diálogos, relatos, sonidos pregrabados, discursos, efectos especiales y otros recursos de acuerdo al tema de realización.

En la segunda parte de la evaluación de los recursos de audio se trabajará con expertos en la enseñanza de las Ciencias Sociales y de acuerdo a los contenidos propuestos en la malla curricular sobre la Segunda Guerra Mundial, estos docentes evaluarán la operatividad didáctica pedagógica y la validez de los contenidos propuestos, si se encontrasen fallas en los contenidos o los procedimientos metodológicos, los recursos de audio serán revisados y reestructurados.

Una vez corregidas las fallas técnicas y metodológicas se realizará una evaluación final en la que se determinará si el producto final se ajusta a las necesidades y requerimientos de los expertos y el producto estará listo para ser probado en forma presencial o vía virtual.

La presente investigación fue factible gracias a que contó con el apoyo de la colectividad educativa como son: autoridades, docentes y estudiantes.

### **Población**

La población está formada por todos los estudiantes de la Unidad Educativa

### **Unidades de estudio**

Alumnos de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa.

## Muestra

Se realizó una muestra intencional de 10 estudiantes que conforman décimo año de básica de la Unidad Educativa.

Se tomó como informante clave a la rectora encargada de la Unidad Educativa.

Tabla 3

### *Métodos y técnicas de investigación*

<b>Método</b>	<b>Técnica</b>	<b>Dirigido a</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Indicadores a Valorar</b>
Cuantitativo	Encuesta Anexo 1	Estudiantes	Diagnosticar los niveles de conocimiento sobre las plataformas virtuales y sus herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de décimo año de educación básica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Factibilidad tecnológica en hogar del estudiante</li></ul>
Cualitativo	Entrevista	Docentes	Diagnosticar la situación actual sobre la disponibilidad de recursos TIC institucional de la Unidad Educativa para el desarrollo de clases en la modalidad online	<ul style="list-style-type: none"><li>• Factibilidad tecnológica institucional</li></ul>

## Análisis de resultados

Al haber análisis los resultados obtenidos mediante las, técnicas de investigación, entrevista, y encuesta podemos asumir que el principal problema en el aprendizaje de la asignatura de Historia es la desmotivación del 85% de estudiantes, la cual ha sido forjada por la falta de recursos didácticos y poca innovación educativa de los docentes en la conducción de las TIC, que permiten al estudiante desarrollar de mejor manera sus habilidades y capacidades cognitivas, la mismas que ayudarán a crear en el estudiante un pensamiento crítico.

## Entrevista

La entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa en el área de las TIC, dio como resultado la factibilidad presente proyecto.

Tabla 4

*Entrevista - a docentes de Unidad educativa en el área de las TIC*

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>
¿La institución cuenta con una plataforma virtual para el proceso de enseñanza-aprendizaje?	La institución no cuenta con una plataforma virtual.
¿Cuáles son los motivos por el cual la institución educativa no cuenta con una plataforma de características básicas para un proceso de enseñanza-aprendizaje en modalidad online?	Los motivos son económicos ya que una plataforma virtual tiene un gran presupuesto, lo cual la institución fondos ni peor apoyo del gobierno.
¿usted como docente cree que es necesario una plataforma virtual de enseñanza aprendizaje en su institución?	Claro que es necesario, ya que una plataforma virtual nos ayudaría mucho en el ámbito educativo y social y más hoy en esta temporada que estamos pasado en tiempos de pandemia, y por ende en clases de modalidad online.
¿Los docentes están capacitados para un Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo?	Ciertos docentes poseen las habilidades en el ámbito la tecnología y pedagógico, mientras también existe otro grupo que necesitan capacitación para realizarlo de mejor manera

---

¿Cuáles son los aspectos más relevantes para integrar las nuevas plataformas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Primero se identificará cuál es el modelo educativo bajo el cual se utilizarán las diferentes plataformas virtuales existentes, plantearnos cómo vamos utilizar didácticamente las TIC en nuestra clase.

---

#### **1.4. Vinculación con la sociedad**

La actual investigación contribuyó a la vinculación con la sociedad, donde mediante la implementación de estrategias tecno-educativas en aula virtual de la asignatura de Historia se aportó tanto a estudiantes de décimo año, para los docentes, para continuar en modalidad online por motivos de actualmente está pasando nuestro país.

El acogimiento fue realmente muy positivo de acuerdo a la valoración de algunos profesionales, que tiene conocimiento sobre las estrategias tecno-educativas, en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde existió un proceso de estudio y aprobaciones por los mismo.

#### **1.5. Indicadores de resultados**

Los indicadores que se utilizará para medir o valorar los efectos de la propuesta del presente proyecto son:

- Nivel de utilidad y manejo de las TIC en las clases dirigidas por los docentes de Historia.
- Utilización de los componentes del modelo pedagógico mediado por TIC.
- Manejo adecuado del aula virtual MODDLE 2.0 y la utilización de sus herramientas.
- El aula virtual de Historia cumple con actividades sustentadas por estrategias tecno-educativas
- Recursos de audio como herramienta didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia en el aula virtual, que posee las características para modalidad online, por motivos de pandemia.

## CAPÍTULO II: PROPUESTA

### 2.1. Fundamentos teóricos aplicados

La presente investigación se fundamenta en las teorías filosóficas, en el constructivismo, apoyado en el proceso de Aprendizaje Significativo de Ausubel , de igual manera tenemos la teoría de Siemens el Conectivismo esta enfocada al aprendizaje de la era digital, y la articulación de los componentes del Modelo Pedagógico mediato por TIC, metodológicas y estrategias dinámicas basadas estructuralmente para el diseño de la aula virtual en PACIE, de esta manera potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, con el que se pretende desarrollar, razón por la cual se hizo un análisis exhaustivo, donde se encontraron antecedentes relacionados con la variable en estudio: Recursos de audio como herramienta didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia sobre la segunda Guerra Mundial. la cual está amparada en los siguientes fundamentos teóricos:

#### La historia

Se denomina Historia a la disciplina que como objeto de estudio se centraliza en el pasado de la humanidad, y trata al mismo tiempo de preservar la cultura, tradiciones, religión y hechos históricos que marcaron la vida de la humanidad, la historia es parte de la rama de ciencias sociales por lo cual esta materia se ve en la necesidad de tener a la pedagogía, como apoyo para desarrollar su proceso de aprendizaje desde sus inicios hasta la presente actualidad.

La Segunda Guerra Mundial se considera el conflicto bélico más grande de la historia, en la cual por primera vez hace su aparición la bomba atómica, esta guerra también tuvo una gran movilización de recursos, materiales y humanos, las cuales conllevaron a la estimación de entre 55 y 60 millones de personas fallecidas, entre civiles y militares. No podemos olvidar, algunos países quedaron destrozados en su totalidad, su economía estaba muy deteriorada, por la cual optaron por hacer grandes préstamos un ejemplo es ESTADOS UNIDOS de aprovechó esta situación para convertirse en una de las potencias más grandes, ya este país no sufrió muchos daños y tenía una economía de pilares sólidos. en esta guerra fue su principal fuente de comunicación fue la radio ya que permitía una rápida comunicación.

La historia es, igualmente es una ciencia que estudia esos hechos del pasado y manipula el método científico de se llama ciencias sociales (sociología, antropología,). No es una ciencia estricta, como las matemáticas o la física, pues dado su centro de estudio, las hipótesis que instauran los historiadores no se desempeñan esencialmente. En tal virtud, el objetivo de la historia es investigar una explicación lo más justa y lógica posible a partir de las reseñas conocidos sobre el pasado o un suceso concreto del pasado. (Jaramillo, 2005)

## **Pedagogía**

La pedagogía es una ciencia que estudia la educación, su función es orientar las acciones educativas en un pilar sólido en; prácticas, técnicas, principios y métodos. hace su aparición en los acontecimientos educativos en el momento de dialogar sobre técnicas y métodos para transmitir un conocimiento, así como reflexionar sobre los hechos educativos que se presentan en cada momento histórico.

Según el razonamiento de (Comenius, 1670) representa a la pedagogía a modo de un conjunto de saberes que se emplean a la educación respecto a lo social y humano, teniendo como objeto principal de estudio lo socio-cultural lo cual permite orientar acciones pedagógicas en base a ciertas prácticas, técnicas, principios y métodos, estableciéndose en las vivencias y experiencias entre el docente y estudiante para abrir la puerta a la interacción y comprensión.

A partir de esta perspectiva, la enseñanza aprendizaje se concentra en el estudiante y el papel del educador radica en estructurar las tareas y guiarlas, por lo tanto, para el desempeño de dicho papel, los docentes deben poseer capacidades que permitan ayudar a los estudiantes a elaborar, aplicar y solucionar los diferentes proyectos de tareas, es decir, el perfeccionamiento pedagógico de los docentes debe estar orientado en lo que se define como una competitividad de aprendizaje mediado por TIC del siglo XXI.

## **Las TIC en la Educación**

Las TIC fueron el principal elemento para el perfeccionamiento de esta plataforma virtual, las mismas que han ido teniendo paulatinamente un mayor desempeño en el ámbito educativo, por lo tanto se ha ido desarrollando gradualmente en los tiempos actuales, tanto que el manejo de estas tecnologías en el aula virtual pasará de ser una contingencia a constituir como una necesidad y como una herramienta de trabajo primordial para el docente y el alumnado, estas herramientas educativas ayudarán a disminuir un esfuerzo en varias actividades en el área de la Historia.

Las TIC, son cada vez más amigables, accesibles, adaptables herramientas que las escuelas asumen y actúan sobre el rendimiento personal y organizacional. Estas escuelas que incorporan la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo. (Castro, Guzmán, & Casado, 2007, págs. 213-234)

## **Herramientas Web 2.0 utilizadas en el aula virtual**

El la plataforma virtual de Historia está realizada en el entorno gestor de aprendizaje de código abierto distinguido como MOODLE, y así el alumno tendrá la oportunidad de presentar sus trabajos, dialogar con el docente y también con sus compañeros, en la cual fortalecerá en gran medida su aprendizaje constructivo a través de las siguientes herramientas tecnológicas: voki, edpuzzle, canva, kahoot, soundcloud, educaplay, foros, tareas, chats, videoconferencias y juegos, creando un proceso de aprendizaje dinámico y significativo; todas estas herramientas educativas fueron de gran ayuda para la realización de la aula virtual dirigida hacia los alumnos de decimos años en la área de Historia.

### **Voki**

Esta es una herramienta interactiva gratuita disponible en internet que le permite crear un personaje virtual, un avatar educativo que hable de acuerdo a las indicaciones del usuario. Puede usarse como un método de aprendizaje de idiomas, o mejorar la comprensión de un texto. El voki creado se puede insertar en la página de clase, o enviarlo por correo a una persona determinada. Tiene la opción de crear grabaciones en video y audio, con el fin de usarlos en el aula como una efectiva herramienta de comunicación en el aprendizaje.

### **Edpuzzle**

Esta herramienta quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación, que permite modificar y personalizar contenido multimedia al gusto del profesor, EDPuzzle se puede añadir comentarios a un vídeo, pausarlo y pedirle al usuario que responda algunas preguntas o incluso también categorizarlos y ordenarlos según temáticas que nos resulten interesantes para el proceso de enseñanza aprendizaje, esta aplicación es gratuita y que puede resaltar de gran ayuda en el mundo educativo. Sin embargo, el éxito de esta metodología puede estar debida a que el aprendizaje sea individual y autodirigido, con independencia del lugar en el que se dé.

### **Canva**

Es una herramienta fantástica de diseño gráfico con una interfaz atractiva. ya sea para un negocio o para la educación, fácil de usar para cualquier persona, es un sitio web con diversas funcionalidades en la que puedes diseñar y al mismo tiempo compartir cualquier contenido con tus profesores y compañeros, con ayuda de este programa se puede realizar organizadores gráficos, mapas conceptuales, metales, línea de tiempo, modificando a su criterio cada imagen, es una herramienta fantástica para desarrollar la creatividad de nuestros alumnos y la nuestra propia.

## **Educaplay**

Es una plataforma on - line que permite crear y compartir actividades educativas multimedia, esta diseñada para todas las ramadas de la educación, es gratis no necesita software de instalación y muy fácil de usar no necesita software de instalación, esta herramienta está dividido por áreas de estudio en la cual el docente puede escoger, juegos interactivos que el desee para sus estudiantes mediante el tema en el que se encuentre para así tener una clase más dinámica, Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales, llevando a otro nivel de participación las clases y se puede compartir mediante un código a la plataforma MOOBLE.

## **Mobbyt**

Es un portal de videojuegos educativos en línea. es un recurso web destinado a docentes y alumnos, este sitio cuenta, además, con una potente herramienta para crear tus propios videojuegos educativos de manera rápida y simple. Su meta es brindar la ayuda necesaria en el proceso de aprendizaje del estudiante, se puede compartir con todo el mundo de una manera rápida y eficaz, al mismo tiempo pueden divertirse aprendiendo, también brinda alternativas para empresas.

## **Foros**

Esta herramienta es muy potente en el elearning, como espacio donde profesor y alumnos pueden comunicarse y compartir ideas u opiniones relacionadas, ya sea de un tema de clases o algún otro contenido referente al estudio. Hoy en día el beneficiario por medio de internet está bastante acostumbrado a utilizar foros, por eso fue tomada en cuenta esta herramienta para la elaboración de mi proyecto, en la cual la plataforma MOODLE cuenta con esta herramienta.

## **Tarea**

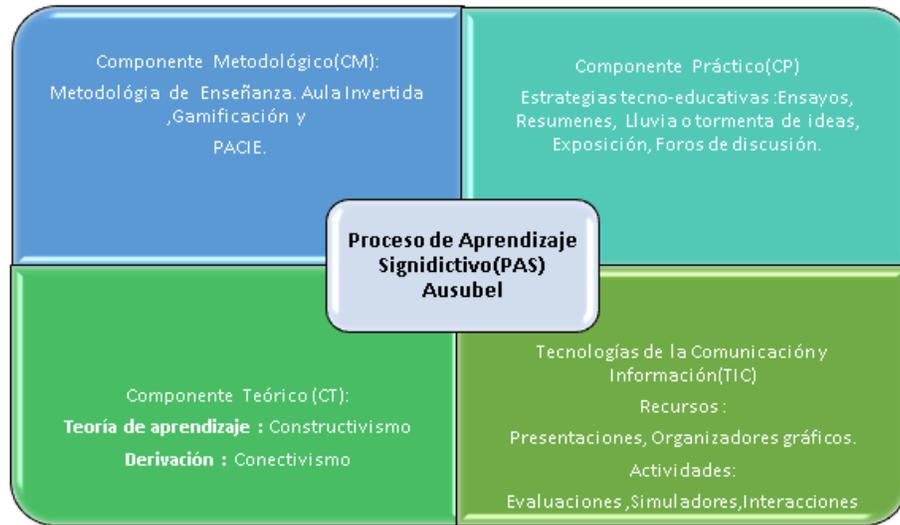
La Tarea como herramienta, asincrónica de MOODLE es un recurso que le permite a docentes recolectar trabajos de sus estudiantes de acuerdo a una fecha establecida, revisarlos, calificarlos y proporcionar una retroalimentación si es necesario.

## **Videoconferencias (ZOOM)**

Es un programa que en la actualidad a tomado mucho auge, y de la misma manera ha brindado mucho apoyo en el campo educativo en esta época de pandemia, con esta herramienta se puede hacer video llamadas entre instituciones educativas o publicas en las cuales los principales participantes son el docente y los estudiantes. El

educador tiene que planificar la fecha y la hora en el que se va a iniciar las clases o la video conferencia, esta notificación se enviara al correo electrónico un código de ingreso a los estudiantes.

### Modelo Pedagógicos mediados por TIC



Luis Escudero

**Figura 1.** Modelo Pedagógico mediado por TIC

### 2.2. Descripción de la propuesta

Esta investigación se ampara bajo el modelo pedagógico mediado por TIC, en donde la parte tecnológica se escogió MOODLE por ser una plataforma digital diseñada para la educación y para el proceso de enseñanza aprendizaje, cabe destacar que esta plataforma a tomado mucha fuerza en los últimos años a nivel mundial, y además cumple con todas las características necesarias para la cumplimiento de las habilidades tecno-educativas, elementalmente se utilizaron recursos, actividades que brinda la misma plataforma y herramientas 3.0, 2.0 externas de forma acoplada mediante código embebido.

Los constantes desarrollos de la tecnología se han ido propagando en el mundo, en cada uno de los temas relacionados verdaderamente con el ser humano como lo son: social, económico, científico, educativo, todos estos mejorando la estructura económica. (Perugachi & Herrera, 2019, pág. 2)

Las herramientas y componentes que la plataforma educativa Moodle posee, admite formatos de distintos programas informáticos como animaciones flash, formatos de imágenes como .gif, .jpeg, tiff, .png; además videos en los formatos como .mp4, .AVI, .WVM, etc. todos estos componentes se aglutinan para

formar el contenido didáctico y multimedia de la plataforma. (PEÑA, 2018)

Para la selección del sistema educativo gestor de aprendizaje, se hizo un estudio comparativo entre varias plataformas mediante votaciones, para lo cual se todo varias características necesarias fundadas, como en el ámbito educativo y en las estrategias tecno-educativas que debe tener la plataforma digital de aprendizaje en la cual se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 5

*Comparativo de Sistemas Gestores de Aprendizaje*

<b>Características</b>	<b>Moodle</b>	<b>E-learning Atutor.</b>	<b>Edmodo</b>	<b>Google Classroom</b>
Libro de notas	✓	✓	✓	✓
Asignaciones en línea	✓	✓	✓	✓
Pruebas automatizadas	✓	✓	✓	✓
Aplicaciones para móviles	✓	✓	✓	✓
Herramientas de colaboración	✓	✓	○	○
Articulación semántica 3.0	✓	○	✓	○
Mensajes de aprendizaje	✓	○	○	○

### a. Estructura general

La propuesta tiene una organización amparada tanto por PACIE como el modelo constructivista, de la formación de métodos y da apoyo a los alumnos para que puedan edificar su propio saber, por lo cual esta dividido en tres secciones, bloque cero o bloque de inicio, siguiente tenemos los bloques académicos y por último el bloque de cierre.



**Figura 2.** Bloque PACIE. Adaptado de la maestría en Educación de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.



**Figura 3.** Bloque Académico. Adaptado de la maestría en Educación de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.



**Figura 4.** Bloque de Cierre. Adaptado de la maestría en Educación de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.

## b. Explicación del aporte

En este proceso de enseñanza y aprendizaje de Historia se da implementación de la plataforma MOODLE con el dominio <http://educacion3-0.net/luisescudero/>, mediante el cual tienen que ingresar con sus respectivo usuario y contraseña.

# EDUCACIÓN 3.0 - Luis Escudero



Registrarse

Nombre de usuario

Contraseña

**Acceder**

[¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?](#)

**Figura 5.** Como ingresar a MOODLE

**Fuente.** Plataforma MOODLE del año 2020

## Bloque PACIE

Este bloque es el más significativo centrado en de este proceso metodológico ya que forma el eje de la interacción y el origen del conocimiento cooperativo dentro del aula virtual, tiene tres secciones:

- Mi información
- Mi comunicación
- Mi Interacción

Al momento de diseñamos nuestra aula virtual debemos tener en cuenta lo siguientes punto como es la presencia, apoyar, motivar, alcanzar, capacitar, interaccionar a los estudiantes en su desarrollo de la enseñanza aprendizaje, en el tipo de estudio e-learning.

**Presencia:** el docente crea un aula virtual interactiva para lograr atrapar la atención los

Estudiantes;

**Apoyar:** tiene que a ver un apoyo mutuo entre el estudiante y docente en el ámbito educativo;

**Motivar:** las clases tienen que ser siempre motivadoras para que el alumno tenga esa buena predisposición para aprender;

**Alcance:** los objetivos tienen que ser claros que vamos a conseguir con los alumnos;

**Capacitación:** el docente deberá poner en práctica sus habilidades del siglo XXI, con el objetivo de conseguir en sus estudiantes un aprendizaje significativo;

**Interacción:** actividades colaborativas para socializar y compartir entre estudiantes y docentes; y,

**Elearning:** : es la función de la tecnología y el conocimiento sin dejar a un lado la pedagogía;



TUTOR: Lcdo. Luis Paco Escudero

E-MAIL: 1989pakirri@gmail.com

Clases: jueves - viernes 08h30 a 09h45

**Figura 6.** Bloque PACIE - Datos informativos

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

En este bloque el estudiante puede conocer la organización con la que cuenta el aula virtual e ir acoplando con las actividades y recursos que dispone, esta cuenta con el diseño instruccional como una guía que le indica paso a paso lo que debe hacer el estudiante.

## BLOQUE PACIE – SECCIONES DE INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y INTERACCIÓN



**Figura 7.** Bloque PACIE – Secciones de información, comunicación y interacción

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

- Sección Información: aquí localizamos los siguientes datos como es el nombre del profesor, la presentación del mismo también los horarios de clases, y la rúbrica de evaluación.
- Sección Comunicación: tenemos el primer encuentro en la cual los estudiantes deberán ingresar según el horario establecido para tener su clase magistral sincrónica.
- Sección Interacción: aquí se encuentra chat sobre los temas de estudios u otros y un foro social para el estudiante pueda interactuar con sus compañeros de clase y su profesor, acerca de un tema en particular para reforzar la clase.

## BLOQUE PACIE – TEMAS



**Figura 8.** Bloque PACIE – Temas

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

## Bloques Académicos

En bloques académicos se encuentran los temas de clases por cada unidad de estudio o bloque micro-curricular de acuerdo a la planificación que se haya realizado. Al inicio de cada semana se pone los contenidos y el objetivo de la clase que se va a desarrollar.

## BLOQUE ACADÉMICO- CONTENIDOS Y OBJETIVO

- Naciones y colonias
- El ascenso norteamericano y la crisis
- Triunfo del fascismo
- La Alemania nazi
- Conflictos crecientes

Examinar el impacto de la Gran Depresión y de los regimenes fascistas en la política y la sociedad latinoamericana.

**Figura 9.** Bloque Académico- contenidos y objetivo

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

## Mis conocimientos previos

Consiste en que el estudiante tenga o conozca de algunos conocimientos básicos sobre el tema que se va estudiar, en los que el estudiante muestra independencia y responsabilidad para el uso de recursos investigativos, textos digitales, audiovisuales o videos, entre otros recursos TIC. Este conocimiento garantiza el buen desenvolvimiento positivo del alumno en el aula de clase, y forjan también ideas adecuadas en beneficio al depósito de nuevos saberes.

## BLOQUE ACADÉMICO - MIS CONOCIMIENTOS PREVIOS



CP: REVISIÓN DOCUMENTAL TIC: (P-R)

- 1) Planificación semanal
- 2) El mundo entre guerras
- 3) Realice un ensayo sobre el tema tratado.( Introducción, Desarrollo y Conclusión )

**Figura 10.** Bloque Académico - Mis conocimientos previos

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

## Mi conocimiento individual

El docente a partir de esta etapa se encargará de guiar al estudiante en un medio de desafíos académicos con actividades cognitivas, con el fin de crear una comprensión, siendo sujetas a una continua revisión. Las herramientas tecnológicas tienen la finalidad de activar una serie de habilidades cognitivas en sus diversos campos, logrando que el estudiante se desenvuelva de una manera positiva, alcanzando una mejor comprensión de contenidos en beneficio de su formación académica.

## BLOQUE ACADÉMICO - MI CONOCIMIENTO INDIVIDUAL



**Figura 11.** Bloque Académico - Mi conocimiento individual

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

### Mi conocimiento colaborativo

El modelo del aula invertida tiene como enfoque el aprendizaje colaborativo, donde el docente es el encargado de reunir los modelos pedagógicos, y su perfeccionamiento hace que el estudiante construya su propio conocimiento colectivos, para su vida, a partir de los ya existentes y así apoyar el vínculo dentro o fuera del salón de clase es obligatorio el uso de herramientas tecnológicas, ya que las mismas pueden facilitar la contribución de cada miembro del equipo de trabajo, conllevando a un beneficio de un bien común.

## BLOQUE ACADÉMICO - MI CONOCIMIENTO COLABORATIVO



**Figura 12.** Bloque Académico - Mi conocimiento colaborativo

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

## Mi aprendizaje de clase

Al finalizar las fases se debe realizar un seguimiento del aprendizaje, la evaluación y el proyecto de desempeño, para lograr su comprobación de un conocimiento claro y preciso, el docente puede analizar o hacer un estudio sobre su metodología que aplico en su clase, la misma que tiene que dar como resultado que los estudiantes tenga un conocimiento perdurable y critico a la vez.

### BLOQUE ACADÉMICO - MI APRENDIZAJE DE CLASE



CP: CLASES MAGISTRALES TIC: I (ZOMM)

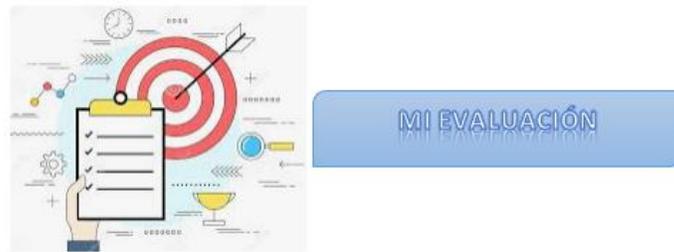
**Figura 13.** Bloque Académico - Mi aprendizaje de clase

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

## Mi Evaluación

Para consolidar el aprendizaje se utilizó un ensayo sobre el tema *plateando* en la cual el estudiante debe seguir las instrucciones que se le planteo, mediante esta tarea, el docente llevara a cabo un estudio sobre el pensamiento crítico del estudiante, y su forma de desempeño en el trabajo que lo realice en la contextualización ,el estudiante deberá identificar los hechos trascendentales del origen de la Segunda guerra Mundial y plasmar con sus propias ideas, por ultimo deberá dar tres conclusiones precisas y claras sobre el tema.

## BLOQUE DE CIERRE- MI EVALUACIÓN



CP: ENSAYO TIC: E

 Ensayo sobre el tema tratado

**Figura 14.** Bloque de Cierre - Mi evaluación

**Fuente:** Plataforma MOODLE del año 2020

### c. Estrategias y/o técnicas

La propuesta fue elaborar un ambiente de audiovisuales, en donde la plataforma virtual seleccionada como sistema gestor de aprendizaje es MOODLE, en la se establecen herramientas propias de la plataforma como externas.

#### Recursos MOODLE

En el aula virtual de la asignatura de historia, se utilizaron son los siguientes recursos:

- a. **Archivo:** un dibujo, un documento en PDF, libros de ciencias sociales referente a la historia, archivos de sonido, y un video.
- b. **Carpeta:** estas carpetas nos ayudaran a organizar de mejor manera los ficheros o los contenidos y asimismo las carpetas pueden sujetar a otras carpetas.
- c. **Etiqueta:** este recurso contiene actividades de un tema o lección, sin embargo, pueden ser también una descripción largas o instrucciones, para las actividades que tiene que realizar el estudiante.
- d. **Página:** el educando observa una página web, que el docente diseño de acuerdo a las necesidades del estudiante con un vigoroso editor de HTML.
- e. **URL:** Es un recurso que se localiza en un espacio virtual que el docente haya asignado, en una dirección del navegador.

## Actividades MOODLE

Las Actividades asignadas por el docente en la plataforma MOODLE, es adecuadamente realizada para los estudiantes se puedan favorecer claramente, y también es ensayada con una técnica, como por ejemplo una actividad en una página, en el cual es mostrado por el educador a sus estudiantes.

Las actividades de Moodle utilizadas en el aula virtual de Historia para décimo año de Educación Básica son:

- a. **Tareas:** esta actividad permite a los docentes calificar de una manera más rápida las tareas y por lo tanto el profesor deja su comentario, sobre los archivos subidos o recibidos de los estudiantes.
- b. **Chat:** esta actividad consiente que los estudiantes asumían una discusión sincrónica en tiempo real con el docente sobre temas varios.
- c. **Foro:** esta actividad permite a los estudiantes tener discusiones asincrónicas con el docente y sus demás compañeros de clase.
- d. **Herramienta externa:** esta actividad concede a los estudiantes interactuar con recursos y acciones de enseñanza compatibles con LTI en distintos sitios web. Mediante esta herramienta se configura la reunión de Zoom para las clases de encuentro con los estudiantes.
- e. **Ensayo:** esta actividad es para construir el pensamiento crítico del estudiante y que defienda sus propias ideas y su forma de pensar.

## Recursos y actividades 2.0 externas

La articulación de herramientas externas en Moodle, donde se procurará el uso de código embebido (< >), para insertar este tipo de herramientas en un recurso Página en Moodle.

Moodle se convierte en un sitio semántico 3.0, que articula herramientas colaborativas 2.0, desempeñando un objetivo fundamental de la tecno-pedagogía, de evitar distractores como la publicidad de páginas web no deseadas entre otros.

Tabla 6

*Recursos y actividades 2.0 externas de MOODLE*

---

**Presentaciones en el Aula Virtual de Aprendizaje con herramientas web 2.0**

---

- Slides
- Voki
- Genially

- Flipsnack (ebook)

### **Mapas conceptuales, línea de tiempo en el Aula virtual de Aprendizaje con herramientas web 2.0**

- Canva
- Creately
- Xmind

### **Repositorios en el Aula virtual de Aprendizaje con herramientas web 2.0**

Repositorio de archivo

- Dropbox , Drive

Repositorio de Imágenes

- google images

Repositorio de video

- Youtube

### **Aplicación en el Aula virtual de Aprendizaje con herramientas web 2.0**

- Voki
- Edpuzzle
- Educaplay

### **Simuladores e interacción en el Aula virtual de Aprendizaje con herramientas web 2.0**

- Mobbyt
- Puzzle

## **2.1. Matriz de articulación**

Se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 7

Matriz de articulación - El mundo entre guerras Naciones y colonias

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLÓGIA DE LA ENSEÑANZA	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC						
					R. Recursos A.A. Y A.S.	P	O	G	R	E	S
El mundo entre guerras Naciones y colonias	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Conocimientos Previos (CP)	Presentación del plan semanal	Conocimiento adquirido a través de la transferencia de información	R. Youtube – Vimeo				✓		
		Revisión documenta	Documentos de información		R. URL – Blog						✓
			Visualización videos		R. Createty		✓				
			Revisión de diapositivas		R. Canva	✓					
		Conocimiento Individual (CI)	Poner en práctica lo leído de	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	E. Kahoot				✓		
		Aplicación del conocimiento	conocimientos previos								
		Conocimiento Colaborativo (CC)	Resolución de casos	El estudiante gestiona y defiende sus puntos de vista acuerdo a su conocimiento	R. Youtube		✓				
		Estructuración del conocimiento			AA. Foro					✓	
		Mi aprendizaje en clase (CT)	Clase Magistral	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AS. Videoconferencia (Zoom)					✓	
		Desarrollo de la destreza	Resumen		R. Puzzel.org				✓		
					AA. cuestionario				✓		
		Mi evaluación (E)		Se comprueba si el objetivo planteado se cumplió			✓				



Tabla 9

Matriz de articulación - América Latina hasta los años cincuenta del siglo pasado

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLÓGIA DE LA ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC								
					R. Recursos A.A. Y A.S.	P	O	G	R	E	S	I	O
América Latina hasta los años cincuenta del siglo pasado	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Conocimientos Previos (CP)	Presentación del plan semanal	Conocimiento adquirido a través de la transferencia de información	R. Archivo PDF				✓				
		Revisión documenta	Documentos de información		R. You Tube				✓				
			Visualización videos		P. Slides			✓					
			Revisión de diapositivas		R. Canva								
		Conocimiento Individual (CI)	Poner en práctica lo leído de	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	P. Power Point	✓							
		Aplicación del conocimiento	conocimientos previos		S. Mobbyt						✓		
		Conocimiento Colaborativo (CC)	Resolución de casos	El estudiante gestiona y defiende sus puntos de vista acuerdo a su conocimiento	AA. Drive		✓						
		Estructuración del conocimiento			AA. Chat						✓		
					AA. Cuestionario								
		Mi aprendizaje en clase (CT)	Clase Magistral	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AS. Videoconferencia (Zoom)							✓	
		Desarrollo de la destreza	Resumen		R. YouTube			✓					
					P. Power point			✓	✓				
		Mi evaluación (E)		Se comprueba si el objetivo planteado se cumplió								✓	

## CONCLUSIONES

La contextualización de los fundamentos teóricos sobre el uso y manejo de la utilización de recursos didácticos de audio para la enseñanza aprendizaje de la historia fue un pilar fundamental, porque en base a eso se evidenció la viabilidad del presente proyecto y se enmarcó un panorama deductivo, partiendo del estado del arte desde un enfoque global hasta llegar a la situación específica.

Los resultados adquiridos con el uso de técnicas investigativas adecuadas, encuesta, entrevista a los estudiantes y docentes del área de Historia, con la ayuda de Google Forms, permitió visualizar los hallazgos más importantes referidos sobre los conocimientos básicos que presentan los alumnos de una plataforma virtual; igualmente se pudo conocer que el nivel de manejo de las TIC por parte de los docentes no despierta el interés a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se diseñó un aula virtual multimedia con la aportación de recursos TIC a través de la plataforma MOODLE, de manera que el estudiante manipular con mucha facilidad, permitiendo que las clases sean más interactivas y dinámicas, favoreciendo el trabajo autónomo y la motivación individual en los estudiantes de la asignatura de Historia, la misma que es fundamental para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad online, que se utilizan actualmente en la educación.

La valoración del diseño del entorno de aprendizaje de historia de la Segunda Guerra Mundial, realizada a través de los especialistas del aula virtual de Historia, fue de gran importancia para la culminación del presente proyecto, por lo tanto, gracias al apoyo brindado de ello se realizó algunas modificaciones con dichas valoraciones.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda que, al iniciar un proyecto con estrategias tecno-educativas de la asignatura de Ciencias Sociales, se realice un proceso de socialización y de contextualización de los principales fundamentos teóricos, ya que es importante el tener una visión clara de la situación problemática del estudio y así identificar posibles soluciones.

En base al diagnóstico realizado es importante que se realice una encuesta o unos estudios previos, sobre las posibilidades económicas de los padres de familia, que puedan tener un sistema de internet óptimo o básico en sus respectivos hogares, ya que algunas familias no cuentan con dinero suficiente para tener este servicio, mediante este estudio sabremos si es viabilidad y factibilidad el presente proyecto.

Se recomienda la utilización del aula virtual de la asignatura de Historia, elaborada en base a estrategias tecno-educativas y mediante esas destrezas desarrollar de mejor manera el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad online.

Se recomienda seguir con esta investigación, ya que es un tema muy extenso sobre la utilización de plataformas educativas, y la implementación de herramientas didácticas 2.0 y 3.0, que están tomando mucha fuerza en los últimos años en este mundo globalizado de la educación.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. (1961). Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. .
- Berenguer, C. ( 2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. *XIV Jornadas de redes de investigacion en doncecia universitaria*, 1466-1480.
- Bruner, J. (2011). Psicología del Desarrollo. *La teoría de J.Bruner sobre el desarrollo cognitivo*.
- Camacho, P. (2019). Significado y Procesos. *Metodología P.A.C.I.E*.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñaza aprendizaje . *Revista de Educación*.
- Comenius, J. A. (1670). *PEDAGOGIA, La red profesionales en la Eduación* .
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos. *Revista Educación y Tecnología*, 111-122.
- Jaramillo, L. (2005). Geografía e historia 4º ESO. 3.
- LATINOAMERICANA, U. B. (2018). *Guía para la Elaboración de un Mapa Mental*.
- Macas S, L., Mera M, D., & Ramírez R, J. (2018). Las historietas como estrategia metodológica para la enseñanza de la Historia. *Maestro y Sociedad*, 15(1), 64-76.
- Malvido, A. ( 2019). La gamificación como estrategia educativa. *Cursos gratuitos para trabajadores y desempleados*.
- Morejón, A. (2019). Estrategias tecno-educativas de Educación Física en situaciones de fuerza mayor. (*Maestria*). UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL, Quito.
- PEÑA, O. D. (2018). ACTIVIDADES DE FORMACIÓN SOBRE LA PLATAFORMA MOODLE A. (*Maestria*). UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL, Quito.
- Perugachi, J., & Herrera, M. (2019). Las TIC en el desarrollo de clase inversa: Experiencia Unidad Educativa Fiscal San Francisco. (*Maestria*). UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL, Quito.
- Ruano , L. (2016). Elementos para repensar la enseñanza y el aprendizaje de la investigación en la educación básica. *Revista Cuantitativa en Investigación*, 1138-48.
- Zambrano, J. D. (12). EL ENSAYO: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, COMPOSICIÓN. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*.

## ANEXOS

### Anexo 1. Encuesta a los estudiantes

2/9/2020

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Objetivo: Diagnosticar los nivel de conocimiento sobre las plataformas virtuales y sus herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de décimo año de educación básica .

1. ¿Conoce usted alguna Plataforma Virtual de educación?

No

Sí

2. ¿Sabía que hay plataformas virtuales libres y gratuitas una de ellas el Zoom unas de las más utilizadas en la actualidad?

Sí

No

3. ¿Cree usted que le resultaría más eficiente enviar y recibir tareas en las diferentes plataformas virtuales?

Sí

No

4. ¿Ha manejado usted las evaluaciones en línea?

- Sí
- No

5. ¿Cree que el aprendizaje usando Plataformas Virtuales se vuelvan más colaborativas y con mejor interacción?

- Sí
- No

6. ¿Ha utilizado usted alguna herramienta multimedia en sus estudios?

- Sí
- No

7. ¿Utiliza el docente algunas herramientas interactivas para mejorar proceso enseñanza aprendizaje?

- Sí
- No

8. ¿Ha utilizado foros temáticos para evidenciar la comprensión de los conceptos desarrollados?

- Sí
- No

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

**Anexo 2.** Resultados de la encuesta realizada

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

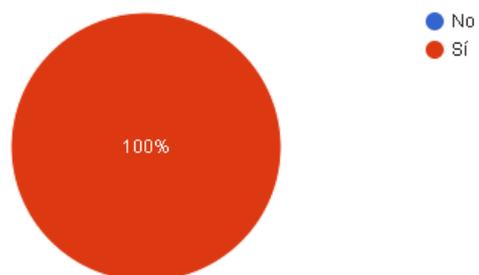
12 respuestas

[Publicar datos de análisis](#)

---

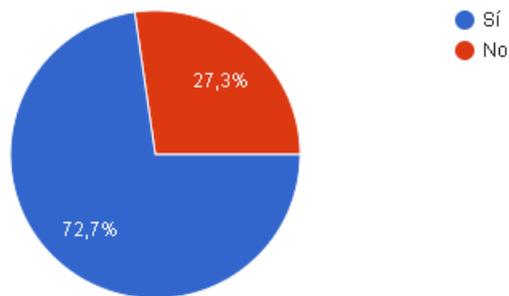
1. ¿Conoce usted alguna Plataforma Virtual de educación?

10 respuestas



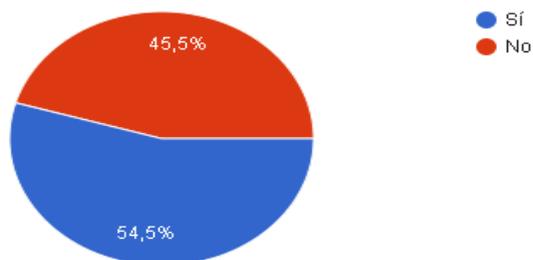
2. ¿Sabía que hay plataformas virtuales libres y gratuitas una de ellas el Zoom unas de las más utilizadas en la actualidad?

11 respuestas



3. ¿Cree usted que le resultaría más eficiente enviar y recibir tareas en las diferentes plataformas virtuales?

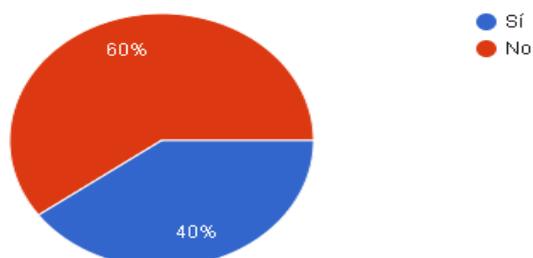
11 respuestas



---

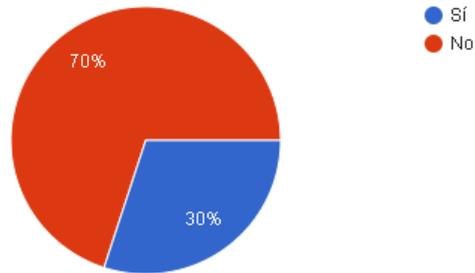
4. ¿Ha manejado usted las evaluaciones en línea?

10 respuestas



5. ¿Cree que el aprendizaje usando Plataformas Virtuales se vuelvan más colaborativas y con mejor interacción?

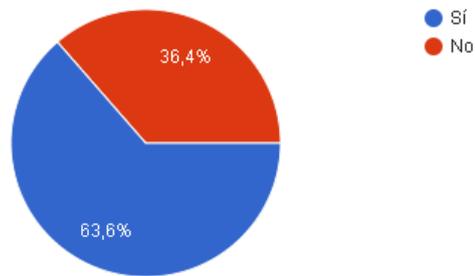
10 respuestas



---

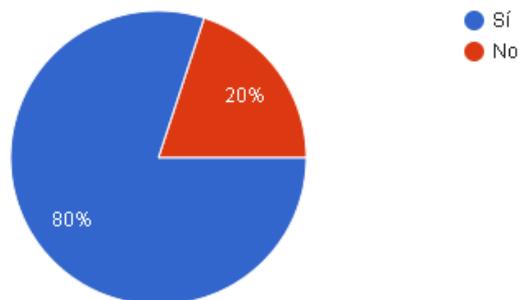
6. ¿Ha utilizado usted alguna herramienta multimedia en sus estudios?

11 respuestas



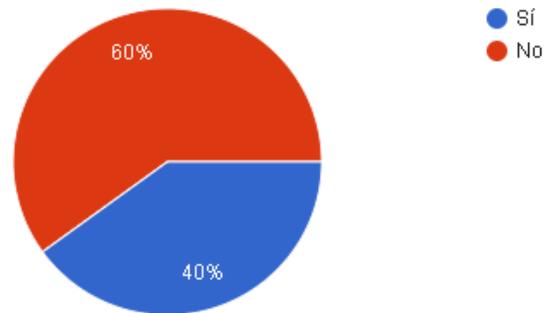
7. ¿Utiliza el docente algunas herramientas interactivas para mejorar proceso enseñanza aprendizaje?

10 respuestas



8. ¿Ha utilizado foros temáticos para evidenciar la comprensión de los conceptos desarrollados?

10 respuestas



Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Anexo 3. Validación de la propuesta



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR  
TIC**

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020*

**INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **“Recursos de audio como herramienta didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia sobre la segunda Guerra Mundial.”** Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

*Datos informativos*

**Validado por:**

**Título obtenido:** Magister en Historia Andina

**C.I:** 170920664-1

**E-mail:** [hugergont@yahoo.es](mailto:hugergont@yahoo.es)

**Lugar de Trabajo:** Investigador independiente

**Cargo:** Investigador

**Años de experiencia:** 15 años

---

**Instructivo:**

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

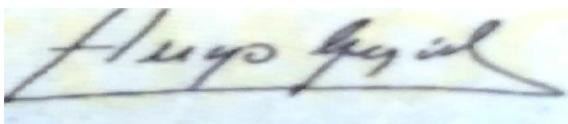
*Recursos didácticos de audio para el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia sobre la segunda Guerra Mundial.*

Indicadores	Muy Adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		X			
Aplicabilidad		X			
Factibilidad		X			
Novedad	X				
Fundamentación Pedagógica		X			
Fundamentación Tecnológica	X				
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL					

**Observaciones:** El mundo actual en el aspecto educativo va teniendo sus grandes cambios, y cada vez los instrumentos audiovisuales van teniendo una gran influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje. De ahí que la propuesta va de acuerdo a las necesidades por las que atraviesa la sociedad.

**Recomendaciones:** La propuesta debe ser planteada de acuerdo a las realidades individuales y colectivas.

**Lugar, fecha de validación:** Riobamba, 31 de agosto de 2020



**Firma del especialista**



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**  
*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020*

**INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Recursos didácticos de audio para el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia sobre la segunda Guerra Mundial". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

**Datos Informativos**

Validado por:

Carlos Fernando Yeibobueno Torres

Título obtenido:

Magister en Historia Antigua

C.I:

0604160747

E-mail:

cyeibobueno@unach.edu.ec

Lugar de Trabajo:

Universidad Nacional de Chimborazo

Cargo:

Docente

Años de experiencia:

Siete.

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

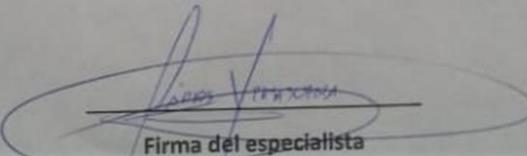
Recursos didácticos de audio para el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia sobre la segunda Guerra Mundial.

Indicadores	Muy Adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		X			
Aplicabilidad		X			
Factibilidad		X			
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica		X			
Fundamentación tecnológica		X			
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL					

Observaciones: Es una herramienta interesante. El material audiovisual es su fuerte

Recomendaciones: Mejorar el interfaz que se relaciona con el usuario. Las aplicaciones son claras pero sería necesario mejorar el diseño.

Lugar, fecha de validación: 99 de agosto de 2020

  
Firma del especialista