



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título del proyecto:
AULA VIRTUAL PARA AFIANZAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL TEMA EL MUNDO ENTRE GUERRAS EN EL SIGLO XIX Y XX
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autor/a:
Jorge Ricardo Vargas Serrano
Tutor/a:
PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña

Quito – Ecuador

2025

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña con C.I: 0963618939 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Aula virtual para afianzar el aprendizaje de estudios sociales en el tema el mundo entre guerras en el siglo XIX y XX.

Elaborado por: Jorge Ricardo Vargas Serrano, de C.I:0924735731 estudiante de la Maestría: Educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC de la UNIVERSIDAD

TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL), 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., 17 de marzo de 2025



MAYRA ALEJANDRA
BUSTILLOS PEÑA

Firma

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, PhD Paúl Francisco Baldeón Egas con C.I: 1002807814 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Aula virtual para afianzar el aprendizaje de estudios sociales en el tema el mundo entre guerras en el siglo XIX y XX

Elaborado por: Jorge Ricardo Vargas Serrano, de C.I: 0924735731, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del Aprendizaje Mediado 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., 17 de marzo de 2025



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Jorge Ricardo Vargas Serrano con C.I: 0924735731, autor del proyecto de titulación denominado: Aula Virtual para Afianzar el Aprendizaje de Estudios Sociales en el Tema El Mundo entre Guerras en el Siglo XIX y XX. Previo a la obtención del título de Magíster en educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 17 de marzo de 2025

Firma

Tabla de contenido

INFORMACIÓN GENERAL	8
Contextualización del tema.....	8
Problema de investigación.....	9
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos.....	11
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos.....	12
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	14
1.1. Contextualización general del estado del arte	14
Constructivismo según Piaget y Vygotsky.....	17
Conectivismo.....	18
Metodología ERCA	18
Aulas virtuales	19
EVA	19
Canvas LMS	20
Rol de las TIC en la enseñanza de Ciencias Sociales	21
Gamificación y aprendizaje basado en juegos digitales.....	21
La enseñanza de la historia en la educación básica	22
1.2. Proceso investigativo metodológico.....	22
Métodos de investigación	23
Método Inductivo-Deductivo.....	23
Método analítico-sintético.....	23
Población y muestra.....	24
Técnicas de Investigación.....	24
Entrevista	25
Encuestas y Cuestionarios.....	25
Escala de Likert.....	25
Descripción General del Proceso Investigativo.....	26
1.3. Análisis de los resultados	27
#.....	27
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	37
2.1. Fundamentos teóricos aplicados	37
2.2. Descripción de la propuesta.....	39
2.2.1. Estructura general	40
2.2.2 Explicación del aporte	54
2.3. Validación de la propuesta	56

2.4. Matriz de articulación de la propuesta	58
Conclusiones	60
Recomendaciones	61
Bibliografía	62
Anexos	65

Índice de tablas

Tabla 1 Población y Muestra de U.E. Francisco Huerta Rendón	24
Tabla 2 valoración de escala de Likert	26
Tabla 3 Característica de la labor docente.....	27
Tabla 4 Actividades planificadas por docente.....	28
Tabla 5 Comprensión de actividades de aprendizaje	29
Tabla 6 Aula virtual para aprendizaje de EE. SS.	30
Tabla 7 Actividades interactivas mediadas por TICS.....	31
Tabla 8 Estrategias de enseñanza	32
Tabla 9 Implementación de aula virtual.....	33
Tabla 10 Estrategias digitales innovadoras	34
Tabla 11 Importancia de estrategias en EE. SS.	35
Tabla 12 Nivel de conocimientos en TICS	36
Tabla 13 Estrategias interactivas	55
Tabla 14 Recursos Aplicados.....	55
Tabla 15 Actividades de Evaluación	56
Tabla 16 Técnicas e Instrumentos aplicados.....	56
Tabla 17 Articulación de la propuesta	58

Índice de figuras

Figura 1 Característica de la labor docente	27
Figura 2 Planificación docente	28
Figura 3 Comprensión de actividades de aprendizaje	29
Figura 4 Aula virtual para aprendizaje de EE. SS.	30
Figura 5 Actividades interactivas mediadas por TICS.....	31
Figura 6 Estrategias de enseñanza	32
Figura 7 Implementación de aula virtual	33
Figura 8 Estrategias digitales innovadoras.....	34
Figura 9 Importancia de estrategias en EE. SS.	35
Figura 10 Nivel de conocimientos en TICS	36
Figura 11 Estructura general de la propuesta.....	40
Figura 12 Estructura General del EVA.....	41
Figura 13 Temas bloque académico.....	42
Figura 14 contexto histórico de los conflictos mundiales.....	43
Figura 15 Proceso ERCA: Experiencia.....	43
Figura 16 Proceso ERCA: Reflexión	44
Figura 17 Proceso ERCA: Construcción del conocimiento	44
Figura 18 Proceso ERCA: Aplicación.....	45
Figura 19 Primera guerra mundial 1914-1918.....	45
Figura 20 Experiencia con Recurso Digital Pictochard	46
Figura 21 Reflexión con Recurso Digital Foro interactivo	46
Figura 22 Conceptualización con Aplicación Digital Miro para elaborar esquema	47
Figura 23 Aplicación con Recurso Digital Infografía en Canva	47
Figura 24 Periodo de entre guerras (1919-1939).....	48
Figura 25 Experiencia aplicando video educativo TED.....	48
Figura 26 Reflexión con Recurso Digital línea de tiempo en Pictochard	49
Figura 27 Construcción con Recurso Digital H5P	50
Figura 28 Aplicación tema 3 con Recurso Digital Wordwall	50
Figura 29 Segunda Guerra Mundial (1939-1945).....	51
Figura 30 Experiencia exploración de conocimientos previos.....	51
Figura 31 Reflexión análisis crítico	52
Figura 32 conceptualización construcción de conocimiento	52
Figura 33 Aplicación utilizando la herramienta Genially	53
Figura 34 Material complementario para retroalimentar	53
Figura 35 Validación de especialistas.....	57

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

A nivel mundial la (UNESCO, 2023) indica que “La tecnología respalda el proceso de enseñanza y aprendizaje en un sin número de modalidades y contextos, podría adecuar la praxis educativa para subsanar las limitaciones y precariedades en la calidad, brindando oportunidades de acción, tiempo y espacio, los profesionales de la docencia pueden personalizar los contenidos de estudio desde un análisis de los intereses y necesidades del grupo objetivo, esto con el fin de promover el aprendizaje interactivo y colaborativo.

A nivel latinoamericano se ha promovido la enseñanza utilizando las tecnologías con políticas para la mejora educativa “Existe la necesidad de tomar la decisión de innovar, apostar por ser creativos, innovar y superar de una manera transformadora la educación, dejar de hacer lo cotidiano para que esto que sea día a día sea lo extraordinario, esto se lograría diagnosticando y determinando las potencialidades que tiene cada actor de la comunidad educativa, siempre y cuando se respete la praxis educativa” (Unesco, 2023).

No obstante, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha revolucionado la manera en que se imparte y se recibe la enseñanza, tomando en cuenta la necesidad de crear entornos virtuales y utilizando recursos, aplicaciones y demás ya diseñadas en la web, lo que permiten la interacción dinámica entre docentes y estudiantes, se refuerza el trabajo colaborativo entre pares, y lo más importante se trabaja en inclusión educativa como práctica cotidiana, ya que estas metodologías activas son animadas, de ejecución simultánea y dan pautas al desarrollo de competencias transversales.

En este orden de ideas, la innovación y la introducción de la tecnología en los espacios de aprendizaje es de suma importancia ya que de hoy en día su uso es común en diversos ámbitos y los mayores consumidores de las herramientas digitales son los niños y adolescentes, por lo tanto; el rol del docente sería direccionar al estudiantado a la utilización de recursos digitales para palpar, comprender y sintetizar información de los contenidos de estudio, implementar el uso de herramientas digitales dentro de sus prácticas de enseñanza sería pertinente y muy asertivo, así se capta el interés de una población desentendida de temáticas tales como los hechos históricos y su relación con la realidad social del mundo que le rodea.

En Ecuador el Plan Nacional de Educación y Formación técnica y Profesional promueve el enfoque STEAM “es una transversalización de las disciplinas de las Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas consideradas como un pensamiento integrado para desarrollar

habilidades del pensamiento crítico, resolución de problemas, integración de conocimiento, desarrollo de la innovación y creatividad; fortaleciendo de esta manera las habilidades blandas y promoviendo el aprendizaje continuo en los individuos” (Ministerio de Educación, 2021)

Este eje transversal promueve la integración de pensamiento y esta a su vez ayuda a cultivar habilidades que serán cruciales en el desarrollo de la innovación y la creatividad destacando la importancia del aprendizaje continuo de la mano de la ciencia y las tecnologías.

El presente proyecto de titulación se contextualiza en la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendon ubicada en la provincia del Guayas cantón Guayaquil, en la parroquia Tarqui, esta institución brinda sus servicios educativos a estudiantes, cuenta con una plantilla docente de 38 profesionales, de los cuales 5 imparten clases de Ciencias Sociales, se considera décimo grado de educación general básica para la aplicación de la propuesta.

La institución cuenta con un adecuado espacio tecnológico, ya que posee 2 laboratorios de computación uno para el nivel de Educación General Básica y otro para el Bachillerato General Unificado, en cada uno existen 25 computadoras, y una pizarra digital por laboratorio.

Es importante señalar que hoy en día es primordial que los docentes estén capacitados en la aplicación de las TICs para llevar a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad y que las herramientas tecnológicas contribuyan en la preparación de sus clases.

Problema de investigación

Actualmente el uso de recursos digitales mediante aulas virtuales se ha tornado relevante a nivel educativo, social e investigativo, siendo así; los docentes deben procurar aplicar prácticas innovadoras en el aula y que estas sean mediadas por los recursos que de hoy en día son de gran utilidad y familiaridad para los estudiantes, tales como; dispositivos móviles, tabletas o computadoras; más aún si las instituciones educativas cuentan con espacios para tal efecto, y de no contarlo procurar un plan de transformación digital. De acuerdo con la reciente publicación de la Revista Forbes refiere la importancia de reinventar no solo el medio sino también el proceso y fin de los elementos a utilizar a la hora de enseñar.

La transformación digital ha dejado de ser una opción para las instituciones educativas y se ha convertido en una necesidad ineludible en un mundo cada vez más interconectado. Sin embargo, su implementación no está exenta de desafíos. La digitalización en el ámbito educativo no solo implica la adopción de nuevas tecnologías,

sino también una reconfiguración profunda de procesos, cultura organizacional y metodologías de enseñanza (Buenaño, 2025)

Una de las principales limitaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje es la escasa comprensión de los contenidos de estudio en las áreas que no son de matemática y Lengua y Literatura, siendo así; la enseñanza tradicional se deja entre ver en las clases de Ciencias, Cultura, Artística, entre otras; que han sido denominadas secundarias, e incluso etiquetadas como irrelevantes, esto sumado a la escasa recursividad e interactividad por parte de los docentes, obteniendo como resultado la desmotivación estudiantil afectando su desempeño académico, otro aspecto es que cada estudiante posee ritmos y estilos de aprendizajes distintos y se requiere recurrir a estrategias que sean inclusivas.

El presente estudio se enfoca en el tratamiento de la asignatura de Estudios Sociales, específicamente en el tema El Mundo entre Guerras en el Siglo XIX y XX, ya que surge la necesidad de cambiar prácticas de enseñanza tradicionalistas con clases magistrales, memorización de extensos textos, retención memorística de fechas, nombres de historiadores o lugares, gráfica de mapas, además de evaluar los contenidos con cuestionarios de preguntas y respuestas de carácter literal a partir de la información que otorga el docente, ensayos extensos entre otras actividades que no permiten un pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, por ello los docentes deben innovar y actualizar sus prácticas laborales.

Otro factor importante es que los docentes no aplican estrategias activas porque no se capacitan ni actualizan sus conocimientos, esto podría ser por la falta de planes o políticas educativas al interior de las instituciones educativas, no existen programas de profesionalización docente que tengan como precedente la evaluación continua del desempeño docente para cubrir las exigencias actuales que demanda la sociedad en materia educativa.

En tal contexto (Mantilla 2017) citado por (Izquierdo, García, & Ávila, 2020) manifiestan que “la peculiaridad del maestro radica en su actitud para aprender, es decir una correspondencia entre lo que predica y lo que hace, su presencia no reside solamente para enseñar; sino también en este proceso posibilita el nutrirse cognoscitivamente”, deben superarse las brechas existentes entre las exigencias pedagógicas actuales y las competencias de los docentes, quienes muchas veces recurren a metodologías tradicionales por falta de capacitación en enfoques innovadores.

La inclusión educativa también se ve afectada por la falta de actualización docente. Un espacio inclusivo se caracteriza por la aplicación de estrategias pedagógicas diferenciadas que atiendan a la diversidad de los estudiantes, considerando sus estilos de aprendizaje y necesidades particulares. De acuerdo con UNESCO (2022), la formación docente en educación inclusiva es escasa, lo que impacta negativamente en la equidad educativa.

La incorporación de herramientas digitales en un aula virtual no solo responde a las problemáticas mencionadas, sino que también abre nuevas posibilidades para mejorar la calidad educativa. Diseñar un entorno virtual de aprendizaje que integre interactividad, personalización y evaluación formativa puede contribuir significativamente a afianzar el aprendizaje y fortalecer la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso educativo, por otra parte, dar mejor tratamiento a asignaturas que no son consideradas básicas e importantes como es el caso de las Ciencias Sociales, esta fundamenta su relevancia en la formación de la identidad social, su relación y accionar de los estudiantes con el entorno que les rodea, contribuye a que ellos desarrollen una conciencia ambiental, social y cultural para pensar, actuar y decidir responsable y críticamente.

Por lo tanto, surge la siguiente interrogante ¿La implementación de un aula virtual contribuirá a afianzar los contenidos de Estudios Sociales en el Tema El Mundo entre Guerras en el Siglo XIX y XX en los estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón?

Objetivo general

Diseñar un aula virtual interactiva para fortalecer el aprendizaje significativo de Estudios Sociales en la temática el mundo entre guerras en el siglo XIX y XX dirigido a estudiantes de décimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón

Objetivos específicos

1. Contextualizar los fundamentos teóricos y metodológicos sobre el aprendizaje de Estudios Sociales en el tema el mundo entre guerras en el siglo XIX y XX
2. Diagnosticar las necesidades específicas de aprendizaje que tienen los estudiantes de décimo grado de educación básica de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón en relación con el contenido guerras en el siglo XIX y XX

3. Seleccionar los contenidos interactivos y recursos multimedia alineados con el currículo de Ciencias Sociales con el fin de fortalecer la comprensión profunda del período entre guerras.
4. Valorar a través de criterios de especialistas la implementación del aula virtual propuesta.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos

El presente estudio pretende fortalecer el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de un aula virtual, en la cual exploran prácticas educativas innovadoras a partir de actividades didácticas e interactivas que favorecen la comprensión de un contenido histórico, siendo muy importante para desarrollar un análisis crítico de los procesos políticos y sociales que se viven en la actualidad, este beneficio lo obtendría los estudiantes de la educación general básica de subnivel superior y todos los docentes de la institución en la cual se implementa el proyecto, además; que la temática y actividades de la propuesta están sujetas a rediseñarse.

Existe la necesidad de integrar metodologías innovadoras que potencialicen la enseñanza de las Ciencias Sociales y específicamente la historia, ya que es una disciplina que para los adolescentes la mayoría de las veces se presenta como monótona y aburrida, su vinculación con la colectividad radica en el acceso abierto y gratuito del conocimiento, contribuyendo al cierre de brechas educativas mediante el uso de tecnologías digitales. Se espera que esta iniciativa motive a los docentes a adoptar estrategias pedagógicas innovadoras, fortaleciendo la calidad educativa y promoviendo una cultura de investigación y aprendizaje autónomo en los estudiantes.

Se prevé una jornada de capacitación pedagógica dirigida a docentes y estudiantes donde se explicará el uso del aula virtual, sus funcionalidades y estrategias para aprovechar al máximo sus recursos, además de compartir una guía didáctica digital con información detallada de la propuesta, la misma posee links y códigos QR que los llevará a los videos tutoriales para navegar por cada módulo temático.

El proyecto Aula Virtual para Afianzar el Aprendizaje de Estudios Sociales en el Tema El Mundo entre Guerras en el Siglo XIX y XX representa una iniciativa innovadora con un impacto significativo de acuerdo con las exigencias de la sociedad actual, al vincularse con la colectividad, busca potenciar el aprendizaje autónomo de los estudiantes, reafirmar la inclusión social y

educativa, fomentar el uso de tecnologías digitales en la educación y fortalecer la formación docente desde un diagnóstico previo para suplir necesidades acordes a las exigencias actuales.

Se espera que este proyecto sirva como un modelo replicable en otras áreas del conocimiento, consolidando el papel de la tecnología como una herramienta clave para la transformación educativa, eliminando barreras más que tecnológicas de percepciones o esquemas limitantes que radican solo en las conciencias de profesionales que no invierten en la actualización del conocimiento.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

La educación no es ajena a la evolución tecnológica, a lo largo de la historia, diferentes herramientas han moldeado la dinámica del aula y las prácticas pedagógicas. Sin embargo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representan un salto gigante en este proceso, facilitando la transformación del aprendizaje.

Las TIC no solo transforman las prácticas educativas, sino que también exigen un cambio de paradigma en la enseñanza. El docente deja de ser el único poseedor del conocimiento y se convierte en un guía que acompaña al estudiante en su proceso de aprendizaje, esto de manera dinámica, interactiva otorgando protagonismo al sujeto que aprende, y promoviendo la colaboración e inclusión entre pares, uno de los principales enfoques didácticos a plantear en este estudio es el aprendizaje colaborativo y la gamificación transversalizado por el uso de recursos tecnológicos.

El uso de una plataforma virtual que contenga estrategias metodológicas implementando actividades lúdicas e interactivas contribuye a que el alumnado comprenda el pasado, el contexto de las situaciones que les rodea, como estas han evolucionado con el pasar del tiempo en coherencia con la historia de la humanidad, solo así desarrolla la capacidad de discernimiento y criticidad para tomar acertadas decisiones en el futuro, al incluir el uso de herramientas digitales para conocer procesos históricos y situaciones cotidianas de carácter social tendrán la facultad de reflexionar y aportar proactivamente a la sociedad.

El trabajo titulado Entorno Virtual de Aprendizaje con Recursos Digitales 4.0 para Electrónica Digital en el 1er. curso de bachillerato técnico, realizado por Sancho Carchipulla (2023) en la universidad tecnológica Israel se enfoca en el diseño e implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) con recursos digitales 4.0 para el módulo de Electrónica Digital en el primer curso de bachillerato técnico, con el propósito de abarcar la contextualización de los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza-aprendizaje, la selección de una estructura tecno-pedagógica adecuada, la adaptación de simulaciones prácticas y la valoración del EVA como herramienta didáctica.

Este proyecto aporta una gran orientación para la propuesta de implementar un aula virtual con la finalidad de reforzar el aprendizaje de Estudios Sociales, la estructuración de un EVA con recursos digitales 4.0, basada en la metodología ERCA, promueve la creación de entornos de

aprendizaje dinámicos y participativos, facilitando la interacción entre docentes y estudiantes mediante actividades sincrónicas y asincrónicas. Asimismo, el énfasis en la simulación de situaciones prácticas refuerza la adquisición de habilidades aplicadas, un enfoque transferible al contexto de la Historia y las Ciencias Sociales, donde se podrían aplicar debates, análisis de casos históricos o dinámicas sociales, la valoración del entorno virtual a través de criterios especializados refuerza la importancia de la retroalimentación constante, aspecto clave para optimizar procesos de aprendizaje en entornos digitales.

La investigación titulada Pagina Web con Herramientas 2.0. para Fortalecer el Aprendizaje en el Razonamiento Numérico realizado por (Carlosama, 2024) en la Universidad Tecnológica Israel se resalta la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo, determinando que la eficacia no solo radica en la disponibilidad de recursos tecnológicos, mas bien es en la apropiada implementación por parte de los gestores del aprendizaje, siendo ellos los docentes.

Este enfoque se alinea estrechamente con la presente investigación sobre la implementación de un aula virtual en la plataforma Canvas para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales, específicamente en el tema del mundo entre guerras en los siglos XIX y XX. Al igual que en el contexto de las matemáticas, en la asignatura de Estudios Sociales se identifican desafíos similares, como el desinterés de los estudiantes cuando se aplican métodos tradicionales y la falta de estrategias didácticas que integren las TIC de manera efectiva para motivar y potenciar la comprensión de procesos históricos complejos.

El trabajo titulado Entorno Virtual de Aprendizaje con Recursos Digitales 4.0 para Electrónica Digital en el 1er. curso de bachillerato técnico, realizado por Sancho Carchipulla (2023) en la Universidad Tecnológica Israel se enfoca en el diseño e implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) con recursos digitales 4.0 para el módulo de Electrónica Digital en el primer curso de bachillerato técnico, con el propósito

El artículo titulado "Entornos virtuales de aprendizaje: una mirada teórica hacia el aprendizaje" desarrollado por (Pibaque & Larreal, 2023), y presentado en la Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología (UMECIT) en Panamá, enfatiza la importancia de los entornos virtuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, destacando la necesidad de incorporar herramientas digitales que promuevan el aprendizaje significativo y fortalezcan la

interacción entre docentes y estudiantes. El estudio empleó una metodología descriptiva basada en la revisión bibliográfica, la observación científica y el análisis documental, lo que permitió identificar las principales características y funciones de estos entornos, tales como la flexibilidad, la interactividad y la posibilidad de desarrollar actividades colaborativas mediante plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales.

El aporte de este estudio contribuye a la iniciativa de implementar un aula virtual para reforzar el aprendizaje de Estudios Sociales, tomando en cuenta la integración de tecnologías digitales como facilitadoras del aprendizaje autónomo y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, además destaca la necesidad de crear espacios virtuales que fomenten la participación activa y la construcción colectiva del conocimiento, aspectos fundamentales para el diseño de un entorno de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, donde se promueve la comprensión de contextos históricos y sociales a partir de la interacción y el análisis crítico.

Es evidente las investigaciones previas han demostrado que el uso de aulas virtuales induce a la mejora educativa del estudiantado, ya que permite la retroalimentación de conocimientos y la realización más presurosa de acciones atribuidas por los profesionales de la docencia (Sánchez Palacios, 2020). Asimismo, el diseño de estas aulas exige un proceso en el cual se priorice la planificación de contenidos, establezca logros educativos y objetivos de aprendizaje, así como la selección de contenidos y la definición de tareas, medios, herramientas destinadas para el proceso de construcción del conocimiento y la evaluación (Molina Zambrano & Ruiz Morales, 2022).

En este proyecto, se propone utilizar estrategias didácticas para el aprendizaje significativo, así como recursos didácticos interactivos siguiendo el hilo conductor del proceso de enseñanza aprendizaje, implementar un recurso digital, lúdico, inclusivo que mantenga la atención y entusiasmo del estudiante de inicio a fin de la clase, para ejercitar la capacidad crítica y reflexiva del aprendiz.

El proyecto en mención se aplica en la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón, situada en la provincia del Guayas, cantón guayaquil, parroquia Tarqui, Código AMIE: 09H00843, es una institución anexa a la Universidad de Guayaquil; la cual tiene como objetivo la formación científica – tecnológica de los educandos, mediante una asimetría entre la ciencia y la práctica con la intención de brindar calidad educativa, sin perder de vista los valores y principios que contribuyen a egresar bachilleres con identidad personal y nacional direccionada

a responder en su formación superior, para luego incursionar al mundo laboral con miras de servicio a la sociedad ecuatoriana.

De acuerdo a (Lopez-Jimenez, 2021) En su artículo de la Revista Cognosis hace referencia a la importancia de enseñar Estudios Sociales desde la exploración de la creatividad del estudiantado, promover una perspectiva crítica, es decir; existe la necesidad de dejar ya de lado la retórica, no enfrascarse en el aprendizaje memorístico de contenidos teóricos, repetición de fechas, memorización de conceptos, definiciones, ya que se debe dar paso a la innovación educativa a través de prácticas flexibles, dinámicas, críticas y reflexivas desarrolladas por los mismos estudiantes.

De hoy en día la innovación educativa mediante el uso de herramientas tecnológicas se determinan como las metodologías pedagógicas más transformadoras del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que apuestan a la mejora de la calidad educativa, accesibilidad y personalización del aprendizaje. Según (Carlosama, Repositorio Digital Universidad Israel , 2024) manifiesta que las ventajas de los recursos mediados por TICS son numerosas, por ejemplo, simplifica la labor del docente, moderniza metodologías, atrae la atención de los estudiantes, se diversifica los contenidos para adaptarlos a los estilos y necesidades particulares de quienes aprenden.

Desde una perspectiva funcional, la UNESCO (2021) considera la innovación educativa con tecnología como el proceso de aplicar avances tecnológicos para mejorar la equidad, la inclusión y la eficiencia en la educación. En este sentido, la tecnología se convierte en un medio para fomentar nuevas experiencias de aprendizaje adaptadas a las necesidades de la sociedad del conocimiento.

Constructivismo según Piaget y Vygotsky

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que sostiene que los individuos construyen activamente su propio conocimiento y comprensión del mundo a través de la interacción con la información y las experiencias. En lugar de recibir pasivamente información del entorno, los estudiantes participan activamente en la construcción de su propio conocimiento a través de la exploración, la reflexión y la resolución de problemas.

Para (Tequis Guerrero, 2022) el constructivismo representa una postura adoptada por diversas corrientes de investigación en psicología y educación. Esta posición es respaldada por teorías de destacados pensadores como Jean Piaget (1952), Lev Vygotsky (1978), David Ausubel (1963) y Jerome Bruner (1960). Aunque ninguno de ellos se autodenominó específicamente

como constructivista, sus ideas y propuestas reflejan claramente los principios fundamentales de esta corriente.

Esta teoría, que ha sido desarrollada por varios teóricos como Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, entre otros, sugiere que el aprendizaje es un proceso activo y significativo en el que los estudiantes deben estar involucrados de manera activa y participativa. Además, el constructivismo enfatiza la importancia del aprendizaje contextualizado y relevante, donde los estudiantes pueden relacionar nuevos conceptos con su conocimiento previo y aplicarlo a situaciones del mundo real.

Conectivismo

En el contexto educativo, el conectivismo se refiere a una teoría del aprendizaje que reconoce el papel fundamental de la tecnología y la conectividad en el proceso educativo el aprendizaje no se limita al aula tradicional, sino que se distribuye en múltiples contextos y recursos. Los estudiantes pueden acceder a conocimientos y recursos en línea, colaborar con otros a través de redes sociales y participar en comunidades de aprendizaje virtuales, se reconoce la importancia de las redes de aprendizaje en la educación y fomenta el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento en comunidad.

Para (Gargicevich, 2020) “El conectivismo comienza a echar luz para que podamos desarrollar nuevas capacidades para apoyar el actual entorno en que se desarrolla el aprendizaje. Desde la docencia y la extensión necesitamos incorporar sus ventajas para poder así ayudar a las personas con las cuales trabajamos”. El conectivismo ofrece nuevas perspectivas que nos permiten adquirir habilidades adicionales para respaldar el entorno actual de aprendizaje.

En el conectivismo, la tecnología se ve como una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje. Los estudiantes pueden aprovechar diversas herramientas y recursos tecnológicos, como plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones móviles, simulaciones y recursos multimedia, para mejorar su experiencia educativa.

Metodología ERCA

ERCA es un proceso pedagógico que encamina el desarrollo de habilidades y destrezas de manera innovadora en el proceso del aprendizaje, además se ampara en un enfoque coherente que pasa por el desarrollo integral del estudiante con una sentido de pertenencia dentro de las clases que se van a planificar y de esta manera se plantean los recursos que se pueden utilizar

en el proceso de enseñanza, permitiendo a los docentes promover ambientes de aprendizaje enfocados en la inclusión de todos los participantes.

Aulas virtuales

En el artículo de (Sanabria Cárdenas, 2020) Educación virtual: oportunidad para aprender a aprender se ha comprobado mediante un enfoque basado en datos cuantitativos que tanto las plataformas educativas como la descarga de documentos constituyen recursos eficaces para fomentar el autoaprendizaje. Asimismo, se enfatiza la necesidad de proporcionar una capacitación continua al cuerpo docente, con el propósito de que puedan emplear herramientas valiosas en la facilitación del proceso de aprendizaje.

Cabe destacar que "Los entornos virtuales generados por ordenador ofrecen soluciones para la aproximación de enseñanza conocida como aprender haciendo (learning-by-doing), ya que permiten construir simuladores de máquinas y recrear situaciones donde el estudiante actúa como si estuviera en el mundo real. Estos entornos facilitan el desarrollo de habilidades necesarias en un ambiente seguro y controlado, así como la creación de entornos virtuales que no tienen su contrapartida en el mundo real" (Martínez, Gómez Martínez, P, & González, P, 2007)

EVA

Un EVA, también conocido como Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) o Virtual Learning Environment (VLE) en inglés, es una plataforma online que facilita la gestión, distribución, seguimiento y evaluación de todas las actividades involucradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Así mismo en concordancia con (Pozo, 2023, pág. 7) Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es un espacio en línea que se desarrolla y construye por el docente siguiendo un proceso que consta de varias etapas, basado en un modelo pedagógico seleccionado de acuerdo con el público al que se dirige. Dentro de este entorno, el docente emplea una variedad de recursos mediante el uso de herramientas web, lo que facilita un aprendizaje activo, participativo y personalizado para cada estudiante.

En otras palabras, un EVA es un espacio digital que ofrece a los estudiantes y docentes las herramientas necesarias para Acceder a materiales de aprendizaje, Realizar actividades, Comunicarse e interactuar y Evaluar el aprendizaje.

Canvas LMS

La incursión de las tecnologías digitales en contextos educativos ha transformado sus procesos, la manera de enseñar, la de evaluar y retroalimentar los contenidos de estudio, dando mayor relevancia a la interacción, flexibilidad y adaptabilidad a los actores de la comunidad educativa, en tal contexto las plataformas de gestión de aprendizaje desempeñan un rol muy importante, la herramienta Canvas LMS se ha consolidado como una de las más eficaces al facilitar la interacción entre docentes y estudiantes, destacando su accesibilidad, autonomía y personalización en los contenidos de aprendizaje.

Tomando en cuenta lo que dice Ramirez (2022) citado por (Mejia, 2024) acota que la plataforma digital Canvas LMS contribuye a la creación de páginas web dinámica interactiva sin la necesidad de tener conocimientos especiales de programación, siendo fácil de comprender y utilizar permitiendo a los docentes crear, diseñar, y publicar variedad de contenidos educativos, dentro del panel de funciones además hay un módulo que otorga perfiles de docente y de estudiantes, así se puede ir conociendo como está prediseñadas las actividades para la visión del estudiantado, otra ventaja es el acceso que da a bibliotecas virtuales, Google drive y Dropbox, como gestores de almacenamiento, permitiendo así importar y guardar diversos contenidos educativos de manera sencilla.

Canvas LMS proporciona un entorno de aprendizaje accesible y organizado que permite a los estudiantes acceder a los contenidos educativos en cualquier momento y desde cualquier dispositivo con conexión a internet, direccionado esto a estudiantes adolescentes quienes están en una etapa crucial de formación académica y requieren herramientas que les permitan gestionar su tiempo y responsabilidades escolares de manera efectiva.

Canvas LMS se presenta como una herramienta innovadora y eficaz para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de décimo grado. Su capacidad para proporcionar accesibilidad, fomentar la autonomía y personalizar el aprendizaje la convierten en una plataforma clave en el contexto educativo actual. La implementación adecuada de esta tecnología no solo mejora el rendimiento académico, sino que también desarrolla habilidades digitales y de autorregulación esenciales para el futuro educativo y profesional de los estudiantes. Por lo tanto, es imperativo que las instituciones educativas aprovechen al máximo el potencial de Canvas LMS para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Rol de las TIC en la enseñanza de Ciencias Sociales

Así como se ha planteado en líneas anteriores, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación juegan un rol importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se enfatiza su papel fundamental en la asignatura de Estudios Sociales, ya que permiten la creación de recursos y espacios virtuales dinámicos que sintetizan la información que en la mayoría de temáticas de este ámbito es extensa y sumergida en nombres de lugares, personas y fechas por aprender de memoria, mientras que los entornos virtuales facilitan un aprendizaje dinámico, interactivo y colaborativo pudiendo adaptarse a los ritmos y estilos de aprendizaje de los educandos, otro beneficio a tomar en cuenta es la posibilidad de transversalización de conocimientos de la misma área e incluso con otras áreas, así facilitan la profundización y ampliación de los contenidos mediante la indagación de diversas fuentes.

Según (Rondal, 2023) plantea que es esencial el aspecto experimental y práctico que ofrecen la diversidad de recursos y aplicaciones digitales, a su vez promueven un ambiente motivador e interesante que posibilita un adecuado aprendizaje a los estudiantes, mediante el uso de un aula virtual se practica la aplicación de metodologías activas como el aula invertida, la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos centradas en el estudiante como protagonista de su propio aprendizaje, lo que mejora significativamente la eficiencia del conocimiento de las Ciencias Sociales.

Gamificación y aprendizaje basado en juegos digitales

La gamificación es una estrategia que plantea elementos lúdicos en el contexto educativo con la finalidad de obtener óptimos resultados de aprendizaje en los estudiantes y que estos sean significativos así perduran fuera del espacio escolar, en el contexto de las Ciencias Sociales puede fomentar la síntesis, análisis, resolución de problemas de eventos históricos y sociales y su asociación o incidencia con la realidad actual.

De acuerdo con (Cevallos, 2022) manifiesta que muchas veces la comunidad educativa específicamente los estudiantes refieren que las clases sin interactividad y dinamismo son aburridas, entonces existe la necesidad de plantear actividades dinámicas que estimulen las habilidades cognitivas del ser humano para predisponerlo para el aprendizaje. Un aprendizaje sin motivación puede tornarse más complejo, por ello la gamificación potenciará la predisposición de los sujetos que aprenden para solucionar problemáticas de casos reales, síntesis y comprensión de información más allá de la memorización, los acercará a una comprensión y realidad de eventos pasados para asociarlos con la cotidianidad.

La enseñanza de la historia en la educación básica

El sistema educativo del Ecuador a través de su currículo tiene la responsabilidad de contribuir a que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico, reflexivo con valores para que comprendan el mundo que les rodea, pero sobre todo para que valoren su herencia cultural. De acuerdo con (Vallejo, 2022) “la enseñanza de la historia es una de las mejores estrategias para el desarrollo de la identidad nacional de los ciudadanos y ciudadanas, sobre todo de las nuevas generaciones” (p.250), por lo tanto es importante el contenido que se imparte en las aulas de clases, pero sobre todo los docentes tienen el deber de enseñar la historia desde una perspectiva que trascienda la transmisión de datos cronológicos, se debe promover una comprensión crítica y reflexiva de acontecimientos que han traído consecuencias hasta la actualidad.

Es importante rediseñar los recursos educativos utilizados en las instituciones educativas para asegurar una educación de calidad en la enseñanza de todas las ciencias, pero es mucho más relevante en la cátedra de las Ciencias Sociales, se debe contar la historia de manera dinámica y objetiva, para despertar el interés en los educandos, así se construye la identidad nacional, se promueve la apreciación a la cultura ecuatoriana, es urgente implementar estrategias pedagógicas innovadoras que integren metodologías activas e instrumentos contextualizados a la cotidianidad como lo es la tecnología y uso de dispositivos móviles.

1.2. Proceso investigativo metodológico

Este estudio se plantea mediante un enfoque metodológico de carácter mixto, ya que se toma en consideración aspectos cualitativos como las descripciones de diferentes aspectos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los conocimientos de Historia y Ciencias Sociales y por otra parte el aspecto cuantitativo brinda mayor objetividad a la recopilación de datos; siendo así se complementa tal mixtura para integrar la información obtenida determinando conclusiones y recomendaciones.

La investigación se caracteriza por ser descriptiva y explicativa, ya que busca detallar características y necesidades de aprendizaje de los estudiantes de décimo grado de educación general básica en relación a los conocimientos de la Historia y las Ciencias Sociales, así mismo; posee una fase explicativa que tiene la finalidad de identificar las causas y los antecedentes que pueden estar influyendo en la limitación del aprendizaje lo que da pauta para el diseño de estrategias pedagógicas efectivas mediadas por el uso de la tecnología y la innovación.

La implementación de este estudio se lleva a cabo en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, la misma que posee los subniveles de básica superior y bachillerato, en los que se aplican contenidos del currículo de Historia en el marco de las Ciencias Sociales, además que posee espacios tecnológicos óptimos para brindar mejor servicio educativo a los estudiantes y otorgan la facilidad a los docentes de implementar estrategias recursivas en un aula virtual.

Finalmente se valida la implementación de un aula virtual mediante criterios de especialistas, los mismos que evalúan la pertinencia pedagógica, la usabilidad de la herramienta virtual y la efectividad de las actividades para el logro de los objetivos, desarrollo de destrezas con criterio de desempeño y su evidencia en la eficacia de la evaluación, todo esto en relación con lo que determina el currículo educativo y el aporte al perfil de salida del bachiller ecuatoriano.

Métodos de investigación

Método Inductivo-Deductivo

Este método combina la observación de los diversos elementos que se plantean en la enseñanza de Estudios Sociales, siendo tomado en cuenta como lo particular para generalizar principios (inducción) y la aplicación de teorías generales a situaciones específicas (deducción). En este estudio, se analizarán experiencias individuales de estudiantes para identificar patrones de aprendizaje, que luego se aplicarán en el diseño del aula virtual. Según (Espinoza-Freire, 2023) en el área de las Ciencias Sociales, el docente debe superar las expectativas del estudiante mediante el método deductivo, partiendo de premisas correctas y coherentes que se asumen como verdaderas y empleando el pensamiento deductivo caracterizado por la racionalidad, argumentación, metódica, crítica, reflexión e inferencia lógica, para así llegar a conclusiones adecuadas.

Método analítico-sintético

Este método permite descomponer un fenómeno en sus partes constitutivas para estudiarlas de manera individual y, posteriormente, integrar los hallazgos en una visión global y coherente. En este estudio, se aplicará el análisis para identificar las necesidades específicas de los estudiantes respecto al aprendizaje del período entre guerras, examinando factores pedagógicos, tecnológicos y sociales. Posteriormente, la síntesis permitirá articular estos elementos en el diseño de la plataforma virtual, garantizando una estructura didáctica coherente y contextualizada. Según (Portilla & Honorio, 2022) plantean que el método analítico – sintético traza una ruta cognitiva que adopta el investigador para descomponer y componer

la estructura de la información tomando en cuenta ciertas etapas que ayudarán a comprender de mejor manera tal contenido.

Población y muestra

De acuerdo con (Vizcaino, Maldonado, & Cedeño, 2023) En el ámbito de la investigación, el concepto de población y muestra constituye un pilar fundamental para la validez y generalización de los resultados obtenidos. La "población" se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o fenómenos que comparten una característica común y son objeto de estudio, por otra parte; la muestra es un subconjunto representativo de la población.

El estudio presente se aplica en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon con residencia en la ciudad de Guayaquil, cuenta con una población de 70 estudiantes en la Educación General Básica, 7 docentes en el subnivel de Básica Superior y 2 autoridades, el rector y vicerrector.

En concordancia con (Quispe, Pinto, Huaman, Bueno, & Valle-Campos, 2020) "La estimación de la porción es un semblante sustancial dentro del esquema en estudios cuantitativos. Un tamaño acorde de muestra permite tomar la determinación en la cantidad de integrantes mínimos necesarios para probar la hipótesis de interés". Dado que la comunidad de la U.E. Francisco Huerta Rendon es corta, esta misma será tomada en cuenta como muestra.

Tabla 1 Población y Muestra de U.E. Francisco Huerta Rendón

#	categoría	Elementos	Proporción
01	Estudiantes	70.	90%
02	Docentes	7.	9%
03	Autoridad	1.	1%
	Total	78	100

Fuente: Comunidad Educativa, Elaboración propia

Técnicas de Investigación

En el contexto de este estudio se considera la aplicación de diversas técnicas de recolección de datos que permiten obtener información precisa y comprensiva sobre el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales y sus limitaciones o necesidades, siendo así a continuación se establecen las técnicas aplicadas.

Entrevista

Mediante entrevistas estructuradas o semiestructuradas, se profundiza en las experiencias y opiniones de docentes y estudiantes sobre el uso de plataformas virtuales en la enseñanza de Estudios Sociales, esta técnica de carácter cualitativo proporciona una comprensión detallada de las percepciones y expectativas de los participantes. Según (Díaz, 2024) manifiesta que “los individuos entrevistados recibirán y transmitirán información al entrevistador, produciéndose un proceso de retroalimentación, que posteriormente será transcrito y analizado por el investigador, es decir, que tanto el entrevistado como el entrevistador comparten su tiempo para reconstruir historias en el presente”, lo cual es muy pertinente en el presente estudio, estos resultados influyen en el diseño del aula virtual para reforzar el aprendizaje de Estudios Sociales.

Encuestas y Cuestionarios

Según (Medina, 2023) La encuesta es una herramienta que se lleva a cabo mediante un instrumento llamado cuestionario, está direccionado solamente a personas y proporciona información sobre sus opiniones o comportamientos, se la puede aplicar en diferentes campos porque permite a los investigadores recopilar información de un gran número de personas en un período corto de tiempo, y es una herramienta eficiente y económica. En esta investigación la encuesta y el cuestionario se constituyen en elementos fundamentales para obtener información cuantitativa sobre las percepciones, conocimientos y necesidades de los estudiantes respecto a su proceso de aprendizaje en las clases de Estudios Sociales.

Escala de Likert

Para (Canto, Sosa, Bautista, Escobar, & Santillán, 2020) “la estimación tipo Likert y las escalas de valor es aquella que al momento de utilizarla promueve la determinación de alguna variable cuantitativa que denote algún orden de acuerdo con su naturaleza”. Para la realización de la presente investigación se procede a utilizar la encuesta con un cuestionario de 5 preguntas aplicadas mediante Google Forms a los 70 estudiantes de la misma manera se aplica un cuestionario a los docentes del área de Ciencias Sociales con 5 preguntas, las interrogantes tienen por objeto establecer la importancia de un recurso tecnológico como es el aula virtual para enseñar Estudios Sociales, al ser las preguntas de tipo cerradas se aplicará la recogida de datos con la escala de Likert esta contiene cinco opciones de respuestas, las cuales se presentan a continuación:

Tabla 2 valoración de escala de Likert

Valoración
Totalmente de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
Algo en desacuerdo
Totalmente en desacuerdo

Elaboración propia

Descripción General del Proceso Investigativo

El proceso investigativo se desarrolló en varias etapas. Inicialmente, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva para contextualizar los fundamentos teóricos y metodológicos relacionados con la enseñanza de las Ciencias Sociales y el uso de plataformas virtuales. Posteriormente, se llevó a cabo un diagnóstico de las necesidades específicas de aprendizaje de los estudiantes en relación con el contenido "El mundo entre guerras en el siglo XIX y XX". Para ello, se aplicaron encuestas y cuestionarios que permitieron identificar las áreas que requerían mayor atención.

Con base en los datos recopilados, se diseñaron contenidos interactivos y recursos multimedia adaptados al currículo de Ciencias Sociales, integrándolos en una plataforma virtual. Finalmente, se evaluó la implementación del aula virtual mediante la observación de su uso en entornos reales y entrevistas individuales con docentes y estudiantes, recopilando retroalimentación para realizar ajustes y mejoras continuas.

1.3. Análisis de los resultados

Interpretación, análisis y resultados de la encuesta que se aplicó a los estudiantes de la unidad educativa F. Huerta Rendon de la ciudad de Santiago de Guayaquil.

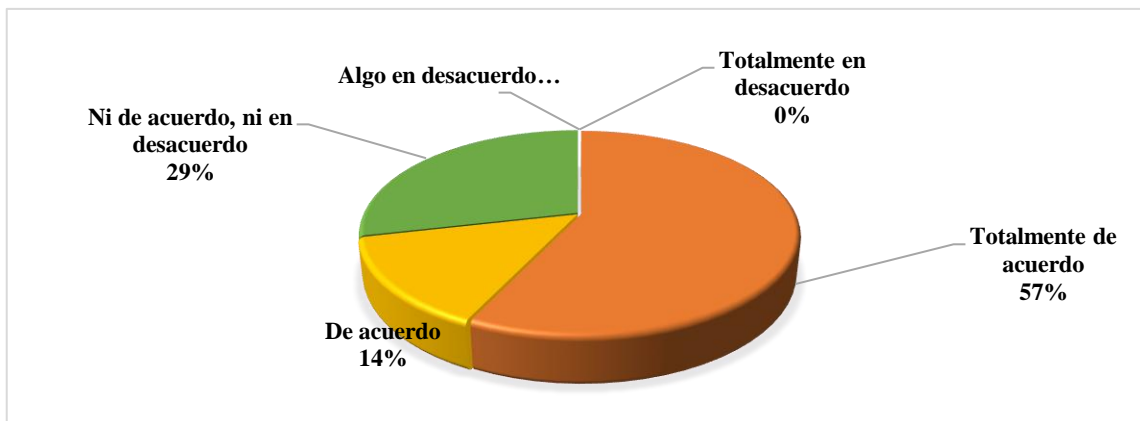
1. ¿Crees que el trabajo del profesor es creativo e interesante?

Tabla 3 Característica de la labor docente

#	Rangos	Elementos	Proporción
01	Totalmente de acuerdo	15	21%
02	De acuerdo	12	17%
03	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	30	43%
04	Algo en desacuerdo	9	13%
05	Totalmente en desacuerdo	4	6%
	TOTAL	70.	100

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 1 Característica de la labor docente



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: Según la manera de contestar de los educandos un alto porcentaje indica que los procesos que realizaron en clase fueron innovadores mientras que un promedio indicó su falta de interés.

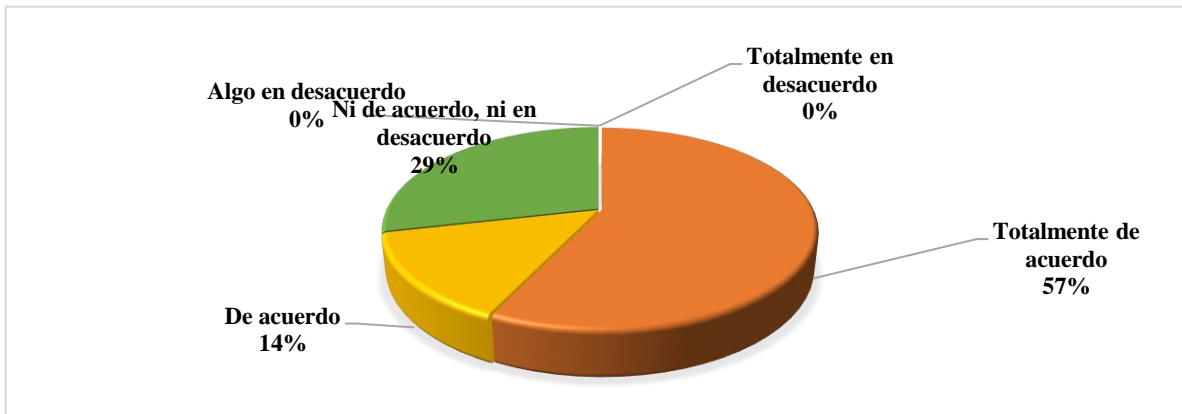
2 ¿Está conforme con el desarrollo que utilizan los docentes para sugerir ejercicios planificados es el más apropiado y fácil de implementar?

Tabla 4 Actividades planificadas por docente

#	Rangos	Elementos	Proporción
02	Totalmente de acuerdo	11	16%
	De acuerdo	9	13%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	14%
	Algo en desacuerdo	36	51%
	Totalmente en desacuerdo	4	6%
	TOTAL	70.	100

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 2 Planificación docente



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: Según lo contestado por los educandos, la mayoría de los sondeados dijeron que la secuencia de actividades no fue fácil de entender y las metas propuestas no se lograron en su totalidad por tanto los profesores deben planificar mejor sus actividades.

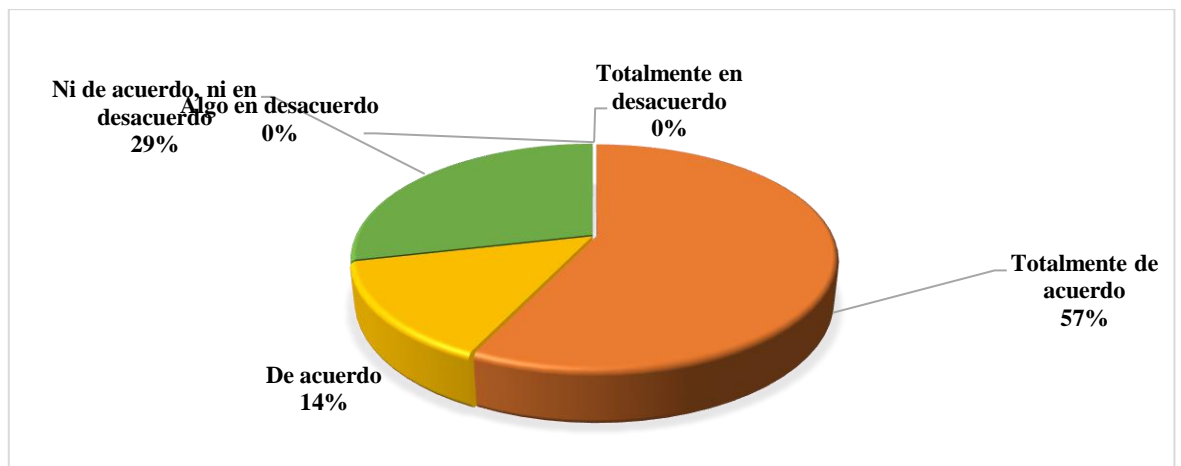
- 3 ¿Le resulta fácil captar la secuencia de actividades y lograr sus objetivos de aprendizaje?

Tabla 5 Comprensión de actividades de aprendizaje

#	Rangos	Elementos	Proporción
03	Totalmente de acuerdo	11	16%
	De acuerdo	15	21%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	24	34%
	Algo en desacuerdo	18	26%
	Totalmente en desacuerdo	2	3%
	TOTAL	70.	100

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 3 Comprensión de actividades de aprendizaje



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: Según lo contestado por los educandos un porcentaje alto de los encuestados indicaron que la secuencia de actividades no fue entendible y las metas propuestas no se lograron en su totalidad por tanto los profesores deben planificar procesos teniendo presente las capacidades y los asuntos de interés de los educandos.

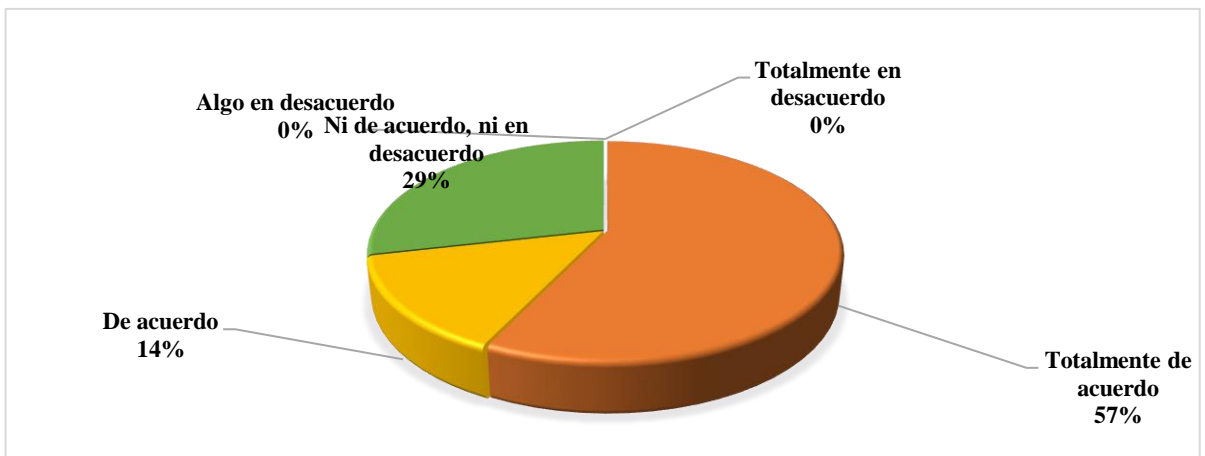
- 4 ¿Está usted de acuerdo que el uso de una plataforma virtual especifica en el área de estudios sociales es necesaria para mejorar los aprendizajes?

Tabla 6 Aula virtual para aprendizaje de EE. SS.

#	Rangos	Elementos	Proporción
04	Totalmente de acuerdo	14	20%
	De acuerdo	46	66%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	10%
	Algo en desacuerdo	2	3%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	TOTAL	70.	100

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 4 Aula virtual para aprendizaje de EE. SS.



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: Cuando preguntamos a los educandos si determinadas plataformas virtuales con actividades interactivas contribuyen al aprendizaje, la mayoría está de acuerdo, por lo antes expuesto el presente proyecto de investigación resulta relevante e interesante.

5 ¿Está usted de acuerdo en el aprendizaje de la materia de historia con actividades interactivas a través de herramientas tecnológicas?

6

Tabla 7 Actividades interactivas mediadas por TICS

#	Rangos	Elementos	Proporción
05	Totalmente de acuerdo	29	41%
	De acuerdo	33	47%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	6	9%
	Algo en desacuerdo	1	1%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	TOTAL	70.	100

Fuente: encuesta estudiante, **Elaboración propia**

Figura 5 Actividades interactivas mediadas por TICS



Fuente: encuesta estudiante, **Elaboración propia**

Análisis: A partir de la manera de contestar de los educandos la motivación por el uso de la tecnología y las implicaciones basadas en la resolución de problemas, utilizando actividades interactivas y herramientas tecnológicas serán de gran manejo para ser utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Interpretación, análisis y resultados de la encuesta que se aplicó a los estudiantes de la unidad educativa F. Huerta Rendon de la ciudad de Santiago de Guayaquil.

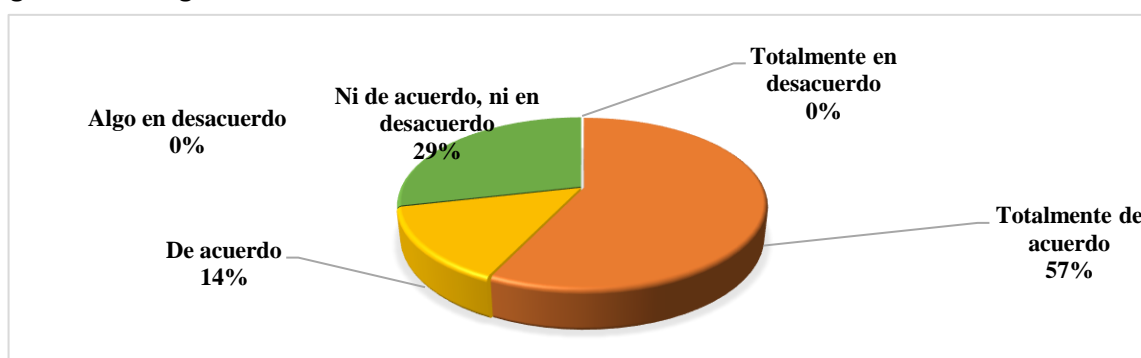
1. ¿Cree que las actividades que utiliza para desarrollar en su curso son interesantes o innovadoras?

Tabla 8 Estrategias de enseñanza

#	Rangos	Elementos	Proporción
01	Totalmente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	1	14%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	4	57%
	Algo en desacuerdo	1	14%
	Totalmente en desacuerdo	1	14%
	TOTAL	7	100

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 6 Estrategias de enseñanza



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: Las respuestas de los docentes indican que la calidad de las actividades utilizadas en las lecciones es baja o limitada. No tiene la ventaja de ser muy innovador e interesante para los estudiantes, ya que puede haber otros factores acompañantes que lo impidan.

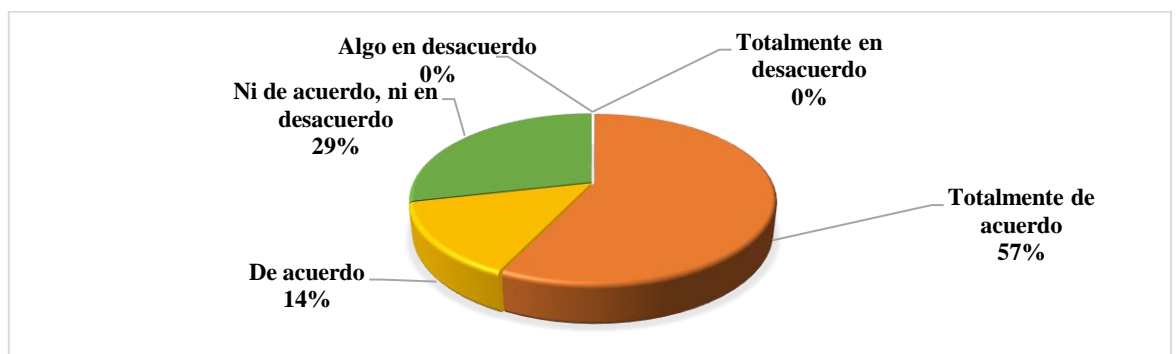
2. ¿Considera que el uso de un aula virtual específica para desarrollar sus clases de historia podría resultar innovadora e interesante para los estudiantes?

Tabla 9 Implementación de aula virtual

#	Rangos	Elementos	Proporción
02	Totalmente de acuerdo	4	57%
	De acuerdo	1	14%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	1	14%
	Algo en desacuerdo	1	14%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	7	100%

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 7 Implementación de aula virtual



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: según la contestación de los profesores la mayoría está de acuerdo con la aplicación de un aula virtual ya que asumen relevancia en los trabajos interactivos en procesos de aprestamiento de los alumnos.

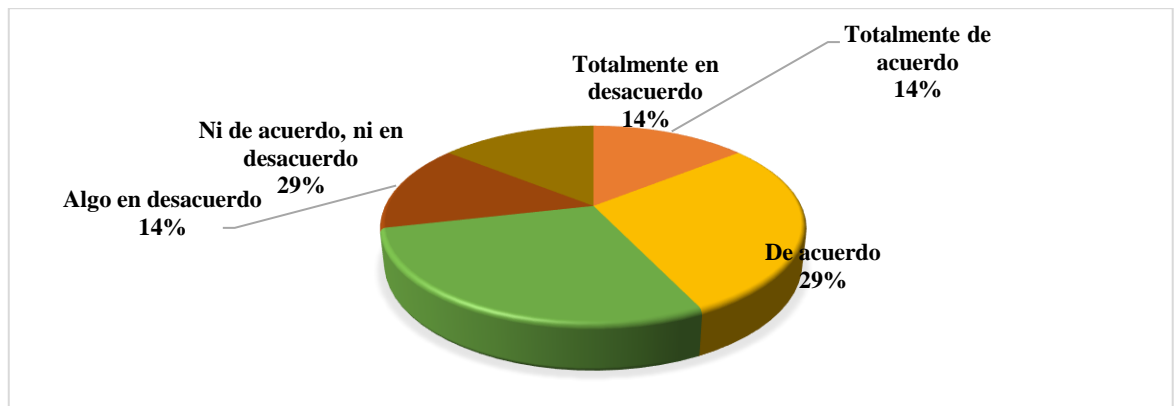
3. ¿Se espera que la utilización de herramientas digitales y trabajos con tecnología ayuden en el aprendizaje de la historia en el siglo XIX y XX?

Tabla 10 Estrategias digitales innovadoras

#	Rangos	Elementos	Proporción
03	Totalmente de acuerdo	3	43%
	De acuerdo	1	14%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	1	14%
	Algo en desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo.	2	29%
	TOTAL	7	100

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 8 Estrategias digitales innovadoras



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: Con base en la manera de responder de los docentes, se sugirió que la implementación de estrategias culturales interactivas y herramientas digitales ayudaría a los docentes a comprender la historia social de entre los siglos XIX y XX.

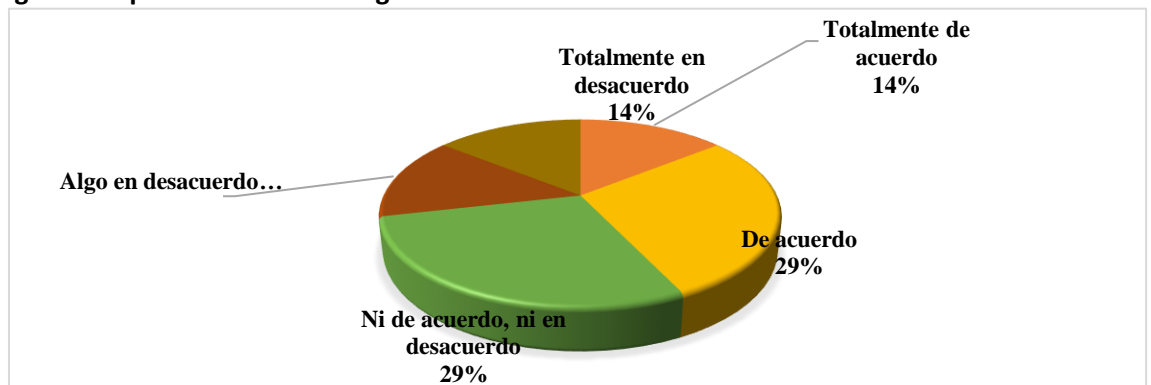
4. ¿Es pertinente comprender y aprender de la historia a través de un entorno de aprendizaje virtual?

Tabla 11 Importancia de estrategias en EE. SS.

#	Rangos	Elementos	Proporción
04	Totalmente de acuerdo	1	14%
	De acuerdo	2	29%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	2	29%
	Algo en desacuerdo	1	14%
	Totalmente en desacuerdo	1	14%
	TOTAL	7.	100

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 9 Importancia de estrategias en EE. SS.



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: Con base a la manera de contestar de los profesores, creen que aprender historia por medio de entornos virtuales de aprendizaje es relevante e importante.

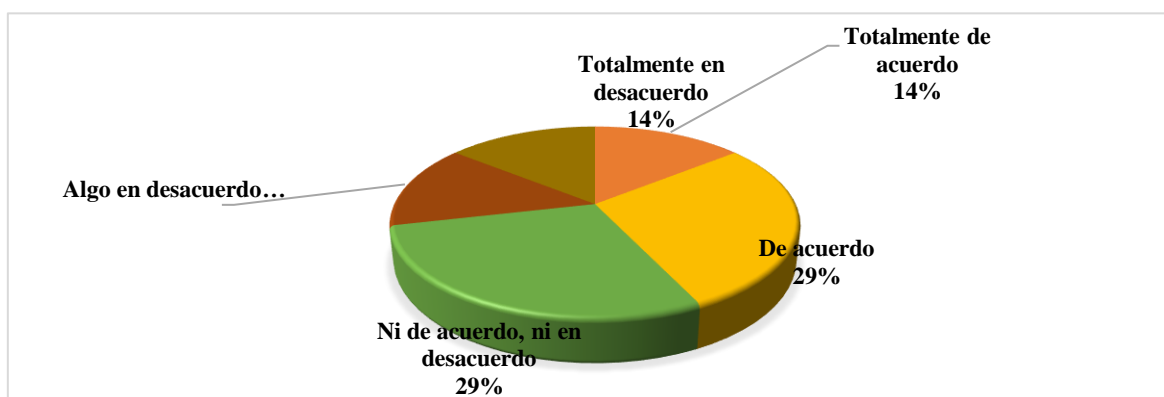
5.- ¿Considera usted que la limitación de uso de herramientas digitales al impartir sus clases es debido a la falta de conocimiento que posee?

Tabla 12 Nivel de conocimientos en TICS

#	Rangos	Elementos	Proporción
05	Totalmente de acuerdo	4	57%
	De acuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	Algo en desacuerdo	2	29%
	Totalmente en desacuerdo	1	14%
	TOTAL	7	100%

Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Figura 10 Nivel de conocimientos en TICS



Fuente: encuesta estudiante, Elaboración propia

Análisis: De acuerdo de las respuestas de los docentes, determinan que no se sienten capacitados en el uso de herramientas digitales para incluir en sus actividades planificadas el uso de las LMS, por lo que es de vital importancia su desarrollo profesional en las tecnologías de la información y esto lo logran con la práctica y ejecución de actividades en el aula virtual.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El presente trabajo se inscribe en el área del conocimiento de las Ciencias Sociales, específicamente en la asignatura de Estudios Sociales la cual se imparte en la educación general básica, se manifiesta específicamente en el bloque Historia e Identidad de acuerdo a la actualización y fortalecimiento curricular actual, este se transversaliza con la integración de diferentes recursos digitales, dentro de una plataforma LMS, en este caso con las bondades gratuitas que ofrece Canvas para fortalecer el aprendizaje del tema "El mundo entre guerras en el siglo XIX y XX".

En el contexto educativo actual, el estudio de los acontecimientos históricos que marcaron aspectos sociales, económicos y político del mundo entre guerras es de relevancia para comprender la herencia histórica, política, sociocultural que configuran una realidad en la actualidad. La incorporación de entornos virtuales de aprendizaje, como la plataforma Canvas LMS, permite potenciar el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en los estudiantes, favoreciendo la construcción de un conocimiento significativo y contextualizado.

Dentro de esta investigación, se abordan temáticas específicas que resultan clave para la comprensión y análisis del período entre guerras, tales como las causas y consecuencias de los conflictos armados, la configuración de nuevos órdenes políticos y la incidencia de estos procesos en la construcción de la memoria histórica. Asimismo, se profundiza en la integración de herramientas tecnológicas y recursos multimedia en la enseñanza de estos contenidos, con el propósito de dinamizar el proceso de aprendizaje y propiciar la participación del estudiantado.

Este enfoque no solo amplía el acceso a diversas fuentes de información, sino que también promueve la interacción crítica con el conocimiento histórico, potenciando la reflexión y el análisis desde una perspectiva global. El alcance de este trabajo se orienta hacia la implementación de un entorno virtual que favorezca la comprensión profunda de los acontecimientos históricos y sus implicaciones en el mundo actual, consolidando así una propuesta educativa innovadora que responde a las necesidades y expectativas actuales.

Desde el punto de vista pedagógico, el proyecto se fundamenta en enfoques como el cognitivismo, porque promueve la comprensión de los procesos mentales involucrados en el aprendizaje. Según (Guamán & Rivera, 2024) plantean que las habilidades metacognitivas hacen referencia a la capacidad que tiene un individuo para reflexionar, comprender y regular su propio proceso de pensamiento. Estas habilidades resultan fundamentales en el proceso de

adquisición de conocimientos, porque permiten la identificación de debilidades, establecer metas de aprendizaje y utilizar estrategias efectivas para abordar los desafíos cognitivos, frente a ello la propuesta de utilizar recursos tecnológicos que para los jóvenes de hoy en día es agradable y novedoso viabilizará el desarrollo de sus capacidades cognitivas.

El constructivismo, que enfatiza la construcción activa del conocimiento a partir de la experiencia y la interacción con el entorno, (Campos, 2024) refiere que el aprendizaje consiste en la interacción activa y social en la que los individuos construyen sus conocimientos a partir de sus experiencias reflexionando acerca del mundo que le rodea, así se puede generar participación activa, resolución de problemáticas y aprender a partir de proyectos interdisciplinarios como estrategia para lograr un aprendizaje significativo.

En tal sentido, la enseñanza del tema "El mundo entre guerras en el siglo XIX y XX", mediado por un entorno virtual se convierte en un espacio que propicia la construcción de conocimientos al permitir a los estudiantes explorar recursos multimedia, participar en foros de discusión y desarrollar actividades que requieren análisis crítico y reflexión. La integración de herramientas interactivas y estrategias como el aprendizaje basado en problemas (ABP) fomenta la autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad de argumentación, consolidando así una comprensión más profunda y contextualizada de los procesos históricos.

Desde esta perspectiva, el docente asume el rol de mediador, guiando al estudiante en la construcción de significados y facilitando experiencias de aprendizaje que promuevan la reflexión y la conexión entre los saberes previos y los nuevos conocimientos.

Según (Coronel, 2022) El conectivismo surge como vía para de alguna forma detallar los principios del actual aprendizaje, el cual se caracteriza por ser de tipo social y de múltiples conexiones entrelazadas, donde las tecnologías digitales que convergen en internet vienen cambiando la dinámica cognitiva del individuo, y las actividades que se plantean en los actuales momentos para la formación son más bien como para madurar o desarrollarse.

La teoría del conectivismo cobra relevancia en este proyecto al reconocer que el aprendizaje en la era digital se produce en redes de información y a partir de la interacción con diversos entornos virtuales, siendo así; el aula virtual no solo actúa como un repositorio de contenidos, sino que también facilita la creación de redes de aprendizaje que trascienden el aula, conectando a los estudiantes con diversos recursos, perspectivas y experiencias.

Como proyección metodológica además de aplicar enfoques como el aprendizaje basado en problemas (ABP), que motiva a los estudiantes a resolver situaciones problemáticas del período entre guerras mediante la investigación y el análisis crítico, también se desarrolla un aprendizaje significativo, al buscar el establecimiento de conexiones entre los conocimientos previos del alumnado y los nuevos contenidos, facilitando una comprensión profunda y duradera.

2.2. Descripción de la propuesta

La presente propuesta tiene como finalidad la implementación de un aula virtual en Canvas LMS, para fortalecer el aprendizaje de los contenidos de Estudios Sociales, con énfasis en el tema El mundo entre guerras en el siglo XIX y XX. Esta iniciativa surge de la necesidad de innovar en los procesos educativos mediante el uso de entornos digitales que promuevan una comprensión crítica y profunda de los acontecimientos históricos.

A través de la integración de recursos multimedia, actividades interactivas y estrategias pedagógicas basadas en el constructivismo y el conectivismo, se busca propiciar un aprendizaje activo y significativo, en el cual los estudiantes asuman un rol protagónico en la construcción de su propio conocimiento, además; permitirá diversificar los métodos de enseñanza, favoreciendo la autonomía, el análisis crítico y la conexión con diversas fuentes de información, en sintonía con los retos que plantea la educación en la era digital.

El presente proyecto se realiza en la LMS Canvas, este entorno virtual de aprendizaje por su fácil uso y al ser de código abierto permite una fácil interacción, ya que su interfaz es de fácil entendimiento para el usuario al momento de configurar su proceso es sencillo, adicional a eso tiene una muy buena compatibilidad con dispositivos móviles.

La siguiente tabla presenta la estructura que tendrá la LMS que se usará para los estudiantes puedan aprender más sobre la historia en el siglo XIX al XX

2.2.1. Estructura general

Figura 11 Estructura general de la propuesta

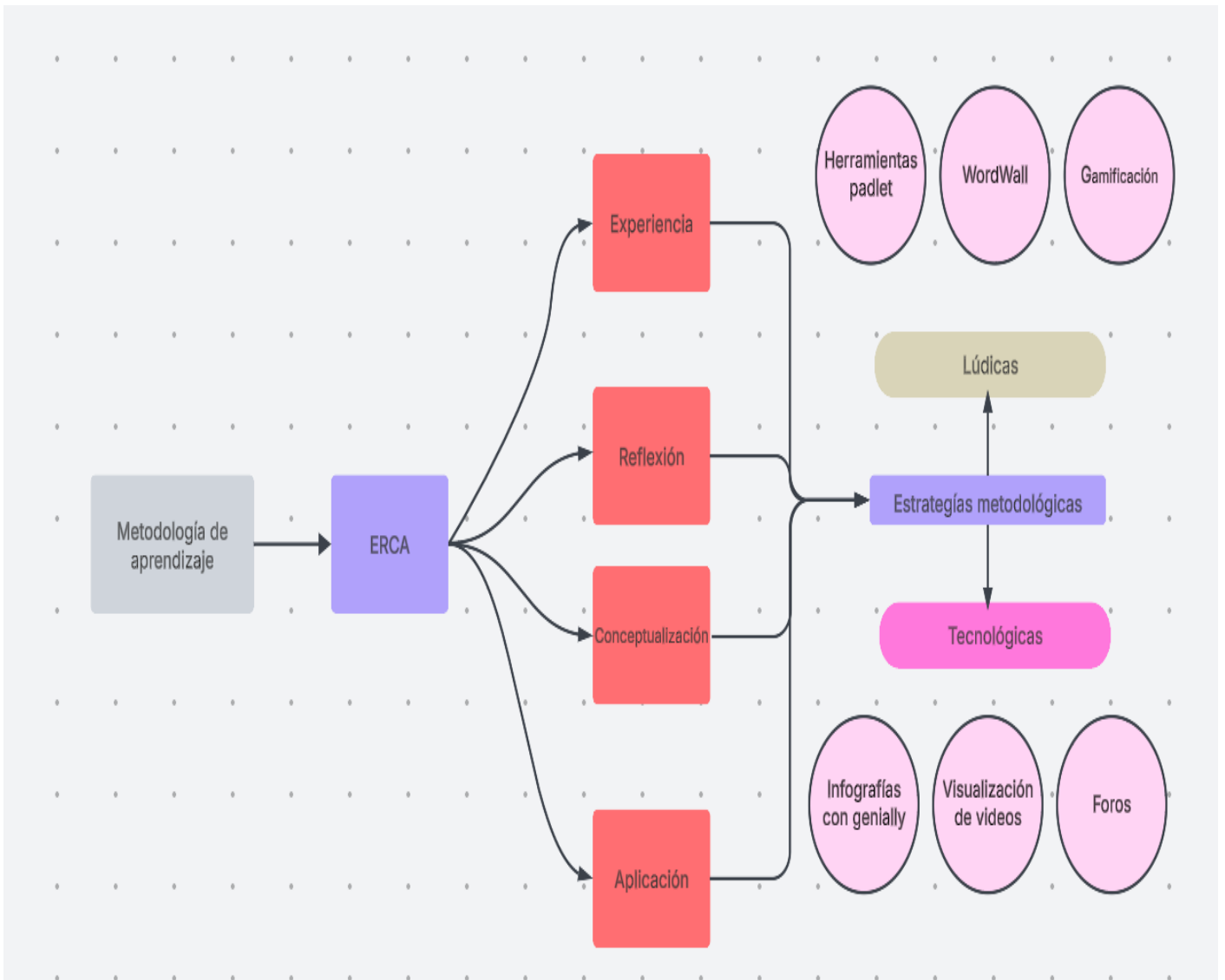
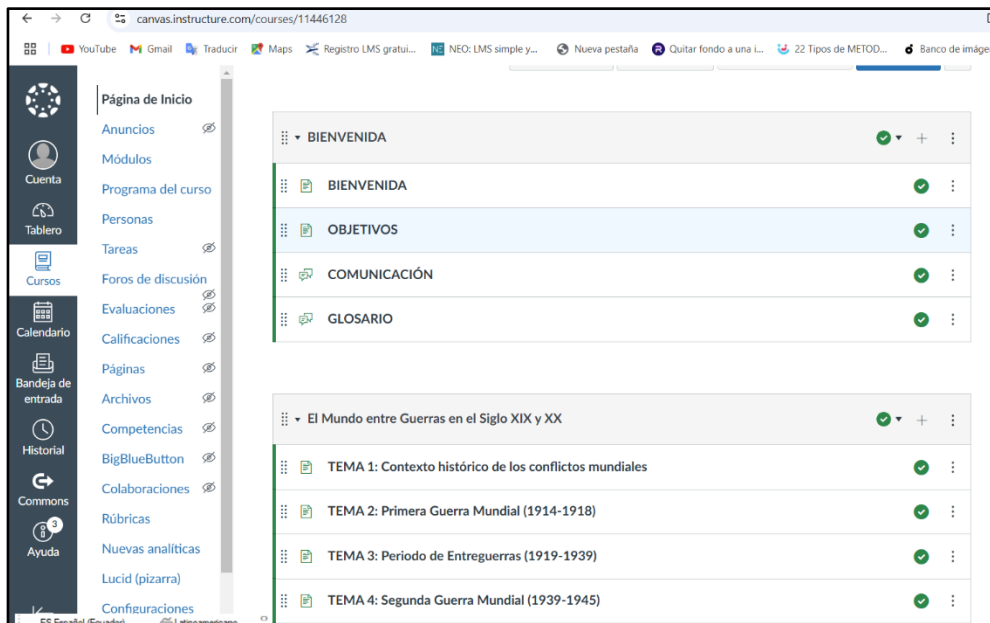


Figura 12 Estructura General del EVA



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

La estructura del canvas está conformada por distintos bloques entre los cuales tenemos el de bienvenida, informativo, académico.

En el bloque de bienvenida tenemos encontramos el mensaje del docente, dando la apertura, motivación y atención para los estudiantes contiene tres secciones adicionales:

Objetivos

Comunicación

Glosario

Interacción

Sección objetivos

En esta sección se visualiza los objetivos que pretendemos llegar, dando la pauta inicial para que los estudiantes tengan la guía inicial en la plataforma virtual.

Sección comunicación

Es esta sección podemos ubicar cronogramas de actividades, fechas de evaluaciones de cada tema y cualquier conocimiento necesario hacia el estudiantado.

Sección glosario

Se aportará con palabras desconocidas, nuevos términos, buscar sus conceptos y ubicarlos en esta sección.

Sección interacción

Tanto los estudiantes como los docentes son los protagonistas en esta sección puesto que se podrá interactuar mediante temas varios en el foro.

En el siguiente ítem de se encuentra el bloque académico.

Bloque académico

En esta sección encontraremos los temas que serán abordados y se desprenden del tema principal el mundo entre guerras recordando que aplicamos la metodología ERCA teniendo un aprendizaje planificado y sistematizado.

Figura 13 Temas bloque académico



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

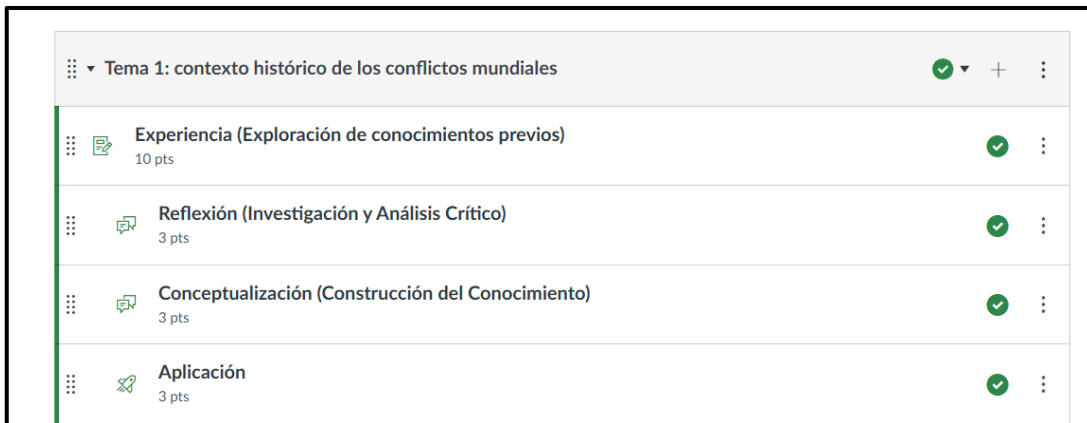
En la sección del bloque académico establecemos 4 temas que los dividimos en semanas estos se desarrollan de la siguiente manera:

- Contexto histórico de los conflictos mundiales
- Primera Guerra mundial (1914- 1918)
- Periodo Entre Guerras (1919-1939)
- Segunda Guerra mundial (1939-1945)

Mediante el uso de las herramientas digitales estudiadas en clase se crearán actividades en la plataforma las cuales permitirán a los participantes de esta plataforma entender de mejor manera, así como su participación y llegar a la comprensión del tema.

Tema 1

Figura 14 contexto histórico de los conflictos mundiales



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

En el tema 1 nos introduciremos al contexto histórico de los conflictos mundiales utilizando una estrategia para hacer que los estudiantes analicen de manera activa y de participativa aplicando la metodología encontramos primero la exploración de conocimientos previos experiencia.

Figura 15 Proceso ERCA: Experiencia

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

En experiencias exploraremos los conocimientos previos y mediante lluvia de ideas se plasmarán en una padlet en la que los estudiantes responden a una pregunta y dan sus propios criterios de esta manera interiorizarse en el tema a tratar.

Figura 16 Proceso ERCA: Reflexión



Reflexión (Investigación y Análisis Crítico)

El nacionalismo y el imperialismo inicios.

NACIONALISMO, SEGUNDA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL, BELLA ÉPOCA, TENSIONES ENTRE POTENCIAS, IMPERIALISMO...

Nacionalismo, Segunda Revolución Industrial, la Bella Época, tensiones entre potencias, Imperialismo...

Ver en YouTube

De acuerdo al video del nacionalismo y capitalismo participa en el foro.

Objetivo: Reflexionar sobre las causas profundas y las consecuencias de los conflictos mundiales, en especial el periodo entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial.

Preguntas para reflexionar:

- ¿Cuáles fueron las principales causas que llevaron a la Primera Guerra Mundial? ¿Fue el Tratado de Versalles un factor clave que preparó el terreno para la Segunda Guerra Mundial?

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

En esta sección tenemos una actividad la cual mediante un foro con tema tratado mediante un video el cual explica temas complejos de manera interactiva mediante un video el cual explica los temas complejos como lo son el nacionalismo y el capitalismo estas palabras son clave las mismas que forman parte de un glosario de términos antes ya tratado.

Figura 17 Proceso ERCA: Construcción del conocimiento



Conceptualización (Construcción del Conocimiento)

El nacionalismo y el imperialismo inicios.

VARGAS SERRANO JORGE RICARDO · 186

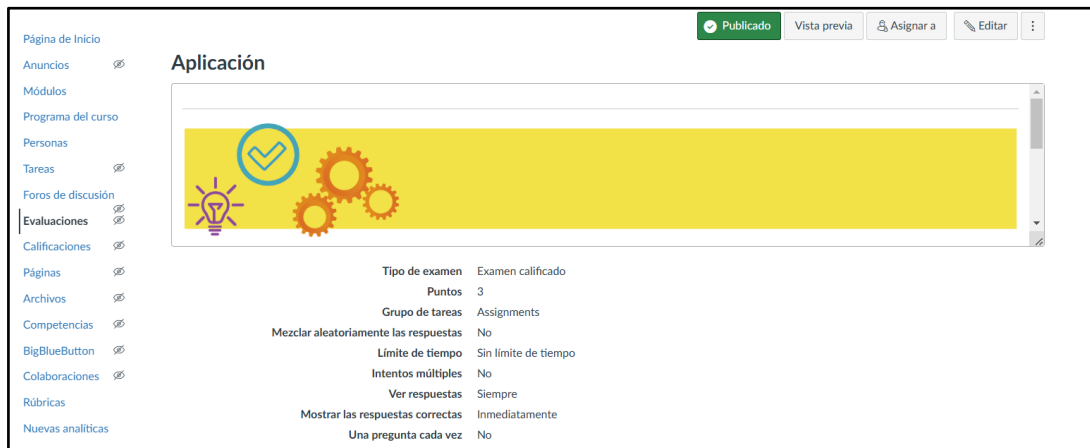
Identificar y proponer posibles soluciones o cambios basados en la comprensión de las lecciones históricas de esta época.

Publica tu respuesta para el tema de debate haciendo clic en el botón con el signo "+" abajo.

los pueblos que formaban parte de grandes imperios

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Figura 18 Proceso ERCA: Aplicación



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Tema 2

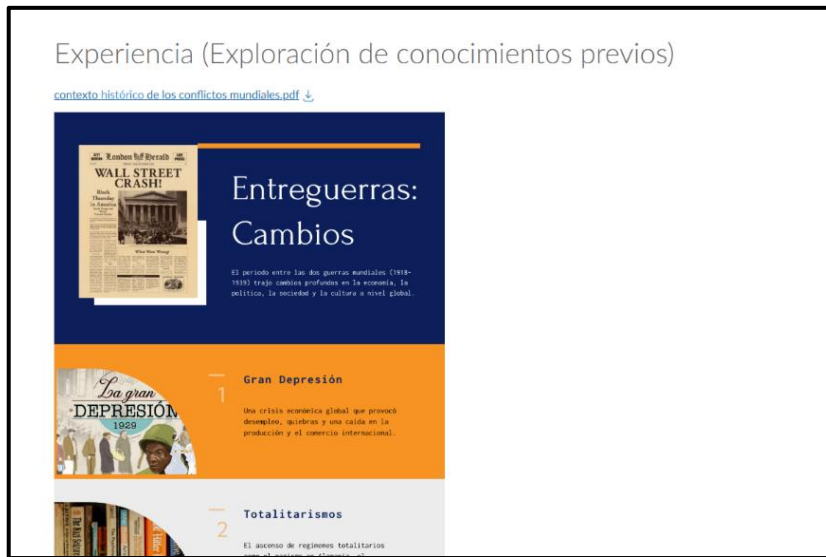
Figura 19 Primera guerra mundial 1914-1918



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Dentro de esta descripción tomaremos el tema 2 en el cual encontraremos la estructura de la metodología ERCA como es dar a conocer lo que es el bloque académico, con una breve síntesis de contenidos.

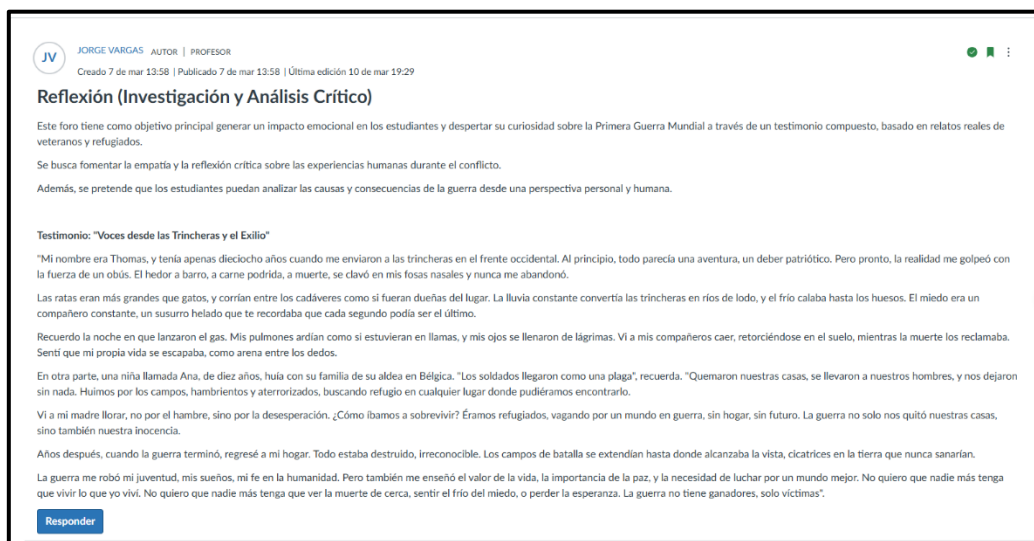
Figura 20 Experiencia con Recurso Digital Pictochard



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

En la sección experiencia exploraremos los conocimientos previos y mediante lluvia de ideas se plasmarán en una padlet en la que los estudiantes responden a una pregunta y dan sus propios criterios de esta manera interiorizarse en el tema a tratar.

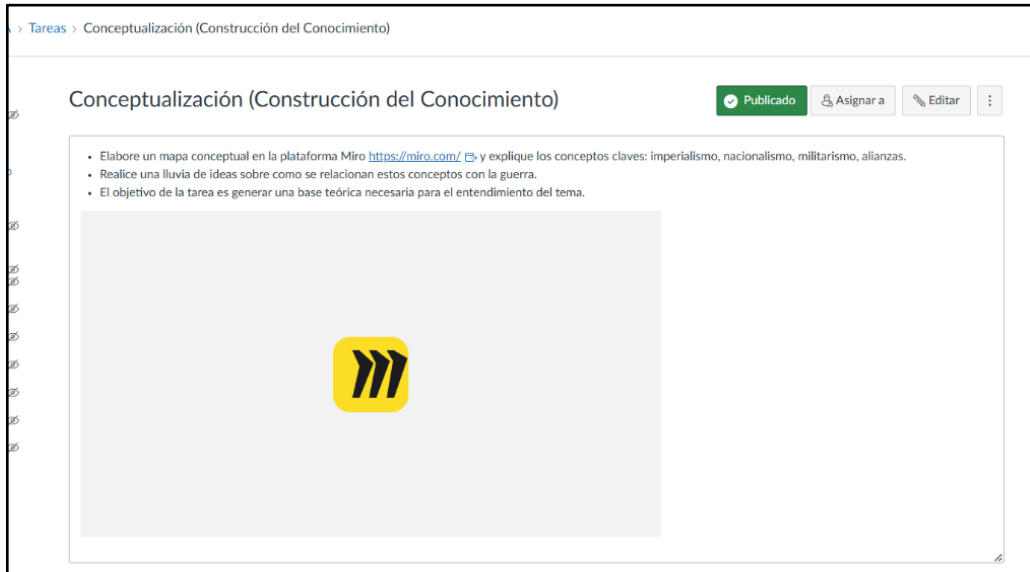
Figura 21 Reflexión con Recurso Digital Foro interactivo



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Este foro tiene como objetivo principal generar un impacto emocional en los estudiantes y despertar su curiosidad sobre la Primera Guerra Mundial a través de un testimonio compuesto, basado en relatos reales de veteranos y refugiados.

Figura 22 Conceptualización con Aplicación Digital Miro para elaborar esquema



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

En esta acción mediante una lluvia de ideas vamos a conceptualizar los efectos de las guerras

Figura 23 Aplicación con Recurso Digital Infografía en Canva



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Tema 3

Figura 24 Periodo de entre guerras (1919-1939)

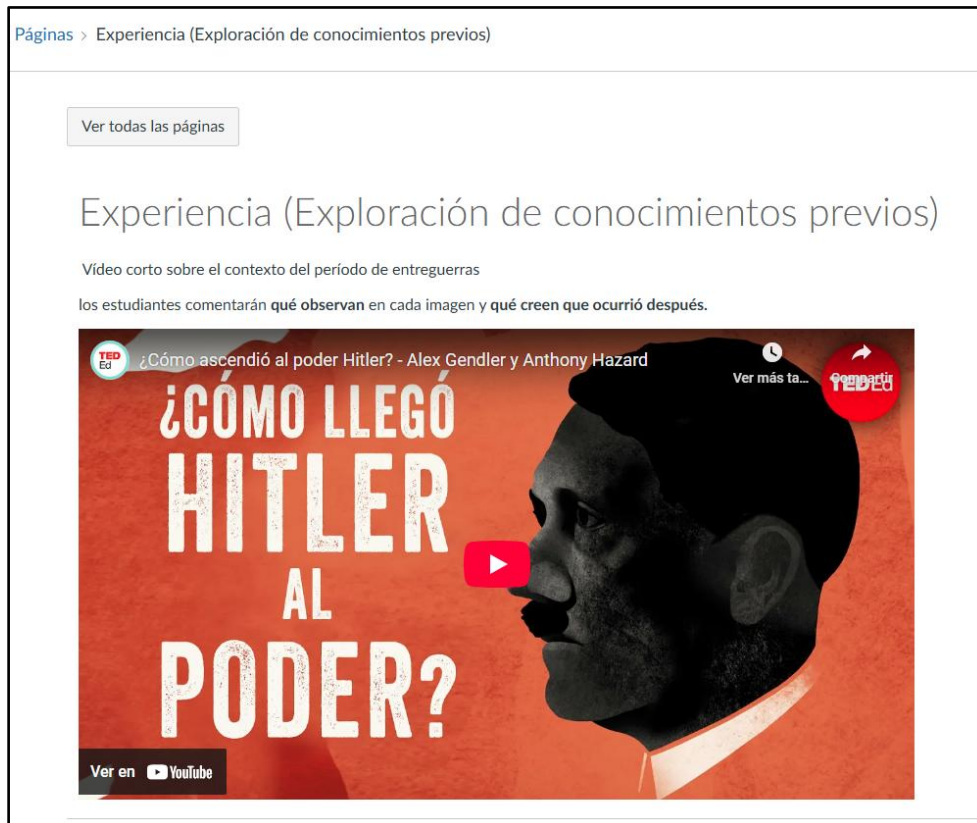


Tema 3: Periodo de entre guerras (1919-1939)		
Experiencia (Exploración de conocimientos previos)		✓
Construcción de conceptos 2 pts		✓
Construcción de conceptos 2 pts		✓
Aplicación		✓

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

En este tema 3 se plantea la situación que dejó la primera guerra mundial y las consecuencias fueron un punto de partida para dar paso a la segunda guerra mundial, una estrategia para promover el análisis en los estudiantes radica en tener claridad de aquella transición y el conflicto que se desató en un nefasto final aquí. observamos la estructura ERCA.

Figura 25 Experiencia aplicando video educativo TED



Páginas > Experiencia (Exploración de conocimientos previos)


Ver todas las páginas

Experiencia (Exploración de conocimientos previos)


Vídeo corto sobre el contexto del período de entreguerras

los estudiantes comentarán **qué observan** en cada imagen y **qué creen que ocurrió después**.

¿Cómo ascendió al poder Hitler? - Alex Gendler y Anthony Hazard

Ver más ta... 

¿CÓMO LLEGÓ HITLER AL PODER?

Ver en  YouTube

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Mediante un video explicativo que tiene como objetivo explorar la manera como uno de los personajes más relevantes de la segunda guerra mundial llega al poder durante esta transición entreguerras y como la sociedad lo concibió como el salvador de Alemania.

Figura 26 Reflexión con Recurso Digital línea de tiempo en Pictochard

Construcción de conceptos

Publicado Asignar a Editar

Los estudiantes pueden crear una línea del tiempo interactiva que detalle los eventos más importantes entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial. Deberían incluir eventos como:

- El Tratado de Versalles (1919)
- La Gran Depresión (1929)
- La ascensión de Adolf Hitler (1933)
- La invasión de Manchuria por Japón (1931)
- La Guerra Civil Española (1936-1939)
- La firma del Pacto de No Agresión Germano-Soviético (1939)

Objetivo de la actividad: Ayudar a los estudiantes a visualizar cómo los eventos se encadenaron y cómo el contexto global cambió durante este período.

Tratado de Versalles

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

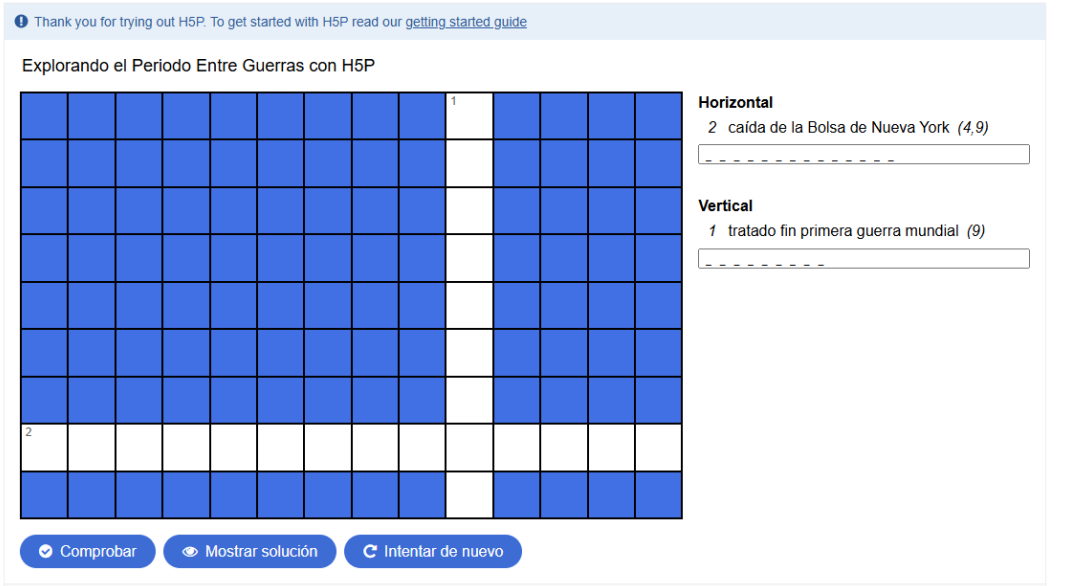
En la Reflexión los estudiantes crean una línea de tiempo de los eventos más importantes en este período entre Guerras, al escoger el tema ellos mismos serán los que observarán que tema tiene más relevancia y así se adentran en aquella época creando un ambiente de interiorización de la situación en esos tiempos.

Figura 27 Construcción con Recurso Digital H5P

Conceptualización (Construcción de conocimientos)

Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

Explorando el Periodo Entre Guerras con H5P



Horizontal

2 caída de la Bolsa de Nueva York (4,9)

Vertical

1 tratado fin primera guerra mundial (9)

Comprobar Mostrar solución Intentar de nuevo

Reuse Embed H5P

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

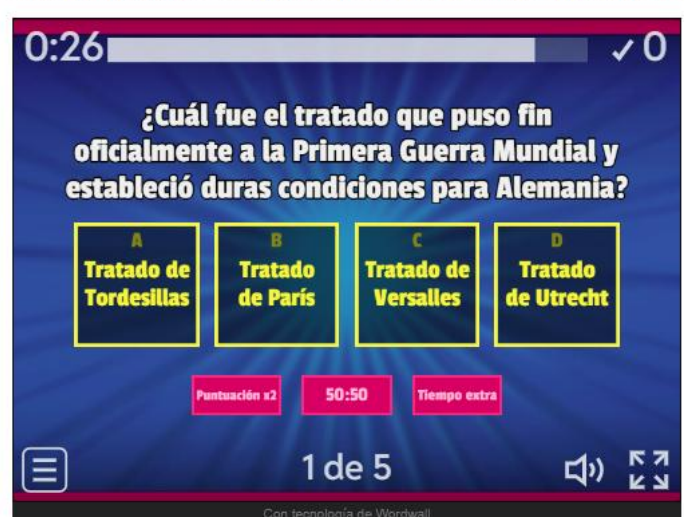
En la construcción de conocimientos exploraremos los conceptos que se han reflexionado en el proceso de este tema del periodo entre guerras mediante un crucigrama elaborado con la herramienta H5P en la cual los estudiantes con las palabras claves logran interiorizar los momentos importantes de este tiempo.

Figura 28 Aplicación tema 3 con Recurso Digital Wordwall

Aplicación

¿Qué lecciones podemos aprender hoy sobre crisis económicas y conflictos internacionales?

Mediante el siguiente concurso responder los principales conceptos aprendidos.



0:26 ✓ 0

¿Cuál fue el tratado que puso fin oficialmente a la Primera Guerra Mundial y estableció duras condiciones para Alemania?

A Tratado de Tordesillas B Tratado de París C Tratado de Versalles D Tratado de Utrecht

Puntuación x2 50:50 Tiempo extra

1 de 5

Con tecnología de Wordwall

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Tema 4

Figura 29 Segunda Guerra Mundial (1939-1945)

Tema 4: Segunda Guerra Mundial (1939-1945)	
Experiencia (Exploración de conocimientos previos)	✓
Reflexión (Investigación y Análisis Crítico)	✓
Conceptualización (Construcción del Conocimiento)	○
Aplicación (Aprendizaje Basado en Problemas - ABP)	✓
APLICACIÓN	○

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Llegando al final de nuestro proyecto entramos al tema 4 la segunda guerra mundial.

Figura 30 Experiencia exploración de conocimientos previos

Páginas > [Experiencia \(Exploración de conocimientos previos\)](#)

Ver todas las páginas Publicado

Experiencia (Exploración de conocimientos previos)

La segunda guerra mundial



• ¿Qué eventos reconocen en estas imágenes?
¿Cómo creen que afectó a la población civil ya los países?

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

En experiencias exploraremos los conocimientos previos y los vamos a interiorizar en el tema observando un video el cual conecta con el final luego de haber pasado por una guerra y el periodo entre estas que desemboca en la segunda guerra mundial el cual es el tema 4 que exploramos.

Figura 31 Reflexión análisis crítico



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Analizar las principales causas del conflicto y su impacto global mediante fuentes primarias y secundarias. Tendremos un debate en luego de realizar una lectura sugerida y luego cada estudiante pondrá su comentario y a su vez se analizará la situación post conflicto.

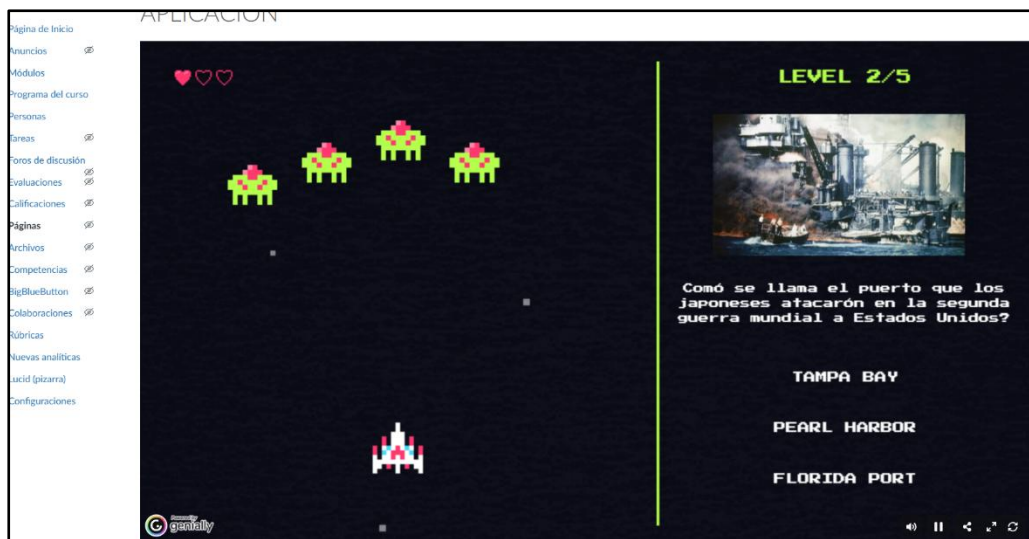
Figura 32 conceptualización construcción de conocimiento



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

En la construcción del conocimiento se dará libertad a los estudiantes para que reflexionen sobre el inicio del conflicto y la expansión vertiginosa de Alemania por toda Europa de la mano de Adolfo Hitler.

Figura 33 Aplicación utilizando la herramienta Genially



Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Mediante el uso de la herramienta tecnológica genially se aplica un juego de gamificación para aplicar los conocimientos previos de la unidad de la segunda guerra mundial.

Figura 34 Material complementario para retroalimentar

MATERIAL COMPLEMENTARIO		✓	+	⋮
⋮	🔗 Cómo terminó la segunda guerra mundial	⊘	⋮	
⋮	🔗 CÓMO LLEGÓ HITLER AL PODER?	⊘	⋮	
⋮	🔗 Winston Churchill y la segunda guerra mundial	⊘	⋮	
⋮	🔗 la segunda guerra mundial imagen en 10 minutos	⊘	⋮	
⋮	📄 La primera guerra mundial	⊘	⋮	
⋮	📄 Invasión Nazi a Polonia	✓	⋮	

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Es importante el proceso de retroalimentación al termino de todo proceso de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera y al mismo ritmo; por tal motivo, se agrega material complementario que dará utilidad al refuerzo de los conocimientos de una manera dinámica e interactiva.

2.2.2 Explicación del aporte

El diseño de un aula virtual en Canvas para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en el tema *El mundo entre guerras entre los siglos XIX y XX* representa una oportunidad para integrar recursos digitales que potencien la interacción, la construcción colectiva del conocimiento y el análisis crítico de los acontecimientos históricos.

La estructura de este entorno virtual se fundamenta en la metodología de aprendizaje ERCA (Experiencia, Reflexión, Construcción y Aplicación), la cual promueve un aprendizaje activo a través de la vivencia directa de experiencias, la reflexión sobre estas, la construcción de nuevos saberes y su aplicación en contextos significativos

Se emplean diversas herramientas digitales integradas en Canvas para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El uso de Padlet como un tablero colaborativo digital facilita la construcción colectiva del conocimiento, permitiendo a los estudiantes crear y compartir carteles con información clave sobre los antecedentes y causas de los conflictos, esta estrategia promueve la interacción al posibilitar la retroalimentación entre pares, el intercambio de ideas y la co-creación de contenidos en un entorno visualmente atractivo y de fácil acceso, por otra parte una lluvia de ideas en Padlet complementa esta experiencia al recolectar palabras clave que emergen del análisis, consolidando conceptos fundamentales que servirán de base para la comprensión del período entre guerras.

La observación de videos y el análisis crítico a través de la participación en foros fomentan la comprensión audiovisual y el debate académico, los foros permiten que los estudiantes expresen sus puntos de vista, contrasten opiniones y construyan conclusiones colectivas, fortaleciendo el pensamiento crítico y el análisis reflexivo.

La aplicación de una prueba en línea o test dentro de Canvas actúa como herramienta de evaluación formativa, permitiendo a los estudiantes identificar sus niveles de comprensión y recibir retroalimentación inmediata, este proceso refuerza la autorregulación del aprendizaje, fomenta la autonomía y consolida los conocimientos adquiridos en cada etapa del método ERCA, integrando tecnología y pedagogía en un entorno interactivo, reflexivo y colaborativo.

Tabla 13 Estrategias interactivas

Estrategias de enseñanza y aprendizaje: Actividades que generan interactividad
<ul style="list-style-type: none">❖ Videos cortos incrustados en el aula virtual❖ Infografías diseñadas con herramienta Canva❖ Esquema diseñado en la plataforma MIRO❖ Creación de líneas de tiempo con la herramienta Genially❖ Crucigrama con H5P

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Tabla 14 Recursos Aplicados

Recursos:
<ul style="list-style-type: none">❖ Uso de plataformas gratuitas para diseñar recursos educativos <p>https://canvas.instructure.com/courses/11446128</p> <p>https://h5p.org/node/1524209</p> <p>https://wordwall.net/create/picktemplate</p> <p>https://lucid.app/lucidspark/2557</p> <p>https://create.piktochart.com/</p> <p>https://padlet.com/</p> <p>https://genially.com/es/</p> <p>https://www.canva.com/</p>

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Tabla 15 Actividades de Evaluación

Actividades evaluativas
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mural colaborativo de contenidos generados mediante la herramienta Padlet ❖ Foros interactivos para intercambiar criterios y construir conceptos ❖ Test o cuestionarios de la misma aula virtual ❖ Quiz interactivo con Genially ❖ Quiz show con Wordwall

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

Tabla 16 Técnicas e Instrumentos aplicados

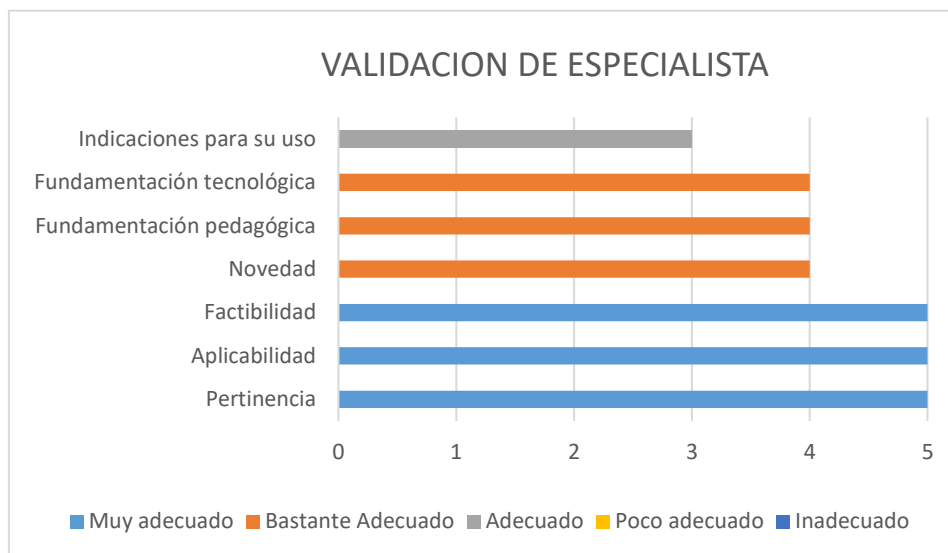
Técnicas e instrumentos que se emplean en la construcción del producto:	
Técnicas	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recopilación de los trabajos digitales ❖ Comentarios de conceptos o criterios ❖ Evaluación o pruebas formativas ❖ Actividades grupales o colaborativas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Portafolio digital (archivos – carpetas) ❖ Foros interactivos ❖ Cuestionarios – test ❖ Muro de Padlet

Fuente: aula virtual en Canvas, Elaboración propia

2.3. Validación de la propuesta

Para la validación de la propuesta se cuenta con la participación de dos profesionales con gran trayectoria en el ámbito de la docencia y manejo de las Tics, quienes han experimentado labores en espacios de educación básica superior y niveles universitarios, ya que se requiere de una visión crítica predispuesta a plantear sugerencias para la mejora o actualización continua de la LMS a diseñar. En el instrumento que será el medio para validar la propuesta se manifiesta la aplicabilidad, pertinencia, fundamentación pedagógica, novedad, fundamentación tecnológica e indicaciones para uso.

Figura 35 Validación de especialistas



Fuente: especialistas en educación y TICS, Elaboración propia

2.4. Matriz de articulación de la propuesta

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 17 Articulación de la propuesta

EJES O PARTES PRINCIPALES	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	INSTRUMENTOS APLICADOS
Contextualización del período entre guerras	Constructivismo	Metodología ERCA: Experiencia, Reflexión, Construcción del conocimiento Aplicación Metodología ABP	Videos en el aula virtual Infografías diseñadas con herramientas Padlet y Canva	Comprensión de los antecedentes y causas de los conflictos mundiales.	Foros interactivos y Debates

Desarrollo de contenidos y actividades interactivas	Cognitivismo Conectivismo	Aprendizaje Significativo	Creación de carteles y murales y lluvia de ideas en Padlet Esquema diseñado en la plataforma MIRO Creación de líneas de tiempo con herramienta Genially Crucigrama con H5P	Promoción del pensamiento crítico y la construcción colectiva de aprendizaje.	Plantillas de Padlet, guía de debate, registro de aportes. Quiz interactivo con Genially Quiz show con Wordwall
Evaluación del aprendizaje	Validación de propuesta	Implementación de instrumentos de evaluación formativa	Aplicación de prueba en línea, rúbricas de evaluación	Evaluaciones y pruebas formativas	Medición del nivel de comprensión y retroalimentación continua
Validación de la propuesta	Valoración de expertos	Valoración por parte de especialistas en entornos virtuales y Ciencias Sociales.	Entrevistas a expertos, revisión de la plataforma.	Análisis de contenido, entrevista semiestructurada	Identificación de fortalezas y oportunidades de mejora en la plataforma.

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

1. La implementación de un aula virtual en Canvas para el estudio del tema *El mundo entre guerras en el siglo XIX y XX* contribuye significativamente al fortalecimiento del aprendizaje de las Ciencias Sociales, al ofrecer un entorno dinámico que facilita la interacción con contenidos históricos mediante recursos multimedia y actividades interactivas.
2. La integración de enfoques pedagógicos como el constructivismo y el conectivismo en el diseño de la plataforma promueve un aprendizaje activo y significativo, donde los estudiantes construyen el conocimiento a partir de la exploración, el análisis crítico y la conexión con diversas fuentes de información.
3. La plataforma virtual permite diversificar las estrategias didácticas, potenciando la autonomía del estudiante y la participación colaborativa, elementos clave para desarrollar competencias en el manejo de la información y el pensamiento crítico en entornos digitales.
4. El uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales responde a las necesidades del contexto educativo contemporáneo, en el que la digitalización y la globalización demandan metodologías innovadoras que favorezcan la comprensión profunda de los procesos históricos y su impacto en la sociedad actual.

Recomendaciones

1. Promover la capacitación continua del personal docente en el uso de plataformas virtuales y en la integración de estrategias didácticas que fomenten el aprendizaje significativo, con el fin de optimizar la implementación de entornos digitales en la enseñanza de diversos conocimientos del currículo de estudio.
2. Incorporar actividades de evaluación formativa dentro de la plataforma virtual que permitan monitorear el progreso del estudiantado y ajustar los contenidos y metodologías en función de sus necesidades de aprendizaje.
3. Fomentar la participación activa de los estudiantes en foros de discusión, trabajos colaborativos y análisis de fuentes históricas digitales, con el propósito de fortalecer las habilidades críticas y reflexivas en torno al período entre guerras.
4. Realizar evaluaciones permanentes del impacto de la plataforma virtual en el proceso de aprendizaje, a fin de identificar oportunidades de mejora y asegurar la sostenibilidad de la propuesta en el tiempo, adaptándola a los avances tecnológicos y pedagógicos emergentes.

Bibliografía

- Buenaño, D. (21 de 02 de 2025). Los desafíos de la transformación digital en la educación: Claves para una implementación exitosa. *Forbes Ecuador*, pág. 2. Obtenido de Forbes Ecuador: <https://www.forbes.com.ec/columnistas/los-desafios-transformacion-digital-educacion-claves-una-implementacion-exitosa-n67959>
- Campos, R. (04 de 09 de 2024). Psicopedagogía y Teorías del Aprendizaje: una Revisión Documental. *Revista Científica Multidisciplinar Ciencia Latina*, 6593-6600 .
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12853
- Carlosama, V. (06 de 02 de 2024). *Repositorio Digital de la Universidad Israel*. Obtenido de Repositorio Digital de la Universidad Israel:
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/4005/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-TIC-PRO-378.242-2024-005.pdf>
- Carlosama, V. (06 de 02 de 2024). *Repositorio Digital Universidad Israel* . Obtenido de Repositorio Digital Universidad Israel:
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/4005/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-TIC-PRO-378.242-2024-005.pdf>
- Cevallos, V. (30 de 06 de 2022). *Repositorio Digital Universidad Tecnológica Indoamérica* . Obtenido de Repositorio Digital Universidad Tecnológica Indoamérica :
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4997/1/CEVALLOS%20JIM%c3%89NEZ%20VANESA%20PAOLA.pdf>
- Coronel, I. (13 de 02 de 2022). Conectivismo, rompiendo paradigmas de la educación universitaria. Una mirada desde la sociedad del conocimiento. *Revista Digital Arbitrada del CIEG - CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES*, 159-168. Obtenido de <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2022/02/Ed.54159-168-Coronel-Isabel.pdf>

- Díaz, K. (29 de 03 de 2024). *Repositorio Digital de la Universidad Tecnológica Israel* . Obtenido de Repositorio Digital de la Universidad Tecnológica Israel :
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/4007/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-TIC-PRO-378.242-2024-007.pdf>
- Espinoza-Freire, E. (01 de 05 de 2023). La enseñanza de las ciencias sociales mediante el método deductivo. *Revista Mexicana De Investigación E Intervención Educativa*, 34-41.
doi:<https://doi.org/10.62697/rmiie.v2i2.50>
- Guamán, J., & Rivera, Y. (2024). Fomentando el pensamiento reflexivo: estrategias para mejorar las habilidades de metacognición. *Revista Científica Dialnet* , 28-38.
- Izquierdo, R., García, D., & Ávila, C. (2020). Capacitación continua y desempeño docente: Una realidad invisibilizada. *EPISTEME KOINONIA Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 408.
- Medina, M. R. (16 de 02 de 2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. *Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú*.
doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Mejía, A. (01 de 08 de 2024). *Repositorio Digital Universidad Técnica de Babahoyo* . Obtenido de Repositorio Digital Universidad Técnica de Babahoyo :
<https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/17659/MEJIA%20GAIBOR%20ALEXIS%20JEAMPIERRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pibaque, D., & Larreal, A. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje: una mirada teórica hacia el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 9262-9278.
- Portilla, G., & Honorio, C. (21 de 01 de 2022). *Repositorio Digital de la UNiversidad del Santa Chimbote - Perú* . Obtenido de Repositorio Digital de la UNiversidad del Santa Chimbote - Perú :

<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3886/52400.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rengel, V. (05 de 09 de 2023). *Repositorio Digital de Universidad Israel*. Obtenido de

Repositorio Digital de Universidad Israel:

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/3867/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-TIC-378.242-2023-032.pdf>

Rondal, D. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación y su incidencia en el área de ciencias sociales, aplicado a los estudiantes de general básica. *Prometeo Conocimiento Científico* , 15 - 31.

Vallejo, S. (2022). La enseñanza de la Historia como base para la construcción de la identidad nacional: nudos críticos en el sistema educativo ecuatoriano. *Boletín de la Academia Nacional de la Historia* , 250.

Vizcaino, P., Maldonado, I., & Cedeño, R. (27 de 09 de 2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Revista Científica Ciencia Latina*, 9723-9762. doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

ANEXO 1

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTA 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega: **Soledad Yessenia Ramirez Mantilla**

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **"Aula Virtual para Afianzar el Aprendizaje de Estudios Sociales en el Tema El Mundo entre Guerras en el Siglo XIX y XX"**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: SOLEDAD YESSENIA RAMIREZ MANTILLA
Título obtenido: Licencia en Educación Primaria – Magister en Innovación y Liderazgo Educativo
C. I. 0923721773
E-mail: soledady.ramirez@educacion.gob.ec
Institución de Trabajo: Unidada Educativa Fiscal Durán
Cargo: Docente de Estudios Sociales
Años de experiencia en el área: 4 años



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- 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.

Tema: "

"

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: Me parece bastante novedosa y pertinente el uso del aula virtual, sin embargo; recomendaría que su usabilidad sea para más contenidos que puedan retroalimentarse entre sí.

Recomendaciones:

Implementar no solo un tema, sino el bloque de contenidos del área de Ciencias Sociales.

Que los docentes dominen su usabilidad para que puedan guiar con pertinencia a los estudiantes.

Implementar un espacio de chat entre compañeros no solo con el docente en el contexto de los contenidos de la asignatura para que se recopile datos de coevaluación entre pares.

Excelente trabajo sería bueno su réplica en otras asignaturas.

Lugar, fecha de validación: Durán, 14 de marzo 2024



Firma del especialista
Soledad Yessenia Ramírez Mantilla

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTA 2



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

MAESTRÍA EN EDUCACION MEDIADA POR LAS TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega: Maryory Urdaneta

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital “**PLATAFORMA DIGITAL PARA MEJORAR LA LECTURA, ORTOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA en los estudiantes del 5to Grado de Educación General Básica (EGB)**”. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Maryory Urdaneta
Título obtenido: PhD en Ingeniería Eléctrica
C.I.: 1759316126
E-mail: murdaneta@uisrael.edu.ec
Institución de Trabajo: Universidad Tecnológica Israel
Cargo: Docente
Años de experiencia en el área: 15



**Universidad
Israel**

ESPOG | Escuela de
Posgrados

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- 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.

Tema: "PLATAFORMA DIGITAL PARA MEJORAR LA LECTURA, ORTOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA en los estudiantes del 5to Grado de Educación General Básica (EGB)"

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	30				

Observaciones:.....
.....
.....

Recomendaciones: No están los contenidos y objetivos, en la Fase Aplicación el nombre de la actividad no puede ser HSP, debe haber instrucciones para cada actividad, los temas 2 y 3 están vacíos.

Lugar, fecha de validación: ...Quito 17 de marzo de 2024



MARYORY URDANETA
BERGARA

Firma del especialista
PhD. Maryory Urdaneta

FORMATO DE ENCUESTA ESTUDIANTES

¿Crees que el trabajo del profesor es creativo e interesante? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Está conforme con el desarrollo que utilizan los docentes para sugerir ejercicios *
planificados es el más apropiado y fácil de implementar?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Le resulta fácil captar la secuencia de actividades y lograr sus objetivos de aprendizaje? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Está usted de acuerdo que el uso de una plataforma virtual específica en el área de estudios sociales es necesaria para mejorar los aprendizajes? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Está usted de acuerdo que el uso de una plataforma virtual específica en el área de estudios sociales es necesaria para mejorar los aprendizajes? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

ANEXO 4

FORMATO DE ENCUESTA DOCENTES

¿Cree que las actividades que utiliza para desarrollar en su curso son interesantes o innovadoras? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Considera que el uso de un aula virtual específica para desarrollar sus clases de historia podría resultar innovadora e interesante para los estudiantes? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Está de acuerdo que la aplicación de actividades metodológicas interactivas y herramientas digitales ayudará a que los estudiantes aprendan acerca de la historia de la sociedad en los siglos XIX y XX? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Está de acuerdo que es importante y pertinente el aprendizaje de la historia a por *
medio de un EVA entorno virtual de aprendizaje?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Considera usted que la limitación de uso de herramientas digitales al impartir *
sus clases es debido a la falta de conocimiento que posee?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo