



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES**

**EVA PARA LA RETRALIMENTACION EN ESTUDIANTES DE 8VO "A"  
EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL COLEGIO  
"JOSÉ CORSINO CARDENAS"**

**BAQUERIZO MARCA JONATHAN DAVID  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CAMPAÑA MURILLO RUTH YAMILETH  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA  
2022**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES**

**EVA PARA LA RETRALIMENTACION EN ESTUDIANTES DE  
8VO "A" EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL  
COLEGIO  
"JOSÉ CORSINO CARDENAS"**

**BAQUERIZO MARCA JONATHAN DAVID  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CAMPAÑA MURILLO RUTH YAMILETH  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA  
2022**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O  
INTERVENCIÓN**

**EVA PARA LA RETRALIMENTACION EN ESTUDIANTES DE  
8VO "A" EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL  
COLEGIO  
"JOSÉ CORSINO CARDENAS"**

**BAQUERIZO MARCA JONATHAN DAVID  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CAMPAÑA MURILLO RUTH YAMILETH  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GUAICHA SORIANO KATTY MARLENE**

**MACHALA  
2022**

ELABORACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN  
BÁSICA SUPERIOR EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ING. JOSÉ CORSINO  
CÁRDENAS DE LA CIUDAD DE PASAJE

*Por* BAQUERIZO MARCA JONATHAN DAVID  
CAMPAÑA MURILLO RUTH YAMILETH

---

**Fecha de entrega:** 10-mar-2023 01:46p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2034094011

**Nombre del archivo:** TESIS-BAQUERIZO-CAMPA\_A-FINAL.docx (766.37K)

**Total de palabras:** 8856

**Total de caracteres:** 49227

# ELABORACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ING. JOSÉ CORSINO CÁRDENAS DE LA CIUDAD DE PASAJE

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

4%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

4%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 2%

Excluir bibliografía

Apagado

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, BAQUERIZO MARCA JONATHAN DAVID y CAMPAÑA MURILLO RUTH YAMILETH, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado EVA PARA LA RETRALIMENTACION EN ESTUDIANTES DE 8VO "A" EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL COLEGIO "JOSÉ CORSINO CARDENAS", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



BAQUERIZO MARCA JONATHAN DAVID

0706298650



CAMPAÑA MURILLO RUTH YAMILETH

0707053526

UNIVERSITAS  
MAGISTRO-  
RUM  
ET SCHOLAR-  
IUM

## Resumen

En la actualidad, se ha observado un aumento en la utilización de plataformas de aprendizaje virtual en el campo educativo. Muchas instituciones educativas han incorporado este tipo de tecnología en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Un entorno virtual se refiere a una plataforma en línea que permite la sustitución de los procesos educativos presenciales por entornos de aprendizaje virtuales, La implementación de esta tecnología en la educación brinda nuevas oportunidades tanto para los profesores como para los estudiantes en términos de enseñanza y aprendizaje. Además, puede aumentar el compromiso de los estudiantes y fortalecer sus conocimientos, mejorando tanto su aprendizaje afectivo como cognitivo

El propósito de este estudio es crear un entorno virtual de aprendizaje utilizando la plataforma Moodle como herramienta educativa para proporcionar retroalimentación en la asignatura de Estudios Sociales a estudiantes de 8vo grado en el Colegio “Corsino Cárdenas” de la ciudad de Pasaje.

La investigación tiene una metodología mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos. Para la recopilación de datos, se administró una entrevista a la docente y una encuesta a una muestra de 28 estudiantes para obtener información sobre su perfil digital. Los resultados obtenidos indican que los estudiantes tienen la capacidad de utilizar y desenvolverse adecuadamente en un entorno virtual.

En resumen, el desarrollo de un entorno virtual en la plataforma Moodle contribuye significativamente en la retroalimentación de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes, mejorando la metodología pedagógica de esta materia. Asimismo, esta herramienta ayudó a reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para los estudiantes como para el docente. En definitiva, la implementación de entornos virtuales de aprendizaje representa una solución para el diseño de nuevos planes curriculares centrados en la educación online, lo que permite que muchas personas que no tienen acceso a la educación presencial puedan acceder a una educación virtual. Además, estos entornos virtuales de aprendizaje facilitan un proceso educativo constante y sin interrupciones.

**Palabras clave:** Entorno Virtual de Aprendizaje, Proceso de enseñanza- aprendizaje, Estudios Sociales, Retroalimentación, Plataforma virtual “Moodle”.

## ABSTRACT

At present, there has been an increase in the use of virtual learning platforms in the educational field. Many educational institutions have incorporated this type of technology in their teaching and learning processes. A virtual environment refers to an online platform that allows the replacement of face-to-face educational processes with virtual learning environments. The implementation of this technology in education provides new opportunities for both teachers and students in terms of teaching and learning. In addition, it can increase students' engagement and strengthen their knowledge, improving both their affective and cognitive learning.

The purpose of this study is to create a virtual learning environment using the Moodle platform as an educational tool to provide feedback in the subject of Social Studies to 8th grade students at the "Corsino Cardenas" School in the city of Pasaje.

The research has a mixed methodology, combining qualitative and quantitative approaches. For data collection, an interview was administered to the teacher and a survey was administered to a sample of 28 students to obtain information about their digital profile. The results obtained indicate that students have the ability to use and perform adequately in a virtual environment.

In summary, the development of a virtual environment in the Moodle platform contributes significantly in the feedback of the Social Studies subject in students, improving the pedagogical methodology of this subject. Likewise, this tool helped to reinforce the teaching-learning process for both students and teacher. In short, the implementation of virtual learning environments represents a solution for the design of new curricular plans focused on online education, allowing many people who do not have access to face-to-face education to have access to virtual education. In addition, these virtual learning environments facilitate a constant and uninterrupted educational process.

**Key words:** Virtual Learning Environment, Teaching-Learning Process, Social Studies, Feedback, Virtual Platform "Moodle".

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS .....	8
1.1. Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés. ....	8
1.1.1.Planteamiento del Problema. ....	8
1.1.2.Localización del problema objeto de estudio.....	8
1.1.3.Problema central .....	9
1.1.4.Problemas complementarios .....	10
1.1.5.Objetivos de investigación.....	10
1.1.6.Población y muestra.....	11
1.1.7.Identificación y descripción de las unidades de investigación .....	11
1.1.8.Descripción de los participantes .....	11
1.1.9.Características de la investigación .....	12
1.2.Establecimiento de requerimientos .....	13
1.2.1.Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver.....	13
1.3.Justificación del requerimiento a satisfacer. ....	14
1.3.1.Marco referencial .....	14
1.3.2.Estado del Arte.....	20
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.....	23
2.1.Definición del Prototipo.....	23
2.2.Fundamentación teórica del prototipo .....	23
2.3.Objetivo del prototipo .....	24
2.4.Diseño de la herramienta Gamificada.....	24
2.5.Desarrollo del Entorno Virtual de Aprendizaje .....	25
2.6.Experimentación I.....	29
2.6.1.Evaluación y Reflexión.....	30

2.7.Experimentación II.....	32
2.7.1.Planeación.....	32
2.7.2.Experimentación.....	33
2.7.3.Evaluación y Reflexión.....	33
<b>CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....</b>	<b>45</b>
3.1.Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	45
3.2.CONCLUSIONES.....	46
3.3.RECOMENDACIONES.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49

### **INDICE DE FIGURAS**

Figura 1: Ubicación De En La Institución Ing. José Corsino Cárdenas .....	8
Figura 2 : Herramienta De Actividades Educaplay .....	27
Figura 3 : Herramienta De Gamificación Quizizz .....	27
Figura 4: Herramienta dinámica Goconqr .....	28
Figura 5: Representación Gráfica De La Pregunta 1 De La Encuesta .....	33
Figura 6: Representación gráfica de la pregunta 2 de la encuesta .....	35
Figura 7: Representación gráfica de la pregunta 3 de la encuesta .....	36
Figura 8: Representación gráfica de la pregunta 4 de la encuesta .....	37
Figura 9: Representación gráfica de la pregunta 5 de la encuesta .....	38
Figura 10: Representación gráfica de la pregunta 6 de la encuesta .....	39
Figura 11: Representación gráfica de la pregunta 7 de la encuesta .....	40
Figura 12: Representación gráfica de la pregunta 8 de la encuesta .....	41
Figura 13: Representación gráfica de la pregunta 9 de la encuesta .....	42

Figura 14: Representación gráfica de la pregunta 10 de la encuesta .....	43
--	----

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Descripción de los participantes .....	11
Tabla 2: Requerimientos y necesidades que el prototipo debe resolver .....	14
Tabla 3: Interpretación de los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento de evaluación en la Experiencia I.....	30
Tabla 4: Resultados obtenidos de la pregunta 1 de la encuesta .....	33
Tabla 5: Resultados obtenidos de la pregunta 2 de la encuesta .....	34
Tabla 6: Resultados obtenidos de la pregunta 3 de la encuesta .....	36
Tabla 7: Resultados obtenidos de la pregunta 4 de la encuesta .....	37
Tabla 8: Resultados obtenidos de la pregunta 5 de la encuesta .....	38
Tabla 9: Resultados obtenidos de la pregunta 6 de la encuesta .....	39
Tabla 10: Resultados obtenidos de la pregunta 7 de la encuesta .....	40
Tabla 11: Resultados obtenidos de la pregunta 8 de la encuesta .....	41
Tabla 12: Resultados obtenidos de la pregunta 9 de la encuesta .....	42
Tabla 13: Resultados obtenidos de la pregunta 10 de la encuesta .....	43

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad la situación en la que estamos atravesando es difícil ya que han existido diversos factores virales, por ende, todas las personas que se involucran en el contexto educativo pasaron de una modalidad educativa presencial a un estado híbrido brindando así una innovación educativa, y a su vez generando desafíos en las estrategias didácticas y metodológicas. Por ello el rol docente se vio enfocado en investigar y aplicar recursos y medios tecnológicos que permitan una mayor interacción del aprendizaje del estudiante, mediante el análisis de los recursos educativos a implementar en el PEA en su mayoría las instituciones educativas determinaron la usabilidad de un EVA.

Según Martínez (2020) el EVA favorece a perfeccionar a los alumnos a captar y endurecer su aprendizaje mediante la retroalimentación de la asignatura de estudios sociales, del Colegio del Ing. Corsino Cárdenas de la ciudad de pasaje, sin dejar de lado las herramientas interactivas que son intermediarios de una comunicación bidireccional entre docente – docente.

Si bien es cierto, en el contexto educativo los EVA han tenido una gran acogida en los distintos niveles de educación por su capacidad de alojamiento de información y la facilidad de acceder a ellos, brindando a los docentes la facilidad de generar contenidos conforme a las unidades y temáticas que abarcan en sus planificaciones.

Además, estas plataformas tienen diferentes beneficios que ayudan a los partícipes educativos en la inducción de las temáticas conllevándolas de esta manera a unas clases interactivas; cabe mencionar que estas plataformas educativas cumplen sus diferentes roles como es la versión gratuita y de paga sin dejar de lado que la versión gratuita tiene ciertas limitaciones.

Ubicándonos en la actualidad para mencionar un entorno virtual de aprendizaje es necesario determinar cómo y cuándo se puede implementar este recurso ya que demanda de tiempo, gastos y fases de implantación.

## CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

### 1.1.Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

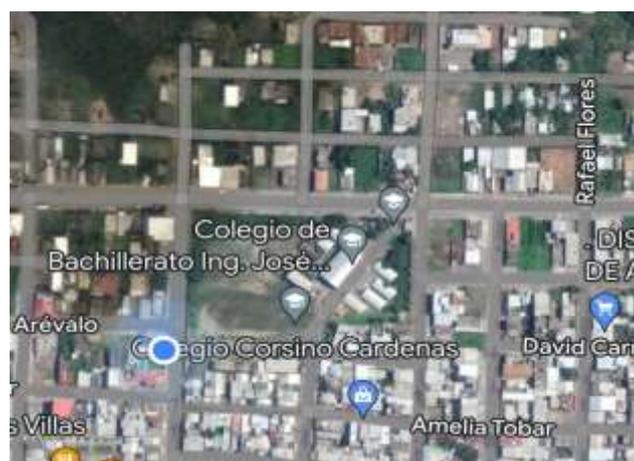
#### 1.1.1. Planteamiento del Problema.

En este apartado se aplicaron diferentes observaciones en la institución Ing. José Corsino Cárdenas las que se evidenció diferentes falencias en cuanto a la enseñanza de los estudiantes, es por ello que se tomó en cuenta la elaboración del recurso para que se puedan vincular con la tecnología y puedan tener los implementos necesarios para elaboración de sus trabajos con la finalidad de conocer un poco más sobre EVA el cual ayudan a innovar y mejorar el PEA.

Si bien es cierto con el apoyo de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), los alumnos podrán desplegar sus habilidades y destrezas al observar, analizar e interactuar con las diferentes actividades de este Moodle educativo. Por ejemplo, los alumnos se sentirán confiados, totalmente seguros cuando usen un EVA en su octavo año básico paralelo "A" para resolver problemas en la materia de estudios sociales.

#### 1.1.2. Localización del problema objeto de estudio.

**FIGURA 1: UBICACIÓN DE EN LA INSTITUCIÓN ING. JOSÉ CORSINO CÁRDENAS**



*Fuente: Google Maps*

El problema de investigación está ubicado geográficamente en:

- Nombre de la institución: Ing. José Corsino Cárdenas
- Código AMIE: 07H00813
- Tipo de educación: Regular.
- Nivel educativo que ofrece: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.
- Sostenimiento y recursos: Fiscal.
- Jornada: Matutina y Vespertina
- Curso: Octavo “A” de EGB –Estudios Sociales
- País: Ecuador
- Provincia: El Oro
- Código de la provincia de El Oro según el INEC: 07
- Cantón: Pasaje
- Parroquia: OCHOA LEON (MATRIZ)
- Zona urbana o rural: Urbana
- Modalidad: Presencial.
- Calles: Av. Enrique López e Independencia.

El objeto a investigar se encuentra Localizado en el Colegio Ing. Corsino Cárdenas, que se encuentra ubicado en el Cantón Pasaje; Parroquia Ochoa León, en la Av. Enrique López e Independencia.

### **1.1.3. Problema central**

Durante el análisis de selección de herramientas virtuales de aprendizaje educativo se ha tomado en cuenta la Herramienta “Moodle” que permite desarrollar entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, en el Colegio Ing. José Corsino Cárdenas de la ciudad de Pasaje, Por tanto, se considera a manera de pregunta:

¿Cómo influye la implementación del diseño de un entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, mediante la Herramienta “Moodle” con los estudiantes de 8vo año de educación básica en la institución Ing. José Corsino Cárdenas de la ciudad de Pasaje?

#### **1.1.4. Problemas complementarios**

- ¿Cuáles son los recursos educativos que se utilizan en el proceso de realimentación mediante el uso de las TIC?
- ¿Qué métodos y técnicas son aplicados en clases en el proceso de realimentación de la cátedra ya antes mencionada?
- ¿Qué aplicaciones digitales se aplicarán para la estimulación y retroalimentación de la asignatura de estudios sociales?

#### **1.1.5. Objetivos de investigación**

##### **Objetivo General**

Fomentar un ambiente virtual de enseñanza mediante la plataforma Moodle, mediante el recurso educativo para la realimentación de la cátedra de Estudios Sociales, en los alumnos de 8vo año de educación básica en la institución Ing. José Corsino Cárdenas de la ciudad de Pasaje.

##### **Objetivos Específicos**

- Aplicar un ambiente virtual de enseñanza para la realimentación en la cátedra de Estudio Sociales de 8vo año de Educación General Básica.
- Utilizar contenido académico mediante la utilización del texto del Ministerio de Educación de 8vo año General Baica.
- Evaluar el uso del modelo educativo E-learning en el proceso de estudio mediante la retroalimentación.
- Presentar a los estudiantes la rentabilidad del manejo del entorno virtual de aprendizaje para la retroalimentación de la asignatura de Estudios Sociales.

### **1.1.6. Población y muestra**

La siguiente investigación, la muestra a indagar es tanto estudiantil y docente de 8vo año en el área de Estudios Sociales del Colegio Corsino Cárdenas de Pasaje.

### **1.1.7. Identificación y descripción de las unidades de investigación**

En cuanto al campo de investigación que se ha tomado en cuenta es un docente de la asignatura de Estudios Sociales en lo cual se considera a 28 estudiantes de 8vo año de educación básica la institución educativa José Corsino Cárdenas de la ciudad de Pasaje.

### **1.1.8. Descripción de los participantes**

Para la realización de la presente investigación basada en diseño se tomó en cuenta a toda la población que corresponde a 8vo “A” EGB del Colegio José Corsino Cárdenas de la ciudad de pasaje; dicha muestra cubre 28 estudiantes como objetos de estudio en cuanto son 13 varones y 15 mujeres y 1 docente cuya representación es la siguiente:

***TABLA 1: DESCRIPCIÓN DE LOS PARTICIPANTES***

<b>Estudios Sociales UE. “Corsino Cárdenas” 8vo “A” E.G.B</b>	
<b>Mujeres</b>	15
<b>Varones</b>	13
<b>Docente</b>	1
<b>TOTAL:</b>	28

***Fuente: Elaboración Propia***

## **1.1.9. Características de la investigación**

### **1.1.9.1. Enfoque de la investigación**

En el presente proyecto investigación se realizará un enfoque mixto en el cual se planteará técnicas de una investigación basada específicamente de encuestas y entrevistas

Por lo tanto, el enfoque mixto según Otero (2019), manifiesta que:

El proceso de investigación mixto implica una recolección, análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que el investigador haya considerado necesarios para su estudio. Este método representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos (p. 19).

Dentro de la investigación científica podemos evidenciar dos enfoques los cuales son lo “cuantitativo” y lo “cualitativo”. Lo cuantitativo se caracteriza por que está dirigido a la recolección de información para poder analizarlos o medirlos estadísticamente, es decir el enfoque cuantitativo se basa en números. Mientras el enfoque cualitativo es el que trata de describir las cualidades de los datos obtenidos, o sea es un método que busca indagar o explorar fenómenos a investigar.

### **1.1.9.2. Nivel o alcance de la investigación**

El presente proyecto se basa en los enfoques exploratorios y descriptivos. Los estudios exploratorios nos permiten aproximar a fenómenos desconocidos aumentando así a la contribución de ideas, su estudio exploratorio se basa en descubrir y acercarnos al objetivo con la adecuada revisión literaria. Los estudios descriptivos nos ayudan estudiar sus características enfocándose con la finalidad de especificar propiedades importantes, se logra medir dos o más funciones para entender la manifestación del fenómeno.

### **1.1.9.3. Método de investigación.**

Esta investigación se fundamenta en el enfoque mixto del cual se va a usar las herramientas que son las encuestas y entrevistas; ya que propone evaluar e interpretar la información obtenida a través de métodos y técnicas avalados científicamente. Durante la investigación se llevó a cabo la observación no estructurada, la recolección de datos, se realizó una revisión bibliográfica de artículos científicos relacionados con el uso de la herramienta “Moodle” para así poder llegar a la profundidad del problema planteado. La investigación mixta permite indagar de manera más flexible así mismo la realidad se define por las interpretaciones de los investigadores.

### **1.2. Establecimiento de requerimientos**

Para el desarrollo de este trabajo, es necesario exigir requisitos consistentes para esta investigación, se incluye la disposición de los sujetos de estudio, en este caso se hizo participe al colegio de Ing. José Corsino Cárdenas. En esta institución educativa, los materiales de investigación utilizados son, requisitos de enseñanza, recursos, habilidades de estudio, docente de la asignatura y temas a investigar, haciéndolo a través de investigaciones debidamente basada en diseño para el correcto diseño del prototipo-.

El proyecto se enfoca en el diseño y desarrollo de un prototipo que implemente el uso de recursos técnicos educativos dentro de requerimientos basados en objetivos específicos y complementarios, que hemos identificado en nuestra investigación en la materia de estudios sociales, con recursos disponibles para el docente y los estudiantes en el aula.

#### **1.2.1. Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver.**

Para este proyecto investigativo se ha determinado varios requerimientos y necesidades que se desglosan en requerimientos técnicos o pedagógicos.

**TABLA 2: REQUERIMIENTOS Y NECESIDADES QUE EL PROTOTIPO DEBE RESOLVER**

<b>Requerimientos técnicos</b>	<b>Requerimiento pedagógico</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Creación de un EVA</li><li>• Elaboración del contenido digital</li><li>• Diseño del interfaz</li><li>• Dispositivos tecnológicos</li><li>• Excelente conexión a internet, para la correcta navegación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gamificación para la retroalimentación del Alumnado</li><li>• Colaboración del docente</li><li>• Participación activa del objeto de estudio</li><li>• Planificación curricular designada por la docente</li></ul>

*Fuente: Elaboración Propia*

### **1.3. Justificación del requerimiento a satisfacer.**

#### **1.3.1. Marco referencial**

##### **1.3.1.1. Referencias conceptuales**

###### **1.3.1.1.1. Entornos Virtuales de Aprendizaje**

En la actualidad, los entornos virtuales de aprendizaje, constituyen una herramienta básica en el aprendizaje presencial, por impulsar el aprendizaje, en el que se motiva a la construcción del conocimiento, en donde, el educando sea capaz de aprender de forma autónoma al utilizar de manera eficaz y eficiente las plataformas destinadas a ser instrumentos en la educación, por las posibilidades de comunicación didáctica, en el que no solo se busca aprender más, sino aprender de forma diferente, creando una metodología en torno a las herramientas desde los escenarios virtuales (Urquidi et al, 2019).

Con las nuevas tecnologías, la comunicación virtual y sus herramientas son un eje importante en la educación, ya que se constituyen en un elemento práctico y activo, a fin de desarrollar la transmisión de información, el cual está asociada a internet, y posibilita los momentos y

espacios adecuados para el aprendizaje autónomo de los participantes, por ser el conocimiento la fuente más importante de productividad y crecimiento (Tapia et al, 2019).

Esta metodología implica en primera instancia un desafío pedagógico, en el que se logre asegurar la cobertura y calidad del acceso a estos servicios digitales, con el fin de incorporar la información adecuada para ser compartida entre docentes y estudiantes, bajo directrices dirigidas a sistemas educativos de forma integral, que permitan potencializar el rendimiento escolar, por el acceso a todos sus beneficios (Garay et al, 2021).

#### **1.3.1.1.2. Educación**

El crecimiento profesional, moral y social del ser humano depende de la educación, por lo cual expresan que la educación es el medio para enriquecer la cultura y los valores; siendo el elemento principal para que el hombre cumpla con sus metas de vida (Bonilla et al, 2020). Es importante señalar que, la educación es la carta de presentación del hombre en la sociedad; por ende, sin la educación no existe progreso social.

#### **1.3.1.1.3. Educación virtual**

En cuanto al concepto de educación, es uno de los principales fundamentos que tiene el hombre para fomentar conocimiento y valores en la sociedad, lo que trae consigo satisfacción para el desarrollo social y profesional del ser humano. Tal y como menciona, Moya & et al (2020) “la educación virtual ha cambiado al hombre, incluso traspasando fronteras”; esto significa que, con ayuda de la tecnología, el hombre se ha adaptado a los diferentes modelos educativos, permitiendo que el ser humano, estudie desde el lugar de su preferencia y con comodidad.

Si bien es cierto la educación en los últimos cinco años, ha pasado por un proceso de transición, puesto que, debido al crecimiento de la tecnología, la educación ha pasado de ser la educación tradicional en virtual. Una de las cosas importantes dentro del ámbito virtual, es que la tecnología ha permitido la creación de diferentes herramientas que se consolidan como el mecanismo para el cumplimiento de los objetivos educacionales (Gómez et al, 2021).

A pesar de esto, para su adquisición, han aparecido algunas dificultades que de cierta manera no han podido permitir que la educación virtual sea accesible para todos, ya que su obtención

depende no solo de un computador sino también de internet; de lo contrario, al no contar con internet, la educación virtual, no será posible de llevarse a cabo (Huanca et al, 2020).

#### **1.3.1.1.4. Plataforma Moodle**

En el entorno virtual, la plataforma Moodle facilita los procesos de comunicación educacionales, entre los docentes y quienes forman parte del grupo de estudiantes; por lo cual, Bedregal & et al (2019) afirma que es una de las plataformas más importantes para educación presencial, semipresencial y virtual.

Entre las ventajas que brinda la plataforma Moodle, Vera & et al (2020) mencionan las siguientes: tabla de ventajas

- Los docentes pueden subir las actividades que deseen y en el tiempo que lo decidan
- Se pueden crear varios recursos en una sola unidad
- La plataforma puede ser personalizada las veces que se necesite
- Permite desarrollar habilidades en los estudiantes y docentes
- Permite que los estudiantes puedan realizar sus tareas a su ritmo
- La oportunidad para evaluar es para todos los participantes

#### **1.3.1.1.5. Gamificación**

La gamificación es un método de aprendizaje, el cual es utilizado mediante el juego; logrando la obtención de resultados positivos en la adquisición de conocimientos, para mejorar y desarrollar habilidades en los estudiantes (Higuita, 2018).

Por otro lado, Zambrano (2021) explica que existen dos tipos de gamificación; la primera es la intrínseca, que se refiere al uso de metodologías que promuevan la motivación en el estudiante de tal forma que los estudiantes puedan integrarse a cada actividad y su comportamiento sea positivista. El segundo, es la extrínseca, que permite que los estudiantes a través del juego aprendan, utilizando elementos que permitan dichas interacciones.

#### **1.3.1.1.6. E-learning**

Es importante recordar que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ofrecen oportunidades innovadoras de formación educativa en entornos creativos e innovadores, entre ellos, el e-learning que significa aprendizaje electrónico y está definido por el uso de herramientas electrónicas en la enseñanza – aprendizaje, con la opción de estudiar en línea en

las instituciones académicas que oferten cualquier tipo de carrera a nivel mundial (Abdelsalam et al, 2022).

Este método está apoyado en los medios y herramientas electrónicas digitales en donde se pueden utilizar dominios de aprendizaje en todas las áreas, creando un gran impacto en el desarrollo sostenible de la tecnología con enfoque pedagógico. E-learning incluye actividades multimedia online tales como la web, internet SD-ROM de video, televisión y radio. En definitiva, este modelo construye una vía de conexión que sobrepone los retos de la educación. (Sujit et al, 2018).

La correcta implementación del aula virtual nos ayuda a distribuir de forma cualitativa y cuantitativa los contenidos informativos y educativos de las diferentes entidades académicas, por ello, su uso permite reducir al máximo y en algunos casos eliminar, datos que ya no son necesarios, de tal forma que la información se mantiene actualizada y esto brinda tanto al docente como al estudiante, facilidad y accesibilidad a los bloques académicos (Torres & Condori, 2021)

#### **1.3.1.1.7. Herramientas de comunicación E-learning**

El uso de los dispositivos móviles actualmente crean un aporte significativo en procesos de enseñanza-aprendizaje, por los beneficios de comunicación que brindan en un entorno pedagógico, en donde docentes y estudiantes interactúan en un escenario de construcción del conocimiento que despierta el interés en la mediación de aprendizajes por la estimulación indirecta de la responsabilidad de autoeducación y educación compartida desde varios escenarios innovadores, con un enfoque en la enseñanza aprendizaje tanto sincrónica como asincrónica (Simaban et al, 2020).

La sociedad del conocimiento exige a las masas, de forma indirecta, el uso de la tecnología y en este aspecto, las instituciones educativas no pueden mantenerse al margen de este programa

que se ha convertido en una tendencia, por el desarrollo del aprendizaje participativo que contribuye a la construcción del conocimiento. Por su característica no presencial, esta herramienta aporta activamente en los conceptos comunicativos, por sus plataformas que pueden favorecer la integración social-educativa (Ortíz et al, 2021).

El e-Learning utiliza de forma sistemática, las tecnologías multimediales para optimizar la calidad del aprendizaje, desde el punto en el que los estudiantes desarrollarán capacidades de auto- búsqueda y autoaprendizaje por la interacción constante que tienen a las plataformas, de modo que es posible la facilidad de acceso a los diversos recursos y servicios con flexibilidad a la interacción con los mismos. De allí que son eliminadas las barreras de espacio y tiempo, por la autonomía de los procesos didácticos de enseñanza (Segovia & Hung, 2021).

#### **1.3.1.1.8. Comunicación sincrónica**

Los distintos modelos educativos pedagógicos, están basados en las competencias socio-constructivas, de allí que, la educación auto- formativa surge en la actualidad del uso de herramientas virtuales, las cuales están disponibles en todo momento. La comunicación sincrónica es aquella que permite la comunicación entre dos personas o más en un tiempo real en donde se vincula información y tiempo para la comunicación (Valdés.Mariceli et al, 2018)

La interacción virtual surge como respuesta a la globalización en busca de la productividad en el aprendizaje, bajo un contexto de con presencia y espacio-temporal común, surgiendo. por ello, la comunicación sincrónica y asincrónica en donde se transmiten contenidos que facilitan los procesos interactivos entre docentes y estudiantes, y en donde exista apropiación del conocimiento y su desarrollo, por ser ésta una herramienta didáctica de gran magnitud que abarca dimensiones tecnológicas en un ambiente educativo con un entorno práctico y colaborativo (Ramírez et al, 2021)

Por ello, la enseñanza desde entornos virtuales está asociada al uso de dispositivos móviles, y ello implica motivar en el estudiante, el aprendizaje autónomo, con el objetivo de desarrollar en el mismo, competencias y habilidades en torno al prototipo de educación sincrónica, propias de una comunicación tradicional, mediadas desde un espacio virtual, de manera simultánea y en el mismo espacio de tiempo, esto supone una mejor manera de aprender y trabajar., desde las distintas fuentes y canales de información disponibles (Canales & Silva, 2020).

#### **1.3.1.1.9. Comunicación asincrónica**

La comunicación asincrónica, está definida como la transmisión de datos con un intercambio intermitente, es decir en diferente tiempo, y espacio, sin el uso de un reloj que medie el momento del envío de información, ya que esta puede ser captada en el momento en que los participantes tengan un momento disponible de interacción. Este tipo de plataforma brinda la facilidad al estudiante de acceder a un sinnúmero de bibliografía sin la necesidad de estar presente en el momento en que llega la información; por ende, crea mayor seguridad e independencia en el autoaprendizaje y el desarrollo de las tareas docentes (Meza & Vásquez, 2021).

#### **1.3.1.1.10. El Aprendizaje en Entornos Virtuales de Aprendizaje E-learning.**

Este es un modelo educativo catalogado como instrucción en línea no presencial, es decir no es necesario que el estudiante esté presente. Esto se logra a través de la navegación en internet y permite el acceso en diferentes horarios de acuerdo a la necesidad, disponibilidad y habilidades., garantizando así el trabajo en equipo, y principalmente la formación de grupos de personas que no pueden acudir a las instituciones educativas, esto aumenta la responsabilidad y el deseo de autoaprendizaje (Zaldívar et al , 2020)

## **1.3.2. Estado del Arte**

### **1.3.2.1. Importancia de la retroalimentación para el aprendizaje.**

El aprendizaje y la retroalimentación están estrechamente relacionados y son fundamentales en el proceso de adquirir conocimientos y habilidades. El aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquieren nuevos conocimientos, habilidades y valores, y se modifica el comportamiento. El aprendizaje puede ocurrir de diferentes maneras, como a través de la observación, la experiencia, el estudio, la práctica y la reflexión.

La retroalimentación es una herramienta importante para el aprendizaje. Se refiere a la información que se proporciona a una persona sobre su desempeño o resultado, con el fin de mejorar su rendimiento. La retroalimentación puede ser positiva o negativa, y se puede proporcionar de diferentes maneras, como a través de comentarios verbales, calificaciones, evaluaciones y observaciones.

Espinoza (2021) indica que “es muy frecuente que los docentes implementen estrategias metodológicas y didácticas para lograr el mejor desempeño cognitivo, procedimental y actitudinal de sus estudiantes” (p.390); por ello la retroalimentación se considera como una técnica metodológica crucial para el aprendizaje porque proporciona información sobre lo que se ha hecho bien y lo que se puede mejorar. Esto ayuda a las personas a comprender mejor sus fortalezas y debilidades, y a enfocarse en mejorar su desempeño. La retroalimentación también puede ser motivadora, ya que puede ayudar a las personas a sentirse valoradas y reconocidas por su trabajo.

La retroalimentación es una herramienta esencial para el aprendizaje. Ayuda a las personas a mejorar su desempeño al proporcionar información valiosa y motivadora sobre su rendimiento., el aprendizaje y la retroalimentación son procesos continuos que se deben fomentar y valorar en todos los ámbitos de la vida.

### **1.3.2.2. Los entornos virtuales de aprendizaje en la práctica pedagógica.**

Álvarez y Álvarez (2015, como se citó Ibaceta y Villanueva, 2021) mencionan que “las prácticas pedagógicas son las acciones que cotidianamente los docentes realizan con los alumnos, principalmente en las aulas”(p.135), debido a ello en la actualidad en diversos contextos educativos los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) se convierten en una herramienta muy útil para la práctica pedagógica, ya que ofrecen muchas ventajas en términos de flexibilidad, accesibilidad y personalización del aprendizaje.

Los EVA permiten la enseñanza a distancia, el aprendizaje autónomo, la personalización del aprendizaje, la colaboración en línea y la evaluación y retroalimentación del desempeño de los estudiantes. Los materiales de aprendizaje están disponibles en línea y se pueden acceder en cualquier momento y lugar, lo que significa que los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y según sus propias necesidades.

Por otro lado, los profesores pueden diseñar actividades y tareas que se ajusten al nivel y estilo de aprendizaje de cada estudiante, y pueden proporcionar retroalimentación personalizada. Las herramientas de colaboración en línea permiten la colaboración entre estudiantes y con el profesor, lo que facilita el intercambio de ideas y la resolución de problemas en grupo. En resumen, los EVA ofrecen una variedad de ventajas para los estudiantes y los profesores, lo que los convierte en una herramienta fundamental en la práctica pedagógica.

### **1.3.2.3. Entorno virtual de aprendizaje para la retroalimentación**

El aprendizaje virtual beneficia a la sociedad del aprendizaje al desarrollar habilidades como la organización de la información, el uso de nuevos conceptos y el refuerzo del lenguaje, todo lo cual favorece a la comunicación y las conexiones (Aguilar, 2020).

### **1.3.2.4. Entorno virtual de aprendizaje**

De esta manera, en la actualidad existe la necesidad de encontrar formas de implementar herramientas de enseñanza asociadas a entornos virtuales de aprendizaje de tal manera que se creen relaciones entre el razonamiento técnico y el formativo (Cedeño y Murillo, 2019), de esta

manera el entorno virtual de aprendizaje (EVA) ofrece una variedad de herramientas y recursos que pueden ser utilizados para proporcionar retroalimentación a los estudiantes.

#### **1.3.2.5. Plataforma virtual “Moodle”**

En una de las investigaciones realizada por Salas (2019) sobre el “Uso de la plataforma virtual Moodle y el desempeño académico en estudiantes de comunicación” demuestra que esta plataforma ha permitido que los estudiantes participen activamente en las diferentes actividades que el docente les asigna, de tal forma que se manifiesta que el 96% de los estudiantes prefieren la plataforma Moodle como una forma cómoda e interactiva para cumplir con las responsabilidades académicas (p.2)

Mientras tanto, Rivero & et al (2020) en uno de sus artículos de “La plataforma Moodle como recurso tecnológico de complemento para la función docente universitaria” alude que la usabilidad de esta plataforma a pesar de que sea una de las plataformas más interactivas para los estudiantes, se ha convertido en uno de los retos que ha tenido que pasar el docente tradicional, puesto que la transmisión del sistema educativo al virtual, ha obligado a los docentes a adaptarse a los avances tecnológicos de tal forma que puedan estar inmersos en una sociedad altamente digitalizada y para ello, la utilización de la plataforma Moodle ha sido el camino para lograrlo.

Para consolidar lo dicho, autores como Viteri et al, (2021) realizaron un estudio sobre “La plataforma Moodle como ambiente de aprendizaje de estudiantes universitarios” donde explican que a pesar de que ya tenga diecinueve años desde su creación, a partir de la emergencia sanitaria mundial del COVID-19, ha sido determinada como parte de las estrategias educativas basadas en el constructivismo, la misma que en la actualidad es una de las plataformas innovadoras tanto para la docencia como para los estudiantes.

Esto significa que, la plataforma Moodle ha sido de gran aporte para el sistema educativo, permitiendo no solo la interacción entre docentes y estudiantes, sino también a promovido el

desarrollo de habilidades en quienes usan esta plataforma con fines académicos. Si bien es cierto, esta plataforma incentiva a la evaluación de conocimientos, de tal forma que la retroalimentación, la cooperación y participación sean los pilares fundamentales para la operacionalización del mismo, hasta tal punto de que, el sistema educativo mejore.

## **CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO**

### **2.1. Definición del Prototipo**

Actualmente, la investigación que se está desarrollando de tal manera que los estudiantes percibiendo sus clases, la cual van encontrando herramientas digitales más a menudo cada día que ayudan a la formación de los estudiantes, por eso los docentes no pueden quedarse atrás en el manejo de dichas herramientas para que el docente las adopte una postura de facilitar y guiar a sus estudiantes a través de estos recursos, incluida la orientación a los padres de familia sobre cómo usarlos correctamente.

Como resultado de Moodle, los estudiantes pueden recibir comentarios sobre temas que son más complejos o confusos, pueden hacerlo a través de la materia de estudios sociales, además de tener un dominio de los recursos digitales y aplicar sus habilidades en tecnología. Es verdadero que implementar Moodle en los sistemas educativos no es fácil; sin embargo, vale la pena considerarlo debido a que ayuda a los estudiantes a aprender nuevas materias a través de herramientas tecnológicas, por eso se hace la propuesta de implementar un prototipo que contribuya al desarrollo y así tener un mejor aprendizaje en los alumnos del Colegio de Bachillerato Ing. José Corsino Cárdenas con el fin de mejorar el desarrollo educativo de sus estudiantes.

### **2.2. Fundamentación teórica del prototipo**

#### **TIC**

Las tecnologías de la información y la comunicación, o TIC, son nuevos avances tecnológicos que se encuentran en la sociedad moderna. Ayudan a facilitar la comunicación, la educación,

la atención médica y muchos otros procesos. Las TIC se almacenan, procesan y transmiten con el fin de mejorar, innovar y actualizar los métodos de enseñanza-aprendizaje. Esto se hace para acomodar las necesidades del docente y del estudiante para mejorar su proceso.

### **2.3. Objetivo del prototipo**

#### **Objetivo general**

Diseñar una plataforma educativa “Moodle” que permita la realimentación a los estudiantes de 8vo año de educación general básica paralelo “A” en el área de Estudios Sociales del colegio Ing. Corsino Cárdenas

#### **Objetivos específicos**

- ✓ Revisar el contenido que abarca el libro del Ministerio de Educación del área de Estudio Sociales de 8vo Año de educación Básica.
- ✓ Generar contenido en el Moodle en base a la revisión ejecutada en el libro mencionado anteriormente.
- ✓ Aplicar los contenidos generados en la plataforma Moodle mediante la utilización de herramientas interactivas y evaluativas.
- ✓ Evaluar la inserción de dicha plataforma como elemento retroalimentador del aprendizaje bajo el modelo PACIE y metodología mixta.
- ✓ Presentar los resultados de la evaluación implementada para la determinación, alcance, usabilidad y rentabilidad al usar un entorno virtual de aprendizaje

### **2.4. Diseño de la herramienta Gamificada**

El prototipo estará diseñado en “Moodle” en el cual se ha considerado que metodología PACIE con significado entre sus siglas: P (presencia), A (alcance), C (capacitación), I (interacción), E (e-learning), constituye un elemento virtual de tutoría activa que ofrece un acompañamiento humanístico y motivador para el educando, de modo que es posible la interacción tecno-

pedagógico en un sistema online compartido, donde el docente es el impulsor de los procesos de aprendizaje con el objetivo de disminuir los índices de deserción en los cursos de enseñanza online (Basantes et al, 2018).

Este tipo de interacción virtual vincula de forma sencilla e intuitiva los programas de aprendizaje compartido en el medio, los cuales cumplirán con el objetivo de correcta utilización de las TICS, que alcancen los estándares de calidad en base a las destrezas formativas empleados en el personal docente para potencializar esta metodología con enfoque pedagógico, constructivista y socio crítico, desde escenarios que apoyan y fortalecen las prácticas de enseñanza – aprendizaje curricular y extracurricular (Cobos et al, 2020).

En este aspecto, la metodología PACIE permite el uso de contenidos educativos virtuales desde la construcción del conocimiento de una manera sistemática y organizada, en el que a través de las actividades interactivas en el grupo se motiva a los educandos a compartir una información combinada, por ser este recurso una plataforma interactiva y comunicacional con bloque estructural en la participación formativa (Pástor et al, 2018).

## **2.5. Desarrollo del Entorno Virtual de Aprendizaje**

El lanzamiento de la plataforma Moodle en el Colegio Ing. José Corsino Cárdenas ha sido muy bien recibido por los alumnos de octavo de educación básica, considerando la capacitación dirigida a docentes, donde se adaptan al diseño y a los contenidos fáciles de usar.

Esta herramienta de realimentación permite a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos en las clases de ciencias sociales, todo implementado y creado en herramientas educativas como Educaplay, Kahoot, donde los estudiantes pueden resolver problemas de temas impartidos por el docente.

Esta plataforma se la puede utilizar en cualquier lugar ya que nos brinda actividades lúdicas de realimentación para que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos en las clases

de estudios sociales; Todo el contenido está desarrollado en recursos educativos como Educaplay, Kahoot, donde los estudiantes pueden solucionar inquietudes o problemas de temas impartidos por el docente.

El acceso a la plataforma es a través del enlace [miaulavirtual.aulacienciasexperimentales.com](http://miaulavirtual.aulacienciasexperimentales.com) el cual se puede visualizar en un dispositivo móvil con acceso a internet, los alumnos se han registrado previamente en la clase, colocando como usuario su número de cedula y la contraseña.

Ya cuando los alumnos se encuentren en la plataforma de Moodle, podrán acceder a recursos de refuerzo como libros temáticos, módulos de enseñanza y foros de discusión, en donde los usuarios podrán tener acceso a todas sus preguntas e inquietudes.



**Fuente:** <http://miaulavirtual.aulacienciasexperimentales.com/course/view.php?id=6>

decidió utilizar 4 herramientas para interactuar con los estudiantes de una manera dinámica, rápida y fácil, que se describen a continuación.

## EDUCAPLAY

Es una herramienta en línea gratuita que puede hacer actividades interactivas, puede hacer acertijos, sopa de letras, etc. Esta plataforma tiene todo integrado para incrustar actividades en Moodle sin tener que salir de dicha herramienta

**FIGURA 2 : HERRAMIENTA DE ACTIVIDADES EDUCAPLAY**

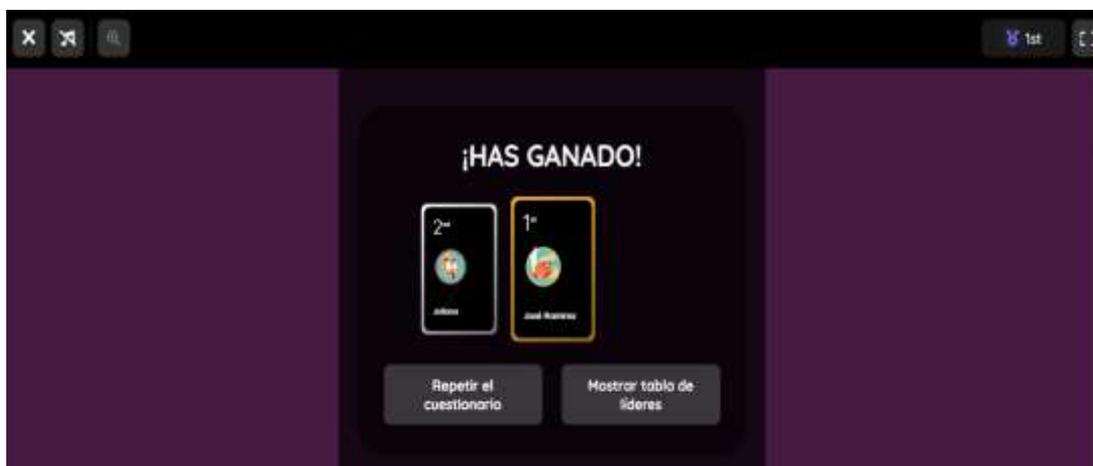


**Fuente:** <https://es.educaplay.com/>

## QUIZZZ

Esta herramienta de juego permite a los estudiantes aprender mientras se divierten, permite a los docentes crear cuestionarios de diferentes materias, niveles y tipos. Algunos incluso utilizan cuestionarios creados por otros docentes dentro de la plataforma.

**FIGURA 3 : HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ**



*Fuente: <https://quizizz.com/>*

## GOCONQR

Esta herramienta online nos permite realizar diversos trabajos de forma dinámica sin necesidad de ningún software instalado. Esto incluye mapas mentales organizados por estudiantes en un grupo escolar, con la capacidad de involucrar a 28 participantes en el análisis de los puntos clave que se enseñan en las clases. Al crear organizadores gráficos, los estudiantes pueden recordar de manera efectiva los puntos clave que se enseñan en las clases.

**FIGURA 4: HERRAMIENTA DINÁMICA GOCONQR**



*Fuente: <https://www.goconqr.com/es>*

## 2.6 Experiencia I

### 2.6.1 Planeación:

#### Usuarios o participantes

Los participantes que se incluyeron en la investigación es la docente encargada de la asignatura de Estudios Sociales del Colegio de Bachillerato “José Corsino Cárdenas”.

#### Perfil del docente:

Curiosidad de conocer herramientas tecnológicas, interés de conocer el interfaz de la herramienta, respetuoso, ordenado, preparado y competitivo.

**Método:** El método que se utiliza en esta investigación está basada en la utilización y aplicación del método Cualitativo- cualitativo

**Técnica:** Entrevista

**Instrumentos y procedimientos de recolección de datos:** Banco de preguntas

Entrevista: Dirigida al docente para poder tener un resultado específico respecto a la utilización de esta plataforma en la cátedra de Estudios Sociales en el 8vo año paralelo “A” del colegio de Bachillerato “José Corsino Cárdenas” en la ciudad de Pasaje.

**Recursos:** Entre los recursos que se han aplicado para la entrevista son los siguientes:

computador, webcam, EVA, internet,

Lugar: Domicilio Tiempo: Colegio de Bachillerato Corsino Cárdenas, 30 minutos Medio: Videoconferencia

## **2.6. Experimentación I**

En la primera experiencia de la investigación se enfocó en enseñar el interfaz del Entorno Virtual de aprendizaje, mediante una reunión en zoom, la misma que estuvo presente la Mgtr. Gabriela Ximena Baquerizo Marca a cargo de la asignatura de Estudios Sociales en el cual pudo visualizar, los recursos, y las distintas actividades de retroalimentación que se pueden implementar dentro de la misma. A continuación, se redactarán las actividades.

1. Se inició presentando el tema de Titulación con sus respectivos objetivos
2. Como siguiente punto pasamos a nuestro prototipo
3. Explicación del prototipo (funciones y beneficios)
4. Observar la interfaz del mismo y visualizar detalladamente los recursos anclados
5. Una vez explicado todo el prototipo, pasamos a realizar la entrevista a la docente
6. Mediante la entrevista realizada, obtuvimos unos resultados positivos la cual a la docente le agrado nuestra propuesta mediante la herramienta “Moodle”

### 2.6.1. Evaluación y Reflexión

Para la evaluación del prototipo en la experiencia 1 se realizó la recolección de datos a través de una encuesta hacia el docente y así determinar posibles mejoras.

A continuación, se especifica la pregunta 1,2,3, de la encuesta efectuada.

**TABLA 3: INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN EN LA EXPERIENCIA I**

Ítem	Enunciado	Análisis
1	¿Aplica usted algún Entorno Virtual de Aprendizaje en el aula de clases?	La docente de Estudios Sociales comento que no utiliza un EVA en su aula de clases, pero que le gustaría usar uno
2	¿Le gustaría a usted implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje para la retroalimentación dentro del salón de clase?	En el siguiente ítem la docente respondió que valora favorablemente a la utilización del EVA para el desarrollo de los contenidos y la retroalimentación de la asignatura de Estudios Sociales
3	¿Considera usted que gracias a la implantación de las TIC los alumnos tendrán un mejor rendimiento académico?	Las TIC en la actualidad es un apoyo incondicional para los estudiantes ya que les permite auto educarse y crecer sus conocimientos mediante dichas herramientas sin importar la hora ni el lugar
4	¿Considera que un Entorno Virtual es de gran apoyo para el aprendizaje de los estudiantes?	Un EVA si es de gran apoyo para el aprendizaje de los estudiantes ya que ellos tienen a disposición los contenidos, tareas, evaluaciones de sus clases
5	. ¿Qué tipo de software, contenidos o herramientas tecnológicas ha utilizado?	Para impartir las clases se ha utilizado herramientas tecnológicas como: proyector, celular, Tablet y los contenidos desarrollados en canva para que sea más interactiva las clases

6	¿Considera que el material distribuido por cada tema de clase, le es de ayuda para resolver las actividades propuestas?	Es importante que el material distribuido en cada tema de clase sea lo suficientemente claro y completo como para que los estudiantes puedan comprender los conceptos y temas tratados en la clase. De esta manera, podrán aplicar estos conocimientos para resolver las actividades propuestas con mayor facilidad. También es importante que el material esté actualizado y sea relevante para los objetivos de la clase.
7	¿Cree que el tiempo programado para realizar las actividades de retroalimentación es adecuado?	En general, es importante que el tiempo programado para realizar las actividades de retroalimentación sea lo suficientemente adecuado para permitir que los participantes puedan reflexionar y proporcionar comentarios significativos y útiles. Para ello, es recomendable que se tenga en cuenta la complejidad de las actividades, el número de participantes y la cantidad de información a analizar, para determinar el tiempo necesario para llevar a cabo estas actividades de manera efectiva.
8	¿Entiende usted que la elaboración de un EVA será de gran ayuda para los estudiantes al momento de acceder al material de estudio?	Claro que sí ya que un EVA puede ser de gran ayuda para los estudiantes al momento de acceder al material de estudio, ya que permite un acceso más fácil y flexible a los recursos educativos y fomenta la interacción y colaboración en línea entre los estudiantes.
9	¿Como define la implementación de este EVA en su asignatura?	La implementación de un EVA en una asignatura de estudios sociales podría ofrecer una plataforma en línea para que los estudiantes accedan a recursos educativos, interactúen y colaboren en línea, y realicen evaluaciones en línea, lo que podría mejorar la comprensión y el aprendizaje de los temas tratados en la asignatura.
10	¿Cuáles serían sus expectativas en el futuro con la utilización de un EVA?	En resumen, las expectativas en el futuro con la utilización de un EVA son la mejora de la flexibilidad, la interacción y colaboración entre los estudiantes y el profesorado, la personalización del aprendizaje y el análisis de datos sobre

		el rendimiento de los estudiantes para una enseñanza más efectiva.
Mejoras a realizar:		
Con el análisis de las respuestas a las preguntas del cuestionario aplicado podemos identificar cuáles son las mejoras que se deben realizar en el prototipo: Ninguna		

*Nota: Tabla de resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de evaluación al docente de la asignatura Estudios Sociales en el 8vo “A” EGB durante la Experiencia I.*

*Elaborado por los Autores*

### **Análisis general**

Los resultados obtenidos de la encuesta realizada reflejan que la docente respondió favorablemente en relación a la estructura del prototipo, seguido del desarrollo de los contenidos que se realiza en el EVA, evidenciando que se logra cumplir con el objetivo general del proyecto basado en diseño, así mediante la aplicación del prototipo para el desarrollo de los contenidos se ve reflejada por los resultados que tiene buena interfaz y facilidad de manejo para su fácil aplicación dentro del aula, aprovechando así recursos multimedia que pueden ser creados por el docente mismo en su totalidad o tomar material didáctico digital descargado de páginas seguras.

## **2.7. Experimentación II**

### **2.7.1. Planeación**

Después de la primera experiencia con el docente de la asignatura de Estudios Sociales, se tomaron en cuenta los comentarios positivos que nos dio sobre el EVA enfocado a la retroalimentación, por lo tanto, se muestra la planeación correspondiente a la segunda experiencia del EVA con los estudiantes pertenecientes al 8vo “A” EGB

- Participantes: Estudiantes del 8vo “A” EGB
- Instrumento de recolección de datos: Encuesta
- Instrumento de análisis de datos: Software IBM SPSS
- Fecha: viernes 27 de enero/2023
- Hora: 10:40-11:20

- Medio: Presencial

### 2.7.2. Experimentación

### 2.7.3. Evaluación y Reflexión

Los usuarios han reportado que el ambiente virtual de enseñanza ha cumplido con su perspectiva. Ahora, los estudiantes también tienen acceso a materiales de apoyo para cada tema y se ha realizado una modificación en cuanto al interfaz, ahora está más llamativo e interactivo. Estas mejoras permiten que los estudiantes se centren en la realimentación de la cátedra y refuercen el pensamiento en clase. Además, el EVA cuenta con la aprobación del Ministerio de Educación y se ofrecen diversas actividades interactivas para que los estudiantes puedan participar.

#### Análisis de datos Pregunta 1:

Desde su punto de vista considera usted que las herramientas tecnológicas son un gran apoyo en la educación

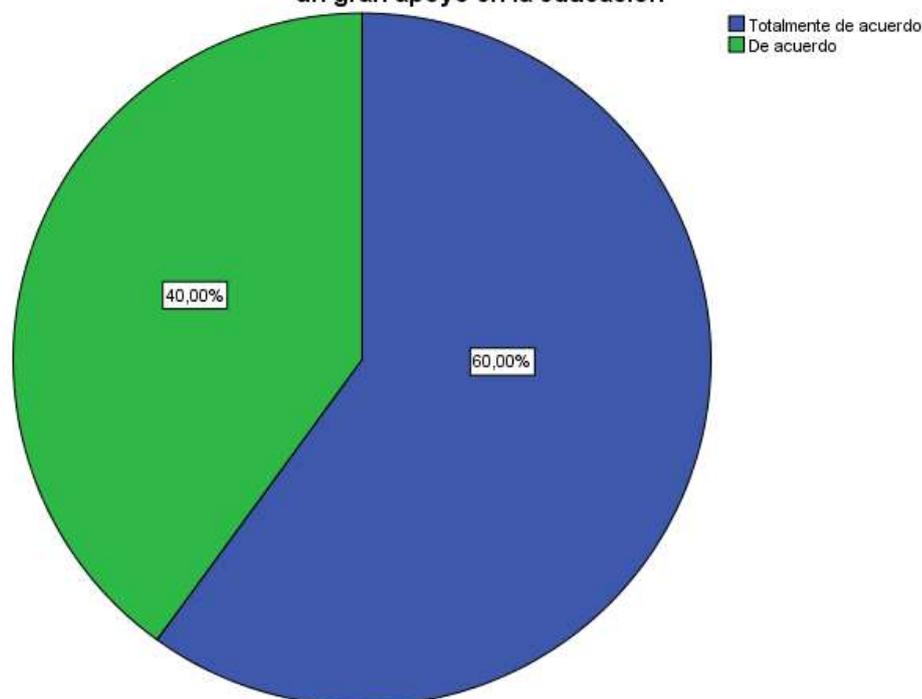
**TABLA 4: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	6	21,4	60,0	60,0
	De acuerdo	4	14,3	40,0	100,0
	Total	10	35,7	100,0	
Perdidos	Sistema	18	64,3		
Total		28	100,0		

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 5: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA**

Desde su punto de vista considera usted que las herramientas tecnológicas son un gran apoyo en la educación



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

### Análisis e interpretación

En base a la pregunta planteada en la encuesta de satisfacción la población nos manifestó que el 60% nos indica que están totalmente de acuerdo que las herramientas tecnológicas son de gran aporte a la educación mientras que el 40% manifiestan que están de acuerdo

### Análisis de datos Pregunta 2

Está usted de acuerdo en recibir instrucción sobre herramientas tecnológicas

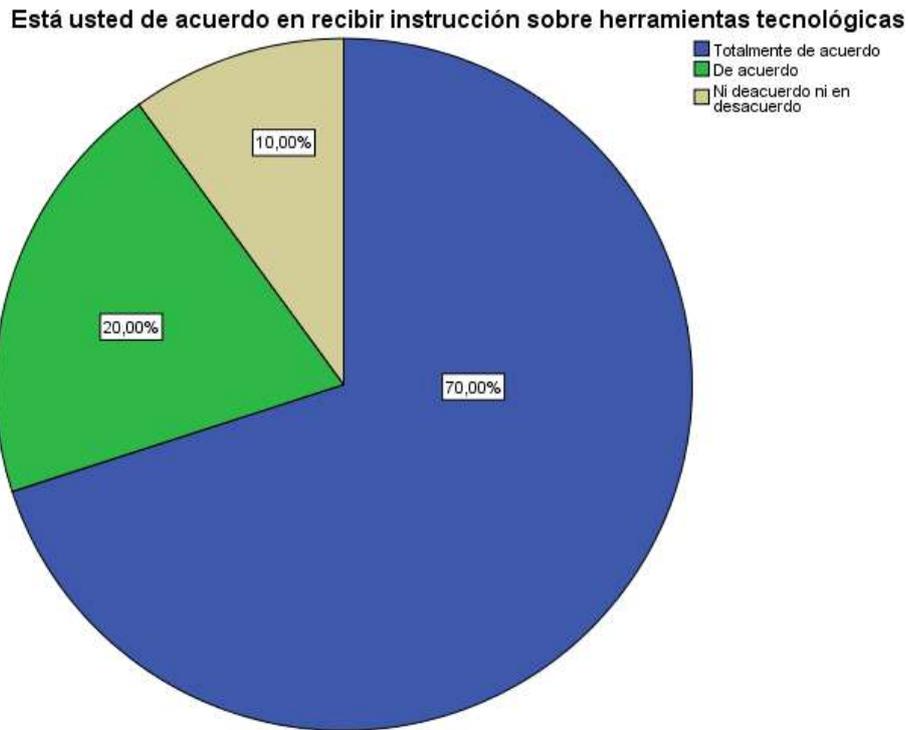
**TABLA 5: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	7	25,0	70,0	70,0
	De acuerdo	2	7,1	20,0	90,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3,6	10,0	100,0

Total	10	35,7	100,0
Perdidos Sistema	18	64,3	
Total	28	100,0	

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 6: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA**



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

#### Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en base a esta pregunta dentro de la población identificada y mencionada anteriormente, nos da los siguientes porcentajes: 70% está totalmente de acuerdo en recibir instrucciones sobre herramientas tecnológicas, en cambio el 20% manifiesta que está de acuerdo y por último el 10% están neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo en recibir instrucciones

#### **Análisis de datos Pregunta 3:**

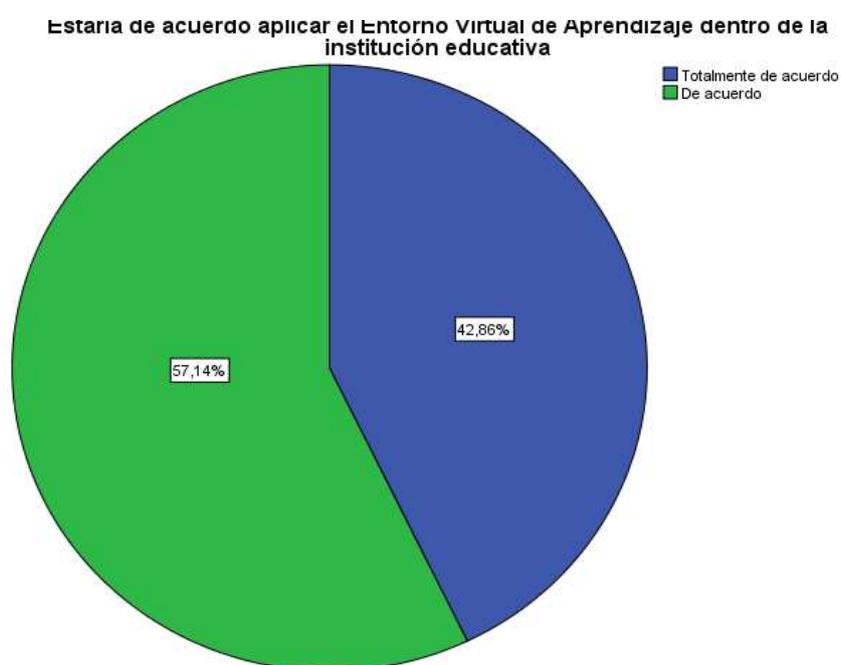
**Estaría de acuerdo aplicar el Entorno Virtual de Aprendizaje dentro de la institución educativa**

**TABLA 6: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	12	42,9	42,9	42,9
	De acuerdo	16	57,1	57,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 7: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA**



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

Análisis e interpretación

En esta pregunta podemos identificar claramente lo importante que es aplicar EVA dentro de las instituciones educativas, cuya población en su mayoría con un porcentaje de 57,14% indica que están totalmente de acuerdo que se aplique dicho entorno, mientras que con un 42,86% nos manifiesta que están de acuerdo

**Análisis de datos Pregunta 4:**

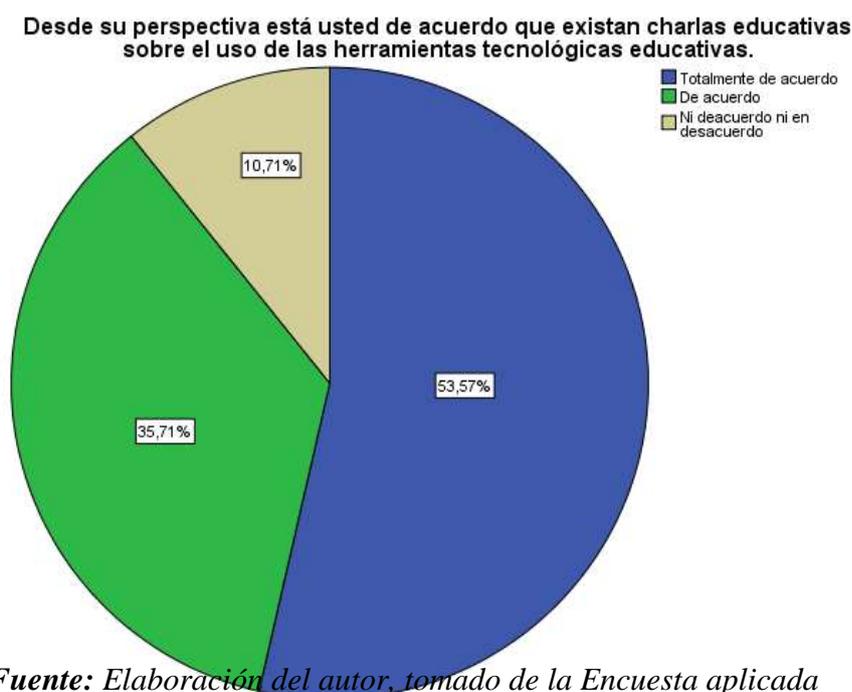
**Desde su perspectiva está usted de acuerdo que existan charlas educativas sobre el uso de las herramientas tecnológicas educativas**

**TABLA 7: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	15	53,6	53,6	53,6
	De acuerdo	10	35,7	35,7	89,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10,7	10,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 8: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA**



### **Análisis e interpretación**

En esta pregunta podemos identificar claramente que el 53,57% de los encuestados están totalmente de acuerdo que existan capacitaciones sobre el uso de herramientas tecnológicas educativas, por otro lado, con el 35,71 indica que están medianamente de acuerdo, mientras que con el 10,72% están ni de acuerdo ni en desacuerdo que se realicen dichas capacitaciones

### Análisis de datos Pregunta 5:

**Considera usted importante utilizar el enfoque constructivista dentro del aula de clases para aprender de manera dinámica y divertida**

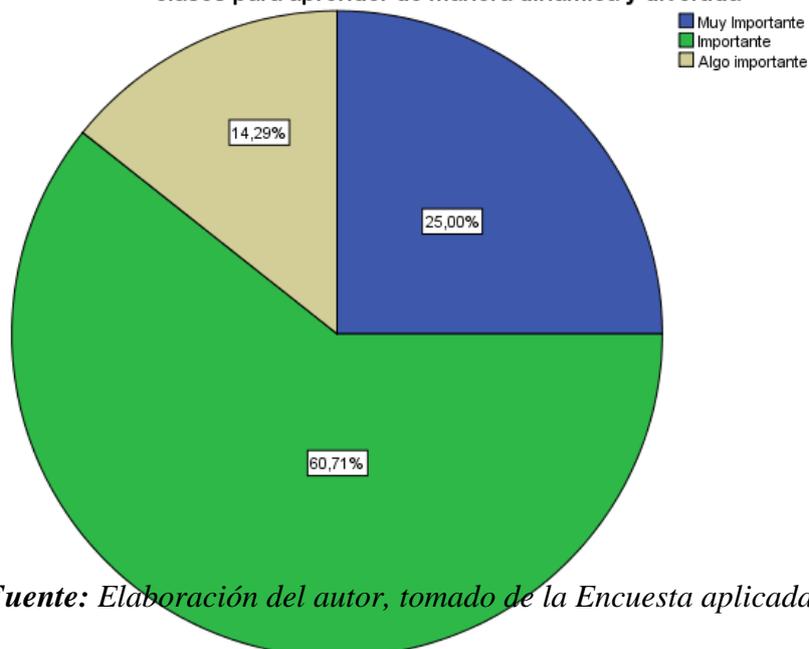
**TABLA 8: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy Importante	7	25,0	25,0	25,0
	Importante	17	60,7	60,7	85,7
	Algo importante	4	14,3	14,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 9: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA**

**Considera usted importante utilizar el enfoque constructivista dentro del aula de clases para aprender de manera dinámica y divertida**



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

### Análisis e interpretación

En base a la pregunta un 60,71% de la población manifiesta que es muy importante utilizar el enfoque constructivista ya que el alumno construye su propio conocimiento, con un 25% los

encuestados responde que es importante en dicho enfoque dentro del salón de clase, con un 14,29% no dicen que es algo importante el enfoque constructivista este dentro del aula de clase

### Análisis de datos Pregunta 6:

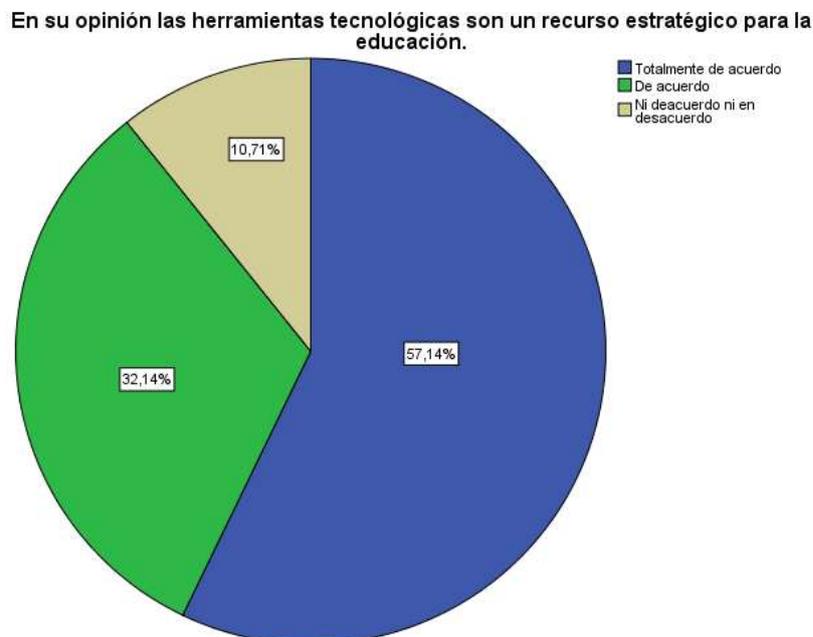
**En su opinión las herramientas tecnológicas son un recurso estratégico para la educación.**

**TABLA 9: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	16	57,1	57,1	57,1
De acuerdo	9	32,1	32,1	89,3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10,7	10,7	100,0
Total	28	100,0	100,0	

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 18: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA**



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

### Análisis e interpretación

Se evidencio que el 57,14% afirma que las herramientas tecnológicas son recursos estratégicos para la educación la cual ayuda que las clases se impartan de un forma más interactiva y

dinámica, mientras que un 32,14% de los encuestados están de acuerdo que las herramientas tecnológicas sean un recurso estratégico, en cambio el 10,71% nos manifestaron que estaba ni de acuerdo ni en desacuerdo

**Análisis de datos Pregunta 7:**

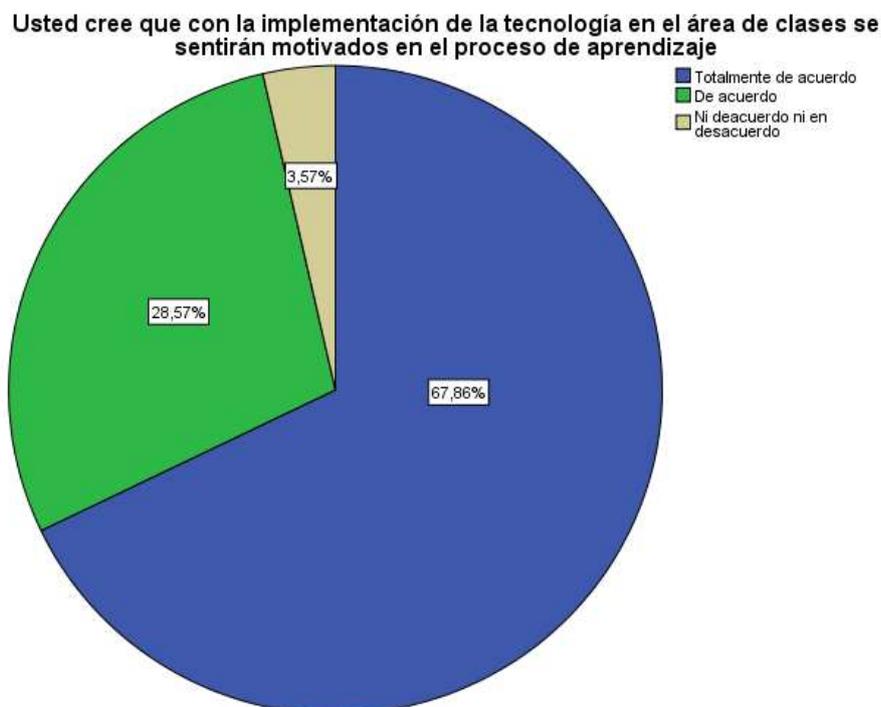
**Usted cree que con la implementación de la tecnología en el área de clases se sentirán motivados en el proceso de aprendizaje**

**TABLA 10: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	19	67,9	67,9	67,9
De acuerdo	8	28,6	28,6	96,4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3,6	3,6	100,0
Total	28	100,0	100,0	

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 27: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA**



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

### Análisis e interpretación

Según el análisis de la encuesta aplicada a nuestro objeto de estudio, que un 67,86% están totalmente de acuerdo que se implemente la tecnología en su área de clases ya que de esta manera se sienten más motivados, mientras que un 28,57% nos comentan que están de acuerdo y un 3,57% ni de acuerdo ni en desacuerdo, debido a la distracción que podría presentarse.

### Análisis de datos Pregunta 8:

#### Qué tan importante les resulta que exista clases dinámicas e interactivas usando un Entorno Virtual de Aprendizaje

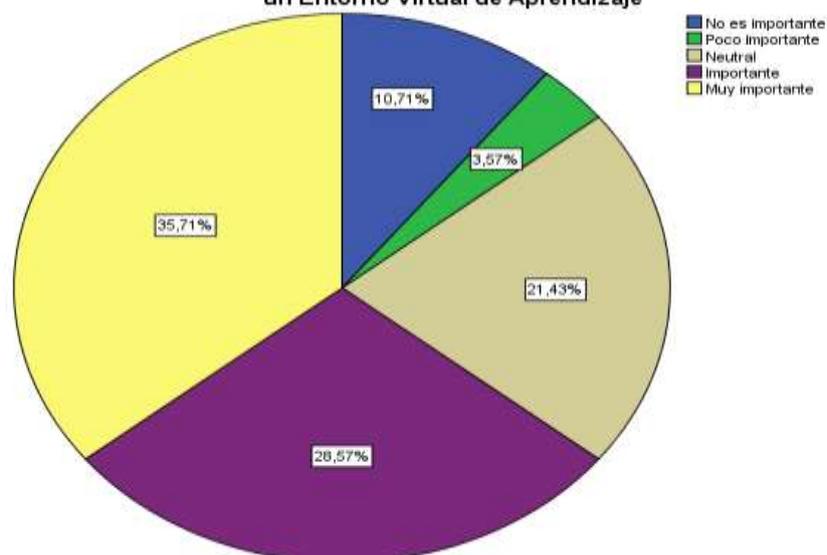
**TABLA 11: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No es importante	3	10,7	10,7	10,7
Poco importante	1	3,6	3,6	14,3
Neutral	6	21,4	21,4	35,7
Importante	8	28,6	28,6	64,3
Muy importante	10	35,7	35,7	100,0
Total	28	100,0	100,0	

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 36: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA**

Qué tan importante les resulta que exista clases dinámicas e interactivas usando un Entorno Virtual de Aprendizaje



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

### Análisis e interpretación

En cuanto al análisis que se realizó en esta encuesta, el objeto de estudio pudimos analizar lo siguiente: Un 35,71% indica que les resulta muy importante que las clases sean dinámicas e interactivas, mientras que un 28,57% que es importante, 21,43% que es neutral, y un 3,57 que es poco importante y por último un 10,71% no es importante.

### Análisis de datos Pregunta 9:

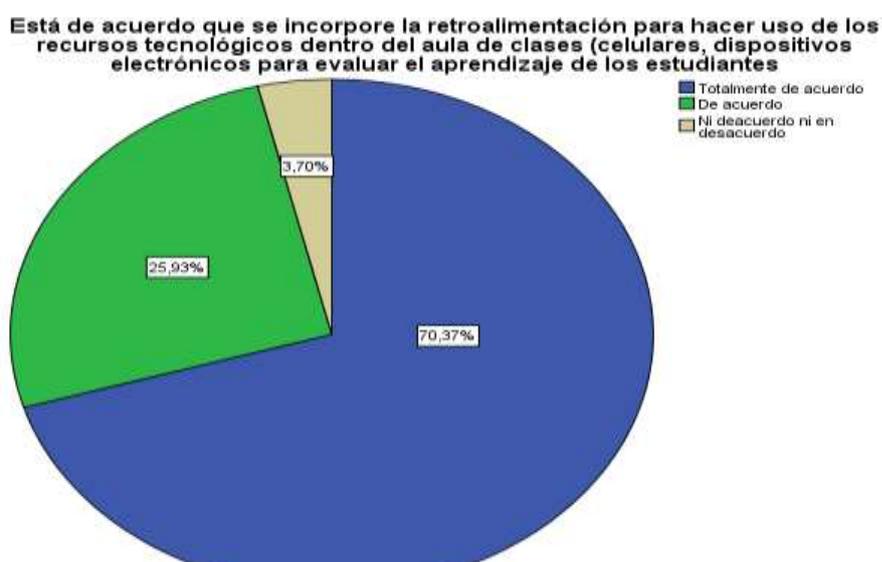
**Está de acuerdo que se incorpore la retroalimentación para hacer uso de los recursos tecnológicos dentro del aula de clases (celulares, dispositivos electrónicos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.**

**TABLA 12: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 9 DE LA ENCUESTA**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	19	67,9	70,4	70,4
	De acuerdo	7	25,0	25,9	96,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3,6	3,7	100,0
	Total	27	96,4	100,0	
Perdidos	Sistema	1	3,6		
Total		28	100,0		

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 45: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 9 DE LA ENCUESTA**



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

## Análisis e interpretación

Estadísticamente los resultados que se pueden apreciar son los siguientes: Un 70,37% de los encuestados nos indican que están totalmente de acuerdo en que se aplique la retroalimentación con el uso de recursos tecnológicos, mientras que un 25,93% indica que está de acuerdo y un 3,70% esta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

### Análisis de datos Pregunta 10:

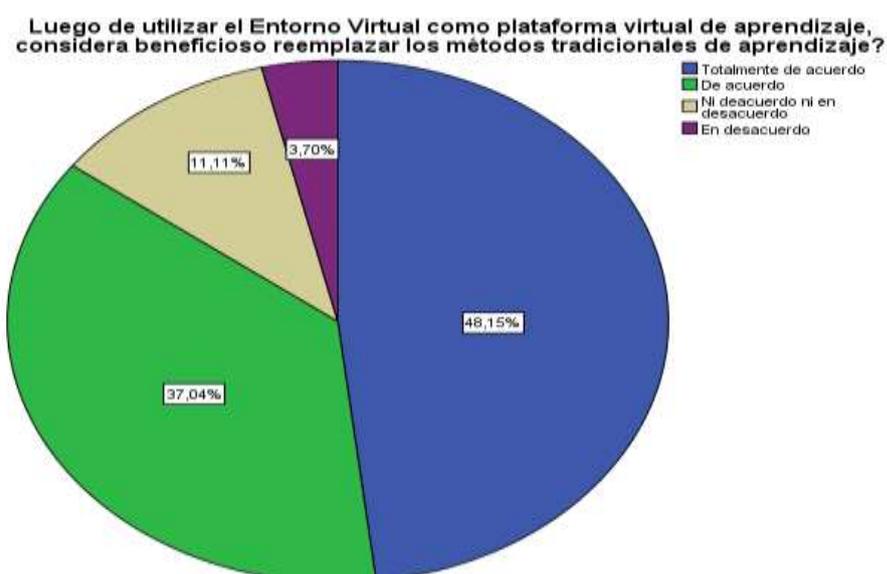
**¿Luego de utilizar el Entorno Virtual como plataforma virtual de aprendizaje, considera beneficioso reemplazar los métodos tradicionales de aprendizaje?**

**TABLA 13: RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PREGUNTA 10 DE LA ENCUESTA**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	13	46,4	48,1	48,1
	De acuerdo	10	35,7	37,0	85,2
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10,7	11,1	96,3
	En desacuerdo	1	3,6	3,7	100,0
	Total	27	96,4	100,0	
Perdidos	Sistema	1	3,6		
Total		28	100,0		

*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

**FIGURA 54: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PREGUNTA 10 DE LA ENCUESTA**



*Fuente: Elaboración del autor, tomado de la Encuesta aplicada*

### **Análisis e interpretación**

De los estudiantes encuestados, el 48,15% afirma que están totalmente de acuerdo que se reemplacen los métodos tradicionales por unos más interactivos en este caso la aplicación de un EVA, mientras que un 37,04% nos dice que están de acuerdo, un 11,11% que está ni acuerdo ni en desacuerdo, y un 3,70% que está en desacuerdo.

## CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

### 3.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.

- De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de Octavo año de educación básica en la asignatura de Estudios Sociales en la ciudad de Pasaje, se pudo constatar que los cambios realizados en la Experiencia II del entorno virtual de aprendizaje fueron muy bien recibidos por los alumnos. Los cambios incluyeron una mejor estructura de las actividades y aparición de más videos interactivos.
- Durante clase en la que se utilizó la herramienta Educaplay para enseñar la historia del ser humano y se pudo evaluar el conocimiento adquirido en el aula y de esta manera se logró permitir que los estudiantes comprobaran que el funcionamiento del entorno virtual de aprendizaje mejorado era mucho más llamativo y participativo.
- Las mejoras que se harán en el ambiente virtual de aprendizaje en el futuro, entre las cuales se incluyen agregar más actividades relacionadas con la asignatura y recursos que permitan una retroalimentación más completa sobre los temas tratados en clase. También se tiene la intención de implementar exámenes en línea a través del EVA y, si es posible, permitir que todas las calificaciones sean gestionadas desde la plataforma. De esta manera, el profesorado tendría la ventaja de ahorrar tiempo en los cálculos de las actividades, ya que el EVA se encargaría de realizar estos cálculos de forma automática y presentarlos en una lista de calificaciones que podrían ser incorporadas directamente en el acta final de los estudiantes.

### 3.2. CONCLUSIONES

A partir de los hallazgos presentados de esta investigación de tesis mediante el transcurso del reforzamiento en la cátedra de ciencias sociales en un ambiente virtual de nuevos conocimientos, a continuación, se manifiestan las siguientes conclusiones:

- Se aplicó la plataforma educativa Moodle como base para implementar en el transcurso de reforzamiento en el ambiente virtual de los nuevos conocimientos, incorporando contenidos que abarcan el libro del Ministerio de Educación en el área de estudios sociales. Esto permitió la inclusión de bases que complementan a los nuevos recursos tecnológicos educativos, lo cual contribuyó al proceso de enseñanza aprendizaje.
- Al analizar el contexto actual del colegio de Educación General Básica José Corsino Cárdenas en cuanto al proceso que fue de refuerzo en la materia ciencias sociales conformado con los alumnos del octavo año, se mostró que tanto el profesorado como los estudiantes no hacen un uso eficiente de las herramientas pedagógicas disponibles, debido a la falta de capacitación en tecnología educativa.
- En este estudio se manifestó que las aplicaciones tecnológicas educativas que se utilizaron como recursos de refuerzo para el alumnado en un ambiente virtual de enseñanza. Estas herramientas adaptaron el proceso de estudio de los estudiantes opción llamativa que les permitieron desarrollar un proceso de autoeducación.
- Después de aplicar los recursos tecnológicos para el fortalecimiento en la cátedra de ciencias sociales, se informó a todos los estudiantes sobre el ambiente virtual de enseñanza, lo que reforzará la manera de enseñanza con las metodologías acordes a los requerimientos de los 28 estudiantes, conociendo de manera presencial el recurso y de manera asincrónica las actividades.
- Como resultado, los maestros manifestaron la necesidad de enriquecerse en el manejo instrumental de diferentes herramientas tecnológicas que les serán de utilidad para fortalecer

los principios didácticos que emplean en sus clases semanales. Además, los maestros desean incluir espacios para retroalimentar de manera permanente.

### **3.3.RECOMENDACIONES**

- En primer lugar, es importante tener en cuenta que el Entorno Virtual tenga una buena conexión a internet. De esta manera, podrás adaptar el entorno virtual a tus necesidades específicas y aprovechar todas sus funcionalidades.
- En segundo lugar, asegúrate de que tu equipo tenga suficiente capacidad para ejecutar el entorno virtual de forma fluida y sin problemas. Verifica que tu equipo tenga suficiente memoria y procesamiento para garantizar un rendimiento óptimo. Si tu equipo no cuenta con los recursos suficientes, considera la posibilidad de actualizarlo o buscar una opción de entorno virtual más ligera y adecuada a tus necesidades.
- Por último, es importante que mantengas la seguridad del entorno virtual en todo momento. Asegúrate de que la configuración de seguridad esté adecuadamente establecida y de que no compartas tus credenciales de acceso con personas no autorizadas. Además, es recomendable que mantengas actualizado el software y las herramientas del entorno virtual para evitar vulnerabilidades de seguridad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abdelsalam, M., & et, a. (2022). The COVID-19 pandemic and E-learning: challenges and opportunities from the perspective of students and instructors. *Journal of Computing in Higher Education*, 34(5), 21–38. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.1007/s12528-021-09274-2>
- Basantes, A., & et, a. (2018). Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Formación universitaria*, 2(11), 23-56. Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062018000200035&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062018000200035&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Bedregal, N., & et, a. (2019). Evaluación de la percepción estudiantil en relación al uso de la plataforma Moodle desde la perspectiva del TAM. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 4(27), 707-718. Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-33052019000400707&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-33052019000400707&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Bonilla, J. (2020). Las dos caras de la educación en el COVID-19. *CienciAmérica*, 9(2), 89-98. doi:<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i2.294>
- Canales, R., & Silva, J. (2020). e lo presencial a lo virtual, un modelo para el uso de la formación en línea en tiempos de Covid-19. *Cultura digital y educación*, 36(4), 456-520. Obtenido de <https://www.scielo.br/jj/er/a/8rn8nrWGhKtpWcBzZnJLXNG/?lang=es>
- Cobos, J., & et, a. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 11(28), 2-50. doi:<https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>
- Garay, R. (2021). Representaciones sociales de las competencias docentes en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(2), 1-15. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-78902021000100039&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-78902021000100039&script=sci_arttext)
- Gómez, I., & Escobar, F. (2021). EDUCACIÓN VIRTUAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA: INCREMENTO DE LA DESIGUALDAD SOCIAL EN EL PERÚ. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 15(8), 34-89. doi:<https://doi.org/10.37135/chk.002.15.10>
- Higuita, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, 44(26), 3-12. doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Huanca, J., & et, a. (2020). El problema social de la educación virtual universitaria en tiempos de pandemia, Perú. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(1), 1-50. doi:<http://dx.doi.org/10.22458/ie.v22iespecial.3218>
- Martínez, G. (2020). Educacion Virtual . *Correspondencias & Anàlisis*, 246-266.
- Meza, F., & Vásquez, G. (2021). Comunicación en Línea en la educación sincrónica y asincrónica en el pre-universitario. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa*, 23(56), 40-88. doi:<https://doi.org/10.46296/rc.v4i8edesp.0032>
- Moya, C., & et, a. (2020). Educación virtual para todos : una revisión sistemática. *Red de Información Educativa*, 27(13), 3-45. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/201043>

- Ortega, A. (2019). *Researchgate.net*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf)
- Ortíz, W., & et, a. (2021). E-learning y blended learning: Estrategias para enseñar y aprender diferente en tiempos de pandemia. *Revista Asociación Latinoamericana De Ciencias Neutrosófica*, 67(5), 31-40. Obtenido de <http://fs.unm.edu/NCML2/index.php/112/article/view/117>
- Otero, A. (2018). Enfoques de la investigación. *ResearchGate*, 1-35. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION](https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION)
- Pástor, D., & et, a. (2018). Patrones de diseño para la construcción de cursos on-line en un entorno virtual de aprendizaje. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 26(1), 157-171. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052018000100157>
- Ramírez Hernández, O. I. (2018). *UN ACERCAMIENTO AL CAPITAL SOCIAL Y AL TURISMO DESDE EL ENFOQUE MIXTO Y MAPEO DE ACTORES*. Obtenido de Antropología Experimental.
- Ramírez, R., & et, a. (2021). Medios de comunicación para la apropiación del conocimiento en instituciones educativas. *Información tecnológica*, 32(1), 27-38. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642021000100027>
- Santana Tavera, K. (2022). El Uso de las TIC en la Educación. *Vida Científica*, 10(19), 5-8. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/8388/8641>
- Segovia, N., & Hung, E. (2021). Factores de satisfacción de los alumnos en e-learning en Colombia. *Revista mexicana de investigación educativa*, 89(26), 595-621. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662021000200595&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662021000200595&script=sci_arttext)
- Simaban, V., & et, a. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, 28(3), 2-135. Obtenido de <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA678858687&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=13903861&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon%7Eec9c8087>
- Soto Rivero, Y. T. (4 de Enero de 2022). *Repositorio Institucional Universidad Nacional Abierta y a Distancia*. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44612/ytsotor.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sujit, B., & et, a. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-Learning and Digital Media*, 15(4), 191-216. Obtenido de <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2042753018785180>
- Tapia, G., & et, a. (2019). Odontoestomatología. *Nuevas tecnologías en educación superior. Estudio de percepción en estudiantes acerca del uso de WhatsApp y Entornos Virtuales de Aprendizaje (Plataforma Moodle)*, 21(33), 37-46. doi:<https://doi.org/10.22592/ode2019n33a5>
- Torres, A., & Condori, Á. (2021). Construcción de un aula virtual Moodle 3.8 con metodología PACIE y proceso SCRUM para el colegio María Jesús de Juliaca en tiempos de COVID-19. *593 Digital*

*Publisher CEIT*, 6(1), 37-52. Obtenido de  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7897381>

Urquidi, A., & et, a. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22(21), 2-12. Obtenido de  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412019000100122&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412019000100122&script=sci_arttext)

Valdés.Mariceli, & et, a. (2018). Information And Communication Technologies And Virtual Environments Of Teaching Learning. *Cumana*, 145(87), 15-25. Obtenido de  
<https://www.proquest.com/openview/85ed860c54e2d4a195cdbc60d9f89d20/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2042596>

Vera, G., & et, a. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(1), 632-652. Obtenido de  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7719471>

Zaldívar, A., & et, a. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(11), 31-46. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27964922003>

Zambrano, C. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 45-78. Obtenido de  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/175>

## ANEXOS

*Anexo 1: Hoja de entrevista dirigida al docente de la institución educativa.*



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES  
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES



**Integrantes:** Ruth Campaña- David Baquerizo

**Curso:** 8vo "A"

**Fecha:** 07/12/2022

**Tema:** Implementación de Entorno virtual de aprendizaje para la retroalimentación.

**Objetivo:** Conocer las diferentes aptitudes y experiencias necesarios para adoptar una contribución significativa para la institución educativa.

### Entrevista

1. ¿Aplica usted algún Entorno Virtual de Aprendizaje en el aula de clases?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. ¿Le gustaría a usted implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje para la retroalimentación dentro del salón de clase?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. ¿Considera usted que gracias a la implantación de las TIC los alumnos tendrán un mejor rendimiento académico?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. ¿Considera que un Entorno Virtual es de gran apoyo para el aprendizaje de los estudiantes?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. ¿Qué tipo de software, contenidos o herramientas tecnológicas ha utilizado?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. ¿Considera que el material distribuido por cada tema de clase, le es de ayuda para resolver las actividades propuestas?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
7. ¿Cree que el tiempo programado para realizar las actividades de retroalimentación es adecuado?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES  
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES**



8. ¿Entiende usted que la elaboración de un EVA será de gran ayuda para los estudiantes al momento de acceder al material de estudio?

---

---

9. ¿Como define la implementación de este EVA en su asignatura?

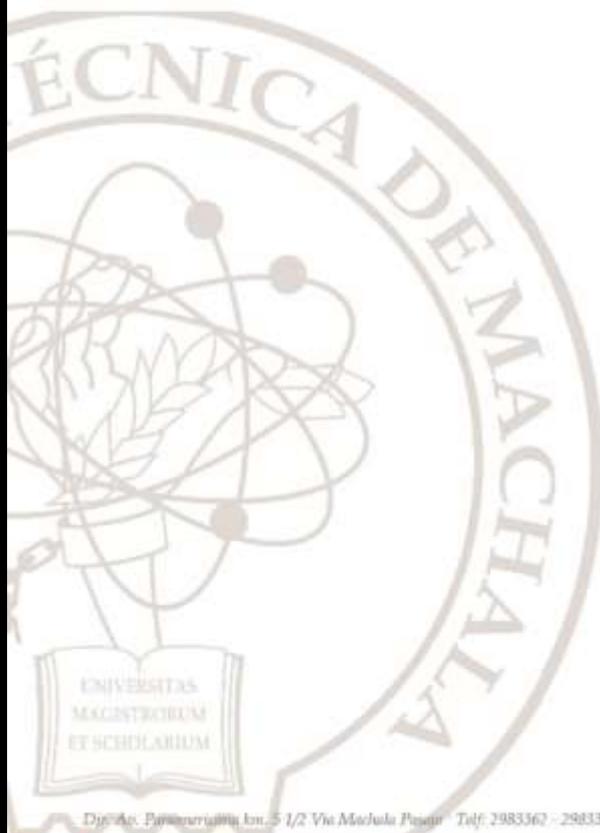
---

---

10. ¿Cuáles serían sus expectativas en el futuro con la utilización de un EVA?

---

---



*Anexo 2: Hoja de encuesta dirigida a los estudiantes de la institución educativa.*



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
*Calidad, pertinencia y calidez*  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES



**Encuesta dirigida a los estudiantes del Colegio de Bachillerato**  
**"José Corsino Cardenas"**

Esta encuesta tiene el propósito de recolectar información mediante la utilización y aceptación de un EVA para la retroalimentación de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 8vo año paralelo "A".

**Género:**

- Masculino
- Femenino
- Otros

**Edad:**

- 12 -13
- 14-15
- 16-17

**Etnia:**

- Mestizo
- Mulato
- Cholo
- Indígena
- Zambo
- Morisco
- Numulita

**1.- Desde su punto de vista considera usted que las herramientas tecnológicas son un gran apoyo en la educación.**

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

**2.- Está usted de acuerdo en recibir instrucción sobre herramientas tecnológicas.**

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

**3.- Estaría de acuerdo aplicar el Entorno Virtual de Aprendizaje dentro de la institución educativa**

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

**4.- Desde su perspectiva está usted de acuerdo que existan charlas educativas sobre el uso de las herramientas tecnológicas educativas.**

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

**5.- Considera usted importante utilizar el enfoque constructivista dentro del aula de clases para aprender de manera dinámica y divertida.**

- 1. Muy importante
- 2. Importante
- 3. Algo importante
- 4. Poco importante
- 5. Nada importante

**6.- En su opinión las herramientas tecnológicas son un recurso estratégico para la educación.**

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

**7.- Usted cree que con la implementación de la tecnología en el área de clases se sentirán motivados en el proceso de aprendizaje.**

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

**8.- Qué tan importante les resulta que exista clases dinámicas e interactivas usando un Entorno Virtual de Aprendizaje**

- 1. No es importante
- 2. Poco importante
- 3. Neutral
- 4. Importante
- 5. Muy importante

**9.- Está de acuerdo que se incorpore la retroalimentación para hacer uso de los recursos tecnológicos dentro del aula de clases (celulares, dispositivos electrónicos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.**

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

**10.- Luego de utilizar el Entorno Virtual como plataforma virtual de aprendizaje, considera beneficioso reemplazar los métodos tradicionales de aprendizaje?**

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

**11. ¿Qué sugerencias o mejoras daría para potenciar el prototipo?**

-----  
-----

*Anexo 3: Evidencias de la aplicación del prototipo en la institución educativa.*



