



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES**

**Diseño y evaluación de un EVA en Canvas para fomentar el aprendizaje colaborativo en la asignatura Historia en 2 BGU**

**CHOEZ GUANUCHE SOLANGE MERCEDES  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA  
2024**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES**

**Diseño y evaluación de un EVA en Canvas para fomentar el  
aprendizaje colaborativo en la asignatura Historia en 2 BGU**

**CHOEZ GUANUCHE SOLANGE MERCEDES  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA  
2024**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES**

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

**Diseño y evaluación de un EVA en Canvas para fomentar el  
aprendizaje colaborativo en la asignatura Historia en 2 BGU**

**CHOEZ GUANUCHE SOLANGE MERCEDES  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CHAMBA GOMEZ FRANKLIN DAVID**

**MACHALA  
2024**

# solange.tesisF.pdf

*por* Choez Guanuche Solange

---

**Fecha de entrega:** 10-ago-2024 09:39p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2430087278

**Nombre del archivo:** solange.tesisF.pdf (2.77M)

**Total de palabras:** 13844

**Total de caracteres:** 78148

## INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	upc.aws.openrepository.com Fuente de Internet	1%
4	www.infoescuelas.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1%
6	Julia Lorena Buch Gómez. "Desentrañando la relación entre el EVA y el desempeño académico a nivel de maestría", Revista Científica Internacional, 2024 Publicación	<1%
7	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	documentop.com Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
10	brapci.inf.br Fuente de Internet	<1 %
11	elurnet.net Fuente de Internet	<1 %
12	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Javier Muñoz-Basols, Mara Fuertes Gutiérrez, Luis Cerezo. "La enseñanza del español mediada por tecnología - De la justicia social a la Inteligencia Artificial (IA)", Routledge, 2024 Publicación	<1 %
14	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1 %
16	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
17	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
18	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %

19	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad Internacional del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
21	rraae.org.ec Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
23	es.unesco.org Fuente de Internet	<1 %
24	espanol.libretexts.org Fuente de Internet	<1 %
25	redined.educacion.gob.es Fuente de Internet	<1 %
26	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
27	Virginia Rodés, Regina Motz. "Chapter 62-1 Interdisciplinary Center on Open and Accessible Educational Resources: 10Years Building Inclusive Education in Uruguay and Latin America", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación	<1 %

28 [es.slideshare.net](http://es.slideshare.net) Fuente de Internet <1 %

---

29 [vdocumento.com](http://vdocumento.com) Fuente de Internet <1 %

---

30 [www.pearsonedcol.com](http://www.pearsonedcol.com) Fuente de Internet <1 %

---

31 [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net) Fuente de Internet <1 %

---

32 [www.eventoplus.com](http://www.eventoplus.com) Fuente de Internet <1 %

---

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 10 words



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

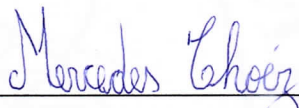
La que suscribe, CHOEZ GUANUCHE SOLANGE MERCEDES, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado Diseño y evaluación de un EVA en Canvas para fomentar el aprendizaje colaborativo en la asignatura Historia en 2 BGU, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara 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.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume 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.



CHOEZ GUANUCHE SOLANGE MERCEDES

0705806420

## **Dedicatoria**

A mis queridos padres, Glenda Guanuche y Francisco Choez, mi hermana Maythe Choez, a ellos por ser un pilar fundamental en mi vida, incluyo a mi tía Marilú Guanuche por sus mejores éxitos y deseos hacia mí, esta tesis es el resultado de su amor incondicional, apoyo constante y fe en mis capacidades. No hay palabras suficientes para expresar mi agradecimiento por estar siempre a mi lado, ofreciendo palabras de aliento y comprensión en cada paso del camino, han sido mi mayor inspiración y mi refugio en cada momento de incertidumbre.

Gracias a ustedes padres, muchas gracias por siempre creer en mí, por estar en todo momento y por su comprensión en aquellos momentos de dificultades.

Los quiero tanto.

**Choez Solange**

## **Agradecimiento**

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido fundamentales en la realización de esta tesis:

A Dios ya que él me ha permitido y me dado mucha sabiduría durante este trayecto académico, mis padres y hermana por su amor incondicional, apoyo constante y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, sin su aliento y confianza en mis capacidades, este logro no habría sido posible. A mis profesores, quienes han sido guías y mentores en este viaje académico, su dedicación, paciencia y conocimientos han enriquecido mi aprendizaje y han sido cruciales para el desarrollo de este trabajo.

**Choez Solange**

## RESUMEN

### Gestión de entornos virtuales de aprendizaje en la educación

**Autor:** Choez Guanuche Solange Mercedes

**Tutor:** Lcdo. Franklin David Chamba Gómez, Mgs

Actualmente, la integración de entornos virtuales de aprendizaje dentro del ámbito educativo está en constante expansión, ofreciendo nuevas oportunidades para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este estudio se enfoca en el diseño e implementación de un EVA en la plataforma CANVAS, dirigido a apoyar la enseñanza colaborativa para alumnos de segundo año perteneciente al nivel de bachillerato exactamente del paralelo "A" del Colegio Alejandro Castro Benítez del cantón Machala, Provincia de El Oro en el periodo lectivo 2024-2025.

El propósito principal de este trabajo fue evaluar la efectividad del diseño de un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma CANVAS como recurso de apoyo para el aprendizaje colaborativo dentro de la asignatura de historia. Para alcanzar este objetivo, se identificaron necesidades específicas de los estudiantes, se fundamentó el diseño del EVA en CANVAS, se seleccionaron recursos digitales adecuados y se aseguró la accesibilidad y funcionalidad del entorno implementado.

El enfoque metodológico adoptado fue mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos para proporcionar una visión integral del impacto del EVA. Para la recopilación de información, se aplicaron encuestas a 17 alumnos, se realizaron pre-test y pos-test para evaluar los efectos del EVA en la comprensión de los conceptos históricos, y se condujeron entrevistas con el docente para obtener una perspectiva más completa sobre el uso del EVA.

Los resultados obtenidos mostraron que el EVA diseñado en CANVAS influyó de manera positivo en la experiencia educativa de los alumnos. La plataforma facilitó una interacción más activa en los estudiantes y el docente, promoviendo un aprendizaje colaborativo más efectivo. Los datos cuantitativos revelaron un avance significativo en el dominio de contenidos históricos, mientras que los datos cualitativos indicaron una alta satisfacción entre los usuarios respecto a la funcionalidad y los recursos disponibles en el EVA.

La investigación demostró que la integración de tecnologías de la información y la comunicación en las aulas modernas es crucial para mejorar la calidad de la educación. La incorporación de TIC ofrece a los alumnos mayores oportunidades referente a la interacción y fortalece sus habilidades digitales, lo que es esencial en el contexto educativo actual. El EVA permitió a los alumnos

dispongan de múltiples herramientas digitales educativas, tales como foros de discusión, materiales de lectura y actividades colaborativas, que contribuyeron a una mayor motivación y participación en la asignatura.

En conclusión, la investigación demuestra que la implementación de un EVA en la plataforma CANVAS es una estrategia eficaz para abordar las necesidades educativas en la enseñanza de la historia. Este entorno virtual no solo optimiza el proceso educativo, sino que también promueve la integración de herramientas digitales las cuales enriquecen la experiencia educativa. Se sugiere seguir con el proceso de evaluación y ajuste acerca al EVA para asegurar su adaptabilidad a las necesidades cambiantes de los estudiantes y explorar nuevas tecnologías educativas que puedan potenciar aún más el aprendizaje colaborativo.

La implementación de EVA representa una solución valiosa para incrementar la calidad educativa y proporcionar así a los alumnos recursos accesibles que apoyen su aprendizaje continuo, adaptándose a las demandas de la educación moderna y promoviendo un entorno de enseñanza más dinámico y efectivo.

**Palabras clave:** Aprendizaje colaborativo, educación secundaria, plataforma CANVAS.

## **Abstrac**

### **Management of virtual learning environments in education**

**Authors:** Choez Guanuche Solange Mercedes

**Tutor:** Lcdo. Franklin David Chamba Gómez, Mgs

Currently, the integration of virtual learning environments within the educational field is constantly expanding, offering new opportunities to enrich the teaching-learning process. This study focuses on the design and implementation of a VLE on the CANVAS platform, aimed at supporting collaborative teaching for second-year students belonging to the high school level exactly from the “A” parallel of the Alejandro Castro Benítez School of the Machala canton, El Oro Province in the 2024-2025 academic period.

The main purpose of this work was to evaluate the effectiveness of the design of a virtual learning environment on the CANVAS platform as a support resource for collaborative learning within the history subject. To achieve this objective, specific student needs were identified, the design of the VLE on CANVAS was based, appropriate digital resources were selected, and the accessibility and functionality of the implemented environment was ensured.

The methodological approach adopted was mixed, combining qualitative and quantitative elements to provide a comprehensive view of the impact of the VLE. To collect data, surveys were administered to 17 students, pre- and post-tests were conducted to assess the effects of the EVA on the understanding of historical concepts, and interviews were conducted with the teacher to obtain a more complete perspective on the use of the EVA.

The results obtained showed that the EVA designed in CANVAS positively influenced the students' educational experience. The platform facilitated a more active interaction between students and the teacher, promoting more effective collaborative learning. Quantitative data revealed significant progress in mastering historical content, while qualitative data indicated high satisfaction among users regarding the functionality and resources available in the EVA.

The research showed that the integration of information and communication technologies in modern classrooms is crucial to improving the quality of education. The incorporation of ICT offers students greater opportunities for interaction and strengthens their digital skills, which is essential in the current educational context. The EVA provided students with multiple digital educational tools, such as discussion forums, reading materials, and collaborative activities, which contributed to greater motivation and participation in the subject.

In conclusion, the research shows that the implementation of an EVA on the CANVAS platform is an effective strategy to address educational needs in the teaching of history. This virtual environment not only optimizes the educational process, but also promotes the integration of digital tools that enrich the educational experience. It is suggested to continue with the process of evaluation and adjustment of the EVA to ensure its adaptability to the changing needs of students and to explore new educational technologies that can further enhance collaborative learning.

The implementation of EVA represents a valuable solution to increase educational quality and thus provide students with accessible resources that support their continuous learning, adapting to the demands of modern education and promoting a more dynamic and effective teaching environment.

**Key words:** Collaborative learning, secondary education, CANVAS platform.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción .....	13
CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS .....	14
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés. ....	14
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio .....	15
1.1.3 Problema central. ....	16
1.1.4 Problemas complementarios.....	16
1.1.5 Objetivos de investigación .....	17
1.1.6 Población y Muestra. ....	17
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación .....	17
1.1.8 Descripción de los participantes .....	18
1.1.9 Características de la investigación.....	18
Enfoque de investigación.....	18
1.2 Establecimiento de requerimientos.....	21
1.2.1 Descripción de los requerimientos que el prototipo debe resolver .....	21
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer .....	22
1.4 Marco referencial.....	23
Entornos virtuales de aprendizaje.....	23
Plataforma Canvas.....	24
Teorías del aprendizaje colaborativo.....	25
Tecnología educativa y aprendizaje en historia .....	27
Plataformas Educativas .....	28
Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS).....	28
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO .....	30
2.1 Definición del prototipo.....	30
2.2 Fundamentación teórica del prototipo .....	30
2.3 Objetivo general y específico del prototipo.....	31
2.3.1 Objetivo general.....	31
2.3.2 Objetivos específicos.....	32
2.4 Diseño del Entorno Virtual.....	32
2.5 Desarrollo del Entorno Virtual de Aprendizaje.....	36
2.6 Herramientas de desarrollo.....	37
2.7 Descripción del EVA.....	40



Capítulo III. Evaluación del prototipo.....	49
3.1. Experiencia I.....	49
3.1.1 Planeación.. ..	49
3.1.2 Experimentación. ....	49
3.1.3. Evaluación y reflexión. ....	50
3.1.4. Resultados de la experiencia I.....	51
3.2 Experiencia II.....	53
3.2.1 Planeación.. ..	53
3.2.2 Experimentación.. ..	54
3.2.3 Evaluación y reflexión. ....	55
3.2.4 Resultados de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo .....	55
Conclusiones .....	72
Recomendaciones.....	73
Bibliografía.....	74
Anexos.....	77

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Localización del objeto de estudio.....	16
Figura 2 <i>Búsqueda y selección de la plataforma</i> .....	33
Figura 3 <i>Inicio de sesión</i> .....	34
Figura 4 <i>Creación de la cuenta</i> .....	35
Figura 5 <i>Acceso al entorno virtual</i> .....	35
Figura 6 <i>Interfaz de Canvas LMS después de iniciar sesión</i> .....	36
Figura 7 <i>Interfaz de CANVAS LMS</i> .....	40
Figura 8 <i>El panel en Canvas LMS</i> .....	40
Figura 9 <i>Sección del curso</i> .....	41
Figura 10 <i>Sección de calendario</i> .....	42
Figura 11 <i>Sección de bandeja de entrada</i> .....	42
Figura 12 <i>La sección de tareas y actividades programadas</i> .....	43
Figura 13 <i>Sección de Commons</i> .....	43
Figura 14 <i>Sección de ayuda</i> .....	44
Figura 15 <i>Página de Inicio</i> .....	45
Figura 16 <i>Página de inicio: Clases</i> .....	45
Figura 17 <i>Anuncios</i> .....	46
Figura 18 <i>Tareas</i> .....	46
Figura 19 <i>Foros</i> .....	47
Figura 20 <i>Calificaciones</i> .....	47
Figura 21 <i>Archivos</i> .....	48
Figura 22 <i>Pregunta 1 encuesta estudiantes</i> .....	56
Figura 23 <i>Pregunta 2 encuesta estudiantes</i> .....	57
Figura 24 <i>Pregunta 3 encuesta estudiantes</i> .....	59

Figura 25 <i>Pregunta 4 encuesta estudiantes</i> .....	60
Figura 26 <i>Pregunta 5 encuesta estudiantes</i> .....	61
Figura 27 <i>Pregunta 1 encuesta estudiantes</i> .....	63
Figura 28 <i>Pregunta 2 encuesta estudiantes</i> .....	65
Figura 29 <i>Pregunta 3 encuesta estudiantes</i> .....	66
Figura 30 <i>Pregunta 4 encuesta estudiantes</i> .....	68
Figura 31 <i>Pregunta 5 encuesta estudiantes</i> .....	69

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla 1 Población de estudio</b> .....	<b>18</b>
<b>Tabla 2 Cronograma de actividades realizadas</b> .....	<b>54</b>
<b>Tabla 3 Pregunta 1 encuesta estudiantes</b> .....	<b>56</b>
<b>Tabla 4 Pregunta 2 encuesta estudiantes</b> .....	<b>57</b>
<b>Tabla 5 Pregunta 3 encuesta estudiantes</b> .....	<b>58</b>
<b>Tabla 6 Pregunta 4 encuesta estudiantes</b> .....	<b>59</b>
<b>Tabla 7 Pregunta 5 encuesta estudiantes</b> .....	<b>61</b>
<b>Tabla 8 Pregunta 1 encuesta estudiantes</b> .....	<b>63</b>
<b>Tabla 9 Pregunta 2 encuesta estudiantes</b> .....	<b>64</b>
<b>Tabla 10 Pregunta 3 encuesta estudiantes</b> .....	<b>66</b>
<b>Tabla 11 Pregunta 4 encuesta estudiantes</b> .....	<b>67</b>
<b>Tabla 12 Pregunta 5 encuesta estudiantes</b> .....	<b>69</b>

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1 Socialización e interacción del prototipo al docente.....</b>	<b>77</b>
<b>Anexo 2 Socialización de estudiantes con el prototipo.....</b>	<b>77</b>
<b>Anexo 3 Plan de unidad didáctica.....</b>	<b>78</b>
<b>Anexo 4 Formato de entrevista al docente de la asignatura.....</b>	<b>79</b>
<b>Anexo 5 Encuesta inicial a estudiantes.....</b>	<b>82</b>
<b>Anexo 6 Encuesta final a estudiantes.....</b>	<b>83</b>

## **Introducción**

En la era digital actual, la educación se enfrenta a un panorama en constante cambio, donde la tecnología desempeña un papel cada vez más importante dentro del contexto pedagógico. Los entornos virtuales de aprendizaje han surgido en calidad de herramienta siendo fundamental en este contexto, ofreciendo nuevas oportunidades para la creación de experiencias educativas dinámicas, flexibles e interactivas.

La gestión efectiva de estos entornos virtuales de aprendizaje se ha transformado en un aspecto crucial para garantizar su eficacia y aprovechar todo su potencial en el ámbito educativo. La gestión de los EVA abarca una variedad de aspectos, que van desde la selección y diseño de plataformas tecnológicas adecuadas hasta la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el compromiso y el éxito del estudiante.

La problemática central de este estudio se basa en la necesidad de evaluar la efectividad del diseño de un entorno virtual de aprendizaje en la herramienta Canvas de Instructure como medio de enseñanza para el aprendizaje colaborativo en la asignatura de historia. Para abordar este problema, se plantean una serie de interrogantes complementarios que incluyen la identificación de necesidades y desafíos específicos de los estudiantes, la elección de herramientas digitales adecuadas, y el enfrentamiento de desafíos tales como la falta de competencias tecnológicas así como a dificultad para adaptarse al cambio.

El objetivo general de este trabajo investigativo se basa en evaluar la efectividad del diseño de un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Canvas como herramienta de apoyo para el aprendizaje colaborativo en la asignatura de historia. Para poder lograr esto, se plantean objetivos puntuales que incluyen la identificación de necesidades y desafíos, la fundamentación del diseño del entorno virtual, la selección de recursos digitales, y la implementación del entorno virtual, asegurando su accesibilidad y funcionalidad.

## **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 esta era contemporánea, el sistema educativo se enfrenta hacia un desafío trascendental: la implementación exitosa de tecnologías de la información y la comunicación dentro del proceso de aprendizaje. Este cambio paradigmático resulta catalizado por la omnipresencia de las TIC en cada faceta de la vida diaria y el consiguiente impacto en las expectativas y necesidades de los estudiantes. A medida que las tecnologías digitales evolucionan rápidamente, el sistema educativo debe adaptarse para aprovechar su potencial y mejorar la eficacia educativa.

En la situación actual, las demandas de nuestras sociedades enfatizan la necesidad no solo de adquirir conocimientos, sino también de desarrollar capacidades para la educación autónoma a lo largo de toda la vida. Esto implica la capacidad de identificar de manera independiente qué conocimientos son necesarios, evaluar críticamente la información disponible, seleccionar la información pertinente y aplicarla de manera efectiva en la solución de problemas y la ejecución de tareas (Jaramillo-Hurtado & Escudero-Benavides, 2024).

Históricamente, la enseñanza de la Historia ha enfrentado desafíos en términos de comprometer a los alumnos, además, fomentar una percepción completa y valiosa del pasado. La naturaleza abstracta y a menudo distante de los eventos históricos ha llevado a un enfoque tradicional de enseñanza que a menudo carece de relevancia personal para los estudiantes. La falta de asociación entre el contenido histórico y de la experiencia de los estudiantes puede resultar en la desmotivación y compromiso con la asignatura.

Dentro del ámbito educativo, uno de los factores a considerar es la ausencia de entusiasmo por parte del alumnado, lo cual a veces se debe a la adopción de enfoques tradicionales en la impartición de clases. Esta falta de interés puede surgir debido a métodos de enseñanza obsoletos o a la falta de relevancia en los temas tratados, sin tener en cuenta las posibilidades que ofrecen las herramientas y recursos tecnológicos disponibles (Franco y Bowen, 2022).

La emergencia de los entornos educativos digitales ofrece la oportunidad única que puede abordar estos desafíos. Estas plataformas digitales facilitan un espacio participativo en la que los estudiantes disponen de recursos variados, involucrándose en actividades colaborativo y recibir retroalimentación personalizada, la flexibilidad y la adaptabilidad

de los entornos los convierten en herramientas poderosas para mejorar el proceso pedagógico y promover una educación más significativo y autodirigido.

Sin embargo, a pesar de su potencial, su implementación exitosa en el contexto educativo sigue siendo un desafío. La carencia de capacitación docente, la dificultad para adaptarse al cambio y la insuficiencia de recursos adecuados pueden obstaculizar su adopción efectiva, además, la efectividad de estos entornos como herramienta pedagógica aún no ha sido completamente evaluada, especialmente en el marco concreto de la educación en la materia de Historia.

Por lo tanto, surge la necesidad de diseñar y evaluar el Entorno Virtual de Aprendizaje en la plataforma Canvas como instrumento pedagógico para fomentar la colaboración en la materia de historia específicamente en los alumnos de segundo nivel de bachillerato del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez.

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

Nombre de la institución: Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez

Código AMIE: 07H00376

Ubicación: El cambio, vía a guayaquil

Tipo de educación: Educación Regular

Provincia: El Oro

Código de provincia: 07

Cantón: Machala

Código del cantón machala según el INEC: 0701

Parroquia: El Cambio

Código de la parroquia el Cambio según el INEC: 070105

Niveles educativos ofrecidos: EGB y Bachillerato

Tipos de sostenimiento: Fiscal

Área: Urbana

Régimen escolar: Costa

Educación: Hispana

Jurisdicción: Intercultural

Modalidad: Presencial

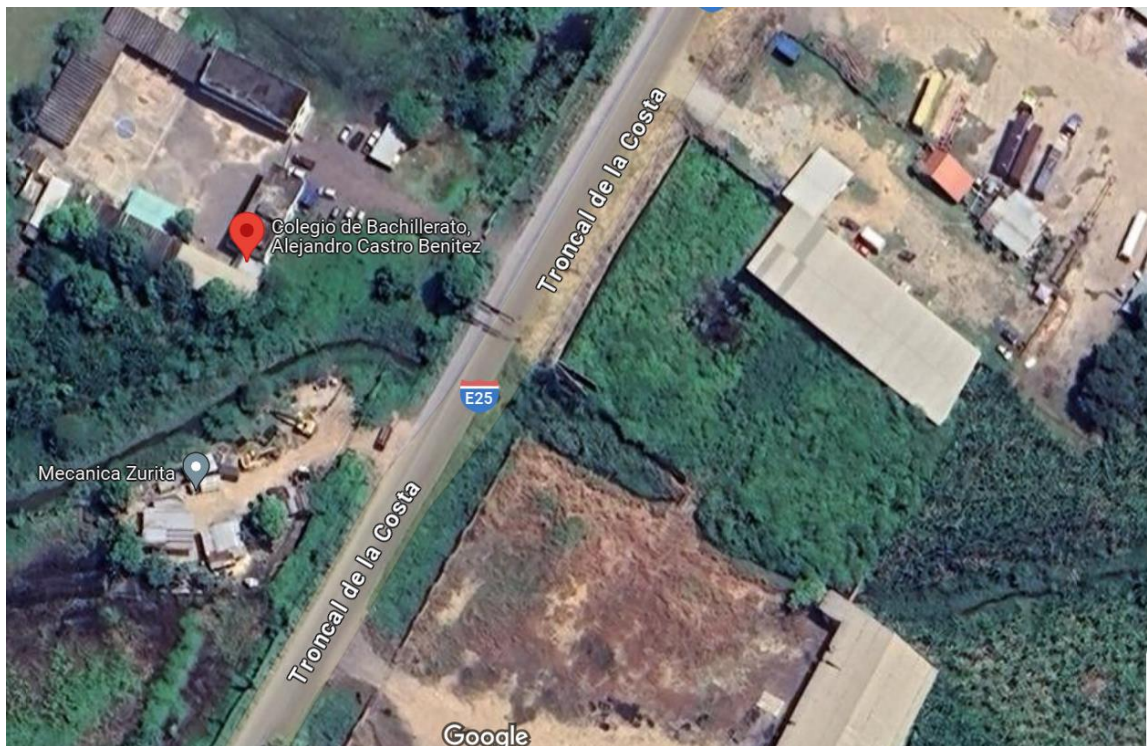
Jornada: Matutina y Vespertina

Propiedad del inmueble/edificio: Propio



Figura 1

*Localización del objeto de estudio*



Nota. Obtenido de Google maps. Fuente: <https://www.google.com.ec/maps/@-0.1396195,-78.5655296,11.25z?hl=es&entry=ttu>

### ***1.1.3 Problema central.***

¿Cómo abordar de manera efectiva el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje en la plataforma CANVAS como herramienta educativa para mejorar el desarrollo de competencias en estudiantes de segundo de bachillerato del Colegio “Alejandro Castro Benítez”?

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

- ¿Cuáles son los recursos tecnológicos que los profesores utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿En qué medida la falta de competencias tecnológicas impacta en la eficacia de la colaboración en entornos virtuales, tanto para estudiantes como para profesores?
- ¿Cómo se puede superar la resistencia al cambio o la falta de familiaridad con herramientas tecnológicas específicas?

- ¿Qué recursos digitales se emplearán para fomentar la colaboración en la asignatura de Historia?

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

#### **Objetivo general**

Evaluar la efectividad del diseño de un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma CANVAS como herramienta de apoyo para el aprendizaje colaborativo para la asignatura de historia, en los estudiantes de segundo de bachillerato del Colegio Alejandro Castro Benítez.

#### **Objetivos específicos**

- Identificar las necesidades y desafíos específicos de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de historia que podrían abordarse mediante EVA.
- Fundamentar el diseño del entorno virtual de aprendizaje en la plataforma CANVAS para la asignatura de historia, con el fin de mejorar la efectividad del aprendizaje colaborativo entre los estudiantes.
- Seleccionar recursos digitales adecuados y relevantes, mediante una revisión exhaustiva de herramientas y materiales disponibles, para estimular el aprendizaje colaborativo en la asignatura de historia.
- Implementar el entorno virtual en la plataforma CANVAS, para facilitar su accesibilidad y funcionalidad por parte de los estudiantes.

### ***1.1.6 Población y Muestra.***

La población de interés en donde se realizará este estudio está integrada por los alumnos de segundo ciclo de bachillerato que cursan la materia de historia en el Colegio “Alejandro Castro Benítez” del cantón Machala de la parroquia el Cambio, la cual cuenta con veinticinco (25) profesores activos repartidos entre la sección diurna y vespertina y con una totalidad de quinientos ochenta (580) estudiantes de Bachillerato General Unificado en sus respectivas secciones. Escogiendo a un profesor de Historia con sus diecisiete (17) alumnos de segundo de bachillerato.

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

Las unidades de estudio identificadas son:

- El profesor a cargo del área de estudio en el segundo de bachillerato en el colegio “Alejandro Castro Benítez”

- Los alumnos de segundo de bachillerato del Colegio 'Alejandro Castro Benítez'. Este grupo se compone de 17 estudiantes, con edades promedio de 15 a 16 años. Estos estudiantes participarán activamente en el ambiente de aprendizaje en línea la plataforma tecnológica CANVAS para la asignatura de historia durante el período de investigación.

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

Los participantes en esta investigación son estudiantes de segundo de bachillerato del Colegio 'Alejandro Castro Benítez'. Se ha seleccionado este grupo debido a su relevancia para el estudio sobre la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de historia.

**Tabla 1**

*Población de estudio*

<b>Alumnos del Segundo de Bachillerato del Colegio 'Alejandro Castro Benítez'</b>	
<b>Mujeres</b>	12
<b>Hombres</b>	5
<b>Total</b>	17

*Nota. Población de estudio. Fuente: Elaboración propia*

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

#### **Enfoque de investigación**

#### **Enfoque Cualitativo**

El enfoque cualitativo actúa como una lupa la cual nos ayuda a ver de cerca y entender mejor las cosas como las experiencias y comportamientos de la gente. En lugar de centrarse en números, se basa en palabras, entrevistas y observaciones para obtener detalles y contextos profundos. Según Valle et al. (2022), definen que, dentro del enfoque cualitativo, algunos ejemplos de investigación son las que se abordan desde la teoría fundamentada, la etnografía o el análisis del discurso. Su enfoque flexible nos permite explorar en detalle, adaptarnos durante la investigación y generar teorías a partir de patrones emergentes, además, facilita la comprensión de diversas perspectivas, contribuyendo a la riqueza y validez de los hallazgos.

La aplicación del enfoque cualitativo se fundamenta en una lógica integradora y sistémica, en la cual los datos recolectados mediante métodos empíricos, junto con la teoría existente orientan al analista en la elección adecuada de métodos. Las diversas estrategias metodológicas empleadas trazan un proceso contextualizado en la práctica, mostrando un desarrollo constructivo desde el inicio hasta el final, un criterio apoyado por los estudios de los autores involucrados en esta investigación (Arribas et al., 2021).

### **Enfoque Cuantitativo**

Este enfoque trata de recolectar datos numéricos para analizar patrones y tendencias de manera objetiva, en vez de sumergirse en detalles y contextos como la investigación cualitativa, se enfoca en obtener respuestas claras a través de encuestas, experimentos y análisis estadísticos, esta metodología efectiva nos servirá para medir variables específicas y hacer comparaciones sistemáticas, brindándonos una visión más amplia y generalizable del fenómeno o problema de investigación (Pastora y Fuentes, 2021 ).

El enfoque cuantitativo se apoya en la inducción probabilística característica del positivismo lógico, utilizando una medición profunda, sistemática y objetiva. Esto facilita al indagador realizar inferencias que trascienden los datos, mediante un procedimiento deductivo y orientado a la confirmación, a los resultados, utilizando datos consistentes y reproducibles (Ochoa et al., 2020).

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

El alcance de este estudio se clasifica como descriptivo, lo cual permite una delimitación exhaustiva de las diversas singularidades relacionadas con la planificación, implementación y efectividad del Entorno Virtual de Aprendizaje en el aprendizaje de la asignatura de historia. Aunque este enfoque está centrado en la medición y descripción de las características y comportamientos del Eva, no pretende realizar comparaciones entre sujetos o grupos de sujetos en el mismo entorno educativo.

Desde el enfoque cuantitativo, se procesarán la información obtenida mediante las encuestas a los estudiantes, utilizando medidas de centralización para generar hipótesis sobre la eficacia del EVA en el aprendizaje colaborativo. Este enfoque permitirá obtener datos numéricos que contribuirán a comprender el impacto del EVA en el proceso educativo. Por otro lado, desde el enfoque cualitativo, llevara a cabo una entrevista semiestructurada con la docente para explorar en profundidad sus experiencias, percepciones y comentarios sobre la utilización del EVA en el aprendizaje de la historia.

Este enfoque cualitativo permitirá obtener información detallada sobre aspectos como la facilidad de uso, la interactividad y el impacto en el aprendizaje colaborativo.

Mediante el uso del alcance descriptivo, se buscará contestar a las preguntas formuladas en este estudio, permitiendo desglosar también definir las características del EVA en la enseñanza de la historia. Además, se espera obtener e interpretar los datos de forma eficaz para mantener la dirección correcta de la investigación y generar sugerencias prácticas para mejorar la optimización de los entornos educativos digitales en el proceso educativo.

### **Método de investigación**

Esta investigación se centra en recopilar datos científicos proveniente de diversas fuentes, además de libros especializados, documentos en línea, así como también el apoyo de parte de la docente de la asignatura y la exploración de recursos los cuales proporcionaran información y conocimiento acerca de las plataformas virtuales más relevantes facilitando su comprensión para este estudio, obteniendo una visión más integral y plenamente fundamentada haciendo posible respaldar el desarrollo de esta investigación.

En estos últimos años, los centros educativos han introducido el uso de plataformas virtuales de aprendizaje, lo que ha generado cambios significativos que mejoran tanto la enseñanza como el aprendizaje. Esta integración exitosa de dispositivos digitales y plataformas en línea ha permitido comunicación y colaboración efectiva tanto en alumnos como en docentes. Asimismo, promueve la interacción sincrónica y asincrónica con individuos, incluso cuando estos no se encuentran en el mismo espacio físico ni en el mismo espacio de tiempo (Tomalá De La Cruz et al., 2020).

Los ambientes virtuales son áreas digitales que favorecen la comunicación y la conexión con la comunidad educativa, cumpliendo así con sus respectivos roles. La adopción de la digitalización dentro del sector formativo fomenta el desarrollo de ambientes virtuales destinados a la enseñanza y el aprendizaje, estos entornos sirven como espacios donde se ponen a disposición recursos para facilitar el proceso de aprendizaje (Carrillo, 2018).

Este estudio empleará un diseño de investigación pre-test y pos-test para evaluar la efectividad del EVA con la herramienta CANVAS como recurso de apoyo con el fin de fomentar una formación colaborativa en la materia de Historia.

Pre-test:

Antes de poner en marcha la implementación del EVA, se llevará a cabo un pre-test con los alumnos de segundo de BGU del Colegio Alejandro Castro Benítez. Lo que el pre-test incluirá será cuestionarios diseñados para evaluar dos áreas clave: primero, la participación en aprendizaje colaborativo, mediante preguntas sobre la frecuencia y calidad de su participación en actividades colaborativas en la asignatura de historia; y segundo, la experiencia con herramientas digitales, con preguntas destinadas a entender su experiencia previa con herramientas digitales educativas.

### **Implementación del EVA:**

Una vez completado el pre-test, se procederá a la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en la plataforma CANVAS. Durante este período, los estudiantes tendrán acceso al EVA y participarán en actividades de aprendizaje colaborativo diseñadas específicamente para la asignatura de historia.

Pos-test:

Después de un período determinado de uso del EVA, se administrará un pos-test a los estudiantes. Este pos-test será similar al pre-test y se utilizará para medir cualquier cambio en su nivel de participación en actividades de aprendizaje colaborativo y su comprensión de los temas de historia después de la implementación del EVA.

### **Análisis de Datos:**

Los datos obtenidos tanto del pre-test como del pos-test se analizarán cuantitativamente para determinar si hay una diferencia considerable con el grado de contribución y comprensión en el alumnado antes y después acerca de la implementación del EVA. Se utilizarán métodos estadísticos descriptivos e inferenciales para evaluar los resultados y determinar la efectividad del EVA como herramienta de apoyo para el aprendizaje colaborativo en la asignatura de historia.

## **1.2 Establecimiento de requerimientos**

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

Los requerimientos fundamentales para realizar este estudio son los elementos siguientes identificados como necesarios.

#### **Requerimientos pedagógicos:**

- Planificación de clase de la materia de historia de segundo BGU.

- Texto de Historia de segundo BGU
- Conocimiento en la elaboración de actividades colaborativas.

#### **Requerimientos técnicos y tecnológicos:**

- Sistema operativo
  - Windows 7 y versiones anteriores
  - Linux - Chrome OS
- 1 GB de memoria RAM
- Procesador de 2 GHz
- Velocidad mínima de internet de 512 kbps

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

Los avances tecnológicos dentro del ámbito educativo han presentado un crecimiento muy significativo, transformando como los estudiantes obtienen la información, como se relacionan con ella y como la interpretan, con la implementación de la tecnología se busca mejorar y enriquecer la PEA mediante la aplicación estratégica de herramientas y materiales tecnológicos que faciliten la comunicación y la capacidad de aprender en cualquier momento. Las herramientas tecnológicas constituyen el entorno en el que los estudiantes operan, reflexionan y se relacionan, permitiendo la creación de experiencias de aprendizaje personalizadas que se ajustan a los diversos ritmos y métodos de aprendizaje del alumnado (Restrepo, 2023).

Por ello en el Colegio “Alejandro Castro Benítez” se aplicó la plataforma CANVAS para elaborar un ambiente virtual de aprendizaje como recurso pedagógico de apoyo con el fin de fomentar el aprendizaje colaborativo en la materia de Historia en alumnos de segundo de bachillerato.

Canvas LMS es una plataforma web que ofrece un entorno virtual donde los docentes pueden desarrollar, gestionar y ofrecer formaciones en línea, así como también monitorear el avance de los estudiantes y facilitar la interrelación entre estudiantes y profesores mediante diversas plataformas de comunicación y colaboración.

## **1.4 Marco referencial**

### ***1.4.1 Referencias conceptuales.***

#### **Entornos virtuales de aprendizaje**

Se define en calidad de un medio digital diseñado exclusivamente con propósitos educativos, esencialmente, estos son sitios web o plataformas que forman grupos en línea en los cuales los participantes pueden intercambiar una variedad de contenidos, recursos digitales, actividades, módulos de evaluación y todos los elementos necesarios para la impartición de un curso. Un EVA comprende diversos recursos para la interacción tanto sincrónica como asincrónica, facilitando el desarrollo del proceso educativo mediante un sistema de gestión del aprendizaje. Según González y Granera (2021), una plataforma educativa que se ajuste a las necesidades particulares de su comunidad educativa y proporcione las herramientas digitales esenciales para la creación, desarrollo y ejecución de los cursos, así como la implementación de la correspondiente estrategia de enseñanza.

Este entorno virtual emula una sala de clases en el mundo digital, posibilitando la implementación de procesos educativos basados en nuevas dinámicas, como clases a distancia y acceso a gran cantidad de herramientas, además, ofrece entornos específicos para la participación en debates y la resolución de preguntas individuales relacionadas con los temas compartidos. El EVA se erige como un componente vital en el proceso educativo, especialmente en un momento en el que las personas están cada vez más inmersas en el entorno digital (Chong y Marcillo, 2020).

Aquellos centros educativos que abarcan la naturaleza del ambiente virtual de aprendizaje y reconocen su relevancia pueden integrar este recurso de manera efectiva en diversos contextos, considerándolo como una extensión de la clase tradicional. Además, posibilita la impartición de clases de manera virtual, siendo esta de forma sincrónica o asincrónica, mejorando la interactividad entre estudiantes y profesores, permite la entrega de contenidos en múltiples formatos, incluyendo videos, textos y audios, lo que contribuye a diversificar y enriquecer la experiencia de aprendizaje (Cedeño y Murillo, 2019).

Asimismo, facilita la personalización del proceso educativo, adaptándose a las necesidades particulares e individuales del alumnado, adicionalmente, esta plataforma simplifica una evaluación del desempeño, permitiendo realizar evaluaciones tanto a nivel



individual como colectivo. Se proporcionan informes detallados del progreso de las clases, contribuyendo así a una evaluación más completa y efectiva del aprendizaje.

Los entornos virtuales de aprendizaje pueden caracterizarse como ambientes los cuales:

- Facilitan el ingreso por medio de navegadores, comúnmente resguardado por contraseñas.
- Recurren a funcionalidades de la web 1.0 y 2.0.
- Cuentan con una interfaz gráfica fácil de entender que integra de forma organizada y sistemática diferentes módulos.
- Incluyen unidades destinadas al manejo académico y administrativo, diseño de cursos, programación, recursos digitales, administración de tareas, monitoreo constante sobre el progreso del alumnado y una evaluación del rendimiento académico.
- Se adaptan a las particularidades y requerimientos del participante, proporcionando diferentes roles como por ejemplo, administrador, docente, y alumno, cada uno con niveles de acceso adaptados sus necesidades.
- Facilitan la comunicación e interacción entre alumnos y docentes.
- Ofrecen una diversidad de tareas que se pueden implementarse en una clase.
- Incluyen recursos para el seguimiento y análisis de los estudiantes.

### **Plataforma Canvas**

Canvas es un recurso de aprendizaje en digital que destaca por su versatilidad y eficiencia, desarrollada por Instructure, es un sistema de gestión del aprendizaje, conocido como LMS por sus siglas en inglés, se rige por principios de software libre y se distribuye bajo licencia de código abierto. Con el paso del tiempo, ha establecido su presencia en el ámbito tecnológico, siendo reconocida como una herramienta confiable con actualizaciones periódicas para ajustarse a las necesidades en constante cambio de los participantes.

Canvas ofrece una plataforma integral que permite a instituciones educativas de todos los niveles administrar cursos en línea y en entornos presenciales. Su interfaz intuitiva facilita su uso, permitiendo la personalización de funciones según las necesidades individuales de cada usuario, ofreciendo una amplia variedad de herramientas y funciones, lo que lo hace una opción versátil y capaz de adaptarse en los entornos educativos.

De acuerdo con investigaciones recientes Cruz (2017) Canvas incluye diversas herramientas digitales que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Entre estas se encuentran funciones como chats, foros de discusión, talleres en línea, cuestionarios interactivos, gestión de documentos y diálogos asincrónicos. Facilita la creación de comunidades educativas al proporcionar un entorno virtual propicio para la producción de cursos basados en el uso de internet.

### **Teorías del aprendizaje colaborativo**

En el aprendizaje colaborativo, lo principal que facilita es la adquisición de la habilidad de ver en los demás una fuente de conocimiento. Los integrantes del grupo deben adoptar ciertos principios esenciales para su funcionamiento; esto incluye compartir una metodología de trabajo, participar en acuerdos grupales, ser igualmente encargados sobre los resultados y entender que, además de los objetivos comunes de aprendizaje, el grupo tiene como meta general el desarrollo individual de cada persona (Román, 2021).

Las teorías sobre el aprendizaje colaborativo se enfocan en el proceso del cual los estudiantes obtienen nuevos saberes y competencias mediante la interacción y la colaboración con sus compañeros. Esta perspectiva pedagógica considera que el aprendizaje no es simplemente un acto individual, sino que se enriquece significativamente cuando se lleva a cabo de manera conjunta (Guerra et al., 2019).

Las teorías del aprendizaje colaborativo son enfoques pedagógicos que se centran en la relevancia de la comunicación y la cooperación entre los alumnos como un medio efectivo para construir conocimiento. Estas teorías resaltan la noción de que el proceso educativo constituye una interacción social donde los individuos pueden beneficiarse significativamente al trabajar juntos hacia objetivos comunes.

Exploraremos algunas de las teorías más destacadas en el ámbito del aprendizaje colaborativo:

#### **1. Teoría del Constructivismo Social:**

Es una corriente de pensamiento en psicología y sociología que destaca la importancia de la construcción social de la realidad. Desarrollada por medio de pensadores como Lev Vygotsky y George Herbert Mead, esta teoría postula que el conocimiento y la identidad se forman a través de la interacción social. Según el constructivismo social, la realidad no es algo preexistente e independiente, sino que se elabora mediante la comunicación, la negociación y el trabajo en equipo entre individuos dentro de una sociedad.

En el constructivismo social, se enfatiza la idea de que las personas adquieren conocimiento a través de la implicación activa en vivencias sociales y culturales, esta teoría argumenta que el aprendizaje se configura como un proceso social y cultural en el que las personas crean conocimiento mediante su interacción con otros miembros de la comunidad (Pinto et al., 2019).

En entornos colaborativos, los alumnos trabajan juntos para construir su comprensión compartida del contenido, apoyándose mutuamente en su proceso educativo. La interacción social se convierte en un componente clave, dado que el intercambio de ideas, la discusión y la cooperación permiten a los estudiantes explorar diversas perspectivas y obtener una comprensión más plena y significativo del tema en cuestión.

## 2. Aprendizaje Cooperativo:

es una metodología educativa que destaca la relevancia de la colaboración entre estudiantes con el fin de maximizar el proceso educativo. Este enfoque, el alumnado colabora en equipos reducidos con metas académicos compartidas, donde la interdependencia positiva y el compromiso individual son fundamentales. Los integrantes de un grupo desempeñan un rol específico, y el logro individual está directamente vinculado al éxito del grupo, fomentando así un ambiente de apoyo mutuo (Solís et al., 2022).

Además, no solo ayuda al desarrollo de competencias esenciales, como la comunicación y la solución de problemas, sino también mejora el entendimiento del contenido por medio de una explicación entre pares. El Aprendizaje Cooperativo reconoce que el intercambio de saberes y vivencias en un ambiente colaborativo enriquece el aprendizaje, ya que los estudiantes pueden beneficiarse de las fortalezas individuales de sus compañeros. (Solórzano-Cahuana, 2021)

Así mismo, (Basantes-Arias et al., 2020) mencionan que la colaboración fomenta interacciones sociales más positivas, lo que contribuye a una salud mental óptima para cada integrante del grupo. Esto crea un ambiente afectivo ideal para la efectiva realización de las tareas. En el contexto del aprendizaje cooperativo, estas dinámicas juegan un papel crucial. El trabajo colaborativo no solo incrementa el rendimiento académico, sino que también fortalece habilidades sociales fundamentales, tales como la empatía, la comunicación eficiente y la capacidad para resolver conflictos. Los alumnos que

participan dentro de entornos cooperativos tienden a tener una mayor motivación y un sentido de pertenencia, lo cual refuerza su compromiso con el proceso educativo.

### 3. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):

Es una metodología pedagógica que se enfoca en la resolución de problemas como el principal motor del aprendizaje. En este enfoque, los estudiantes abordan situaciones prácticas o escenarios complejos que solicitan un análisis crítico, investigación y aplicación de experiencias previas para resolver problemas. A través del ABP, se busca estimular la reflexión independiente, la cooperación como también la adquisición de habilidades para resolver dificultades, dado que el alumnado no únicamente obtiene conocimientos teóricos, sino además aprenden a aplicarlos de forma efectiva en situaciones del mundo real (Bermúdez, 2021). Esta metodología no solo impulsa la colaboración entre los participantes, sino que también enfatiza la aplicación práctica de los conceptos aprendidos para encontrar soluciones efectivas.

### **Tecnología educativa y aprendizaje en historia**

La tecnología educativa ha emergido como un componente crucial dentro del panorama educacional actual, cambiando la forma de la cual se enseña y se aprende en diversas disciplinas. En el ámbito de la historia, esta evolución se presenta como una oportunidad para enriquecer la comprensión del pasado y su relevancia en el mundo contemporáneo. Cada uno de los fundamentos esenciales de la educación influye en la tecnología educativa al igual que esta última tiene un impacto en todos los aspectos de la pedagogía, la tecnología no solo influye en estos aspectos, sino que también los moldea y potencia (Castañeda et al., 2020).

La tecnología educativa propicia una variedad de ventajas las cuales potencian la enseñanza de la historia. En primer lugar, las herramientas digitales, tales como aplicaciones interactivas y recursos en línea, proveen una experiencia de educativa muy dinámica y accesible para el alumnado, pues estos medios digitales permiten la recreación vívida de eventos históricos, facilitando la visualización y comprensión de contextos pasados.

Asimismo, la tecnología facilita el acceso a una amplia gama de fuentes históricas, incluyendo documentos, artefactos y testimonios, que enriquecen la investigación y exploración del pasado. Las bases de datos en línea y los archivos digitales abren nuevas

posibilidades para la investigación histórica, promoviendo un entendimiento más profundo y diversificado de diferentes perspectivas históricas.

La tecnología también puede mejorar la comprensión de conceptos históricos abstractos al proporcionar representaciones visuales y experiencias interactivas. Esto ayuda a los estudiantes a conectar el pasado con el presente y a comprender la relevancia de la historia en su vida cotidiana.

### **Plataformas Educativas**

Las plataformas educativas facilitan de manera notable el trabajo colaborativo entre los involucrados en el proceso educativo, incluyendo tanto a los profesores como a los alumnos (Domínguez et al., 2023). Estas plataformas son sistemas en línea que permiten la distribución de material educativo, interacción entre alumnos y profesores, así como la valoración y monitoreo del avance de nuevos conocimientos. Estas plataformas dan a conocer una gran gama sobre herramientas así mismo de recursos, que incluyen materiales de estudio, foros de discusión, videoconferencias, exámenes en línea y retroalimentación personalizada.

Estas plataformas fomentan la interactividad y la colaboración entre la comunidad educativa mediante el uso de herramientas de comunicación y trabajo en grupo, promoviendo una educación más activo y participativo, donde los alumnos puedan intercambiar ideas, discutir conceptos y colaborar en proyectos en línea. Las plataformas E-learning pueden adaptarse para ofrecer contenido y actividades específicas, así como proporcionar retroalimentación instantánea y seguimiento del progreso del estudiante.

Sin embargo, los elementos predominantes que influyen el uso de plataformas educativas incluyen la accesibilidad, la alfabetización digital, la capacitación, las actitudes, y la cantidad de tiempo disponible (Cavero et al., 2021).

### **Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS)**

Un sistema de gestión del aprendizaje es una plataforma tecnológica realizada con el propósito de simplificar y potenciar la administración, gestión y distribución de cursos y contenido educativo en línea. Estos sistemas dan a conocer una variedad de recursos y funcionalidades que le facilitan a profesores a crear, compartir y preparar recursos educativos de manera eficiente.

En el corazón de un LMS se encuentran sus capacidades para la creación y distribución de contenido educativo. Los educadores pueden desarrollar materiales de aprendizaje variados, como presentaciones, documentos, videos y actividades interactivas, directamente dentro de la plataforma. Además, los LMS facilitan la distribución de este contenido a los estudiantes, garantizando su accesibilidad en cualquier momento y desde cualquier lugar con conexión a internet (Cueva y Zarate, 2020).

La interacción entre estudiantes y educadores es otro aspecto fundamental de los LMS, estos sistemas proporcionan herramientas para la comunicación bidireccional, como foros de discusión, salas de chats y mensajería instantánea, que ayudan a los participantes del curso interactuar y colaborar de manera efectiva. Esta interacción promueve el intercambio de ideas, la resolución colaborativa de dificultades y el fortalecimiento de habilidades comunicativas.

Además, los LMS ofrecen funcionalidades para la valoración y control del avance del aprendizaje. Todos los educadores pueden crear y administrar evaluaciones en línea, como cuestionarios y exámenes, y realizar una supervisión acerca del rendimiento del alumnado. Lo que proporciona información valiosa sobre el progreso individual de cada estudiante y permite a los educadores adaptar su enseñanza según las necesidades específicas de cada uno.

Los LMS también son herramientas versátiles que pueden adaptarse a una amplia variedad de entornos educativos y necesidades de aprendizaje. Desde instituciones educativas que ofrecen programas de educación en línea completos hasta organizaciones que buscan capacitar a su personal a través de cursos de formación en línea, los LMS pueden adaptarse y personalizarse para satisfacer una variedad de necesidades educativas.

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

### **2.1 Definición del prototipo**

En la actualidad, hemos observado la notable evolución de la forma en la que los estudiantes reciben sus clases, la cual continúa en constante cambio debido a la integración de recursos y herramientas digitales. Estas herramientas permiten que el proceso educativo se vuelva más adaptable y accesible para todos los alumnos. Es fundamental que los profesores estén actualizados con respecto a las tecnologías, sus herramientas y recursos, para así poder llevar a cabo un aprendizaje más enriquecedor que pueda llegar a cada uno de sus alumnos de manera efectiva.

La implementación de Canvas proporciona una oportunidad invaluable para mejorar la comprensión de las clases, especialmente en la materia de historia, mediante ejercicios colaborativos entre los estudiantes. Esta plataforma ofrece herramientas robustas que facilitan la cooperación en tiempo real, facilitando que los estudiantes colaboren en proyectos, discutir conceptos históricos y compartir recursos de manera eficiente. Al participar en actividades colaborativas dentro de la plataforma, los estudiantes pueden enriquecer su comprensión de los temas históricos al interactuar con sus compañeros, explorar diferentes perspectivas y construir conocimiento de manera conjunta, por lo tanto, se sugiere llevar a cabo la implementación de un prototipo que contribuya al avance educativo de los alumnos del Colegio “Alejandro Castro Benítez”

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

Las Tic's utilizadas como recursos pedagógicos deben centrarse en elevar el estándar educativo de alumnos, manteniendo su desarrollo completo con miras a prestar un servicio más efectivo a la comunidad. Ante los desafíos y oportunidades que presentan las TIC, es esencial desarrollar modelos adecuados para los procesos educativos en línea de alta calidad. Esto implica abordar tanto la infraestructura técnica, educativa y regulatoria que en ciertos entornos educativos ha sido relegada (Pascagaza Fajardo y Estrada Cervantes, 2020).

Es muy útil implementar recursos y herramientas en línea dentro del ámbito educativo; por ello, se sugiere crear un prototipo que facilite un enfoque práctico y participativo en el aprendizaje. mediante el aprendizaje colaborativo, permitiendo a los alumnos trabajar juntos en la creación de conocimiento en la asignatura de historia.

## **Plataformas virtuales de aprendizaje**

Las plataformas digitales son fundamentales para el proceso de aprendizaje, dado que proporcionan un ambiente flexible además de accesible para el intercambio de nueva información y la relación entre la comunidad educativa. Estos recursos tecnológicos permiten la elaboración de espacios de enseñanza dinámicos, en los que se pueden intercambiar materiales educativos, realizar actividades colaborativas, participar en discusiones y recibir retroalimentación personalizada (Vite Ramos & de Castillo Nuñez, 2021).

Las plataformas virtuales son herramientas que contribuyen a la planificación de actividades a distancia, complementando el desarrollo de un curso informando y siguiendo a los estudiantes, lo que genera un ambiente de cercanía entre el profesor y el aprendiz que no está en otros contextos.

### **Objetivos General y Específicos del Prototipo**

Diseñar y evaluar un Entorno Virtual de Aprendizaje el cual sirva como herramienta efectiva de apoyo para fomentar el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de segundo de bachillerato del colegio en la asignatura de historia

- Implementar el prototipo del EVA en un entorno educativo real, involucrando a estudiantes y docentes en su uso y evaluación.
- Desarrollar un prototipo del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que integre herramientas y recursos digitales diseñados para fomentar la colaboración entre los usuarios, incluyendo funciones de comunicación en línea, espacios de trabajo compartidos y herramientas de evaluación colaborativa.
- Evaluar la efectividad del EVA como herramienta de apoyo para fomentar el aprendizaje colaborativo, analizando su impacto en el compromiso de los estudiantes, la calidad de las interacciones grupales y el rendimiento académico.

## **2.3 Objetivo general y específico del prototipo**

### ***2.3.1 Objetivo general***

Diseñar y evaluar un prototipo de entorno virtual de aprendizaje en la plataforma CANVAS como herramienta de apoyo para fomentar el aprendizaje colaborativo en la asignatura de historia para los estudiantes de segundo de bachillerato del Colegio Alejandro Castro Benítez.



### ***2.3.2 Objetivos específicos***

- Identificar los elementos clave necesarios para el diseño del prototipo del entorno virtual de aprendizaje en la plataforma CANVAS a través de un análisis de requisitos y funcionalidades, para asegurar que el prototipo facilite eficazmente la interacción y colaboración entre los estudiantes.
- Diseñar un prototipo funcional del entorno virtual de aprendizaje en la plataforma CANVAS implementando los elementos clave identificados, para facilitar la interacción y colaboración entre los estudiantes en las actividades de la asignatura.
- Seleccionar e integrar recursos digitales específicos en el prototipo del entorno virtual de aprendizaje en la plataforma CANVAS para apoyar y potenciar el aprendizaje colaborativo en la asignatura de historia, utilizando herramientas y estrategias diseñadas para facilitar la interacción entre estudiantes.
- Evaluar la efectividad del prototipo del entorno virtual de aprendizaje en la plataforma CANVAS mediante el análisis de la participación y colaboración entre los estudiantes en actividades relacionadas con la asignatura de historia, con el fin de determinar su impacto en la mejora de estas dimensiones educativas.

## **2.4 Diseño del Entorno Virtual**

El propósito de crear un EVA sobre el fomento del aprendizaje colaborativo es diseñar una plataforma digital que facilite la colaboración entre estudiantes, promueva la comunicación efectiva y proporcione acceso a recursos educativos. El entorno se concibe como un espacio interactivo donde los alumnos pueden participar de manera activa en su proceso educativo, trabajar en proyectos colaborativos, intercambiar ideas y solucionar problemas en conjunto.

Al centrarse en el aprendizaje colaborativo, el entorno virtual busca fomentar habilidades como la colaboración en equipo, la gestión de conflictos y la capacidad para comunicarse de forma efectiva. Así mismo, con su respectivo diseño se orienta a proporcionar herramientas y tareas las cuales estimulen la participación activa de los alumnos y promuevan un entorno de aprendizaje vibrante y enriquecedor.

La valoración de la eficacia del espacio virtual de se convierte en un componente crucial, ya que permite medir el impacto del aprendizaje en equipo en la consecución de los objetivos educativos.

En este contexto, Canvas emerge como una elección natural para la implementación del EVA, gracias a su interfaz intuitiva y su robusto conjunto de herramientas educativas. Esta plataforma educativa ofrece el entorno ideal para crear experiencias interactivas y colaborativas acordes a los objetivos del EVA, permitiendo así desarrollar habilidades clave y lograr resultados educativos significativos.

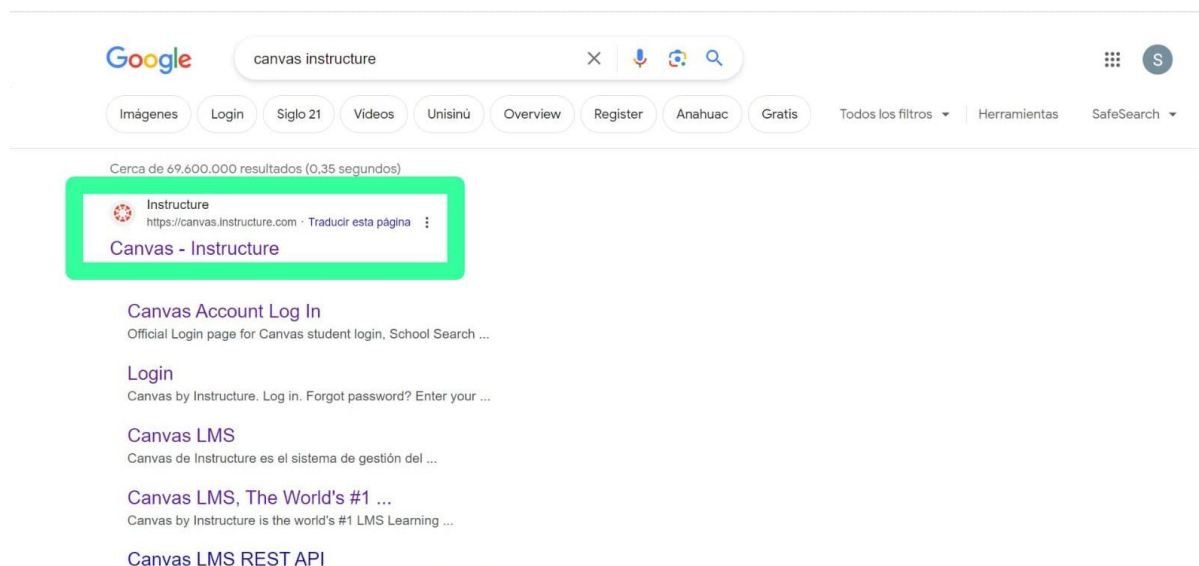
Esta plataforma se ha convertido en una opción preferida por su flexibilidad, funcionalidad y su enfoque en mejorar los logros del proceso educativo. Su adopción generalizada en instituciones educativas de todos los niveles, desde escuelas primarias hasta universidades, demuestra su impacto significativo en el ámbito educativo y su valor como plataforma para el aprendizaje digital

## Guía para acceder a Canvas

Primero, como Canvas es una plataforma que se encuentra en la web, dentro de nuestro navegador buscaremos 'Canvas Instructure' o 'Canvas LMS', y seleccionaremos la primera opción.

### Figura 2

#### *Búsqueda y selección de la plataforma*



*Nota.* Este grafico muestra cómo se encuentra la plataforma en el navegador.

*Fuente:* Elaboración del autor.

## Inicio de sesión y acceso al entorno virtual

La pantalla de acceso a la plataforma ofrece un diseño claro y accesible para los usuarios, al acceder a esta página, los usuarios son recibidos con un diseño intuitivo facilitando el acceso. Los elementos principales de la interfaz incluyen campos designados para ingresar los nombres del usuario y el tipo de cuenta.

### Figura 3

#### Inicio de sesión



*Nota.* El grafico muestra la interfaz de la plataforma y el apartado de creación de la cuenta.

*Fuente:* Elaboración del autor.

Cuando ingreses tus nombres, te pedirá que selecciones tu tipo de cuenta. Dependiendo de tu elección, se desplegarán opciones adicionales para completar tu registro. Por ejemplo, en nuestro caso seleccionamos la cuenta de docente, este solicitará que se coloque el correo electrónico, número de celular, país, tipo de organización, título que posees y una breve descripción de la institución a la que perteneces. Estos detalles son necesarios para personalizar tu experiencia en la plataforma y garantizar que recibas el acceso adecuado a las herramientas y recursos educativos.

Además, de una contraseña segura para proteger tu cuenta. También deberás dar autorización a las políticas de la página, lo que incluye aceptar la política de privacidad. Finalmente, al dar clic en el cuadro de registro, tu cuenta será creada exitosamente y podrás acceder al entorno virtual de aprendizaje.

## Figura 4

### Creación de la cuenta



The screenshot shows the 'Crea tu cuenta' (Create your account) page on the Canvas website. The page is in Spanish and features a navigation bar at the top with the 'INSTRUCTURE' logo and various menu items. The main content area is split into two columns. The left column, titled 'Usa Canvas gratis', describes the benefits of a free Canvas account for teachers, including access to LMS, course creation, and video conferencing. The right column, titled 'Crea tu cuenta', contains a registration form with the following fields: 'Nombre de pila' (First name) with the value 'Solange', 'Apellido' (Last name) with 'Choez', 'Tipo de cuenta' (Account type) set to 'Maestro' (Teacher), 'Dirección de correo electrónico' (Email address) 'mchoez15solange@gmail.com', 'Número de teléfono' (Phone number) '0959960571', and 'País' (Country) 'Ecuador'. A red button labeled 'OBTENGA UNA DEMOSTRACIÓN' is visible in the top right corner.

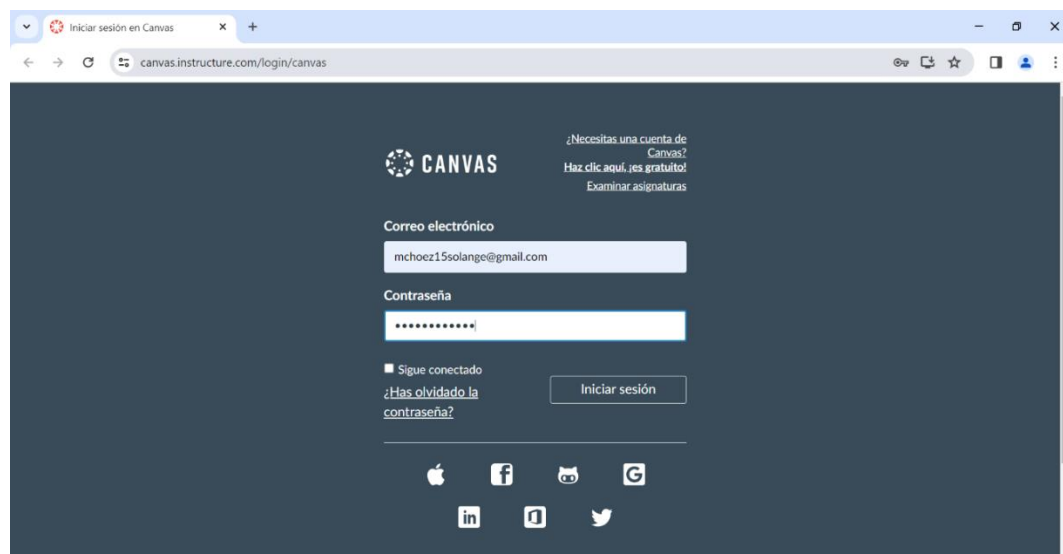
*Nota.* Este gráfico muestra la creación de la cuenta en la plataforma Canvas.

*Fuente:* Elaboración del autor.

Una vez completado el proceso de inicio de sesión con éxito, los usuarios son redirigidos automáticamente a la página principal del entorno virtual. Desde esta página, pueden acceder a todas las funcionalidades y recursos disponibles dentro del entorno virtual de aprendizaje

## Figura 5

### Acceso al entorno virtual



The screenshot shows the login page of the Canvas platform. The page has a dark blue background and features the Canvas logo at the top left. The main content area contains a login form with the following elements: a heading '¿Necesitas una cuenta de Canvas? Haz clic aquí, ¡es gratuito! Examinar asignaturas', a 'Correo electrónico' (Email) field with the value 'mchoez15solange@gmail.com', a 'Contraseña' (Password) field with masked characters, a 'Sigue conectado' (Stay logged in) checkbox, and a link '¿Has olvidado la contraseña?' (Forgot your password?). A prominent 'Iniciar sesión' (Log in) button is located at the bottom right of the form. At the bottom of the page, there are social media icons for Apple, Facebook, GitHub, LinkedIn, and Twitter.

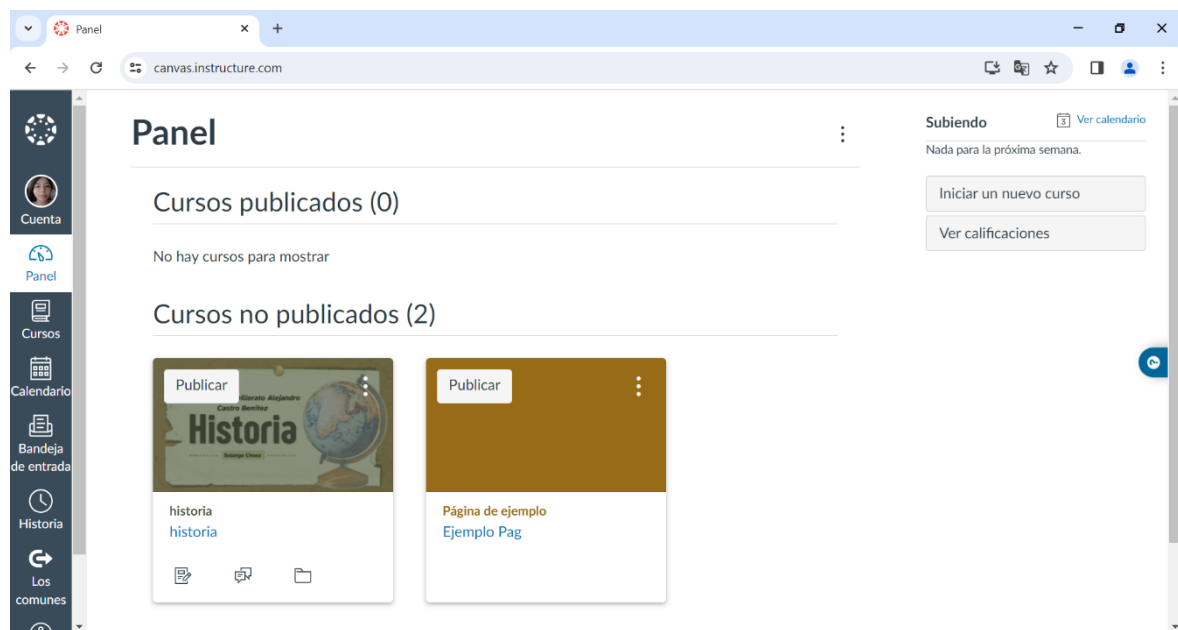
*Nota.* Este gráfico muestra el inicio de sesión a la plataforma.

*Fuente:* Elaboración del autor.

La página principal presenta una distribución equilibrada de elementos clave, como menús de navegación, áreas de contenido y herramientas de comunicación. La página principal presenta una distribución equilibrada de elementos clave, como menús de navegación, áreas de contenido y herramientas de comunicación.

## Figura 6

*Interfaz de Canvas LMS después de iniciar sesión*



*Nota.* Este grafico muestra la interfaz del ambiente virtual de aprendizaje.

*Fuente:* Elaboración del autor.

## 2.5 Desarrollo del Entorno Virtual de Aprendizaje

Para el desarrollo del Eva, se siguió un enfoque metodológico ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Lo que este enfoque da es un marco estructurado para el estructura e implementación efectiva de soluciones educativas.

Este enfoque se caracteriza por su naturaleza conductista y su estructura curricular rígida. No obstante, presenta una ventaja distintiva en comparación con otros modelos, ya que puede adaptarse a los procesos y regulaciones vigentes en el ámbito educativo. En este modelo, cada fase del proceso instruccional está diseñada para alcanzar resultados de aprendizaje específicos, los cuales son determinados tras un análisis exhaustivo de las necesidades correspondientes (Ortega, 2020).

Seguido se describen las fases del proceso de desarrollo del EVA utilizando la metodología ADDIE:

### 1. Análisis:

Esta fase inicial, estuvo a cabo bajo un estudio detallado de las necesidades de los participantes, los objetivos educativos y los requisitos tecnológicos. Se realizaron encuestas así mismo una entrevista y análisis de datos para recopilar información relevante sobre los usuarios y sus contextos de aprendizaje.

### 2. Diseño:

Basándonos en los hallazgos del análisis, se procedió a la planificación detallada del EVA. Se definieron los objetivos de aprendizaje, se diseñaron los contenidos educativos y se planificaron las actividades de aprendizaje. Además, se creó un diseño visual atractivo y una interfaz de usuario intuitiva para mejorar la experiencia del usuario.

### 3. Desarrollo:

En esta etapa, se llevó a cabo la implementación práctica del diseño del EVA. Se desarrollaron y configuraron las diferentes funcionalidades y herramientas necesarias para el entorno virtual. Se crearon los cursos, se cargaron los materiales educativos y se realizaron pruebas exhaustivas para garantizar la funcionalidad y la usabilidad del sistema.

### 4. Implementación:

Una vez completada la fase de desarrollo, el EVA se implementó y se puso a disposición de los usuarios. Se proporcionaron recursos de formación y orientación para los usuarios, junto con un soporte técnico continuo para resolver cualquier problema o pregunta que pudiera surgir.

### 5. Evaluación:

La etapa final del proceso ADDIE consistió en evaluar la efectividad y la eficacia del EVA. Se recopilaron datos sobre el uso del entorno virtual, la satisfacción de los usuarios y el alcance de los logros sobre su educación. Estos datos se utilizaron para visualizar puntos de mejora y hacer ajustes necesarios para optimizar el rendimiento del EVA.

## **2.6 Herramientas de desarrollo**

### **Padlet**

Es una pared digital interactiva que posibilita al usuario compartir contenidos multimedia provenientes de diversas fuentes. Opera como una aplicación en la nube de acceso gratuito, que demanda conexión a internet y no requiere ser descargada ni instalada previamente en el dispositivo (ya sea computadora, teléfono móvil, tableta, entre otros) (Beltrán-Martín, 2022).

Esta plataforma ofrece tableros virtuales colaborativos donde los usuarios tienen la posibilidad de generar y distribuir contenido de manera fácil y rápida. Los tableros de Padlet actúan como espacios digitales en los que los usuarios pueden agregar una variedad de elementos multimedia, como texto, imágenes, videos, enlaces y archivos adjuntos, estos pueden ser personalizados y compartidos con otros usuarios, lo que permite una cooperación simultánea en tiempo real en proyectos, presentaciones grupales, lluvias de ideas y mucho más. Padlet ofrece una interfaz intuitiva y herramientas de edición simples, lo que la hace una elección preferida para la generación y colaboración de contenido en entornos educativos y profesionales

### **Mentimeter**

Mentimeter es una plataforma en línea destinada a desarrollar presentaciones interactivas, encuestas y cuestionarios en tiempo real. Permite a los presentadores involucrar a su audiencia de manera dinámica, ya que los participantes pueden responder preguntas, votar en encuestas o aportar ideas usando sus dispositivos móviles. Esta plataforma es especialmente útil en entornos educativos y empresariales, facilitando la retroalimentación instantánea y la implicación activa de todos los participantes. Al integrar gráficos y resultados en tiempo real, Mentimeter transforma presentaciones tradicionales en experiencias colaborativas e interactivas.

Mentimeter permite formular preguntas, realizar encuestas o proponer juegos en línea a una audiencia específica. Esta audiencia puede participar en tiempo real desde cualquier dispositivo con acceso a Internet, y los resultados obtenidos pueden ser registrados y publicados. (Català Oltra, y otros, 2021)

### **Canva**

Canva es una plataforma en línea para diseño gráfico que facilita a los usuarios la creación de una amplia gama de contenido visual, por ejemplo ,carteles, presentaciones, gráficos para redes sociales, infografías, etc. Esta herramienta ofrece una amplia selección de plantillas ya diseñadas y elementos gráficos que los usuarios pueden adaptar a su estilo para crear contenido visualmente atractivo y profesional. Además, Canva es muy fácil de usar y no requiere experiencia previa en diseño, lo que la convierte accesible para personas de todos los niveles de habilidad. Es una herramienta versátil que se utiliza comúnmente en proyectos colaborativos donde se requiere la creación de contenido visual impactante y atractivo.

Además, es accesible en su uso, ofreciendo la capacidad de configurar fondos, incluir imágenes, texto, videos y varios recursos adicionales, como aplicaciones e integraciones. También posibilita la inserción de enlaces directamente desde páginas web o servicios como Facebook, Google Maps, Google Drive o Instagram. Asimismo, proporciona la opción de añadir elementos como marcos para destacar imágenes, así como diagramas para representar datos estadísticos o imágenes con fondo transparente (Gómez, 2020).

### **Quizizz**

Quizizz es una plataforma en línea que facilita la creación y gestión de cuestionarios interactivos, juegos de aprendizaje y evaluaciones en tiempo real. Esta herramienta de aprendizaje gamificado fomenta la implicación activa de los estudiantes por medio de la inclusión de elementos divertidos, como puntos, temporizadores y tablas de clasificación. Los profesores y usuarios pueden personalizar los cuestionarios, y los participantes pueden unirse a través de un código de acceso utilizando sus dispositivos móviles o computadoras.

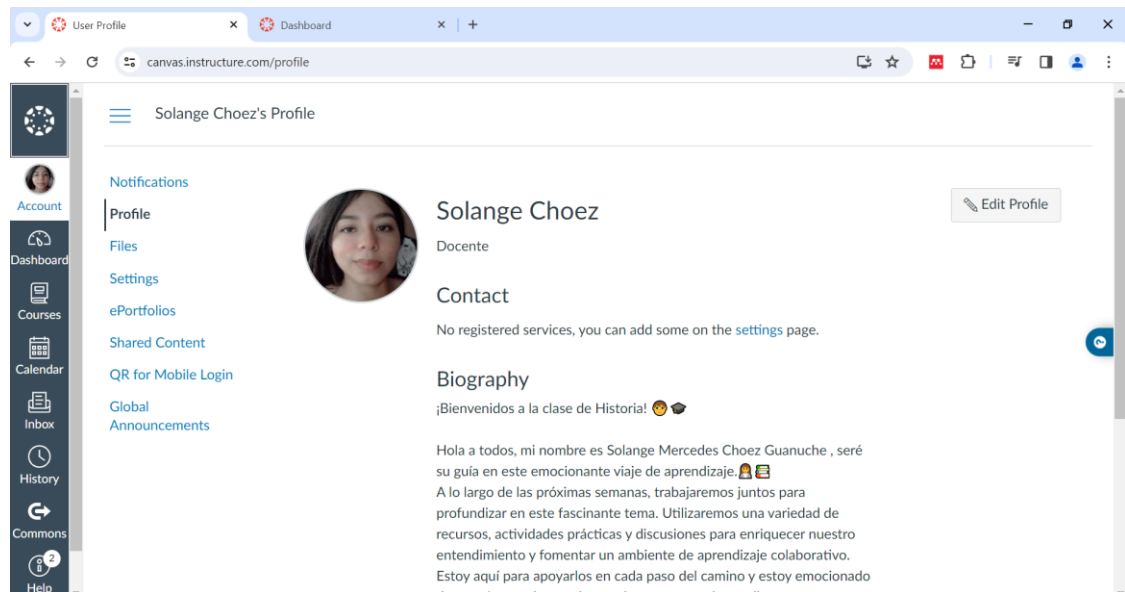
Además, Quizizz dispone de una extensa biblioteca de cuestionarios ya creados que abarcan diversos temas y niveles educativos, lo que facilita su rápida integración en el aula. La plataforma ofrece análisis detallados de los resultados, lo que permite a los educadores identificar áreas que necesitan mejora y ajustar su enseñanza en consecuencia. Con su enfoque en el aprendizaje interactivo y su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera efectiva y entretenida, Quizizz se ha consolidado como una herramienta invaluable en el ámbito educativo.



## 2.7 Descripción del EVA

### Figura 7

#### Interfaz de CANVAS LMS

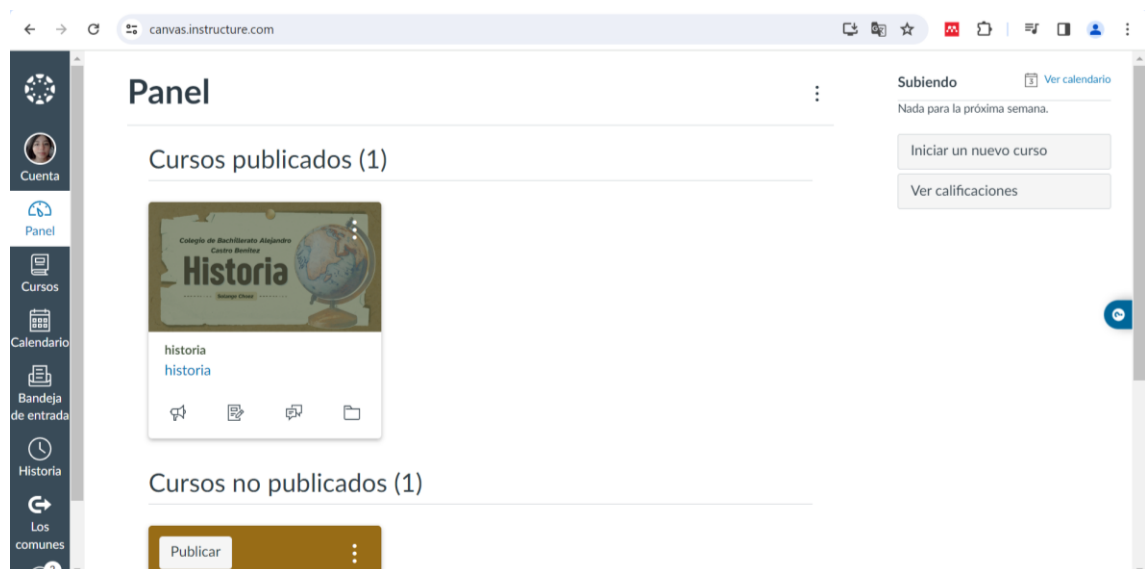


*Nota.* Este grafico muestra la creación de un perfil en el EVA. *Fuente:* Elaboración del autor.

Una vez iniciada la sesión, Canvas nos proporciona una barra lateral que incluye la sección de nuestra cuenta.

### Figura 8

#### El panel en Canvas LMS



*Nota.* Este grafico muestra el curso ya publicado en el EVA. *Fuente:* Elaboración del autor.

Luego de ello tenemos la sección del panel en Canvas LMS, en donde encontramos los cursos que se han elaborado, además, proporciona un resumen personalizado de la actividad y el progreso del curso para cada usuario.

## Figura 9

### Sección del curso



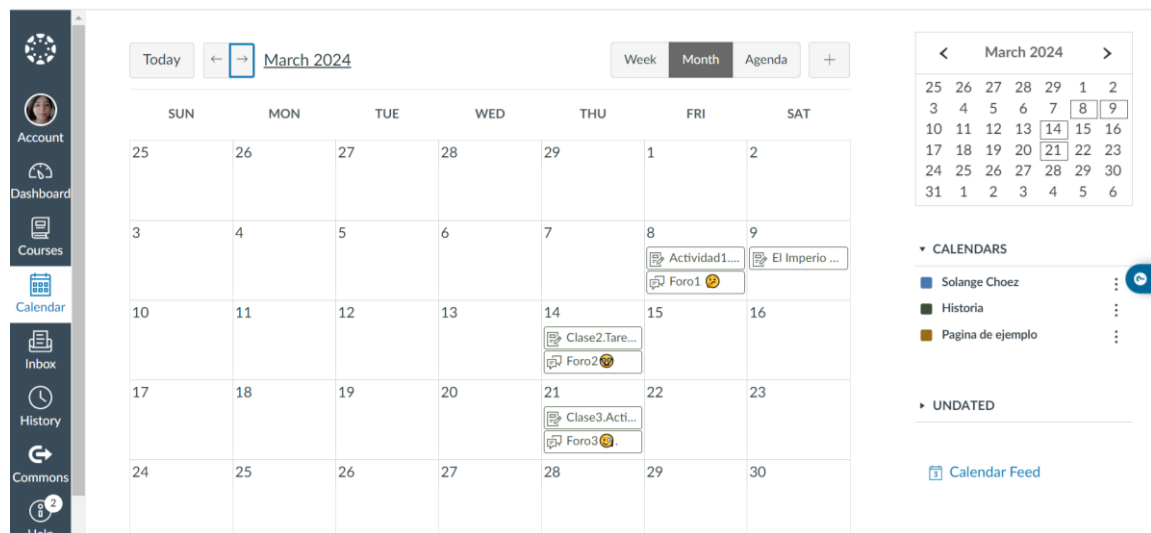
The screenshot displays the Canvas LMS course interface for a course titled "Historia". On the left, a vertical navigation menu includes options such as "Página de Inicio", "Anuncios", "Tareas", "Foros de discusión", "Calificaciones", "Archivos", "Competencias", "Rúbricas", "Evaluaciones", "BigBlueButton", "Attendance", "Nuevas analíticas", "Personas", "Páginas", and "Colaboraciones". The main content area features a header "Historia" with an "Editar" button. Below the header is a graphic with the text "Bienvenidos 😊" and a globe. The graphic also includes the text "Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benitez", "Historia", and "Solange Choez". Below the graphic, the text "UNIDAD 1" and "EL CRISTIANISMO" is visible. On the right side, the "Estado del curso" (Course Status) section shows "Cancelado publicación" (Unpublished) and "Publicado" (Published) buttons. Below this, there are several action buttons: "Importar contenido existente", "Importar desde Commons", "Elegir página de inicio", "Ver flujo de información del curso", "Nuevo anuncio", "Nuevas analíticas", and "Ver notificaciones del curso". At the bottom right, the "Próximos" (Upcoming) section shows "Ver el calendario" (View calendar) and "Nada para la siguiente semana" (Nothing for the next week).

*Nota.* Este grafico muestra la interfaz del curso llamado “Historia”. *Fuente:* Elaboración del autor.

Otra sección que nos presenta es el curso, el cual hemos elaborado y publicado, el cual cuenta con otro menú en las que podemos asignar tareas, foros, archivos y más. El curso se estructura en base a unidades temáticas diseñadas para orientar a los estudiantes a lo largo del proceso educativo. Cada clase aborda un tema específico y está compuesto por una variedad de recursos educativos, actividades prácticas y evaluaciones.

**Figura 10**

*Sección de calendario*

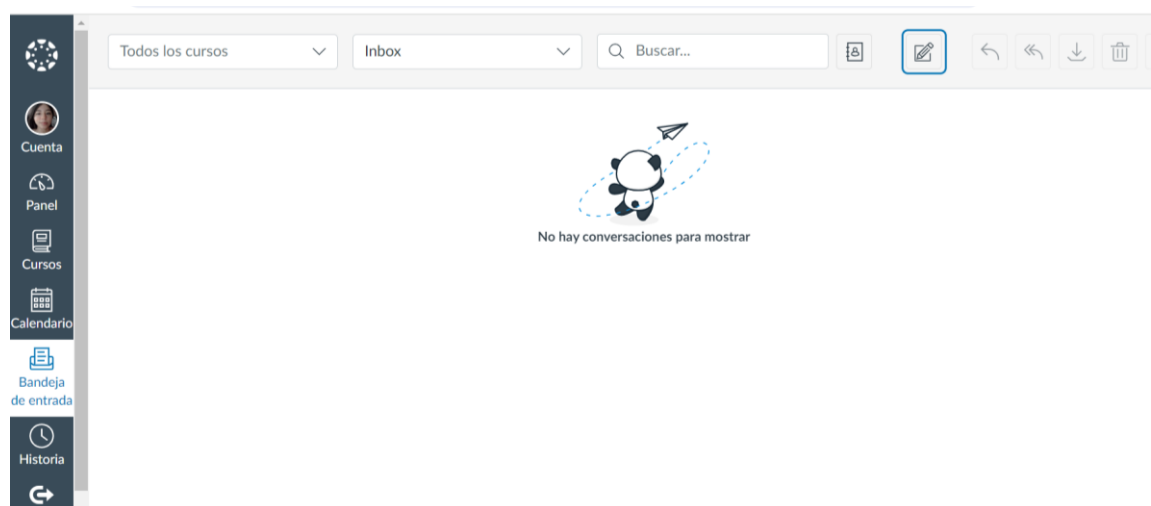


*Nota.* Este gráfico muestra la sección de calendario en el curso del EVA llamado “Historia”. *Fuente:* Elaboración del autor.

La sección de calendario en Canvas LMS permite a los usuarios visualizar y gestionar todas las fechas importantes relacionadas con sus cursos, como entregas de tareas, exámenes, reuniones y eventos programados. Además de proporcionar una visión general de las actividades pendientes, el calendario permite a los usuarios crear eventos, establecer recordatorios y gestionar sus plazos de manera eficiente.

**Figura 11**

*Sección de Bandeja de entrada*

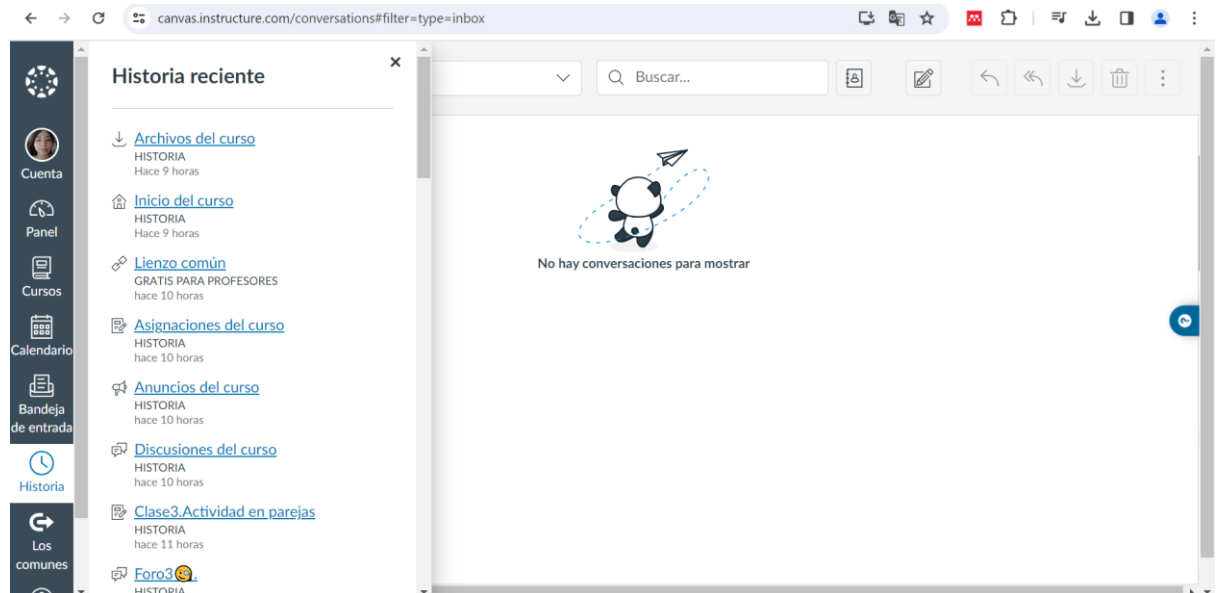


*Nota.* Este grafico muestra la bandeja de entrada del curso “Historia”, *Fuente:* Elaboración del autor.

La sección de Bandeja de entrada en Canvas LMS permite a estudiantes, profesores y administradores comunicarse de manera segura y conveniente dentro del entorno de aprendizaje.

## Figura 12

*La sección de tareas y actividades programadas*



*Nota.* Este grafico muestra el apartado de actividades próximas a realizar. *Fuente:* Elaboración del autor.

También contamos con una sección específica del curso que nos muestra todas las tareas pendientes y actividades programadas dentro del mismo.

## Figura 13

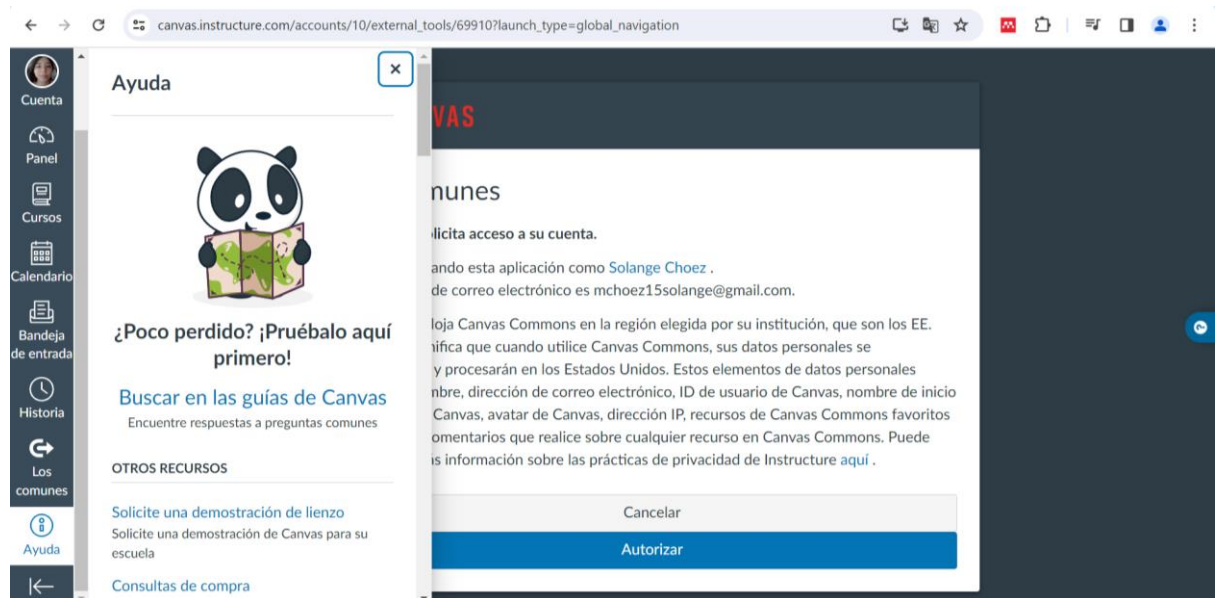
*Sección de Commons*



*Nota.* Este grafico muestra la sección de Commos, para compartir recursos. *Fuente:* Elaboración del autor.

La sección de Commons en Canvas LMS sirve como una plataforma donde los usuarios pueden compartir recursos educativos, como materiales de curso, plantillas, imágenes y otros archivos, con otros miembros de la comunidad de Canvas.

**Figura 14**  
*Sección de ayuda*



*Nota.* Este grafico muestra el apartado de ayuda en el EVA. *Fuente:* Elaboración del autor.

La sección de ayuda en Canvas LMS proporciona recursos y asistencia para los usuarios que necesitan orientación sobre cómo utilizar la plataforma de manera efectiva. Ofrece documentación, tutoriales, preguntas frecuentes y soporte técnico para ayudar a resolver problemas y responder preguntas sobre características específicas, configuración del curso, problemas técnicos y cualquier otra consulta relacionada con el uso de Canvas.

La estructura del curso se diseñó para proporcionar una progresión lógica y coherente del contenido, permitiendo a los estudiantes desarrollar gradualmente sus competencias y conocimientos en el campo de estudio.

### **Interfaz de usuario**

La interfaz gráfica del usuario del entorno de aprendizaje virtual en Canvas Instructure ha sido diseñada pensando en la usabilidad y la accesibilidad. Los estudiantes encontrarán una página de inicio clara y bien organizada que les permite acceder fácilmente a las diferentes secciones del curso. La barra lateral proporciona acceso rápido a herramientas y recursos importantes, como el calendario, las tareas pendientes y los anuncios del curso.

Además, la navegación intuitiva y la disposición ordenada del contenido facilitan la experiencia de aprendizaje y fomentan la participación activa de los educandos del curso

**Figura 15**

*Página de Inicio*

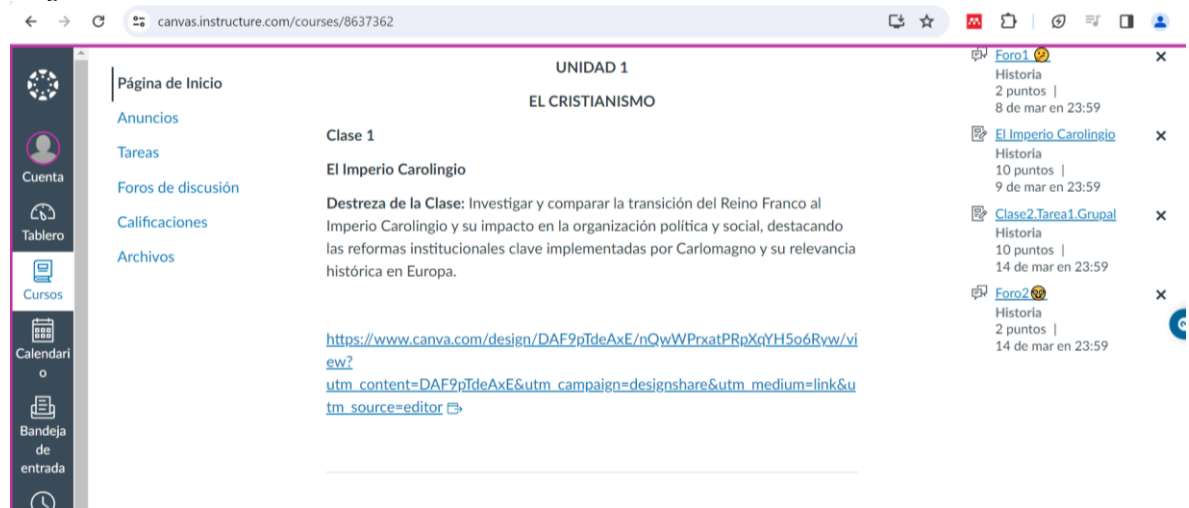


*Nota.* Este grafico muestra como es la interfaz que visualizara el estudiante. *Fuente:* Elaboración del autor.

Se visualiza un apartado de bienvenida con opciones de atajos a diferentes secciones como anuncios, foros, tareas, calificaciones y archivos.

**Figura 16**

*Página de inicio: Clases*



*Nota.* Este grafico muestra la clase, su tema, su destreza y el enlace a la presentación. *Fuente:* Elaboración del autor.

Se muestra la primera clase sobre la destreza, junto con un enlace a las diapositivas de la clase.

## Figura 17

### Anuncios

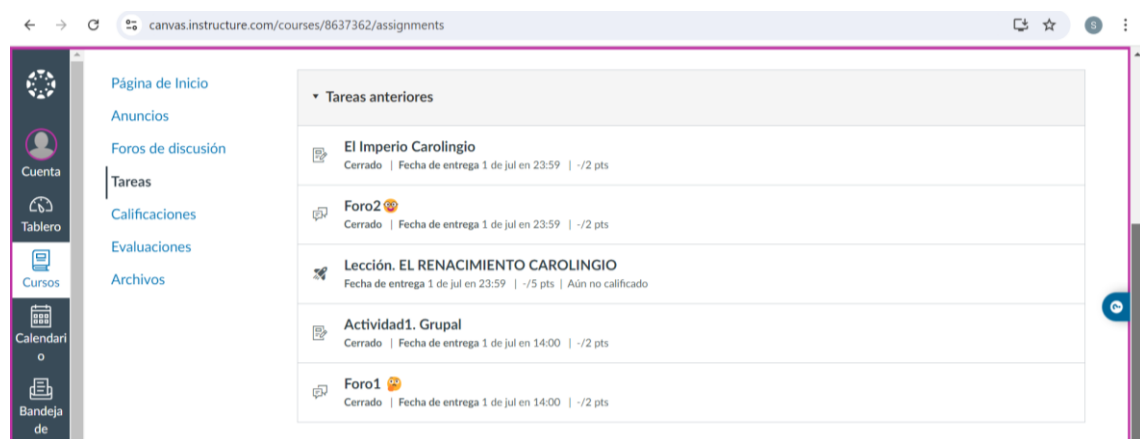


*Nota.* Este grafico muestra el apartado de anuncios para el estudiante. *Fuente:* Elaboración del autor

Se encontrarán recordatorios y mensajes importantes para los estudiantes sobre actividades, plazos y cualquier otra información relevante, con el objetivo de actuar como un canal de comunicación directa con el instructor y los estudiantes, manteniéndolos informados sobre eventos y tareas importantes.

## Figura 18

### Tareas

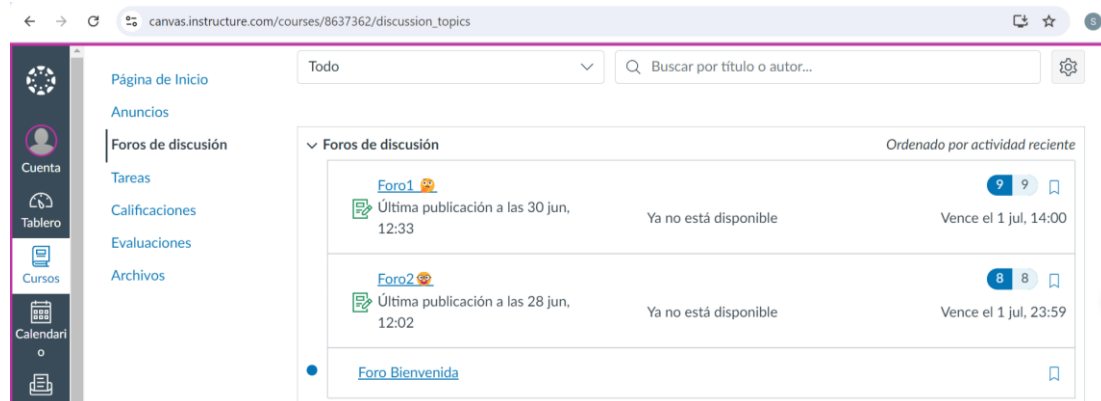


*Nota.* Este grafico muestra las actividades a realizarse por parte del estudiante. *Fuente:* Elaboración del autor.

Se muestra una lista de todas las tareas asignadas para cada clase, con detalles como la descripción de la tarea, fecha de vencimiento y estado de completitud, con el propósito de permitir a los estudiantes ver y gestionar sus tareas asignadas de manera organizada y facilitar el seguimiento de los plazos.

**Figura 19**

*Foros*

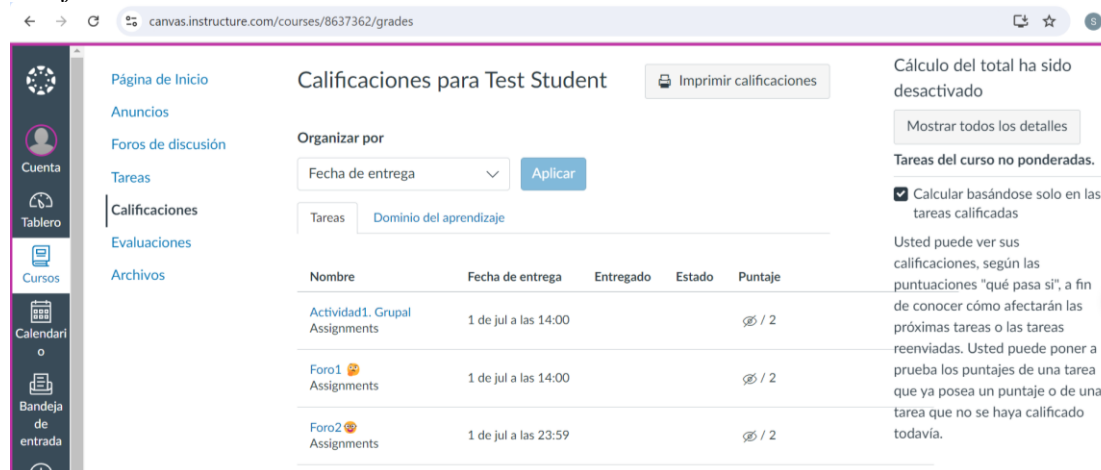


*Nota.* Este grafico muestra los foros de discusión a realizarse. *Fuente:* Elaboración del autor.

Espacio para discusiones y debates relacionados con el curso, con diferentes hilos de discusión agrupados por tema, con el fin de promover la participación y colaboración entre los participantes al permitirles compartir ideas, hacer preguntas y discutir conceptos del curso.

**Figura 20**

*Calificaciones*



*Nota.* Este grafico muestra las calificaciones que obtendrán los estudiantes. *Fuente:* Elaboración del autor.

Registro de todas las calificaciones recibidas de los alumnos en las diferentes evaluaciones y tareas del curso, con el propósito de proporcionar retroalimentación sobre el desempeño del estudiante y permitirles realizar un seguimiento de su progreso académico en el curso.



## Figura 21

### Archivos

Nombre	Fecha de creación	Fecha de modificación	Modificado por	Tamaño
Carlomagno. C1	12 de feb de 2024			--
Clase.1	12 de feb de 2024			--
course_image	4 de feb de 2024			--
Multimedia cargada	12 de feb de 2024			--

*Nota.* Este grafico muestra los archivos o documentos sobre lo que tratara el curso.

*Fuente:* Elaboración del autor.

Se encuentran carpetas separada para cada clase, que contiene recursos como archivos PDF de las diapositivas de clase u otros materiales de referencia, con el propósito de ofrecer a los estudiantes un acceso fácil a los materiales requeridos para el aprendizaje como también para la revisión de los materiales del curso, organizados por clase para mayor claridad.

## Capítulo III. Evaluación del prototipo

### 3.1. Experiencia I

**3.1.1 Planeación.** Una vez elaborado el prototipo se programó un primer encuentro en la cual se realizó en modalidad presencial. Este encuentro se efectuó en una de las aulas del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez en colaboración con el docente responsable de asignatura de Historia con el Lic. Marcos Farez. Esta experiencia se dio el día 15 del Mayo del 2024 a las 8 de la mañana, en esta interacción inicial se llevó a cabo a través de una entrevista, la cual sirvió como medio para recopilar datos, el cual fue aplicado al docente con 8 preguntas las cuales se basaban en el prototipo del entorno virtual de aprendizaje realizado en Canvas.

Además, se dio a conocer el funcionamiento del EVA, mostrando cada una de sus secciones y como es su utilización con los estudiantes, tomando en cuenta que el prototipo se encuentra diseñado como herramienta de apoyo para fomentar el aprendizaje colaborativo para los estudiantes, por ello, se llevó a cabo a través de la utilización una laptop, internet y un navegador, y tomó aproximadamente 30 minutos, organizados de la siguiente manera:

- Explicación del prototipo sobre el entorno virtual de aprendizaje: 10 minutos.
- Exploración del prototipo por parte del docente: 10 minutos.
- Implementación del instrumento de recolección de datos (entrevista): 10 minutos.

### 3.1.2 Experimentación.

El primer acercamiento que dio a conocer el Eva tuvo lugar dentro del Colegio de Bachillerato “Alejandro Castro Benítez” el miércoles 15 de mayo del presente año a las 8 de la mañana, el docente encargado de la materia de Historia del segundo de bachillerato estuvo presente para este proceso, esta experiencia resulto ser muy positiva y de gran ayuda para mejorar el prototipo en la presentación de esta se llevó a cabo lo siguiente:

- 1. Introducción del entorno virtual de aprendizaje:** Se presentó detalladamente el entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Canvas como una herramienta de apoyo para promover el aprendizaje colaborativo entre los alumnos. El docente a cargo de la asignatura participó brevemente en esta introducción.

2. **Presentación de la interfaz del prototipo:** Se mostró la página principal de bienvenida y se presentaron las diferentes secciones de contenidos, que incluían: los contenidos de clase, actividades adicionales, actividades grupales y documentación disponible de la Unidad 1.
3. **Comentarios del docente:** El docente a cargo compartió sus comentarios y perspectivas sobre la propuesta, evaluando diversos aspectos que podrían mejorarse para una implementación más eficiente.
4. **Entrevista al docente:** Se realizó una entrevista al docente mediante un cuestionario de 8 preguntas, con el fin de recopilar información para su posterior revisión y adecuación antes de la siguiente fase de la experimentación.

**Contratiempos:**

- Debido a la conexión de internet, la carga inicial del prototipo se demoró, pero después de unos minutos se restableció correctamente.
- Por actividades del docente, tuvimos que esperar 5 minutos, ya que fue llamado para consultar sobre diversas actividades con otros profesores de la institución.

**3.1.3. Evaluación y reflexión.**

Para valorar el prototipo, se empleó la técnica de la entrevista, en la que se formularon 8 preguntas centradas en aspectos clave del Entorno de Aprendizaje Virtual, para analizar y mejorar el prototipo.

Basado en la primera experiencia con el docente de la institución, se presentó el prototipo del Eva, donde se mostró la organización de los contenidos, explicando también el propósito del desarrollo del prototipo y sus beneficios como herramienta de apoyo para fomentar el aprendizaje colaborativo en la asignatura de Historia, una vez finalizada la presentación y realizada la entrevista, el docente sugirió las siguientes mejoras.

- Las actividades deben estar diseñadas de manera que sean adecuadas para el nivel de habilidad y comprensión de los estudiantes en el curso. Es importante que sean claras y fáciles de seguir, facilitando así que los estudiantes puedan entenderlas y completarlas con éxito.
- Mayor interactividad en los recursos para que los estudiantes encuentren el contenido más atractivo y participativo.

Además, entre otros aspectos destacados durante la presentación del prototipo y sus funcionalidades fue el siguiente:

- El docente encontró atractiva y bien estructurada la forma de presentar los contenidos en secciones organizadas.
- Durante el manejo del prototipo por parte de la docente, no experimentó ninguna dificultad y no encontró problemas con su uso.
- Opinó que los temas y contenidos están diseñados de manera intuitiva para los usuarios.

#### ***3.1.4. Resultados de la experiencia 1.***

Dentro de la experiencia 1 se ha realizado una entrevista dirigida al docente para recopilar información sobre la opinión y percepción al respecto del prototipo del EVA, así como también identificando posibles mejoras y sugerencias para la implementación del prototipo en la asignatura de Historia.

**Para ello se formuló 8 preguntas en las cuales se ha obtenido las siguientes respuestas:**

- 1. ¿Cómo describiría su experiencia previa con entornos virtuales de aprendizaje?**

Muy variada, ya que dentro del ministerio de educación se trabaja con distintos EVA dirigidos a diversas capacitaciones en las que me he integrado.

- 2. ¿Qué opina sobre la idea de utilizar un entorno virtual de aprendizaje en la enseñanza de la historia?**

Innovador, porque la asignatura de historia conlleva al conocimiento de contenidos sumamente teóricos por tal motivo la implementación del EVA brindaría mucha interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- 3. ¿Cuál cree que son los principales beneficios de utilizar un entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de historia?**

Es un instrumento de evaluación interesante, pues este brindaría en los estudiantes mayor participación, interacción y desarrollar competencias digitales.

**4. ¿Qué dificultades o problemas cree que podrían surgir al implementar un entorno virtual de aprendizaje en su clase?**

La conexión a internet y cierto fallo en las computadoras.

**5. ¿Qué opina sobre la accesibilidad del prototipo para estudiantes con diversas habilidades y necesidades?**

Es muy factible, ya que su navegación es sencilla.

**6. ¿Cómo cree que los estudiantes podrían reaccionar ante la introducción de este entorno virtual de aprendizaje en la clase de historia?**

De una manera positiva ya que la asignatura se verá novedosa e interactiva usando el contenido adecuado en ese entorno.

**7. ¿Cuál es su opinión sobre la interactividad y el nivel de participación de los estudiantes que este prototipo puede fomentar en comparación con otros métodos de enseñanza?**

Existirá una mayor concentración e interacción ya que los estudiantes con el simple hecho de utilizar una computadora cambian totalmente su perspectiva y pueden prestar más atención y entender mejor la clase.

**8. ¿Hay alguna recomendación o sugerencia que usted pueda ofrecer para mejorar el uso de este prototipo en las clases de historia?**

Actividades más sencillas y acordes al nivel educativo.

Mayor interactividad en recursos.

El docente compartió su variada experiencia previa con diferentes entornos virtuales utilizados en capacitaciones del Ministerio de Educación, expresó una opinión positiva sobre la idea de utilizar un EVA en la enseñanza de la historia resaltando la innovación y la potencial interactividad que ofrece en comparación con los métodos tradicionales.

Se discutieron los principales beneficios del EVA, como el fomento de la participación y la colaboración con los alumnos, así como el desarrollo de competencias digitales. También se identificaron posibles dificultades en la implementación, principalmente relacionadas con problemas técnicos como la conexión a internet y fallos en las computadoras.

En cuanto a la accesibilidad, el docente consideró que el prototipo es fácil de navegar lo que lo hace adecuado para estudiantes con diversas habilidades y necesidades. Asimismo, se mostró optimista sobre la reacción de los estudiantes ante la introducción del EVA, anticipando una recepción positiva debido a la novedad y la interactividad del entorno.

El docente opina que el prototipo del EVA tiene el potencial de aumentar significativamente la interactividad y el nivel de participación de los estudiantes en frente a los enfoques tradicionales de enseñanza. Se destaca que el uso de computadoras transforma la perspectiva de los estudiantes, lo cual facilita una mayor concentración y comprensión de la materia.

Finalmente, el docente proporcionó recomendaciones valiosas para mejorar el prototipo sugiriendo que las actividades sean más sencillas y acordes al nivel educativo de los estudiantes.

En resumen, la entrevista proporcionó información integral y constructiva sobre el prototipo del EVA, destacando tanto sus beneficios como áreas de mejora y subrayando la importancia de la interactividad, la accesibilidad y la adecuación del contenido educativo.

## **3.2 Experiencia II**

**3.2.1 Planeación.** Como segunda experiencia se ha realizado de forma presencial en las instalaciones del colegio, en esta ocasión se aplicó el prototipo con las mejoras sugeridas previamente por el docente de la asignatura. Además, se realizaron dos clases demostrativas con los estudiantes de Segundo de Bachillerato de Contabilidad “A”, en las fechas establecidas el día 25 y 26 de junio del 2024 en el laboratorio de computación, esta segunda interacción esta mediada por un cuestionario de 5 preguntas las cuales nos ayudaron a recopilar información sobre la experiencia y la efectividad del Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de historia, con la finalidad de evaluar su aceptación y eficacia entre los estudiantes. Por lo tanto, se llevaron a cabo varias etapas en la interacción con los estudiantes y el prototipo, como un primer encuentro su tuvo el objetivo de introducir a los estudiantes a el prototipo permitiendo así familiarizarse con la plataforma. En el segundo encuentro, se impartió una clase interactiva utilizando las actividades del EVA. Se fomentó la implicación activa y el trabajo colaborativo del alumnado en estas actividades para asegurar una mejor comprensión del material.

Finalmente, se evaluó la satisfacción de los estudiantes con la experiencia y la efectividad del EVA. Se aplicó una encuesta de satisfacción para obtener retroalimentación detallada sobre diversos aspectos, como la facilidad de uso, la calidad del contenido, y el nivel de motivación e interactividad generado por el EVA. Los resultados de esta encuesta fueron analizados para identificar áreas de mejora y fortalezas del prototipo.

**3.2.2 Experimentación.** La segunda interacción se realizó en dos días siendo estos el 25 y 26 de junio del 2024 en el colegio de bachillerato Alejandro Castro Benítez con los estudiantes de Segundo de Bachillerato de Contabilidad “A”, el cual tenía como propósito evaluar el nivel de aceptación del prototipo del EVA como una herramienta de apoyo para promover el aprendizaje colaborativo entre los alumnos en la asignatura de Historia durante el tiempo que los estudiantes lo utilizaron. Los resultados expresados en la utilización del EVA fueron positivos ya que hubo una mayor interacción y participación por parte de los alumnos de la clase de Historia. A continuación, se procederá a describir detallando las actividades realizadas durante la interacción.

**Tabla 2**

*Cronograma de actividades realizadas*

Cronograma de actividades		
Fecha	Tiempo	Descripción de las actividades
25/06/2024	9:10 – 9:30	Registro de los estudiantes en la plataforma del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).
	9:30 – 9:50	Introducción y navegación guiada para que los estudiantes conozcan las funcionalidades y el uso del EVA.
26/06/2024	11:30- 12:00	Presentación de una clase teórica sobre un tema específico de la asignatura de historia
	12:00- 12:30	Realización de tareas en el Eva y en plataformas externas que luego se suben al Eva.
	12:30-12:40	Lección Gamificada para evaluar conocimientos adquiridos durante la clase
	12:40-12:50	Aplicación de una encuesta para evaluar la experiencia de los estudiantes con el EVA.

*Nota.* Esta tabla representa el cronograma de actividades realizado en la experiencia 2.

**3.2.3 Evaluación y reflexión.** Para evaluar adecuadamente el Entorno Virtual de Aprendizaje, se diseñó una encuesta en Google forms con 5 preguntas enfocadas en la valoración del prototipo del EVA en Canvas LMS, utilizado como herramienta de apoyo para promover el aprendizaje colaborativo en la materia de Historia, dirigida a los estudiantes de Segundo de Bachillerato Contabilidad "A".

A partir de la experiencia II dirigida a los alumnos de Segundo de Bachillerato Contabilidad "A" donde se presentó el EVA, se llevó a cabo una explicación detallada del mismo y a si mismo su funcionamiento, seguido de su implementación en una clase. Los resultados de la encuesta y las observaciones de los estudiantes sobre posibles mejoras para el futuro del recurso se destacan a continuación.

- Incorporar más actividades gamificadas.
- Añadir más videos interactivos
- Reorganizar las actividades para un mejor orden

#### **3.2.4 Resultados de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo**

A continuación, se muestran los resultados recopilados de la encuesta realizada a través de Google Forms:



## Resultados del pre test:

### 1. ¿Ha utilizado usted un entorno virtual de aprendizaje (EVA) antes?

Tabla 3

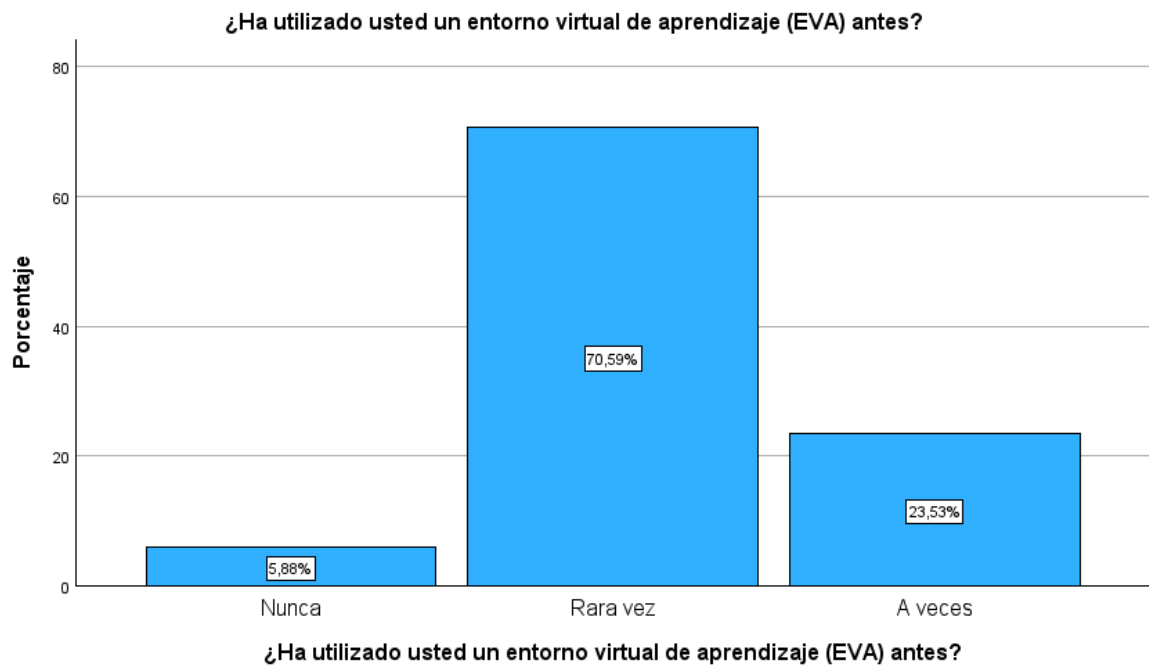
*Pregunta 1 encuesta estudiantes*

¿Ha utilizado usted un entorno virtual de aprendizaje (EVA) antes?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	5,9	5,9	5,9
	Rara vez	12	70,6	70,6	76,5
	A veces	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

*Nota.* La tabla presenta la distribución de respuestas sobre la experiencia previa de los encuestado con entornos virtuales de aprendizaje.

Figura 22

*Pregunta 1 encuesta estudiantes*



*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** los resultados expuestos expresan que el 5,88% nunca ha utilizado un entorno de aprendizaje virtual, en cambio el 70,59% indica que lo ha utilizado rara vez, finalmente, el 23,53% señala que lo ha utilizado a veces. Esto refleja que la mayoría de los estudiantes tienen poca experiencia con el uso de EVAs, lo que indica una baja implementación con esta herramienta en su contexto educativo.

## 2. ¿Qué tan frecuente el docente utiliza el trabajo colaborativo en sus clases?

**Tabla 4**

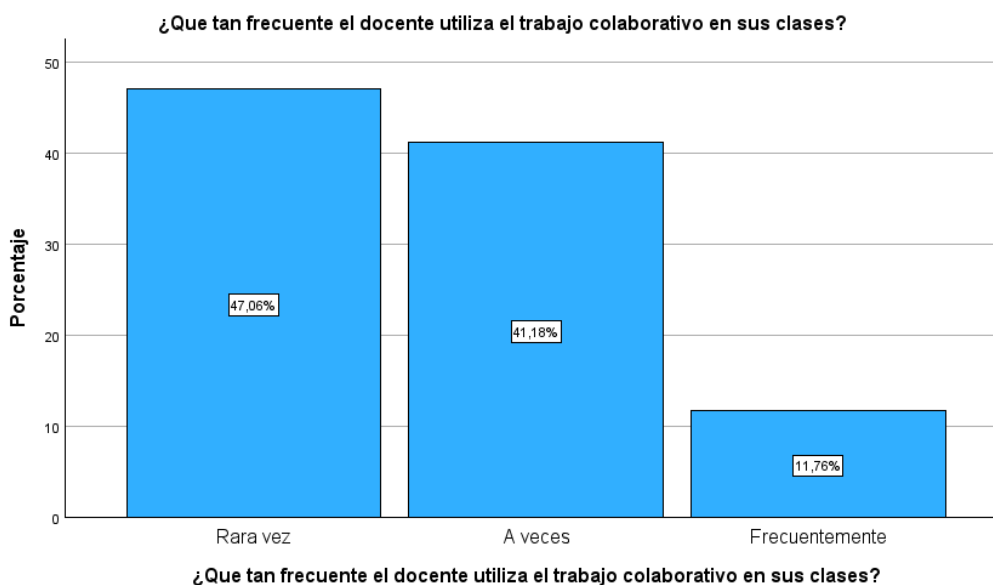
*Pregunta 2 encuesta estudiantes*

<b>¿Qué tan frecuente el docente utiliza el trabajo colaborativo en sus clases?</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	8	47,1	47,1	47,1
	A veces	7	41,2	41,2	88,2
	Frecuentem ente	2	11,8	11,8	100,0
Total		17	100,0	100,0	

*Nota.* La tabla muestra la frecuencia con la que el docente de la asignatura utiliza el trabajo colaborativo con sus clases, según las respuestas de los encuestados.

**Figura 23**

*Pregunta 2 encuesta estudiantes*



*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** Los resultados indican que el 47.06% de los participantes indican que el docente rara vez utiliza el trabajo colaborativo en sus clases. Un 41.18% señala que el trabajo colaborativo se utiliza a veces, mientras que solo el 11.76% afirma que el docente lo emplea frecuentemente. Estos datos sugieren que, en general, el trabajo colaborativo no es una práctica regular en el aula. La alta proporción de respuestas que indican un uso ocasional o poco frecuente podría señalar una falta de integración sistemática de esta metodología en el proceso educativo, lo que podría limitar las oportunidades de aprendizaje colaborativo para los estudiantes.

**3. ¿Crees que el entorno virtual de aprendizaje (EVA) potenciara el aprendizaje colaborativo en la asignatura?**

**Tabla 5**

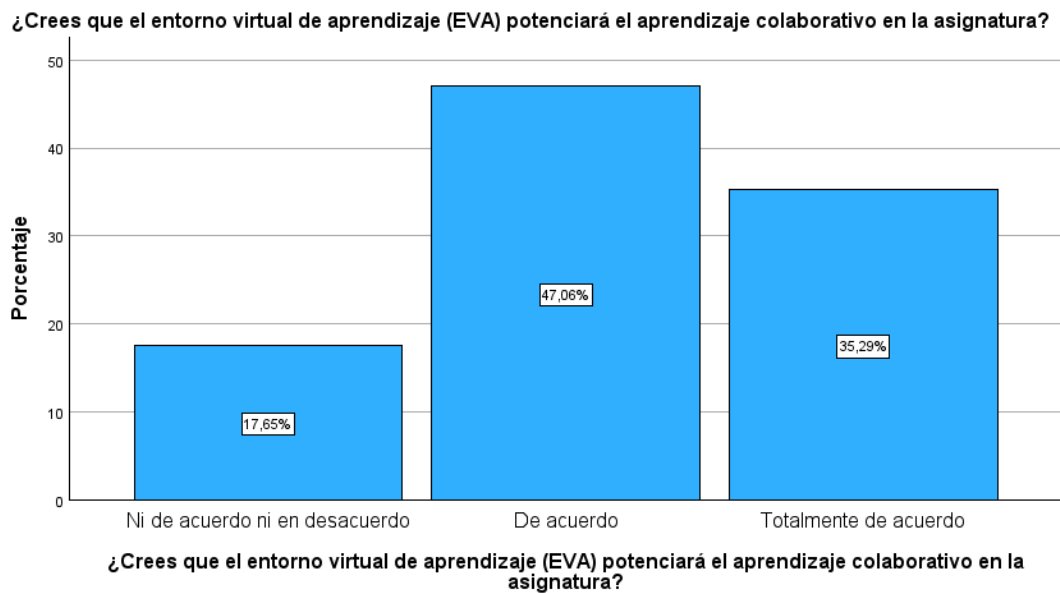
*Pregunta 3 encuesta estudiantes*

<b>¿Crees que el entorno virtual de aprendizaje (EVA) potenciará el aprendizaje colaborativo en la asignatura?</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	17,6	17,6	17,6
	De acuerdo	8	47,1	47,1	64,7
	Totalmente de acuerdo	6	35,3	35,3	100,0
<b>Total</b>		<b>17</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* La tabla presenta las opiniones de los encuestados sobre la capacidad del entorno virtual de aprendizaje (EVA) para potenciar el aprendizaje colaborativo en la asignatura.

**Figura 24**

*Pregunta 3 encuesta estudiantes*



*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** Los resultados indican que solo el 17.6% se encuentra en una posición neutral, sin estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 47.1% que está de acuerdo que el EVA puede mejorar el aprendizaje colaborativo y un 35.3% que está totalmente de acuerdo. Esto sugiere una percepción positiva generalizada hacia el uso del EVA para fomentar la colaboración en el proceso de aprendizaje.

**4. ¿Está usted interesado en usar un entorno virtual de aprendizaje para aprender historia?**

**Tabla 6**

*Pregunta 4 encuesta estudiantes*

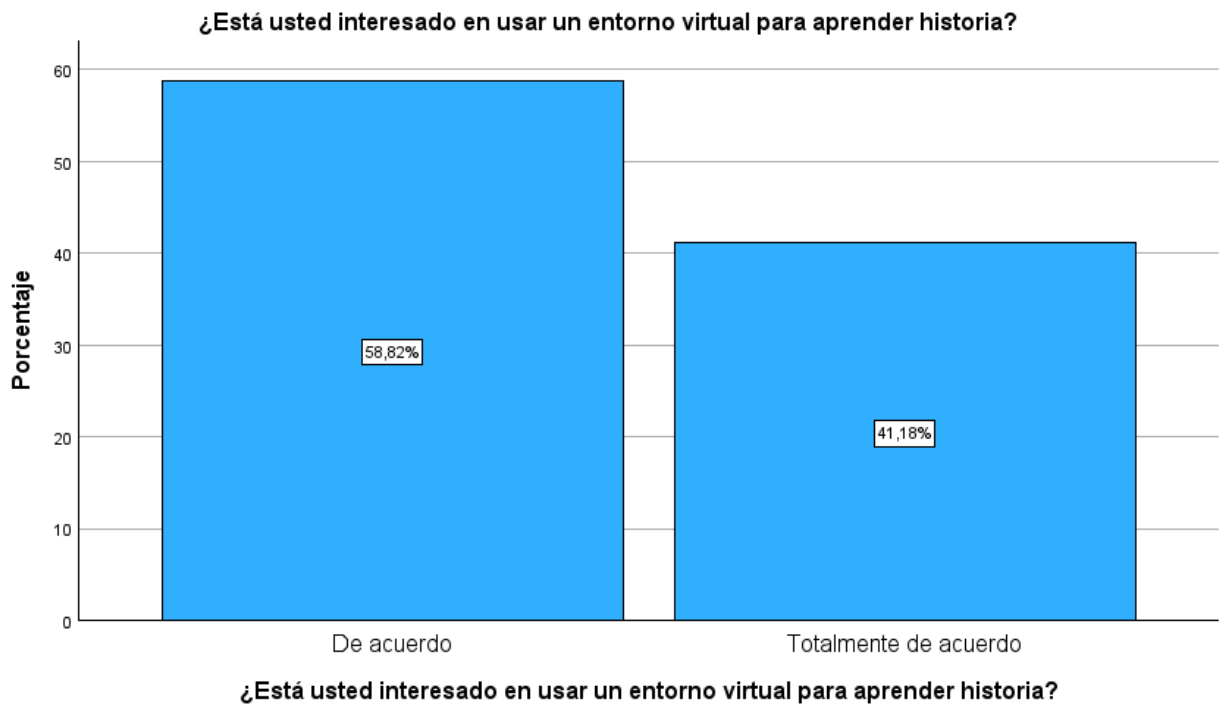
**¿Está usted interesado en usar un entorno virtual para aprender historia?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	10	58,8	58,8	58,8
	Totalmente de acuerdo	7	41,2	41,2	100,0
Total		17	100,0	100,0	

*Nota.* La tabla presenta las contestaciones de los encuestados sobre su interés en utilizar un entorno virtual para el aprendizaje de historia.

**Figura 25**

*Pregunta 4 encuesta estudiantes*



*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** Los datos revelan que un 58.82% de los encuestados está de acuerdo con usar un entorno virtual para aprender historia, y un 41.18% está totalmente de acuerdo. Esto indica un fuerte interés general en la adopción de entornos de aprendizaje virtuales para el estudio de esta materia, por medio de la mayoría de participantes expresando una actitud positiva hacia esta modalidad de aprendizaje.

5. ¿Cree usted que el uso de un entorno virtual de aprendizaje puede hacer que las clases de historia sean más dinámicas?

Tabla 7

Pregunta 5 encuesta estudiantes

¿Cree usted que el uso de un entorno virtual de aprendizaje puede hacer que las clases de historia sean más dinámicas?

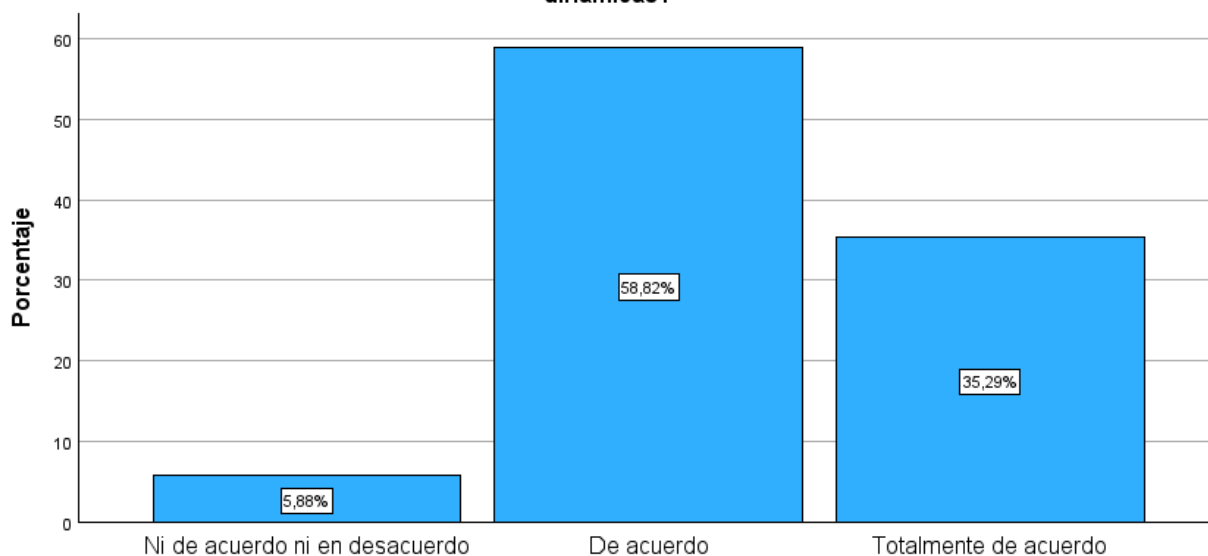
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5,9	5,9	5,9
	De acuerdo	10	58,8	58,8	64,7
	Totalmente de acuerdo	6	35,3	35,3	100,0
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota. La tabla muestra las opiniones de los encuestados respecto a si creen que un entorno virtual puede hacer que las clases de historia sean más dinámicas.

Figura 26

Pregunta 5 encuesta estudiantes

¿Cree usted que el uso de un entorno virtual de aprendizaje puede hacer que las clases de historia sean más dinámicas?



¿Cree usted que el uso de un entorno virtual de aprendizaje puede hacer que las clases de historia sean más dinámicas?

Nota. Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** Los resultados muestran que solo el 5.9% se encuentra en una posición neutral, ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras el 58.82% de los participantes coincide con esta afirmación, y el 35.29% está totalmente de acuerdo. Estos resultados sugieren una percepción mayoritariamente positiva sobre el potencial de los entornos virtuales para dinamizar las clases de historia.

Los resultados de la encuesta indican una baja familiaridad y uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVAs) entre los estudiantes, con un 76,47% reportando un uso poco frecuente o nulo. Esta limitada experiencia sugiere una baja implementación de EVAs en el contexto educativo actual. Además, la investigación revela que el trabajo colaborativo es poco frecuente en las clases, con un 88,24% de los encuestados indicando que se emplea rara vez o solo a veces. Esto podría señalar una falta de integración sistemática de esta metodología, lo que puede limitar las oportunidades de aprendizaje colaborativo.

A pesar de esta situación, los estudiantes muestran una percepción positiva hacia el uso de EVAs para mejorar el aprendizaje colaborativo. El 82,35% de los encuestados está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que los EVAs pueden fomentar la colaboración en el proceso educativo, y un 58,82% expresa un interés fuerte en utilizar estos entornos para el estudio de historia. Estos datos reflejan una actitud favorable hacia la implementación de EVAs, lo que sugiere que, a pesar de su uso limitado hasta ahora, existe una disposición general para integrar esta herramienta en el proceso educativo, especialmente de la materia de historia.

## Resultados del pos test:

### 1. ¿Encontró usted fácil de usar un entorno virtual de aprendizaje?

**Tabla 8**

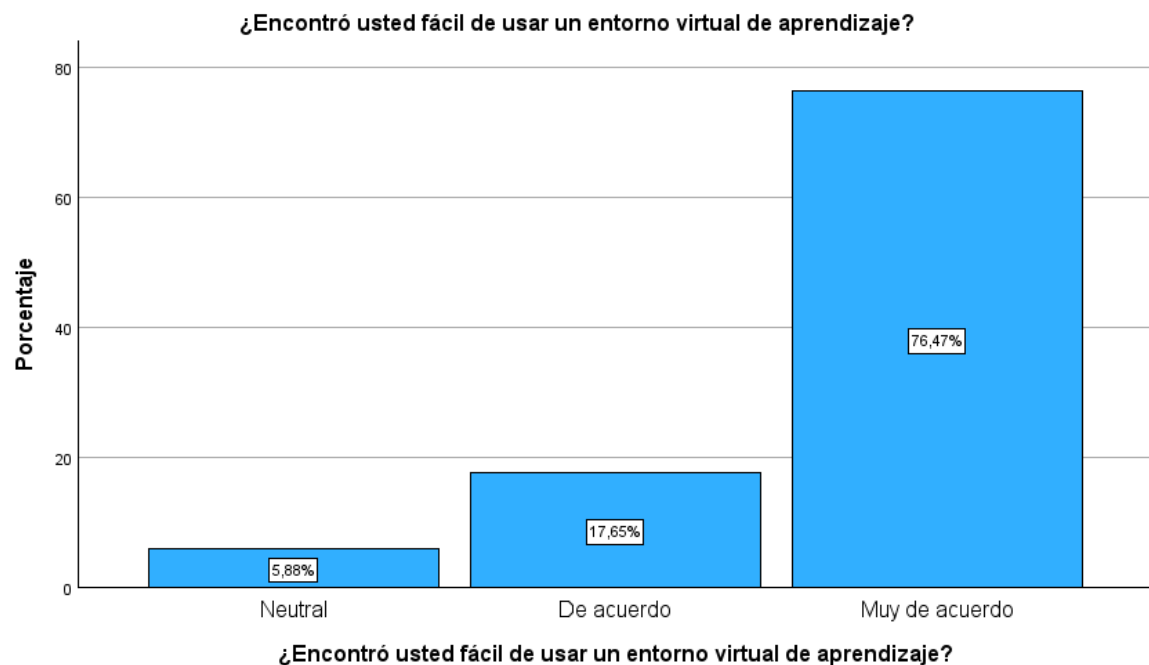
*Pregunta 1 encuesta estudiantes*

<b>¿Encontró usted fácil de usar un entorno virtual de aprendizaje?</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Neutral	1	5,9	5,9	5,9
	De acuerdo	3	17,6	17,6	23,5
	Muy de acuerdo	13	76,5	76,5	100,0
<b>Total</b>		<b>17</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* La tabla presenta las respuestas de los encuestados sobre la facilidad de uso de un entorno virtual de aprendizaje (EVA).

**Figura 27**

*Pregunta 1 encuesta estudiantes*



*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.



**Análisis:** Los resultados detallan que el 5.88% de participantes se sienten neutrales respecto a la facilidad de utilización del ambiente virtual educativo. Un 17.65% está de acuerdo en que el espacio de aprendizaje virtual es fácil de usar, mientras que una mayoría significativa del 76.47% está muy de acuerdo con esta afirmación. Estos datos sugieren que la gran mayor parte de participantes encuentran el entorno digital fácil de usar, sugiriendo una alta usabilidad y aceptación de la plataforma entre los encuestados.

**2. ¿Le ayudó el entorno virtual de aprendizaje (EVA) a comprender mejor los conceptos históricos?**

**Tabla 9**

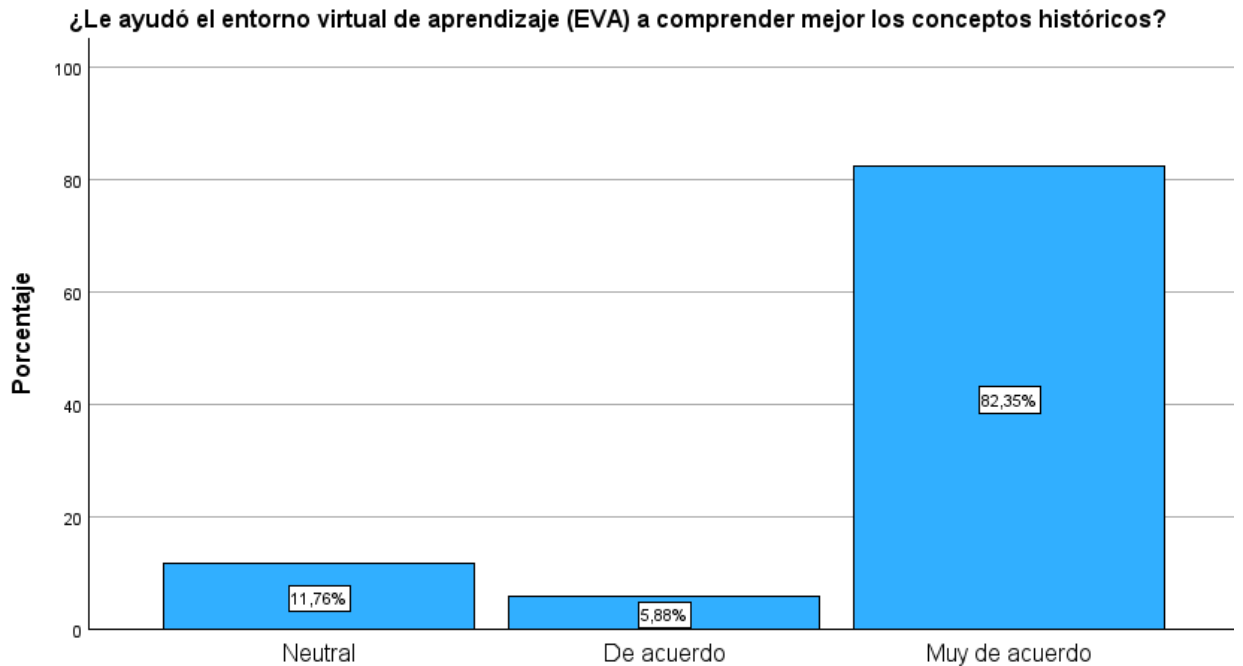
*Pregunta 2 encuesta estudiantes*

<b>¿Le ayudó el entorno virtual de aprendizaje (EVA) a comprender mejor los conceptos históricos?</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a		válido	acumulado
Válido	Neutral	2	11,8	11,8	11,8
	De acuerdo	1	5,9	5,9	17,6
	Muy de acuerdo	14	82,4	82,4	100,0
<b>Total</b>		<b>17</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* La tabla muestra las respuestas de los encuestados respecto a si el entorno virtual de aprendizaje les ayudó a comprender de una mejor manera conceptos históricos.

**Figura 28**

*Pregunta 2 encuesta estudiantes*



¿Le ayudó el entorno virtual de aprendizaje (EVA) a comprender mejor los conceptos históricos?

*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 11.76% de estudiantes se sienten neutrales respecto a si el entorno virtual les ayudó a comprender mejor los conceptos históricos. Un 5.88% está de acuerdo en que el aula virtual facilitó su comprensión, mientras que una amplia mayoría del 82.35% está muy de acuerdo. Esto señala que la gran parte de los participantes consideran que el entorno de aprendizaje en línea resultó funcional para mejorar su conocimiento de los conceptos históricos, sugiriendo que la plataforma es una herramienta valiosa en el proceso educativo para esta materia.

**3. ¿Hizo el entorno virtual de aprendizaje (EVA) que las clases de historia fueran más interesantes para usted?**

**Tabla 10**

*Pregunta 3 encuesta estudiantes*

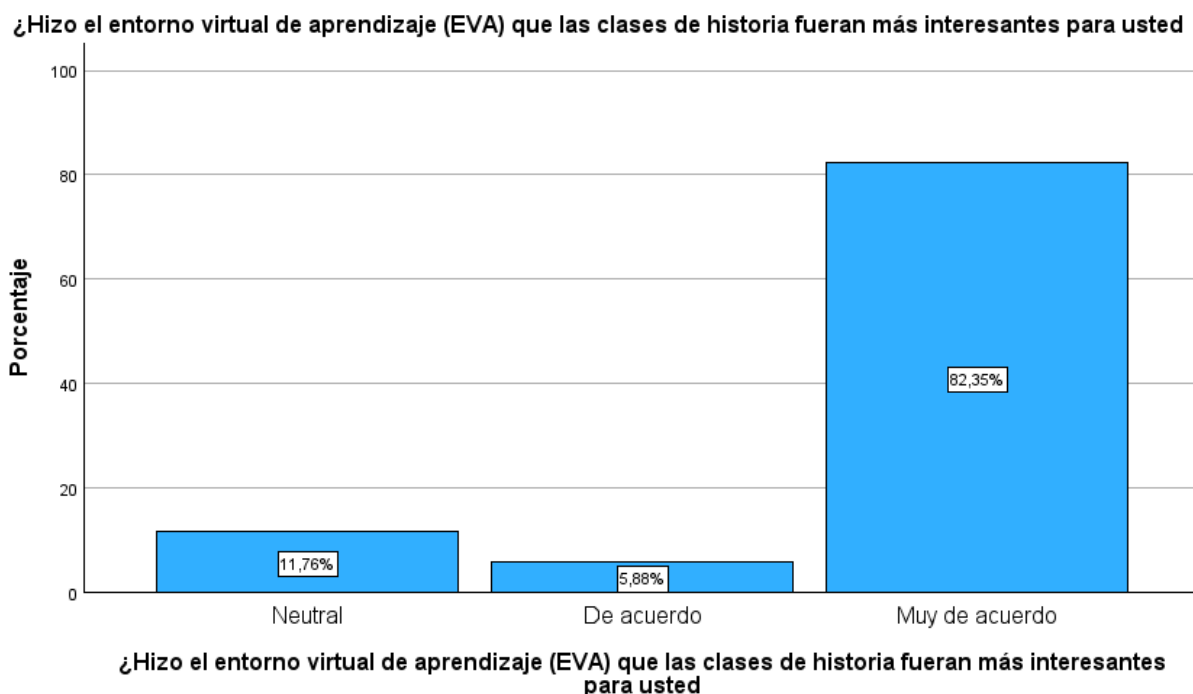
**¿Hizo el entorno virtual de aprendizaje (EVA) que las clases de historia fueran más interesantes para usted**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Neutral	2	11,8	11,8	11,8
	De acuerdo	1	5,9	5,9	17,6
	Muy de acuerdo	14	82,4	82,4	100,0
Total		17	100,0	100,0	

*Nota.* La tabla presenta las respuestas de los encuestados sobre si el entorno de aprendizaje hizo que las clases de historia fueran más interesantes.

**Figura 29**

*Pregunta 3 encuesta estudiantes*



*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** Los hallazgos muestran que el 11.76% de los encuestados se sienten neutrales respecto a si el Eva hizo que sus clases sobre historia fueran más interesantes para ellos. Un 5.88% está de acuerdo en que el EVA aumentó su interés por las clases de historia, mientras que una gran mayoría del 82.35% está muy de acuerdo con esta afirmación. Esto sugiere que la mayor parte de los participantes opinan que el EVA ha sido efectivo para hacer las clases de historia más atractivas e interesantes, lo que indica una opinión favorable generalizada respecto a la influencia del entorno virtual en la inspiración así mismo en el interés por la materia.

**4. ¿Proporcionó el entorno virtual de aprendizaje (EVA) recursos útiles (videos, textos, actividades) para su aprendizaje de la historia?**

**Tabla 11**

*Pregunta 4 encuesta estudiantes*

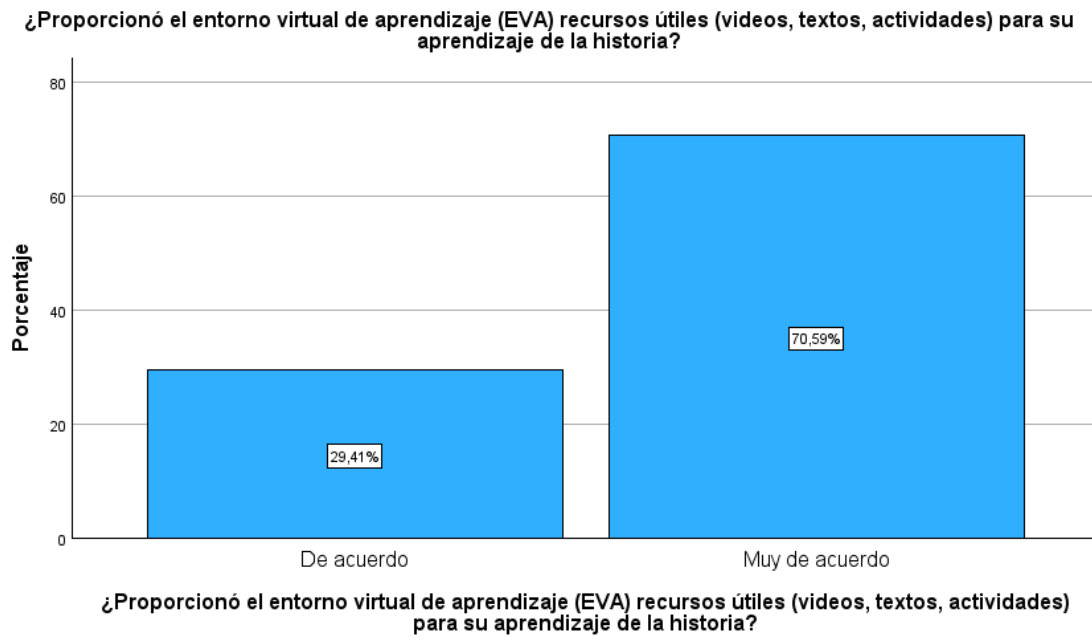
**¿Proporcionó el entorno virtual de aprendizaje (EVA) recursos útiles (videos, textos, actividades) para su aprendizaje de la historia?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	5	29,4	29,4	29,4
	Muy de acuerdo	12	70,6	70,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

*Nota.* La tabla muestra las respuestas de los encuestados sobre si el entorno virtual de aprendizaje (EVA) proporcionó recursos útiles, como videos, textos y actividades, para su aprendizaje de la historia.

**Figura 30**

*Pregunta 4 encuesta estudiantes*



*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** Los resultados revelan que el 29.41% entre los encuestados está de acuerdo sobre que el Eva proporcionó recursos útiles para el aprendizaje de la historia. Una mayoría significativa del 70.59% está muy de acuerdo con esta afirmación. Esto sugiere que una gran parte de los participantes considera que el EVA ha ofrecido recursos valiosos que han contribuido positivamente a su aprendizaje de la historia, indicando una alta apreciación de la calidad y utilidad de los recursos proporcionados por la plataforma.

**5. ¿Le gustaría seguir usando el entorno virtual de aprendizaje (EVA) en futuras clases de historia?**

**Tabla 12**

*Pregunta 5 encuesta estudiantes*

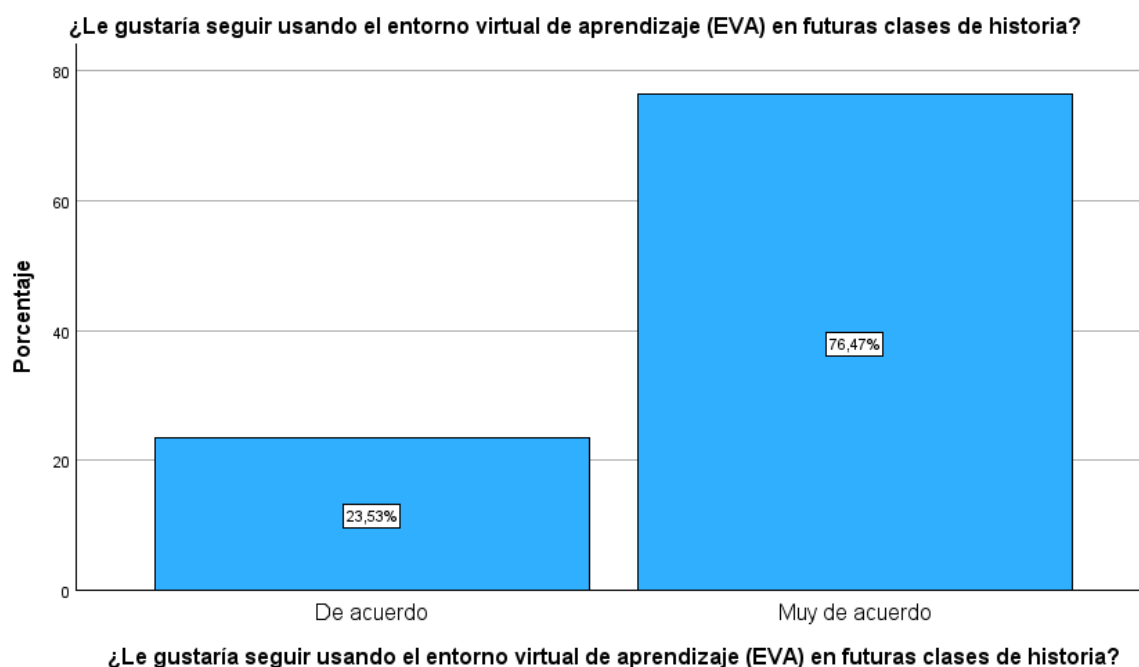
**¿Le gustaría seguir usando el entorno virtual de aprendizaje (EVA) en futuras clases de historia?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	4	23,5	23,5	23,5
do	Muy de acuerdo	13	76,5	76,5	100,0
Total		17	100,0	100,0	

*Nota.* La tabla presenta las respuestas de los encuestados sobre si les gustaría seguir usando el entorno virtual de aprendizaje en futuras clases en la asignatura de historia.

**Figura 31**

*Pregunta 5 encuesta estudiantes*



*Nota.* Resultados de la encuesta, utilizando datos suministrados por el software estadístico SPSS.

**Análisis:** Los resultados detallan que el 23.53% de los alumnos participantes coinciden estando de acuerdo en la idea de seguir usando el entorno Eva en futuras clases de historia. Sin embargo, una amplia mayoría del 76.47% está muy de acuerdo con esta afirmación. Esto indica que la gran parte de los estudiantes que participaron se encuentran entusiasmados con la idea de continuar utilizando el EVA en el futuro, lo que refleja una percepción positiva y un fuerte interés en la incorporación continua de esta plataforma en su desarrollo del aprendizaje de la asignatura de historia.

Los resultados indican que el EVA es bien valorado por la mayoría de los encuestados en términos de usabilidad y efectividad. Un alto porcentaje, el 76,47%, considera que el EVA es fácil de usar, lo que sugiere una alta aceptación y satisfacción con la plataforma. Además, la eficacia del EVA en la optimización de los conceptos históricos, así como en el aumento del interés por las clases de historia es notable, con un 82,35% de los participantes expresando una opinión muy positiva en ambos aspectos.

La mayoría de los encuestados también valora altamente los recursos proporcionados por el EVA, con un 70,59% indicando que estos han sido útiles para el aprendizaje de la historia. Este reconocimiento de la calidad y utilidad de los recursos subraya la relevancia del EVA dentro del ámbito educativo.

Finalmente, la disposición para continuar usando el EVA en futuras clases de historia es fuerte, con un 76,47% de los participantes entusiastas acerca de su integración futura. Los hallazgos indican una actitud positiva generalizada acerca de la influencia del EVA en el incentivo, comprensión, y atractivo de la materia, destacando su potencial como una herramienta valiosa en el entorno educativo.

### **Propuestas futuras de la mejora del prototipo**

En base a los comentarios de los alumnos y con respecto a los resultados de las encuestas, se han identificado varias áreas clave para mejorar el entorno de aprendizaje virtual (EVA). Se proponen las siguientes recomendaciones para mejorar la eficacia del EVA y la experiencia del usuario:

**Incorporar más actividades gamificadas:**

varios estudiantes han expresado su deseo de que se incluyan más actividades gamificadas en el entorno virtual de aprendizaje. Al integrar más juegos y elementos interactivos, el entorno virtual de aprendizaje puede aumentar la motivación así mismo compromiso del alumnado. Se sabe que la gamificación hace que el proceso educativo sea más agradable y puede generar mayores tasas de participación.

**Mejorar el contenido y la interfaz:**

Los comentarios han indicado que es necesario realizar mejoras tanto en el contenido educativo como el diseño del entorno del usuario en el Eva. Mejorar el contenido para que sea más relevante y atractivo, junto con perfeccionar la interfaz para que sea más fácil de usar, contribuirá a un entorno de aprendizaje más eficaz.



## Conclusiones

La evaluación del prototipo del EVA en CANVAS mostró que ha sido una herramienta efectiva para apoyar el aprendizaje colaborativo en historia. La retroalimentación positiva y el aumento en la interacción entre estudiantes indican que el entorno ha mejorado la comprensión de conceptos históricos y ha facilitado un aprendizaje más dinámico y participativo.

La encuesta reveló que los estudiantes encuentran dificultades para comprender los conceptos históricos debido a la falta de recursos interactivos y actividades colaborativas. Estos hallazgos destacan la necesidad de un entorno educativo el cual ofrezca herramientas digitales interactivas y fomente la colaboración entre estudiantes, justificando la implementación del EVA para abordar estas necesidades.

El diseño del entorno de aprendizaje virtual dentro de la herramienta CANVAS se fundamentó en los principios de accesibilidad, interactividad y colaboración. Se desarrolló un curso que incluye un módulo con recursos multimedia, foros de discusión, y actividades grupales. La plataforma CANVAS fue seleccionada por su capacidad de integrar diversas herramientas educativas y su adaptabilidad para satisfacer las necesidades particulares del alumnado y docente en la asignatura de historia.

La selección de una variedad de recursos y herramientas digitales, incluyendo videos educativos, presentaciones interactivas, herramientas de colaboración en línea, y foros de discusión. Estos recursos fueron elegidos para promover la participación activa en los estudiantes y facilitar un aprendizaje colaborativo. La evaluación del uso de estos recursos y herramientas indicó un incremento notable en la cooperación e interacción de los estudiantes a lo largo de las actividades en clase.

El entorno de aprendizaje fue implementado exitosamente en la herramienta CANVAS. Las pruebas de funcionalidad y accesibilidad realizadas durante el proceso de implementación confirmaron que el entorno es fácil de usar y accesible para todos los estudiantes. Además, la retroalimentación de los estudiantes y del docente indicó una alta satisfacción con la plataforma y los recursos proporcionados, lo cual sugiere que el entorno virtual de aprendizaje ha cumplido con sus objetivos de optimizar la comprensión de principios históricos y promover un aprendizaje más interactivo y colaborativo.

## Recomendaciones

Para garantizar el uso efectivo del entorno virtual de aprendizaje (EVA) en Canvas, se proponen las siguientes recomendaciones clave:

**Incorporar más actividades gamificadas:** aumentar el número de actividades gamificadas para impulsar la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejorando los aspectos interactivos del EVA.

**Mejorar el contenido y la interfaz:** mejorar el contenido educativo y la interfaz de usuario del EVA para garantizar una experiencia más atractiva y fácil de usar.

**Implementar la funcionalidad sin conexión:** desarrollar capacidades sin conexión para el EVA para brindar a los estudiantes acceso a materiales y actividades de aprendizaje sin necesidad de una conexión a Internet.

## Bibliografía

- Arribas Llópis, P. E., Gómez Morales, Y., Guillen Estévez, A. L., & Ramírez Mesa, C. (2021). La comunicación científica en investigaciones que asumen el enfoque cualitativo: una mirada valorativa. *EduMeCentro*, 13(2), 172-191. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9525140>
- Ayil Carrillo, J. S. (2018). Entorno virtual de aprendizaje: una herramienta de apoyo para la enseñanza de las matemáticas. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información* 6, (11), 34-39. <https://riti.es/index.php/riti/article/view/174>
- Basantes-Arias, E. A., Escobar Murillo, M. G., & Rodríguez-Arellano, N. G. (2020). El uso del aprendizaje cooperativo como medio para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(3), 36-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398409>
- Beltrán-Martín, I. (2022). Una propuesta de aprendizaje cooperativo basada en el uso de Padlet. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 7-38. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8440454>
- Bermúdez Mendieta, J. (2021). El aprendizaje basado en problemas para mejorar el pensamiento crítico: revisión sistemática. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 77-89. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8226162>
- Castañeda, L., Salinas, J., & Adell, J. (2020). Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. *Digital Education Review*, (37), 240-268. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7615197>
- Català Oltra, L., Francés García, F. J., García Ramos, A., García García, E., Martínez Gras, R., & Alcaraz Santonja, A. (2021). Evaluación de la aplicación de la APP Mentimeter como facilitador de la interacción y el aprendizaje en el aula. *En: Satorre Cuerda, Rosana (ed.). Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19. Barcelona: Octaedro*, 19-3, pp. 671-682. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119371>
- Cavero Bernad, O., Rodríguez González, J. A., Teulón López, M. P., & Marquilles Marín, R. (2021). *Las plataformas educativas: ¿ un nuevo canal de comunicación escuela-familia?. UNIVERSIDAD, INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN*. Egregius. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8443933>
- Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 138-148. [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872019000100138&script=sci\\_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872019000100138&script=sci_arttext)
- Chong-Baque, P. G., & Marcillo-García, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Cruz Pacheco, E. P. (2017). Aplicación de plataforma Canvas y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la unidad educativa Babahoyo, Cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos. (*Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2017*). <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/3267>

- Cueva Kean Chong, T. V., & Zarate Enriquez, V. A. (2020). El uso de un sistema de gestión de aprendizaje en el modelo educativo medio del Ecuador. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(8), 1421-1459. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9092735>
- Domínguez Sarracino, M., Lutzow Campos, B. A., Yedra Aguilar, L. d., Vázquez Borjas, A., & Torres León, M. d. (2023). Las plataformas educativas potenciadoras del aprendizaje significativo y promotor de las competencias digitales: Educational platforms that enhance meaningful learning and promote digital competences. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 1396-1404. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9585530>
- Franco-Delgado, D. G., & Bowen-Mendoza, L. E. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 101-123. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02822022000200101](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822022000200101)
- Gómez Pereyra-García, D. (2020). WordPress y Canva como herramientas TIC para la enseñanza de las pandemias en la Historia en el aula de secundaria. *Majorensis: Revista Electrónica de Ciencia y Tecnología*, (16), 20-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7534447>
- González, J. I., & Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista científica de FAREM-Esteli*, 49-62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8845396>
- Guerra Santana, M., Rodríguez Pulido, J., & Artiles Rodríguez, J. (2019). Aprendizaje colaborativo: experiencia innovadora en el alumnado universitario. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 269-281. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100269&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100269&script=sci_arttext)
- Jaramillo-Hurtado, J. L., & Escudero-Benavides, P. M. (2024). El impacto de las tic en el ciclo de aprendizaje. *Polo del Conocimiento. Revista científico-profesional*, 9(1), 93-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9282006>
- Ochoa, R., Nava, N., & Fusil, D. (2020). Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, 15(45), 13-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407375>
- Ortega Vázquez, H. J. (2020). Modelo instruccional idea. Una propuesta para el diseño de programas formativos en línea. *Revista Boletín Redipe*, 9(8), 204-220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8116144>
- Pascagaza Fajardo, E., & Estrada Cervantes, L. C. (2020). Modernización de la educación virtual y su incidencia en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Revista Academia y virtualidad*, 13(2), 103-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643870>
- Pastora Alejo, B., & Fuentes Aparicio, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59-76. [http://scielo.senescyt.gov.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2631-27862021000300059](http://scielo.senescyt.gov.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862021000300059)

- Pinto Ladino, J. E., Castro Bello, V. A., & Siachoque Castillo, O. M. (2019). Constructivismo social en la pedagogía. *Educación y ciencia*, (22), 117-133. [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/view/10042](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10042)
- Ramos Vite, M. M., & Macahuachi Nuñez de Castillo, L. C. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. Dominio de las Ciencias*, 7(3), 1080-1098. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229710>
- Restrepo Moreno, M. I. (2023). Educación y tecnología. *Revista Institucional Tiempos Nuevos*, 28(30), 101-110. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9273385>
- Román, F. (2021). La Neurociencia detrás del aprendizaje basado en problemas (ABP). *Journal of Neuroeducation*, 1(2), 50-56. <https://revistes.ub.edu/index.php/joned/article/view/33695>
- Solís García, P., Gallego-Jiménez, M. G., & Real Castela, S. (2022). ¿El aprendizaje cooperativo promueve la inclusión? Revisión sistemática. *Páginas de Educación*, 15(2), 1-21. [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-74682022000200001&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-74682022000200001&script=sci_arttext)
- Solórzano-Cahuana, H. R. (2021). Aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(11), 46-70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219363>
- Tomalá De La Cruz, M. A., Gallo Macías, G. G., Mosquera Viejo, J. L., & Chancusig Chisag, J. C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4(4), 199-212. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7983617>
- Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). *La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Educación. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559>

## Anexos

### Anexo 1

*Socialización e interacción del prototipo al docente*



### Anexo 2

*Socialización con los estudiantes del prototipo*





## Plan de unidad didáctica

### Anexo 3

#### *Plan de unidad didáctica*

2 periodos	El imperio Carolingio	<p><b>CS.H.5.2.9.</b> Comprender el intento del Imperio carolingio de recuperar los ámbitos político, religioso y cultural de la época medieval considerando su legado a la conformación del Sacro Imperio Romano Germánico.</p>	<p><b>I.CS.H.5.7.1.</b> Describe los procesos de expansión y cambios que trajeron consigo el islamismo y el cristianismo, y las motivaciones económicas de las cruzadas en la Edad Media. (I.2.)</p>	<p><b>Aprendizaje colaborativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los conocimientos previos del tema en estudio a través de preguntas.</li> <li>• Analizar y explicar los siguientes temas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qué es el Imperio Carolingio</li> <li>- Como se pasó del reino de los Francos al Imperio Carolingio</li> <li>- Porqué inicia el imperio Carolingio</li> <li>- Papel de la iglesia en el inicio del imperio Carolingio</li> <li>- Organización del Imperio Carolingio.</li> <li>- Decadencia del Imperio Carolingio</li> </ul> </li> <li>• Desarrollar síntesis o resúmenes en el cuaderno de trabajo</li> <li>• Desarrollo de talleres</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Ejercicios prácticos</p> <p>Cuestionario</p> <p><b>Instrumentos:</b> Talleres Libro de historia Pag 40-41</p>
------------	-----------------------	--	--	--	--

## Anexo 4

*Formato de entrevista al docente de la asignatura*



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA EN CIENCIAS EXPERIMENTALES**  
**Entrevista dirigida al docente**



**Tema:** Diseño y evaluación de un Entorno Virtual de Aprendizaje como herramienta de apoyo para fomentar el aprendizaje colaborativo en la asignatura de historia en los estudiantes de 2BGU.

**Objetivo:** Recopilar información sobre la opinión y percepción del docente respecto al prototipo de entorno virtual de aprendizaje presentado, así como identificar posibles áreas de mejora y sugerencias para su implementación efectiva en las clases de historia

**1. ¿Cómo describiría su experiencia previa con entornos virtuales de aprendizaje?**

---

---

---

**2. ¿Qué opina sobre la idea de utilizar un entorno virtual de aprendizaje en la enseñanza de la historia?**

---

---

---

**3. ¿Cuál cree que son los principales beneficios de utilizar un entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de historia?**

---

---

---



**4. ¿Qué dificultades o problemas cree que podrían surgir al implementar un entorno virtual de aprendizaje en su clase?**

---

---

---

**5. ¿Qué opina sobre la accesibilidad del prototipo para estudiantes con diversas habilidades y necesidades?**

---

---

---

**6. ¿Cómo cree que los estudiantes podrían reaccionar ante la introducción de este entorno virtual de aprendizaje en la clase de historia?**

---

---

---

**7. ¿Cuál es su opinión sobre la interactividad y el nivel de participación de los estudiantes que este prototipo puede fomentar en comparación con otros métodos de enseñanza?**

---

---

---

**8. ¿Hay alguna recomendación o sugerencia que usted pueda ofrecer para mejorar el uso de este prototipo en las clases de historia?**

---

---



## Anexo 5

### Encuesta inicial a estudiantes

### Instrumento de recolección de datos

#### Experiencia II

Instrumento de recolección de datos Experiencia II

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

\* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo \*

Tu dirección de correo electrónico \_\_\_\_\_

**¿Ha utilizado usted un entorno virtual de aprendizaje (EVA) antes?**

Nunca

Rara vez

A veces

Frecuentemente

Siempre

**Que tan frecuente el docente utiliza el trabajo colaborativo en sus clases?**

Nunca

Rara vez

A veces

Frecuentemente

Siempre

**¿Crees que el entorno virtual de aprendizaje (EVA) potenciará el aprendizaje colaborativo en la asignatura?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**¿Está usted interesado en usar un entorno virtual para aprender historia?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**¿Cree usted que el uso de un entorno virtual de aprendizaje puede hacer que las clases de historia sean más dinámicas?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

[Enviar](#) [Borrar formulario](#)

## Anexo 6 Encuesta final a estudiantes

### Encuesta Final sobre la Aplicación de Entorno Virtual de Aprendizaje en Historia

Por favor, responda a las siguientes preguntas seleccionando el nivel de acuerdo que mejor describa su opinión.

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

\* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo \*

Tu dirección de correo electrónico \_\_\_\_\_

1- ¿Encontró usted fácil de usar un entorno virtual de aprendizaje? \*

- 1 - Muy en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Neutral
- 4 - De acuerdo
- 5 - Muy de acuerdo

2- ¿Le ayudó el entorno virtual de aprendizaje (EVA) a comprender mejor los conceptos históricos? \*

- 1 - Muy en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Neutral
- 4 - De acuerdo
- 5 - Muy de acuerdo

3- ¿Hizo el entorno virtual de aprendizaje (EVA) que las clases de historia fueran más interesantes para usted? \*

- 1 - Muy en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Neutral
- 4 - De acuerdo
- 5 - Muy de acuerdo

4- ¿Proporcionó el entorno virtual de aprendizaje (EVA) recursos útiles (videos, textos, actividades) para su aprendizaje de la historia? \*

- 1 - Muy en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Neutral
- 4 - De acuerdo
- 5 - Muy de acuerdo

5- ¿Le gustaría seguir usando el entorno virtual de aprendizaje (EVA) en futuras clases de historia? \*

- 1 - Muy en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Neutral
- 4 - De acuerdo
- 5 - Muy de acuerdo