



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Facultad de Ciencias de la Educación

Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: una propuesta para estudiantes
de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad
Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magíster en
Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

Línea de Investigación:
Educación, comunicación, cultura, sociedad y valores.

Autora:

Jenny Marivel León Ochoa

Director:

Mtr. Carlos Corrales Gaitero

Quito– Ecuador
25 de agosto 2022



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Facultad de Ciencias de la Educación

HOJA DE APROBACIÓN

Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: una propuesta para estudiantes
de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad
Educativa Daniel Martínez Ordóñez

Línea de Investigación:

Educación, comunicación, cultura, sociedad y valores.

Autora:

A blue ink signature of Jenny Marivel León Ochoa, written in a cursive style.

Jenny Marivel León Ochoa

Mtr. Carlos Corrales Gaitero
DIRECTOR:

A blue ink signature of Mtr. Carlos Corrales Gaitero, written in a cursive style.

Dra. María de Lourdes Dousdebés
CALIFICADORA:

A blue ink signature of Dra. María de Lourdes Dousdebés, written in a cursive style.

Dr. Querubín Patricio Flores Núñez
CALIFICADOR:

A blue ink signature of Dr. Querubín Patricio Flores Núñez, written in a cursive style.

Quito– Ecuador
25 de agosto de 2022

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Jenny Marivel León Ochoa, con cédula 1900516822, autor del trabajo de graduación titulado: **“Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: una propuesta para estudiantes de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES** en la facultad de **Ciencias de la Educación**.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos del autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Quito, 25 de agosto de 2022



Jenny Marivel León Ochoa

C.I. 1900516822

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Jenny Marivel León Ochoa portadora de la cédula de ciudadanía No. 1900516822, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del Grado de Magíster en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Quito, 25 de agosto de 2022



Jenny Marivel León Ochoa

1900516822

CERTIFICACIÓN

Yo, Mtr. Carlos Corrales Gaitero, en calidad de Director de Tesis, CERTIFICO que: la estudiante Jenny Marivel León Ochoa, ha incorporado las sugerencias al trabajo de investigación titulada, **APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ENTORNOS VIRTUALES: UNA PROPUESTA PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EGB EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DANIEL MARTÍNEZ ORDÓÑEZ**, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de acuerdo con lo que establece el reglamento de la PUCE.



Mtr. Carlos Corrales Gaitero

DIRECTOR DE TESIS

1755921622

Ccorrales680@puce.edu.ec

2991700 ext.1333

INFORME TURNITIN

TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.upagu.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2

pt.scribd.com

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.puce.edu.ec

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

AGRADECIMIENTOS

El trabajo académico culmina a través del apoyo de diversas personas que brindan de forma desinteresada su conocimiento en el profesional en formación; en tal razón dejo mi constancia de agradecimiento a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador en la Facultad de Ciencias de la Educación por permitirme optar por el título de Magister en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, a cada una de las personas a nivel administrativo que me supieron brindar ayuda y orientación en los diversos trámites ahí efectuados.

Al personal docente de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, quienes han efectuado el proceso de formación académica de una forma eficaz y eficiente, de manera especial dejo mi agradecimiento al Magister Carlos Corrales Gaitero, por su asesoría en la realización de la investigación de tesis y a cada una de las personas que de una u otra forma me han sabido apoyar para cumplir otra de mis metas profesionales. A todo ellos mi agradecimiento sincero.

Jenny Marivel León Ochoa

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo, producto de mi esfuerzo e investigación primeramente a Dios por brindarme la vida, salud y sabiduría para concluir esta meta tan anhelada, a mi esposo Diego Ricardo, mis hijos Diego Mateo y Diego Nicolás, quienes me han brindado su apoyo incondicional desde el primer día de clases y están presentes en cada una de las actividades que emprendo, así también lo dedico a mis padres Noé (+) y Mariana, quienes son mi fuente de inspiración y estímulo para lograr todas las metas que me he propuesto en la vida y con su ejemplo de perseverancia, esfuerzo, humildad y amor a Dios he conseguido este propósito.

A mis familiares y amigos más cercanos les dedico este trabajo, en especial a mis hermanos de sangre Stalin, Alexandra, Darwin, Christian, George, Mónica, Marlene, Tania, Fabricio, Miriam (+) y a mis hermanos de corazón Álvaro y Adriana; gracias por confiar en mí y estar a mi lado en todo momento.

Jenny Marivel León Ochoa

RESUMEN

La presente investigación lleva como título “Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: una propuesta para estudiantes de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez”, la importancia del trabajo se encuentra en la potencialidad de la educación virtual más aun en tiempos de confinamiento, siendo necesario que el docente y estudiante conozcan cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje apoyados en la virtualidad; en tal razón se orientó a través de la pregunta general ¿Cómo promover un aprendizaje colaborativo en los estudiantes de décimo año de EGB a través de un entorno virtual para la asignatura de Estudios Sociales?, se plantea como objetivo general el proponer un entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de Estudios Sociales y el fomento del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de décimo año de EGB en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez; entre las preguntas específicas que se proponen se encuentran: ¿Cuáles son los fundamentos teóricos del aprendizaje colaborativo?; ¿Cuáles son los recursos didácticos aplicados a la virtualidad que propician el aprendizaje colaborativo?; ¿Qué entornos virtuales se pueden aplicar en la asignatura de Estudios Sociales para estudiantes de décimo año de EGB?; ¿Cuál es la estructura de un entorno virtual que promueva el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales?. Utilizándose diversos métodos investigativos como el cualitativo, se efectúa la descripción de los entornos virtuales de aprendizaje, así como instrumento de recolección de información se emplea la observación, y la encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año, entre los resultados del trabajo efectuado se establece que la enseñanza virtual emplea foros, chats, blogs, wikys y entre los entornos de aprendizaje virtual está Edmodo, Teams, Moodle y Canvas.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje colaborativo, entorno virtual, enseñanza, Estudios Sociales, recursos.

ABSTRACT

The present investigation is entitled "Collaborative learning in virtual environments: a proposal for tenth year EGB students in the subject of Social Studies of the Daniel Martínez Ordóñez Educational Unit", the importance of the work lies in the potential of virtual education even more so in times of confinement, it being necessary for the teacher and student to know how to improve the teaching-learning process supported by virtuality; For this reason, it was oriented through the general question: How to promote collaborative learning in tenth-year EGB students through a virtual environment for the subject of Social Studies? The general objective is to propose a virtual environment of learning for the subject of Social Studies and the promotion of collaborative learning in tenth year EGB students at the Daniel Martínez Ordóñez Educational Unit; Among the specific questions proposed are: What are the theoretical foundations of collaborative learning? What are the teaching resources applied to virtuality that promote collaborative learning? What virtual environments can be applied in the subject of Social Studies for students of tenth year of EGB?; What is the structure of a virtual that promotes collaborative learning of tenth year EGB students in the subject of Social Studies?. Using various investigative methods such as qualitative, the description of virtual learning environments is made, as well as an instrument for collecting information, observation is used, and the survey applied to tenth-year students, among the results of the work carried out, it is established that virtual teaching uses forums, chats, blogs, wikis and virtual learning environments include Edmodo, Teams, Moodle and Canvas.

KEYWORDS: Collaborative learning, virtual environment, teaching, social studies, resources.

ÍNDICE

PORTADA	i
HOJA DE APROBACIÓN	ii
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	iv
CERTIFICACIÓN	v
INFORME TURNITIN	vi
AGRADECIMIENTOS.....	vii
DEDICATORIA	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
ÍNDICE.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
INTRODUCCIÓN	16
Formulación del problema	17
Pregunta general	19
Preguntas específicas.....	19
Objetivos de la investigación.....	19
Objetivo general	19
Objetivos específicos	19
Justificación de la investigación.....	20
CAPÍTULO I.....	22
1. MARCO TEÓRICO	22

1.1. Antecedentes de la investigación.....	22
1.2. Bases teóricas.....	23
1.2.1. Qué es Didáctica Virtual	23
1.2.2. ¿Qué es el conectivismo?	24
1.2.3. ¿Qué es Pedagogía Virtual?	25
1.2.4. Aprendizaje colaborativo	26
1.2.4.1 Definición de trabajo colaborativo.	28
1.2.4.2 ¿Cómo fomentar el aprendizaje colaborativo en la virtualidad?	29
1.2.4.3 Los Foros.....	29
1.2.4.4 Los chats	31
1.2.4.5 Los blogs	32
1.2.4.6 Las wikis.	34
1.2.4.7 Formación de grupos en el aula.	35
1.2.4.8 Entornos virtuales de aprendizaje.....	37
1.2.4.9 Principales entornos virtuales aplicados en EGB	39
1.2.4.9.1 Edmodo	40
1.2.4.9.2 Moodle.....	41
1.2.4.9.4 Canvas	42
1.2.4.9.5 Teams	43
CAPÍTULO II	45
2. MARCO METODOLÓGICO.....	45
2.1. Enfoque	45
2.2. Alcance	46
2.3. Diseño	47

2.4. Unidad de estudio.....	48
2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
2.5.1. Técnica para la recolección de datos.....	49
2.5.2. Instrumento para la recolección de datos.....	49
2.6. Técnica de análisis de resultados	49
CAPÍTULO III	50
3. ANÁLISIS DE DATOS.....	50
3.1. Presentación de resultados	50
CAPÍTULO IV.....	75
4. PROPUESTA METODOLÓGICA.....	75
4.1. Título	75
4.2. Introducción	75
4.3. Justificación	76
4.4. Diseño	77
4.4.1. Objetivos	77
4.4.2. Desarrollo	77
4.4.2.1. Conocimiento del entorno de aprendizaje virtual	79
4.4.2.2. Cargar recursos	80
4.4.2.3. Trabajo colaborativo a través de plataforma virtual	82
4.4.2.4. Asignaciones de tareas	84
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	86
Conclusiones	86
Recomendaciones	87
BIBLIOGRAFÍA	89

ANEXOS.....	95
--------------------	-----------

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Trabajar con herramientas virtuales	50
Gráfico 2. Facilita la conexión a entornos virtuales	51
Gráfico 3. Conforme con creación de grupos para trabajos en el aula	52
Gráfico 4. Aprendizaje colaborativo promueve la participación de estudiantes en clases...	53
Gráfico 5. Participas activamente en grupo	54
Gráfico 6. Trabajo grupal motiva la investigación para mejorar conocimiento	55
Gráfico 7. Trabajo en actividades en clase mejora aprendizaje en Estudios Sociales.....	567
Gráfico 8. Sientes seguridad al participar colaborativamente	588
Gráfico 9. En los foros académicos das opiniones a los aportes de compañeros	599
Gráfico 10. Los aportes académicos de los chats son de importancia.....	590
Gráfico 11. Los blogs te permiten efectuar investigaciones académicas	61
Gráfico 12. Wikis optimizan el trabajo grupal	62
Gráfico 13. Grupos de aula deberían ser creados por afinidad.....	63
Gráfico 14. De acuerdo con utilizar plataforma Edmodo.....	64
Gráfico 15. De acuerdo con utilizar Teams	65
Gráfico 16. De acuerdo con utilizar Moodle	66
Gráfico 17. De acuerdo con utilizar Canvas	688
Gráfico 18. Los entornos virtuales ayudan a fortalecer el aprendizaje	699
Gráfico 19. Te motiva el participar en entornos virtuales	700
Gráfico 20. Entornos virtuales favorecen el aprendizaje.....	71
Gráfico 21. En un entorno virtual, ¿prefieres actividades colaborativas?	72
Gráfico 22. En clase presencial, ¿prefieres actividades colaborativas?.....	73
Gráfico 23. Desearías un entorno virtual para Estudios Sociales	74
Gráfico 24. Pantalla de ingreso de Edmodo	77

Gráfico 25. Pantalla de inicio de Edmodo.....	79
Gráfico 26. Creación de clase.....	80
Gráfico 27. Pantalla de carga de recursos.....	81
Gráfico 28. Pantalla para crear asignaciones a los estudiantes.....	84
Gráfico 29. Pantalla de asignación de tiempo de entrega de la asignación	85

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Logotipo de edmodo.....	416
Ilustración 2: Logotipo de moodle.....	27
Ilustración 3: Logotipo de Canvas.....	28
Ilustración 4: Logotipo Teams.....	29

INTRODUCCIÓN

El motivo de la presente investigación se da por el incremento de dificultades en la enseñanza durante los tiempos de confinamiento por pandemia del Covid 19, en los que no se pudo desarrollar las clases académicas de forma presencial y se recurrió a la virtualidad, por lo cual se presentaron varios inconvenientes en el uso de las tecnologías de información y comunicación, así como el manejo de las herramientas virtuales.

Es por ello que se plantea varios objetivos como el de definir los conceptos de aprendizaje colaborativo, así como de entornos virtuales; un segundo objetivo busca identificar los recursos virtuales que promueven el aprendizaje colaborativo; el tercer objetivo permite el análisis de los entornos virtuales de aprendizaje y el cuarto, el diseño de la estructura de un entorno virtual que promueva el aprendizaje colaborativo.

Se desarrollaron varios capítulos, en el primero se identifica el marco teórico relacionado con las variables de investigación: entornos virtuales y aprendizajes colaborativos, obtenidas de forma directa del tema planteado; se utiliza diversos conceptos de autores que han realizado investigaciones similares, por lo que se procede a citar a través de normas APA los párrafos que fueron extraídos de otros autores.

En el segundo capítulo se trata sobre la metodología que orienta en el cumplimiento de los objetivos estableciendo cada uno de los métodos que se utilizaron, así como también en el instrumento de recolección de información como es la encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa “Daniel Martínez Ordóñez”, estableciendo la población a utilizar y la muestra.

En el tercer capítulo se analizan los resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos como la encuesta, en la que constan 23 preguntas cerradas; cuyos resultados fueron verificados a través de tablas y gráficas estadísticas; que posibilitan el análisis personal de parte de la investigadora.

En el cuarto capítulo se presentó la propuesta basada en la utilización de un entorno virtual como Edmodo, que permite el trabajo colaborativo en la materia de Estudios Sociales para décimo año de Educación General Básica de acuerdo a la información obtenida en los resultados, para pasar a establecer conclusiones y recomendaciones del trabajo investigativo realizado.

Formulación del problema

De acuerdo a estudios realizados por Méndez (2015) “en el Ecuador predomina la enseñanza tradicional en la cual el docente monopoliza el proceso de aprendizaje” (p. 64), a pesar de la existencia de una nueva metodología de enseñanza a través de trabajo colaborativo en la cual se beneficia al estudiante en el “desarrollo de mejorar su pensamiento crítico, así como una mayor interacción social” (Cardozo, 2019, p. 47), esto en razón de la falta de capacitación en nuevos métodos que faciliten realizar el proceso educativo a los docentes.

Con el acelerado desarrollo de las tecnologías de la comunicación e información, las nuevas generaciones de estudiantes son “considerados los nativos digitales” (Burbules & Callister, 2015, p. 78), a quienes se les facilita el acceso al Internet y al trabajo en entornos virtuales; caso contrario de varios “docentes a quienes se les dificulta el manejo de las tecnologías y de forma específica de los entornos virtuales” (Islas, 2018, p. 55), denominados como analfabetos digitales y que desconocen cómo utilizar de forma correcta los entornos virtuales así como el trabajo colaborativo.

El docente tradicional “en la realización de sus horas clase es quien hace de emisor del conocimiento y el estudiante el receptor” (Delor, 2013, p. 186), no existe la interacción e intercambio de ideas, no se promueve en mayor medida la investigación y más aún formación de grupos de trabajo; por lo cual, no se está enriqueciendo el proceso de enseñanza, en la actualidad a nivel de educación básica se presume poca aplicación de trabajo colaborativo, apoyado en entornos virtuales por los docentes, esto no facilita el flujo de información entre estudiantes, así como apoyar a los estudiantes con dificultades de aprendizaje el trabajar con compañeros que los apoyen a optimizar su conocimiento.

La Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez es un establecimiento educativo fiscal mixto, situado en la parroquia rural Guadalupe, cantón Zamora, provincia Zamora Chinchipe. La modalidad de estudio es presencial, cuenta con las jornadas matutina y nocturna, ofrece los niveles educativos de: inicial, educación general básica y bachillerato (técnico agropecuario y general unificado). En el año lectivo 2020 – 2021 se matricularon a 530 estudiantes, los docentes poseen títulos de tercer y cuarto nivel, en la jornada matutina laboran 28 profesores y en la jornada nocturna 5 docentes; los padres de familia en su mayoría habitan en comunidades aledañas al establecimiento y son de escasos recursos económicos, se dedican principalmente a la agricultura, ganadería, piscicultura y comercio.

Al analizar los datos estadísticos de la página del INEVAL, se puede evidenciar que el “rendimiento académico de los estudiantes ha decaído en el año lectivo anterior, reflejando la asignatura de Estudios Sociales con una calificación de 7,6; antecedida por Matemática y Ciencias Naturales”(INEVAL, 2020) esta información constituye el indicador que apunta hacia el replanteamiento de la práctica docente en el área de Ciencias Sociales. Bajo este contexto, surge la demanda del fortalecimiento de competencias que generen razonamiento crítico-reflexivo, pues esta facultad primordial le garantiza al estudiante, el acceso a la educación superior, mediante la Prueba “Transformar”.

Al reconocer la ventaja tecnológica que poseen los nativos digitales sobre sus profesores, se infiere que el camino idóneo para fortalecer y consolidar los objetivos educativos, exige complementar en forma asertiva, la heurística del docente con la innovación (dominio digital) del estudiante. Retornando al cuestionamiento planteado, para ser docentes mediadores, básicamente es necesario: motivar al estudiante, acompañarlo en su aprendizaje, conectarnos con sus intereses digitales y generar espacios para potenciar el pensamiento crítico.

Según lo expuesto, es imprescindible que el equipo docente asuma los desafíos de forma objetiva, optando por la creación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), que promuevan metodologías activas, y a su vez, generen conocimientos significativos en la realidad de cada educando. Y en concordancia a este argumento, la presente propuesta se respalda en la creación de entornos virtuales que faciliten el proceso de aprendizaje colaborativo, a fin de

potenciar las habilidades latentes en las generaciones de nativos digitales, mediante la incursión tecnológica en su aprendizaje. Visto así el problema, se plantean las siguientes preguntas que orientan el trabajo de investigación.

Pregunta general

¿Cómo promover un aprendizaje colaborativo en los estudiantes de décimo año de EGB a través de un entorno virtual para la asignatura de Estudios Sociales?

Preguntas específicas

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos del aprendizaje colaborativo?
- ¿Cuáles son los recursos didácticos aplicados a la virtualidad que propician el aprendizaje colaborativo?
- ¿Qué entornos virtuales se pueden aplicar en la asignatura de Estudios Sociales para estudiantes de décimo año de EGB?
- ¿Cuál es la estructura de un entorno virtual que promueva el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Proponer un entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de Estudios Sociales y el fomento del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de décimo año de EGB en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Objetivos específicos

- Definir los conceptos del aprendizaje colaborativo y de entornos virtuales utilizados como metodologías de enseñanza en la materia de Estudios Sociales.

- Identificar los recursos didácticos virtuales que utilizan los docentes y que promueven el aprendizaje colaborativo.
- Analizar los entornos virtuales que utilizan los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en décimo año de EGB en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.
- Diseñar la estructura de un entorno virtual que promueva el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales.

Justificación de la investigación

La presente investigación es pertinente en razón que el aprendizaje colaborativo es una metodología en la cual se busca profundizar en la dinámica de interacción entre estudiantes y docentes, “incita a que los estudiantes participen de forma activa en el aprendizaje, al momento de realizar los trabajos a ellos encomendados de parte del docente” (Cardozo, 2019, p. 61) y más aún si este trabajo se lo realiza a través de una nueva herramienta para la enseñanza como son los entornos virtuales.

Bajo esta perspectiva, la educación actual requiere de una óptima adaptación a la era digital, pues la conectividad como referente comunicacional instaaura una nueva modalidad de formación que permite el desarrollo óptimo de las habilidades, destrezas y competencias de los educandos; ya sea en forma personal como también, de forma colaborativa. En este contexto, surge la importancia por instaurar un rol mediador para el docente a través del uso favorable de espacios virtuales funcionales y prácticos.

Se realiza el trabajo investigativo al ser un tema actual dentro del proceso de enseñanza, toda vez, que a la actualidad el “trabajo colaborativo es utilizado por los docentes que tienen los mayores rendimientos de parte de los estudiantes” (Gros & Silva, 2016, p. 294) y el trabajo a través de las tecnologías de la información y comunicación es de dominio de las nuevas generaciones de la sociedad, por lo cual se está buscando optimizar la enseñanza de parte de los docentes.

Cómo se ha mencionado los estudiantes de la actualidad son los nativos digitales “quienes durante todo su desarrollo se han familiarizado con las tecnologías de la información y comunicación” (Burbules & Callister, 2015, p. 72), por lo tanto el tea tendrá un impacto positivo en los estudiantes a quienes se les brindará información de cómo realizar trabajo colaborativos a través de medios que ellos manejan de forma continua como son los entornos virtuales a través de los dispositivos digitales que tienen a disposición tanto en sus hogares como en forma personal.

El tema de investigación es relevante al brindar al docente una nueva metodología de enseñanza como es el trabajo colaborativo, apoyado a través de los entornos virtuales y de esta forma lograr una mejor enseñanza, también el estudiante podrá adquirir destrezas de aprendizaje al trabajar en grupos, así como lograr la retroalimentación con base a información que le brinden sus compañeros de grupo.

Con respecto a la importancia del tema ésta se da por dos razones principales: la consecución de un sistema educativo que proporcione a los alumnos el marco idóneo donde desarrollar sus potencialidades; y, por otro lado, el indicador del nivel educativo, basado en calificaciones que reflejan los conocimientos adquiridos según criterios de un mismo sistema educativo. En contraste, el citado autor, en su estudio denominado ‘predictores del rendimiento académico’ concluye que “el factor psicopedagógico que más peso tiene en la predicción del rendimiento académico es la inteligencia”, en consecuencia, es imperante promover espacios flexibles que generen oportunidades para cada estudiante según sus propios requerimientos pedagógicos.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

Un primer antecedente de la investigación es el trabajo efectuado por Rodríguez Mora, Yomayra Angelly (2019) quién realizó la investigación titulada “Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales”, que se planteó como objetivo efectuar la investigación que facilite aplicar el trabajo colaborativo a través de entornos virtuales en las instituciones educativas, lográndose encontrar entre los resultados la falta de aplicación de la metodología colaborativa, así como la complicación para los docentes de mayor edad en el uso de los dispositivos tecnológicos, por lo que se llega a concluir que los estudiantes se les facilita el aprendizaje a través de entornos virtuales y que debe ser aprovechado en el desarrollo de su enseñanza. (pp. 1-12)

Otro de los antecedentes de la investigación es el realizado por Valencia Altamirano, Juan Carlos (2018) quién realizó la investigación titulada “El aprendizaje colaborativo mediante entornos virtuales de aprendizaje iconográficos como herramienta para la disminución del analfabetismo digital en docentes de educación primaria”, trabajo que se orientó bajo el objetivo general de investigar cómo el aprendizaje colaborativo mediante el uso de entornos virtuales de aprendizaje iconográficos disminuye el analfabetismo digital en docentes de educación primaria de la Unidad Educativa Santa Rosa, de los resultados se determina que existe bajo conocimiento y manejo de dispositivos digitales parte de docentes mayores de 55 años, por lo cual se concluye que a través de íconos se puede lograr una mejor interfaz amigable para trabajo de los docentes. (pp. 1-18)

Cómo antecedente de investigación se tiene el trabajo realizado por Cuadros Loor, Verónica Yanina (2020), quien desarrolló el tema “El aprendizaje colaborativo y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de los décimos años aplicado a la asignatura de Lengua y Literatura”, orientándose a través del objetivo general analizar la percepción de docentes y estudiantes sobre la metodología de carácter cooperativo en el aula para el desarrollo de una propuesta de mejora entre los resultados logrados se determina el

bajo nivel de aplicación del aprendizaje colaborativo debido a que los docentes prefieren utilizar la enseñanza tradicional, por lo cual se recomienda innovar en las metodologías de enseñanza y se busque optimizar este proceso. (pp. 1-27)

Un cuarto antecedente investigativo es el trabajo realizado por García Vera, María Verónica (2021), quien efectuó la tesis que lleva por título “Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales”, para lo que se planteó como objetivo general “Identificar las técnicas de aprendizaje colaborativo, que puedan ser implementadas a través de entornos virtuales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje”, en tal razón se propuso como objetivo general el de investigar sobre las diferentes técnicas de aprendizaje colaborativo y cómo se las pueden implementar a través de entornos virtuales en los docentes de educación básica, entre los resultados a los que se ha llegado se encuentran la falta de capacitación en nuevas metodologías pedagógicas como son el trabajo colaborativo, por lo cual se concluye que se debe capacitar en diversas metodologías para lograr un aprendizaje colaborativo a través de diferentes entornos virtuales. (pp. 3-9)

Un quinto antecedente investigativo es el realizado por Pujota Chango, Juan Pablo (2020) quien planteó como tema de tesis “Entorno virtual de aprendizaje para máquinas de control numérico computarizado en tercer de bachillerato” trabajo que se orientó de acuerdo con el objetivo general desarrollar un entorno virtual de aprendizaje basado en herramientas web 2.0 en el módulo de máquinas de control numérico computarizado para los estudiantes de tercer de bachillerato del Colegio Fiscal Profesor Pedro Echeverría Terán, entre los resultados encontrados se encuentra que ellos entornos virtuales de aprendizaje apoyan e incrementar los resultados. (pp. 1-12)

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Qué es Didáctica Virtual

De acuerdo a los nuevos avances en las tecnologías de la información y la comunicación, se ha hecho posible la aplicación de una nueva didáctica apoyando en los entornos virtuales, que “brinda un espacio a los estudiantes y a los docentes permitiendo la aplicación de estrategias de enseñanza aprendizaje” (Abad Tandazo & Barrera Erreyes, 2021,

p. 365), estas didácticas buscan utilizar el Internet en beneficio de lograr un mejor aprendizaje y desarrollo del conocimiento.

Una definición brindada es la que la identifica como “aquella didáctica apoyada en las tecnologías de la información y comunicación en beneficio de la enseñanza” (García Peñalvo, 2021, p. 84), a través de medios virtuales se puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, logrando un intercambio de información entre el docente y los alumnos que se relacionan por medio de un entorno virtual.

La enseñanza virtual no deja de ser un asunto práctico, lo que indica que las teorías didácticas serán siempre normativas, no se limitarán a explicar lo que es la utilización de recursos de una generación previa, sino que indicarán cómo actuar en ella mediante normas que orienten la acción de enseñar para alcanzar determinados objetivos, al margen de la intangibilidad de los mismos, de tal manera que una didáctica virtual termina siendo algo así como la extensión de la didáctica a las nuevas posibilidades que ofrecen los recursos virtuales para las Ciencias Sociales.

1.2.2. ¿Qué es el conectivismo?

Ante la demanda educativa actual, el conectivismo representa una corriente pedagógica moderna “ya que se desarrolla teniendo en cuenta las condiciones del Siglo XXI, las TIC, el crecimiento exponencial de la información y, sobre todo, la velocidad de obsolescencia de mucha de esa información” (García Valcárcel, 2015, p. 118). La conectividad se relaciona con la acción de estar conectado a los dispositivos tecnológicos con alguna finalidad, dentro del campo educativo se relaciona con la consolidación del conocimiento, para lograr un mejor rendimiento.

Es decir, el conectivismo constituye el único enfoque que reconoce “la influencia del mundo digital interconectado sobre la persona que aprende” (Pérez, 2017, p. 90). A la actualidad la sociedad moderna está relacionada de forma permanente con el mundo digital y la conectividad forma parte de su diario vivir, por lo cual a través de la conexión se encuentra aprendiendo en forma constante.

En este sentido, según Quirós “el aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados” (Quirós, 2019, p. 249); en tal razón a través de la conectividad se facilita el intercambio de información entre personas que están educándose, quienes pueden ofrecer su conocimiento y apoyarse en la formación de otros compañeros, que estén en temas similares de educación.

De esta forma el maestro se convierte en un ente mediador del aprendizaje de sus estudiantes, bajo esta perspectiva surge la preocupación por dar respuesta a las demandas de la sociedad del conocimiento, para ello es preciso considerar que, si se pretende lograr el cambio hacia una optimización en la calidad de la enseñanza, hay que brindar a las nuevas generaciones los instrumentos generadores de cambio.

1.2.3. ¿Qué es Pedagogía Virtual?

Al analizar la pedagogía se la identifica como “la ciencia que se encarga del estudio de la educación.” (Coll & Monereo, 2018, p. 64). El objeto principal de estudio de la pedagogía es estudiar a la educación como un fenómeno sociocultural, es decir que existen conocimientos de otras ciencias que ayudan a comprender lo que realmente es la educación, la pedagogía es la forma en que se imparte el conocimiento de parte del docente, cuando se realiza la innovación en estos modelos pedagógicos se está buscando innovar la forma de enseñanza acoplando a los avances de la sociedad.

Cuando se trata de pedagogía virtual se determina como “la independencia ya sea de forma total o parcial de acudir a las aulas de clase de forma presencial” (Rebollo, García, & Barragán, 2013, p. 72), la pedagogía virtual implica una nueva alternativa en la cual ya no es necesario las aulas de clases o pueden utilizarlas de forma parcial buscando que sea el estudiante quien utilice los medios de comunicación para lograr el aprendizaje sin necesidad del contacto permanente con el docente.

La pedagogía virtual se apoya en el “uso de las tecnologías de la información y comunicación y de esta forma lograr ser una interfaz de comunicación para el proceso de enseñanza aprendizaje” (Sánchez Vera, 2012, p. 208), la pedagogía virtual elimina las

barreras de imposibilidad de acceder a las aulas de clase, a través de las tecnologías de la información y comunicación hace posible la comunicación entre el docente y los estudiantes, de esta forma se logra brindar una mayor oportunidad de continuar educando, la tecnología virtual facilita que los estudiantes acudan a las aulas de clase, que en el presente caso a través de esta metodología se apoya en la virtualidad.

1.2.4. Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo se refiere a la “organización de pequeños grupos, en el que reciben ciertas indicaciones por parte de su docente” (Compte & Sánchez del Campo, 2019, p. 53); dentro de cada equipo los miembros intercambian información, quedando clara una temática que se haya abordado, puesto que, cada uno de ellos debe tener clarificado de qué se trata. En el aprendizaje colaborativo se busca el apoyo de parte de los estudiantes en la adquisición del conocimiento del aula de clase, el grupo debe trabajar de forma permanente por lo que cada estudiante va adquiriendo el conocimiento al tener que realizar los aportes respectivos dentro del grupo de trabajo.

El aprendizaje colaborativo no es más que una “estrategia didáctica en la que los alumnos trabajan en parejas o en pequeños grupos para lograr objetivos comunes, en otras palabras, es aprender colaborativamente, en lugar de hacerlo solo” (Faguagaz, 2018, p. 154). Por tanto, todos los integrantes del grupo deben comprometerse a trabajar juntos para lograr lo señalado. El punto de partida es el principio básico de la moderna teoría cognitiva, los alumnos deben ser participantes activos en el aprendizaje.

Cuando se analiza el aprendizaje colaborativo “se evidencia que la aplicación de estrategias que fomenta estilos de solución de conflictos, que ayudan al cese de enfrentamientos violentos y la puesta en riesgo de acuerdos por puntos de vistas diversos.” (Engel & Onrubia, 2020, p. 211). Tal y como se nota en esta premisa, muchas de las veces se corre el riesgo de que los estudiantes tengan diferentes reacciones al momento de escuchar una opinión contraria a la que ellos creen, puesto que, piensan que la manera que saben es la correcta, pero así mismo, es un deber del profesor anticipar a cada uno de los miembros del grupo que respeten la manera de pensar de los demás, ya que todos pensamos de diferentes

maneras y al momento de abordar una comprensión de cualquier temática, es importante saber que lo que se va a hacer es colaborar con diferentes perspectivas sobre un mismo tema, por lo tanto, todas las ideas que surjan deben ser tomadas en cuenta y valoradas por todos quienes formen parte del grupo.

Algunas de las ventajas que permite esta técnica, son las siguientes:

- Recordar por más tiempo el contenido de la temática tratada.
- Despierta habilidades de pensamiento crítico.
- Dentro de un grupo de estudiantes tienen la confianza de compartir sus ideas.
- Mejora las habilidades entre todos.
- Fomenta un mayor compromiso entre todos.
- Crea un espacio de confianza, puesto que todos son del mismo nivel (mismo grado).
- Logra aumentar el interés entre los miembros del grupo.
- Los estudiantes son más explícitos al dar a conocer sus ideas. (Jiménez, 2019, p. 43)

El aprendizaje colaborativo facilita que se logre una mayor participación de los estudiantes, las ventajas de utilizar esta metodología de parte del docente, posibilita que se tenga mayor dominio de la intervención de los alumnos, así como lograr que los estudiantes con menor conocimiento puedan ser retroalimentados de parte de los otros integrantes del grupo.

A pesar de que existen varias ventajas, también presenta desventajas dentro de este entorno, estas son:

- El estudiante podría no tener el conocimiento suficiente sobre una temática, por lo tanto, no va a corroborar lo suficiente a lo que estén tratando.
- Todas las actividades que se realice han de estar planeadas, caso contrario no van a completar la actividad delegada en un tiempo determinado.
- No todos van a coincidir con sus ideas, por tanto, se corre el riesgo de que exista

algún problema, ya que al trabajar con adolescentes resulta más complejo, por la razón que desean que todas sus ideas sean tomadas en cuenta. (Collazos, 2016, p. 90)

Dentro de este proceso el alumnado aporta con su conocimiento tenga o no tenga los ideales bien forjados y es justamente por esta razón, que el docente fomentará valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia, el compromiso, la honestidad, etc., que servirán de apoyo para lograr una actividad eficaz y significativa.

1.2.4.1 Definición de trabajo colaborativo.

El trabajo colaborativo abarcándolo en el contexto educativo, resulta interactivo, ya que se trata de la unión de los estudiantes para comprender una temática, lo cual les requiere de esfuerzo, comprensión y sobre todo responsabilidad conjunta, además se busca formar a los educandos para la vida, logrando personas más reflexivas, comunicativas, que trabajan en equipo y bajo presión sin dificultad. Académicamente hablando los estudiantes se sienten más seguros al trabajar colaborativamente con sus compañeros, la clase se vuelve más dinámica y participativa y todo ello conlleva a mejorar el rendimiento académico.

Existen diferentes perspectivas de diversos autores para esta temática:

El trabajo colaborativo es un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera, que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento. (Cardozo, 2019, p. 132)

“El trabajo colaborativo es un proceso de construcción social en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, debido a la interactividad con otros miembros de su grupo.” (García Vera, 2021, p. 25). Viéndolo desde este punto, el trabajo que se realiza poniendo en práctica esta técnica resulta mucho mejor que cuando se lo hace individualmente, ya que en conjunto existe una relación más acercada sobre una misma temática.

El trabajo que se les otorga a los estudiantes, debe ser compartido, es decir debe existir apoyo entre todos, compartir sus ideales al respecto y poder llevar a cabo lo que se esté realizando, puesto que no solamente queda sobre un líder, la responsabilidad es conjunta. El

trabajo colaborativo es una metodología que ha posibilitado lograr una mejor comprensión de parte de los estudiantes de las temáticas que se tratan dentro de las aulas de clase y una mejor formación del conocimiento.

1.2.4.2 ¿Cómo fomentar el aprendizaje colaborativo en la virtualidad?

Hoy en día, contamos con un sinnúmero de herramientas que permiten y a la misma vez facilitan el acceso para realizar diferentes actividades, tal es el caso de poner en práctica el aprendizaje colaborativo. Existen herramientas como: los foros, chats, blogs, wikis, correos electrónicos, etc., que, sin duda facilitan el intercambio de comunicación en un mismo instante.

La mayor parte de los docentes han sido formados para realizar su práctica en esquemas áulicos, sin embargo, aún la capacitación en los nuevos enfoques innovadores no contempla todos los factores que habiliten el diseño de estrategias virtuales las cuales permitan al docente el cambio de rol, en estas condiciones el acompañamiento como tutor virtual se convierte en una barrera complicada de romper. (Badia, 2016, p. 73)

Entre las diversas herramientas que se pueden utilizar para el trabajo colaborativo se encuentran varias aplicaciones informáticas que permiten la interacción entre el docente y los estudiantes, apoyados en las tecnologías de la información y comunicación.

1.2.4.3 Los Foros

Una de las herramientas tecnológicas que mayor aplicación tienen en el campo de la educación son los foros sobre las temáticas educativas, pero es necesario entender que son, en que benefician al estudiante e identificar las diferentes características que debe cumplir el foro al momento de ser creado.

“Esta herramienta permite compartir información reflexiva sobre una determinada temática, en el que cada miembro aporta y entre todos van corroborando con un criterio bien forjado, a manera de debate, facilitando la comprensión del lector” (Guitert y Catasús, Romeu, & Pérez Mateo, 2017, p. 208); si es que respecta a espacios educativos, siempre va

a existir un moderador que desglose la temática a tratar. Es un intercambio de información, en el que cada uno aporta con ideas disímiles, es decir, diferentes perspectivas a una misma temática, por lo que se afirma que es una herramienta de calidad para llevar a cabo dicho aprendizaje.

Un foro es una aplicación en la que los integrantes del grupo dan sus opiniones brindando de esta forma “soporte al trabajo colaborativo en línea” (Onrubia, 2015, p. 65). Por medio del foro se logra brindar diversa información a través de las opiniones de los estudiantes y será el docente el moderador el que deberá ir analizando cada una de las opiniones presentes, por lo cual se identifica que se debe contar con una pedagogía previa de enseñanza y conocimiento y manejo de los foros por parte del docente.

Los foros por el hecho de que recogen la opinión de los docentes motiva al debate “generan un gran volumen de escritos” (Claro, 2014, p. 52), documentos que deben ser sustentados en opiniones válidas dentro del campo del conocimiento, por lo cual el papel del docente es fundamental dentro de los foros, en razón que es la persona que debe estar analizando de forma constante las diferentes opiniones para de esta forma ir certificando que el conocimiento no se encuentra alterando a través de falsas opiniones.

De lo que se analizado existen varios tipos de integrantes en un foro entre los que se encuentran los siguientes:

La persona que administra al foro relacionado con la parte tecnológica y de programación, los moderadores quienes se encargan de dirigir los diversos debates con la potestad de intervenir en un foro brindado si este no cumple las exigencias puestas, los usuarios registrados cada una de las personas que puede realizar la opinión generadores de los debates y los usuarios anónimos aquellos integrantes que pueden brindar la opinión sin necesidad de encontrarse registrados dentro del foro. (Guillermo & Trucco, 2014, p. 93)

Los foros tienen diferentes características que la diferencia de otros tipos de aplicaciones dentro del mundo de las tecnologías, entre las que se menciona las siguientes:

De acuerdo al objetivo los foros sirven para “debatir un tema en concreto por medio de la investigación de parte de los estudiantes” (Vélez, 2017, p. 66); en el foro se aprecia que existe la opinión de los aportes de los estudiantes, ellos van retroalimentándose al ir leyendo los diversos aportes que cada estudiante va realizando.

Un foro “antes de iniciarse debe existir una reunión previa de orientación” (Cabero, 2017, p. 153), el docente debe brindar la información de los requisitos que debe tener cada una de las participaciones que realicen los estudiantes, el docente debe ofrecer el conocimiento previo y a través de los foros este se va complementando, por lo cual debe haber iniciado a través de información previa brindada por el docente.

Los foros permiten “que todos los integrantes del grupo vayan contestando los diversos aportes que se van presentando” (Ramírez, 2018, p. 151) lo cual genera el trabajo colaborativo al facilitar la creación de diferentes opiniones de los estudiantes quienes se van educando en forma grupal.

1.2.4.4 Los chats

El término chat es muy común dentro de la Internet, fue una de las “primeras aplicaciones de comunicación masiva ofrecida” (Bravo, González, & Fuentes, 2011, p. 208), por lo cual las personas entran y dejan su opinión o debaten de diferentes temas generales, las salas de chats son creadas por los usuarios y van destinadas a recoger opiniones de las personas integrantes de esa sala.

Es uno de los avances que permite la tecnología, ir más allá como un instrumento educativo; esta herramienta, permite una comunicación inmediata al momento de estar llevando a cabo una actividad, arguyendo que todos logran dar a conocer sus puntos de vista distintos en el mismo momento. (Coll & Monereo, 2018, p. 37)

El chat ha sido utilizado como “uno de los medios de comunicación muy difundido por los usuarios de redes sociales” (Espíndola, García Cabrero, Marquez Ramírez, Bustos Sánchez, & Miranda Díaz, 2018, p. 231), por lo cual facilita el intercambio de ideas entre los

estudiantes, permite que cada estudiante aproveche la virtualidad y de sus opiniones y que los demás estudiantes vayan contrastando las opiniones en el momento que se va desarrollando los aporte brindados.

El docente es quien crea una sala de chat y puede ir realizando una clase en línea en la cual va pidiendo la opinión de los usuarios que se encuentren en línea en ese momento, la sala de chat facilita la comunicación instantánea y permite que los estudiantes vayan participando a la vez que van adquiriendo conocimiento.

La sala de chat facilita el trabajo en grupo, en razón que deben participar y no es sólo el docente quien realiza los aportes, sino que más bien en forma conjunta con todo el grupo de trabajo se va puliendo el conocimiento, cada uno de los aportes puede ser analizado por los estudiantes e investigado para determinar la validez de lo pronunciado.

Esta herramienta es un espacio ideal para que se interactúe y colabore con aprendizajes desde distintas perspectivas. Ventajosamente, en esta plataforma se comparte un sinnúmero de información y es justamente en esto, donde se tiene mucho cuidado al momento de difundir cualquier tipo de mensaje que se quiera compartir con los demás. (Esteban & Zapata, 2018, p. 39)

Por lo tanto, al igual que los foros el docente juega un rol fundamental al ser la persona que va identificando cada uno de los aportes y debe ir orientando el tema, en razón que los estudiantes pueden difundir información que no haya sido certificada o que se generó a través de rumores, lo cual puede ser perjudicial, el docente debe tener claro su metodología de trabajo dentro de las salas de chat para de esta forma poder ir formando de manera adecuada a los estudiantes.

1.2.4.5 Los blogs

De acuerdo con la definición brindada un blog consiste en “una página web que permite a los usuarios ir publicando diverso contenido denominado post” (Claro, 2014, p. 62), los blogs no necesitan de encontrarse en línea para realizar los aportes, pero si van a ir

efectuando una publicación que garantice el aporte del estudiante, a través de estos aportes se puede ir efectuando la investigación sobre un tema dado.

En los blogs el docente debe establecer los criterios de contenido que podrán tener, por lo tanto, se necesita de una adecuada preparación y conocimiento sobre la temática que va a contener y tener la idea de cómo los estudiantes pueden ir realizando los aportes en el blog, la metodología de orientación de parte del docente es primordial, quien facilita de forma clara las diferentes reglas de participación.

Esta herramienta es muy importante para la creación de artículos que se realice en clase; tomando en cuenta que se puede utilizar para todos los niveles de estudio al igual que las demás herramientas, el cual nos sirve para compartir contenido multimedia si se desea, así como dar difusión a través de internet, no solamente se quedan en una página en privado, sino que cualquier usuario puede acudir a esta herramienta, por lo que la información proporcionada puede servir como un apoyo para quienes lo necesiten. (Pérez, 2017, p. 111)

Para el desarrollo de los blogs es importante que el docente realice una planificación previa en la cual se establezca el cronograma de participación de los estudiantes, así como la creatividad de los diferentes aportes, por lo tanto, los blogs pueden ser de forma individual como colectiva, pero se facilitan para el conocimiento dentro del grupo de trabajo. El blog se crea y no necesita de la participación en línea de los demás integrantes, pero si permite una mayor investigación y planificación del diseño del diverso contenido que se va a proponer dentro del blog.

Los blogs forman parte del actual sistema educativo basado en entornos virtuales, es el docente quien debe identificar la pertinencia de su aplicación en razón que permite a los estudiantes analizar el contenido de una determinada materia, así también facilita al docente realizar la clase a través de un blog diseñado al cual pueden acceder los estudiantes e ir dejando los aportes dentro de los diferentes plazos establecidos.

Un blog puede estar compuesto por información escrita, como por imágenes o información multimedia, todo dependerá de cómo la persona desee crear el blog, en el caso

de los docentes al momento de realizar su clase pueden utilizar un blog y deben proponer la información de tal manera que llame la atención del estudiante, ya que como docente se debe contar con el conocimiento necesario y manejo de distintos programas informáticos que le faciliten la edición fotográfica como multimedia.

1.2.4.6 Las wikis.

Es importante iniciar identificando lo que son las wikis relacionadas como un “sistema de diseño, creación, revisión y aporte de un tema de conocimiento a través de la utilización de un entorno web” (Guitert y Catasús, Romeu, & Pérez Mateo, 2017, p. 70), en un inicio lo que se buscaba es crear un sitio que funcionará de almacenamiento de diferente información el cual conforme han pasado los años se han convertido en un medio en el cual en el sistema educativo facilita el acceso a la información.

Las wikis son fáciles de crear tanto para el docente como para los estudiantes, es importante que se tenga el debido cuidado en el diseño de tal forma que la información no se convierta en simple texto que no llegue a captar la atención del lector que accede al wiki, es necesario apoyarse en una correcta metodología y procurar orientar en función del objetivo de aprendizaje.

A diferencia de los blogs, esta herramienta es mucho más colaborativa y es importante mencionar que en esta plataforma no es necesario poseer el conocimiento técnico, sino que, al tener una idea así no esté muy clara se puede compartir, puesto que, mientras uno expone su idea los demás pueden ir corroborando con el conocimiento que tengan al respecto. (Bravo, González, & Fuentes, 2011, p. 244)

Los wikis facilitan la interacción y el aporte continuo de los estudiantes, es común observar que la wiki se va creando de acuerdo a investigaciones de los estudiantes; el trabajo consiste con la planificación del docente del contenido de la wiki y los estudiantes son quienes van accediendo y modificando el contenido.

Las wikis conforme se van realizando los aportes de acuerdo al cronograma

establecido se va logrando un mejor conocimiento, por lo tanto, los integrantes del grupo a cargo de esa wiki van mejorando su aprendizaje, así como dejan para los otros estudiantes un documento electrónico al cual pueden acceder para encontrar información.

Las wikis pueden considerarse un cuaderno digital de apuntes, individual o colectivo, con múltiples páginas web interconectadas, al cual se puede acceder por Internet con cualquier navegador y que fácilmente puede ser editado por los usuarios. No requiere ninguna aplicación ni programa especial para su uso. Algunos consideran el uso de estas herramientas como un desafío que merece la pena aceptar por su facilidad de uso, rapidez de implementación y gran potencial educativo. (Quirós, 2019, p. 308)

Dentro de la wiki en varios de los casos los estudiantes acceden con la finalidad de ir efectuando aportes de acuerdo a cómo hayan observado o investigado determinado hecho relacionado con el tema planteado, en el campo educativo consiste en una adecuada herramienta de trabajo colaborativo, para brindar información a la comunidad educativa.

1.2.4.7 Formación de grupos en el aula.

Trabajar con un aula de clase implica el trabajo con un promedio de 20 a 30 estudiantes, lo que facilita mantener un adecuado ambiente de trabajo dentro del aula y llegar a captar la atención de todos ellos, en tal razón se ha visto una nueva alternativa de trabajar en grupos reducidos de estudiantes, pero a la vez que el docente mantiene el control de toda el aula de clase.

Es recomendable que para realizar trabajo colaborativo el docente mediante una dinámica de motivación forme los grupos de trabajo, mismos que no deben sobrepasar los 5 estudiantes, esto con la finalidad de que no queden estudiantes excluidos ya que muchas de las veces ocurre cuando se forman grupos de trabajo por afinidad, sino que más bien se debe procurar garantizar la diversidad de los estudiantes, dentro de la inclusividad los grupos deben estar conformados por los diferentes estudiantes que existan en el aula, en el que cada estudiante asuma el rol que le corresponda y es importante que estos grupos trabajen por un periodo determinado para que puedan acoplarse unos con otros, fortaleciéndose como

equipo.

En este ámbito, existen varios factores que se debe tomar en cuenta y es compromiso del docente nivelar los equipos de manera homogénea. Muchas de las veces en las salas de clase existen grupos de estudiantes que no están de acuerdo en participar con otros compañeros de clase, sin embargo, es tarea del docente el encargarse de dividir cada uno de los grupos de manera equitativa ya que todos y todas cuentan con las capacidades para elaborar un trabajo de manera conjunta. (Cardozo, 2019, p. 209)

El docente previa planificación, debe orientar la conformación de los grupos y tener el control de la clase en todo momento, para que exista un trabajo colaborativo se debe lograr la interacción entre todos los estudiantes de la clase, ya sea mediante la asignación de roles propuesto por el docente o que los estudiantes decidan por sí solos como desean trabajar.

Se suelen distinguir tres tipos de grupos de aula cada uno de ellos con características distintas en su conformación.

En primer lugar, los llamados grupos informales, de dos o tres alumnos, según sus preferencias, y que durante unos minutos de la clase realizan alguna tarea que expondrán al resto de compañeros posteriormente.

En segundo lugar, los grupos formales, los cuales se mantendrán varias semanas durante parte de la clase en actividades determinadas por el profesor. Son grupos de tres o cuatro alumnos, son heterogéneos y creados por el docente.

Y, finalmente, los llamados grupos base, heterogéneos, formados por la docente también y con una larga duración, por ejemplo, un trimestre. En algún momento, eligen los alumnos el grupo que formarán, por lo tanto, en este caso, suelen ser homogéneos. (Jiménez, 2019, p. 60)

De forma independiente del tipo de grupo que se haya creado es necesario que cada uno de los participantes trabaje, debido a que su labor será evaluada a través de los diferentes aportes que realice el grupo.

1.2.4.8 Entornos virtuales de aprendizaje

Cuando se trata sobre los entornos virtuales se hace referencia a una aplicación dentro de una página web que a través del internet facilita la implementación de foros, chats, blogs, wikis entre otros que favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje, dándoles facilidades a los estudiantes de poder hacer uso de estas herramientas mientras van adquiriendo destrezas de aprendizaje.

Una primera definición sobre los entornos virtuales se relaciona con la forma en que son utilizadas dentro del proceso educativo.

Las plataformas virtuales, son sistemas que nos permiten ejecutar varias aplicaciones en un mismo entorno, por lo que da a los usuarios la posibilidad de acceder a través de Internet, además, se utilizan para la educación a distancia y pretenden simular los mismos escenarios de aprendizaje que se registran en un aula; es decir una plataforma virtual educativa, es un programa que abarca varias herramientas destinadas a la organización de información, asignación de tareas, interacción entre el docente y estudiantes. (Guillermo & Trucco, 2014, p. 59)

Muchas instituciones de manera equívoca, quizá por no tener el conocimiento para tener una estrategia sana, han intentado trasladar la misma propuesta pedagógica del aula a lo virtual, esto genera muchas inconsistencias y no permite el neuroaprendizaje, por lo tanto, tampoco admite desarrollar aprendizajes significativos.

Se han elaborado varias plataformas que brindan un entorno que favorece el aprendizaje por lo cual se menciona lo siguiente:

Los EVEA (Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje) se definen generalmente como un proceso o actividad de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla fuera de un espacio físico, temporal y a través de Internet y ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza; son en la actualidad la arquitectura tecnológica que da sustento funcional a las diversas iniciativas de teleformación, no obstante, ellos no determinan los modelos y

estrategias didácticas, ya que el conocimiento o acceso a estos recursos no exime al profesor del conocimiento profundo de las condiciones de aprendizaje, ni del adecuado diseño y planeación docente, pero sí le aporta una nueva visión pedagógica que se enriquece con el uso de estas tecnologías (Esteban & Zapata, 2018, p. 247)

Cuando se habla del aprendizaje virtual, es importante identificar que tiene sus propios mecanismos, estrategias y sus propios métodos. En la medida que se estudia, analiza y entiende el aprendizaje virtual, se nota que existen varias metodologías que se puede abordar. Existen dos modalidades dentro de este aprendizaje virtual y son: sincrónico y asincrónico.

Sincrónico: Es la cercanía, la conexión en tiempo real del mediador con sus estudiantes, en esta sincronía se generan procesos reflexivos, de conversación, para tomar ideas, pero hay ciertas limitantes en algunas plataformas digitales de aprendizaje, es decir, el tener varios instrumentos para acceder no posibilita al estudiante poder fijar bien su proceso de aprendizaje que es una de las características principales del aprendizaje, entonces, en la sincronía, se recogen diferentes opiniones y criterios porque es una conexión en tiempo real. “En la forma de aprender del cerebro nos dice que en un proceso sincrónico en donde se tiene una pantalla con distractores” (Bravo, González, & Fuentes, 2011, p. 63), es decir con cada uno de los compañeros en clases en un ambiente distinto, el cerebro está en constante recepción de diferentes estímulos, que en este caso la mayoría son visuales y muchas veces auditivos.

Asincrónico: Hace referencia a todas aquellas estructuras que el docente presenta a sus estudiantes, pero que no necesariamente necesitan conexión en tiempo real, por lo que es necesario crear recursos para que el estudiante pueda captar y construir su propio proceso de aprendizaje de la temática que se va a tratar. “En lo asincrónico, a diferencia de lo sincrónico, se limita de cierta manera ese ruido o interrupción de tantos elementos y estimulación externa, de esta manera permite que el estudiante pueda centrarse y concentrarse en su propio proceso” (García Peñalvo, 2021, p. 136).

Los expertos en la materia, establecen que es necesario la combinación de ambos, tanto la sincronía como la asincronía para tener un aprendizaje realmente significativo y colaborativo.

Existen los espacios virtuales de aprendizaje que funcionan de forma similar y que son utilizados para poder trabajar en línea ya sea en temas académicos como en algunos casos empresariales.

Los espacios virtuales de aprendizaje (EVA) representan una alternativa en la formación educativa a nivel superior para el estudiantado que por alguna causa no pueden asistir presencialmente a interactuar con los asesores de diferentes cursos, ya sea por la falta de tiempo o por las barreras geográficas que los separan de los centros de formación, pero al tener acceso a la red, pueden interactuar, discutir, compartir información y desarrollar trabajos en conjunto a través del aprendizaje colaborativo y cooperativo para alcanzar el propósito deseado. (Sánchez Vera, 2012, p. 76)

La educación virtual facilita que la población pueda continuar sus estudios, así como también saber aprovechar los beneficios que les brinda a la actualidad las tecnologías de la información y comunicación en el campo educativo y de esta forma lograr un mejor aprovechamiento de las diferentes potencialidades que tengan los estudiantes en el manejo de las tecnologías.

1.2.4.9 Principales entornos virtuales aplicados en EGB

Hoy en día, la tecnología se ha vuelto indispensable en el ámbito escolar, pues sin ella, no se podría llevar a cabo una educación virtual. En este contexto, se ha creado estrategias que permiten fortalecer el proceso de aprendizaje en entornos virtuales. Estos entornos, deben ser interactivos para que los estudiantes puedan lograr una mayor comprensión.

Las TIC están ayudando a mejorar la interacción del alumno con las clases, pasando de tener un rol pasivo a uno mucho más dinámico, activo y responsable. Pero no sólo está

cambiando el medio con el que se imparten las enseñanzas, también se están viendo modificados los procedimientos y métodos para impartir clases. (Bravo, González, & Fuentes, 2011, p. 83)

Los principales entornos virtuales que se estudiarán son:

- Edmodo
- Moodle
- Canvas
- Teams.

A continuación, se procede a detallar cada una de ellos estableciendo la finalidad que persigue y la utilización que se le puede dar de parte de estudiante y docente.

1.2.4.9.1 Edmodo

Desde el año 2008 se lanzó una Red Educativa y tiene todas las ventajas que una Red Social, al estilo de Facebook o Twitter, pero este será un grupo cerrado entre estudiantes, padres de familia y maestros, para compartir mensajes, enlaces, documentos, exámenes y aprovechar todas las herramientas multimedia para la creación y aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje. A través de esta plataforma se puede crear clases completamente virtuales, que lleguen a presentar de manera llamativa hacia los educandos. Por otro lado, tiene una ventaja para los padres, ya que les permite hacer un seguimiento de lo que realizan sus hijos en esta red social educativa.

Entre las ventajas que tiene la plataforma es que es completamente gratuita y a más de que los docentes presentan sus clases también pueden crear una gran variedad de actividades virtuales, ofrece la oportunidad de crear proyectos, puntualizar la fecha de entrega, crear evaluaciones y compartir sus clases a través de un código con el cual los estudiantes accederán a las actividades propuestas por el maestro.

Esta red, permite a los usuarios la actividad sincrónica y asincrónica, y sobre todo una

constante dinámica en los proyectos compartidos.

Ilustración 1: Logotipo de edmodo



Fuente: <https://new.edmodo.com/>

1.2.4.9.2 Moodle

Es un entorno virtual diseñado para elaborar espacios y compartir contenidos académicos a los estudiantes; en esta herramienta existen limitaciones, pero no le resta importancia, ya que es muy valiosa para poder compartir la información necesaria para los educandos en el que se adapta a las necesidades requeridas por los estudiantes y docentes. Gestiona entornos de aprendizaje virtual basado en un lenguaje de programación llamado PHP y en una base de datos llamada SQL, esta plataforma tiene varios puntos fuertes que la convierten en la más extendida a nivel mundial y es justamente por las varias posibilidades que ofrece.

Este es un software libre, se adapta de acuerdo a las necesidades de cada docente y no tiene costo alguno, ventajosamente es una herramienta estable y de mucha confianza, los datos están bien protegidos, por lo que se realiza cualquier proyecto sin desconfianza.

Ilustración 2: Logotipo de moodle



Fuente: <https://moodle.org/>

1.2.4.9.4 Canvas

Es una herramienta muy eficaz para lograr un aprendizaje colaborativo por todos los elementos que posee, entre ellos está: presentación de puntos de enfoque bastante amplios, cuenta con varias estrategias para mejorar la capacidad en el alumnado y por ende existe una mejor comprensión por parte de ellos.

Permite estar conectados, aprendiendo todo lo que se haya desglosado en la plataforma y no va a existir ninguna interrupción; cuenta con las siguientes características:

- Puede ser un repositorio digital para estudiantes, docentes, etc.
- Facilita el acceso a la misma.
- Permite llevar una educación continua, confiable y eficaz.

La plataforma Canvas facilita el seguimiento y control para los procesos educativos ya que su versatilidad potencializa la supervisión y acompañamiento para las actividades establecidas como: sistematización de documentos, rubricas para cada actividad, recursos didácticos para la evaluación y la facilidad de generar informes especiales para el seguimiento de cada uno de los procesos generados. (Islas, 2018, p. 73)

Ilustración 3: Logotipo de Canvas



Fuente: <https://www.instructure.com/es/canvas>

1.2.4.9.5 Teams

Microsoft ofrece esta extensión educativa, en el que cualquier nivel puede acceder a él sin ningún compromiso, permitiendo la colaboración de los miembros que forman parte del mismo equipo, en el que se comparte recursos y mantener una conversación constante entre todo el grupo.

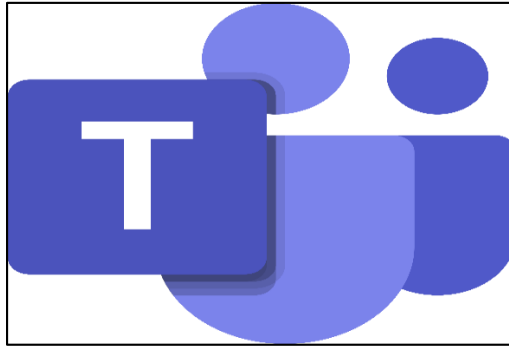
De la generosidad que ofrece la tecnología, en los últimos años se ha utilizado la plataforma Teams de Microsoft, aunque en su inicio tuvo un propósito colaborativo para empresas, su auge llegó al campo educativo, permite crear un entorno amigable y motivador del proceso de enseñanza- aprendizaje, a través de grupos de trabajo donde es posible la intercomunicación de forma instantánea, tales como video llamadas, que pueden grabarse y ser publicadas, además ha incorporado un paquete de office 365, permitiendo al usuario editar, visualizar, en línea. (Espíndola, García Cabrero, Marquez Ramírez, Bustos Sánchez, & Miranda Díaz, 2018, p. 95)

Mediante esta plataforma, se pueden realizar lo siguiente:

- Mantener un chat constante con todos los miembros.
- Archivar documentos y compartirlos con el resto de la clase.
- Crear nuevas funcionalidades que ayuden al desarrollo de la misma.
- Organizar nuevas reuniones con los miembros del equipo.
- Habilitar documentos de trabajo.
- Dentro de todos los miembros del grupo, pueden hacer diferentes grupos de trabajo.
- Cualquier miembro del grupo tiene acceso a las diferentes funcionalidades que presenta esta plataforma.

- Reorganizar las funcionalidades de esta herramienta (cualquier miembro del grupo puede hacerlo).

Ilustración 4: Logotipo Teams



Fuente: <https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-teams/log-in>

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Enfoque

El modelo de investigación cualitativa “constituye una opción válida y legítima para abordar la indagación sobre los fenómenos sociales y educativos” (Heinemann, 2013, p. 264), por ello es imperante que todo propósito educativo se direcciona hacia la búsqueda de nuevos modelos de interpretación investigativa, con la finalidad de fortalecer la objetividad en los procesos que involucran las fases de: observación, inducción, hipótesis, deducción y comprobación.

Otro de los modelos a utilizarse en la presente investigación es el cuantitativo que permite la utilización de la “información medible con la finalidad de ir identificando los resultados del fenómeno investigado” (Rodríguez, Gil, & García, 2014, p. 77), este modelo facilita trabajar con los instrumentos de recolección de datos y de esta forma ir comprendiendo las diferentes tendencias que se van dando en torno al objeto de estudio.

Se hará uso del método estadístico el que “facilitará la presentación de los datos agrupados a través de los instrumentos de recolección de información y presentados por medio de tablas y gráficas estadísticas” (Santaella, 2015, p. 50), los datos se agruparán de acuerdo al valor de respuesta y facilitará identificar cómo se está dando el aprendizaje colaborativo basado en entornos visuales.

Los diferentes datos determinados a través de los instrumentos de recolección de información por sí solos no brindan mayor información necesitan de la aplicación de la metodología analítica a través de la cual se “analiza los resultados cualitativos y cuantitativos en función de la investigación y sus objetivos planteados” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, p. 129), las tablas y gráficas estadísticas brindan datos poco comprensibles para el lector, por lo que se necesita de la metodología analítica y de esta forma hacer comprensible lo que representan los datos numéricos.

2.2. Alcance

Se utilizará un alcance descriptivo, que facilita “identificar el nivel de aplicación de un fenómeno dentro de un determinado grupo” (Leiva, F., 2014, p. 68), el detallar los diversos pasos a seguir de parte de los intervinientes en la investigación, permitirá ir identificando las complicaciones que deberán ser superadas y mejoradas para lograr un adecuado manejo del aprendizaje colaborativo a través de entornos virtuales.

El aprendizaje colaborativo será investigado de tal forma que se podrá ir describiendo como se lo realiza, de las condiciones que debe reunir los grupos de trabajo, así como los diferentes parámetros que debe observar el docente al momento de ir conformando los diversos grupos; así también se deberá ir conociendo como utilizar una de las herramientas actuales en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la Internet.

La descripción facilita comprender cada una de las etapas a seguir al momento de desarrollar la aplicación de una clase a través de trabajo colaborativo, en el cual tanto el docente como los estudiantes deben participar de forma activa, así como es necesario describir cada una de los pasos a seguir para efectuar el trabajo dentro de los entornos virtuales que faciliten la comprensión de los temas de clases y permitan un adecuado desarrollo de las horas clase.

La investigación a efectuarse por el alcance es de tipo explicativa “que facilita una explicación y comprensión de los fenómenos a investigarse” (Santaella, 2015, p. 65), a través de este tipo de investigación se podrá realizar descripciones de cada uno de los intervinientes en la investigación, así como también sobre la metodología de enseñanza aprendizaje que se debe tener para lograr mejores resultados.

El aprendizaje colaborativo será descrito en sus diferentes características, así como también se mostrará las ventajas y desventajas de aplicación, de la creación del ambiente de trabajo antes de iniciar con este tipo de actividad de tal forma que exista una introducción de parte del estudiante en la clase que se va a desarrollar; en lo referente a los entornos virtuales es importante describir los pasos a seguir en cada una de las herramientas que se utilicen en

un entorno virtual que facilite el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en la materia de Estudios Sociales.

2.3. Diseño

De acuerdo con el diseño de la investigación esta puede ser del tipo observacional “en razón que el investigador, será quien tenga que estar pendiente de cómo se están dando los sucesos dentro del fenómeno de estudio” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, p. 209), facilita la recopilación de información de forma primaria, al identificar los diferentes datos relacionados con el tema de investigación, es un diseño que se acopla a los diversos objetivos que se plantean facilitando de esta forma lograr cumplir con los mismo e ir obteniendo los resultados del trabajo efectuado.

Por medio de la observación la investigadora podrá obtener los datos sobre cómo están trabajando en aprendizaje colaborativo de parte de los docentes en la materia de Estudios Sociales, se logrará identificar la forma de reacción y de aceptación de parte de los estudiantes frente a esta metodología, así como también facilitará lograr identificar el dominio de las tecnologías de la información y comunicación de parte de los docentes, identificando puntos débiles que deberán fortalecidos a través de la propuesta elaborada en la investigación realizada.

La investigación será de acuerdo al diseño del tipo analítica en razón “que existe información sobre las variables de investigación que se estudian” (Leiva, F., 2014, p. 27), a través de este diseño se logra cuantificar los resultados que se van logrando, por lo tanto se relacionan con los instrumentos de recolección de datos, en tal virtud por medio de estos datos se podrá efectuar diferentes análisis que faciliten la comprensión de lo que se encuentra investigando y lograr cumplir de esta forma con los objetivos planteados.

Por medio de los análisis se podrá determinar las alternativas correctas que se deban implementar con la finalidad de lograr un mejor aprovechamiento del aprendizaje colaborativo, se tendrá conocimiento de cómo apoyar a los estudiantes para lograr conformar los grupos y el docente lograr tener las ases pedagógicas que faciliten el trabajo grupal; con respecto al entorno virtual, por medio de los análisis se determinará las herramientas virtuales

que más se acoplen a las necesidades de la enseñanza en la materia de Estudios Sociales y de esta forma lograr un mejor aprovechamiento a través de un adecuado aprendizaje colaborativo basado en entornos virtuales.

2.4. Unidad de estudio

Con respecto a la unidad de estudio “es aquel grupo de población en la cual se aplicará la investigación sobre un fenómeno específico” (Rodríguez, Gil, & García, 2014, p. 49), en tal razón estas unidades de estudios son aquellas personas que generan la información y que tienen implicación directa con los sucesos que se están analizando, facilitan la aplicación de las diferentes alternativas de respuesta a los problemas encontrados.

La unidad de estudio está relacionada con la institución educativa en la cual se realizará la investigación que es la Unidad Educativa “Daniel Martínez Ordóñez” de la parroquia Guadalupe, en la cual trabajan 28 docentes quienes se constituirán en la fuente primaria de investigación, en razón que ellos son quienes deben trabajar a través de la metodología colaborativa, y lograr el dominio de un entorno virtual que facilite la realización de las clases por medio de la virtualidad.

Así también se utilizará como parte de la unidad de estudio a los 37 estudiantes de los 2 paralelos correspondientes a los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Daniel Martínez Ordóñez”. Estudiantes con quienes se identificará si se les facilita comprender el mensaje que les brindan los docentes, si es más fácil para ellos el trabajar en grupos o prefieren tener las clases de una forma tradicional, así también son los estudiantes quienes brindarán información si los entornos virtuales se encuentran diseñados de una forma correcta y les permite lograr un adecuado aprendizaje.

En el trabajo a realizarse las unidades de investigación son el grupo de población con los que se relaciona de manera directa la investigación, “constituyéndose en el origen de la fuente de información y a quienes les afectará de manera directa el tema de investigación planteado” (Colman, 2017, p. 73). La unidad de estudio está constituida por la Institución Educativa en su planta docente y los estudiantes que se encuentran matriculadas en el período lectivo 2021 – 2022.

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para determinar necesidades, así como identificar los diferentes conocimientos que existen en lo que respecta al dominio del tema de aprendizaje colaborativo y los entornos virtuales para optimizar el nivel de conocimiento en Ciencias Sociales.

2.5.1. Técnica para la recolección de datos

Se realizará una encuesta semiestructurada con el propósito de diagnosticar los inconvenientes que presentan los estudiantes para trabajar de manera colaborativa, seguidamente se aplicará la técnica de observación directa, considerando que esta nos brinda los datos precisos para valorar el estado emotivo como la predisposición para incursionar en la participación activa en un entorno virtual.

2.5.2. Instrumento para la recolección de datos

El instrumento para la recolección de datos que se utilizará en este trabajo de investigación será el cuestionario. Cabe mencionar que los datos obtenidos mediante la observación del accionar, desenvolvimiento y estado emocional de los investigados, son relevantes para interpretar los factores que inciden en su nivel de aprendizaje; por ende, se empleará un registro anecdótico como recurso auxiliar de esta técnica investigativa, ya que constituye una herramienta primordial para describir un hecho imprevisto y/o significativo, protagonizado por un determinado estudiante o por un grupo definido; y de esta forma, esta estrategia también contribuye en el seguimiento y acompañamiento oportuno por parte del docente, durante el trabajo interactivo en clase o mediante una actividad efectuada desde el hogar de cada estudiante (extraclase).

2.6. Técnica de análisis de resultados

Una vez que se ha finalizado la recolección de la información a través de encuestas se procede a realizar el procesamiento de datos mediante el programa de Excel que luego será transportado a Word.

CAPÍTULO III

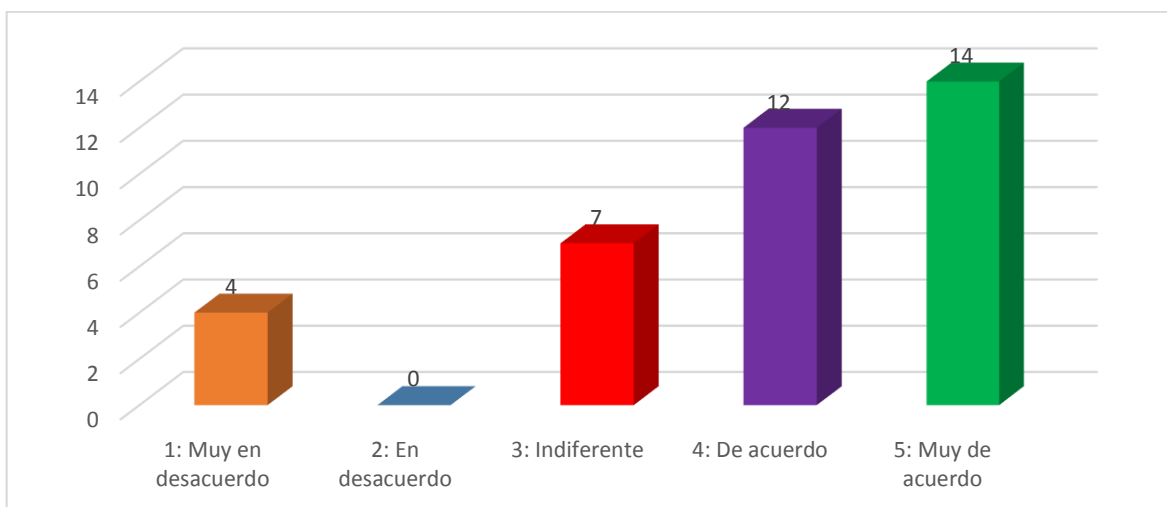
3. ANÁLISIS DE DATOS

Después de aplicar el instrumento de recolección de la información, se procederá a analizar los datos obtenidos y de los resultados se podrá adquirir las conclusiones de esta investigación.

3.1. Presentación de resultados

Pregunta 1) Desearías trabajar en tus actividades escolares a través de la utilización de herramientas virtuales.

Gráfico 1. Trabajar con herramientas virtuales



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Análisis e interpretación

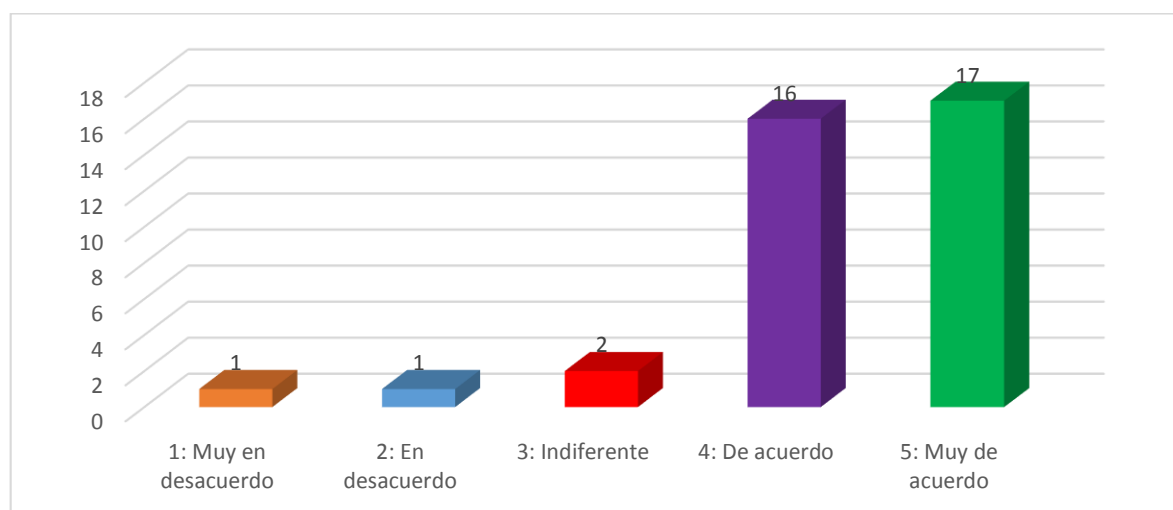
De acuerdo a la información recolectada e inferida en la tabla 1, se determina que los estudiantes de la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez en un 38% estarían muy de acuerdo en trabajar con herramientas virtuales; el 32% estaría de acuerdo en este tipo de trabajo académico con herramientas virtuales; el 19% se muestra indiferente de si utiliza o no las herramientas virtuales en las actividades escolares; el 11% se muestra muy en

desacuerdo en la utilización de las herramientas virtuales para la realización de las actividades escolares.

Cuando se analiza las herramientas virtuales “se relaciona con el uso de los dispositivos digitales que facilitan la comunicación en línea” (Pérez, 2017, p. 58), lo que permite la interacción a la distancia entre los intervinientes en el proceso educativo; estas herramientas facilitan el acceso a la información, brindan a los estudiantes la posibilidad de profundizar de forma consciente en su proceso de aprendizaje con conocimientos significativos. A pesar de existir predisposición a el uso de la virtualidad, se presenta el temor por la cobertura y estabilidad de conexión, que en muchos casos no facilita el aprendizaje; al existir deficiencia en la red de comunicación, no garantiza que el proceso de aprendizaje a través de la virtualidad sea una actividad de agrado para el estudiante y más bien lo motiva a buscar un proceso de aprendizaje a través del método presencial.

Pregunta 2) En la actualidad se te facilita la conexión a diferentes entornos virtuales.

Gráfico 2. Facilita la conexión a entornos virtuales



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez

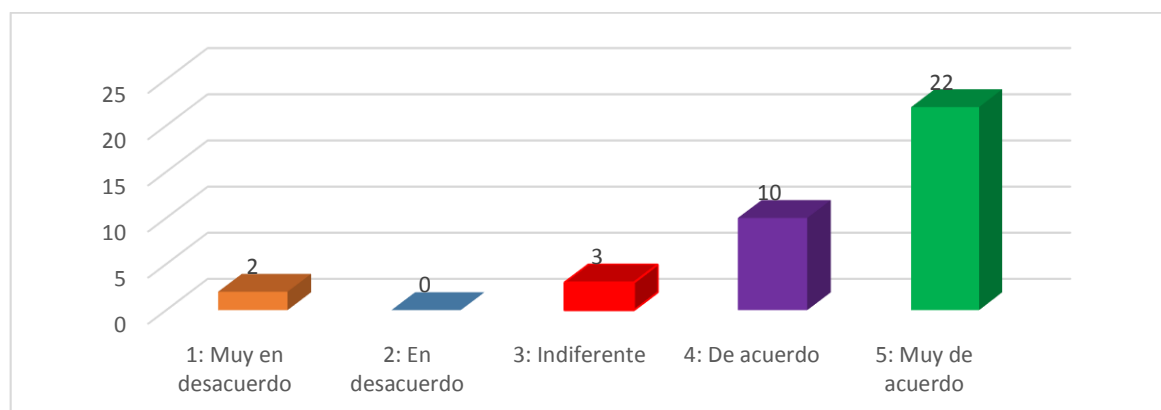
Análisis e interpretación

Por la información presentada en la tabla 2, se determina que el 46% de los estudiantes encuestados están muy de acuerdo en que existe facilidad para la conexión a entorno virtuales; el 43% están de acuerdo en que existe esta facilidad para conectarse a entornos virtuales; el 5% se muestran indiferentes sobre las facilidades existentes para este tipo de conexión y un 3% manifiestan que están en desacuerdo y muy en desacuerdo sobre las facilidades que existan para establecer la conexión con entornos virtuales.

De acuerdo a este tipo de información se infiere que la población estudiantil se les facilita el acceso a los diferentes entornos virtuales; “son los nativos digitales, quienes tienen un dominio sobre la tecnología y las formas de comunicación” (Vélez, 2017, p. 68), debido al permanente contacto en la actualidad de parte de la población con las tecnologías se tiene el conocimiento para acceder a diferentes aplicaciones que les permitan la conexión virtual. Existe ciertas restricciones en lo que concierne con la conexión virtual que está relacionado con un cierto grupo de estudiantes, que debido a sus condiciones económicas o por la situación geográfica en la que viven no tienen el dominio necesario para el acceso a los entornos virtuales.

Pregunta 3) Estás de acuerdo con la conformación de grupos de estudiantes para efectuar las actividades académicas de aula.

Gráfico 3. Conforme con creación de grupos para trabajos en el aula



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

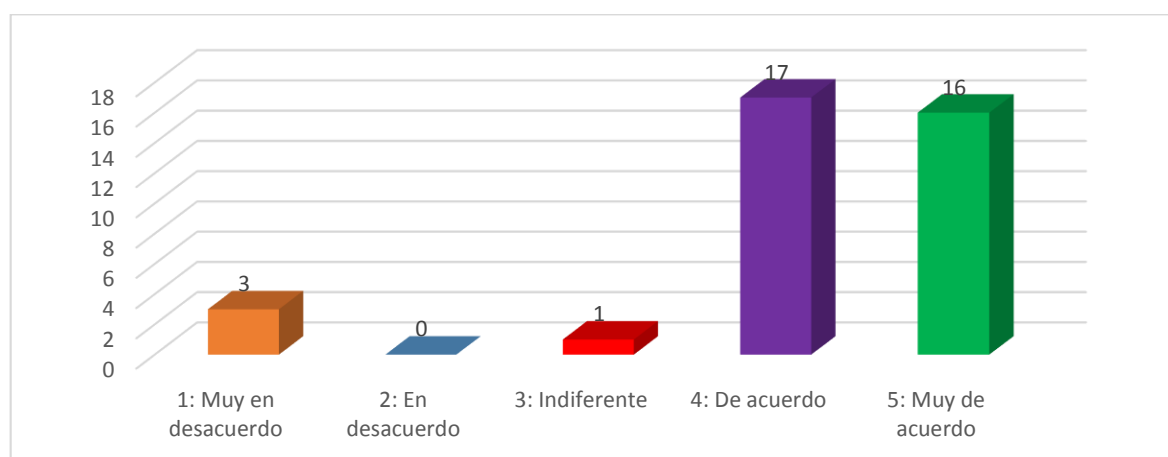
Análisis e interpretación

Con la información presentada en la tabla 3 se determina que de la población encuestada el 59% de ella está muy de acuerdo con la conformación de grupos de trabajo en el aula; el 27% de acuerdo con la conformación de estos grupos de trabajo; el 8% se muestra indiferentes de realizar esta actividad y el 5% está muy en desacuerdo con esta conformación de grupos de trabajo en el aula.

Los grupos de trabajo en el aula en la actualidad consiste en una herramienta pedagógica “que brinda facilidades a los docentes para trabajar y lograr retroalimentar el conocimiento entre los asistentes” (Cardozo, 2019, p. 125), en tal razón estos grupos de trabajo facilitan el aprendizaje del estudiante, logran que los estudiantes intercambien ideas y logren unificar el conocimiento. Aquellas personas que no están de acuerdo con la aplicación de grupos de trabajo entre sus argumentos manifiestan que los grupos de trabajo no les ayudan en mayor medida y que más bien los compañeros demuestran egoísmo al momento de compartir los conocimientos.

Pregunta 4) Crees que el aprendizaje colaborativo ayuda a promover la participación de los estudiantes en clases.

Gráfico 4. Aprendizaje colaborativo promueve la participación de estudiantes en clases



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

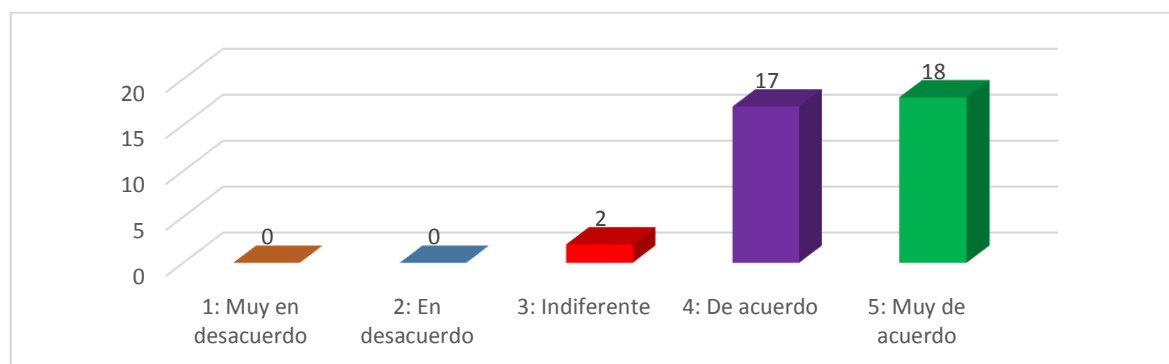
Análisis e interpretación

De acuerdo a la información presentada en la tabla 4 se determina que del total de estudiantes encuestados el 46% de ellos está de acuerdo en que el trabajo colaborativo promueve la participación del estudiante en el aula de clases; el 43% está muy de acuerdo en que estos grupos colaborativos son una metodología que facilita la participa estudiantil; el 8% está en muy desacuerdo en que el trabajo colaborativo facilita la participación del estudiante en el aula y el 3% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta.

El aprendizaje colaborativo es una de las metodologías que a la actualidad se encuentran utilizando de parte de los docentes “facilita la participación activa de los estudiantes, quienes tienen menor restricción de participación entre compañeros y captan de mejor forma el conocimiento” (Saldarriaga, Bravo, & Llor, 2016, p. 336), el trabajo grupal ayuda a los estudiantes a consolidar el conocimiento y al ser un trabajo entre compañeros de clase les permite una mayor interacción entre ellos, brindando la oportunidad de ofrecer sus opiniones lo que se dificulta en el aula de clase en la cual todos los estudiantes realizan la participación existiendo la oportunidad de que los estudiantes no participen de forma activa. Aquellos estudiantes que no consideran esta metodología como adecuada lo hacen en función del criterio de que los grupos son monopolizados por quien dirige la actividad y que los demás compañeros tienen la mínima participación.

Pregunta 5) Participas efectivamente en grupo.

Gráfico 5. Participas activamente en grupo



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez

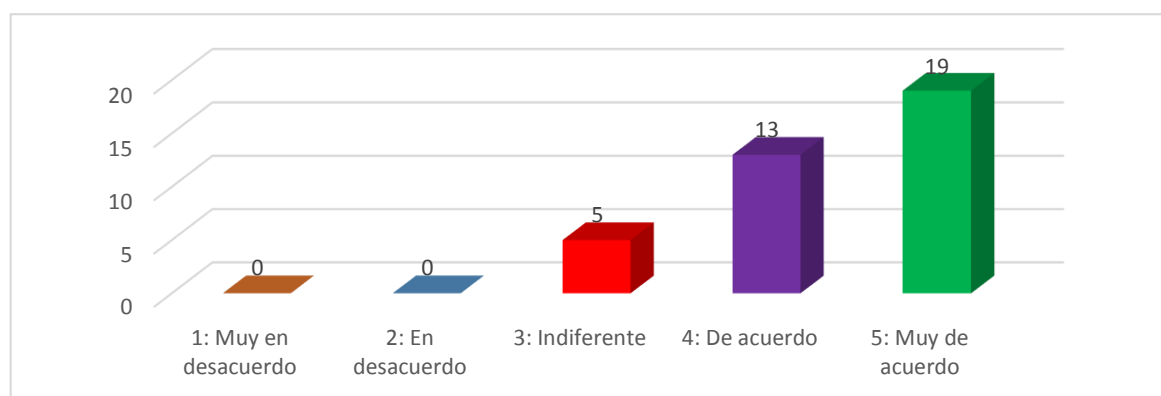
Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos presentados en la tabla 5 se determina que del total de la muestra de estudiantes encuestado el 49% está muy de acuerdo en que participa de forma activa cuando se forma los grupos de trabajo, el 46% está de acuerdo en que existe participación activa con los grupos de trabajo y el 5% se muestra muy indiferente con respecto a la participación de estos grupos de trabajo.

Los grupos de trabajo se conforman con el propósito “de fomentar el trabajo en equipo y que sean los estudiantes quienes vayan formando su conocimiento a través de la participación activa en los grupos de trabajo orientados a través del docente guía que debe supervisar el proceso” (Espíndola, García Cabrero, Marquez Ramírez, Bustos Sánchez, & Miranda Díaz, 2018, p. 69), se determina que estos grupos de trabajo se crean no con la finalidad de que sean una sola persona la que participe, sino que busca el intercambio de conocimiento y que cada estudiante sea quien interactúe con el resto.

Pregunta 6) Cuando trabajas en forma grupal te motiva a investigar para lograr mejorar tu conocimiento.

Gráfico 6. Trabajo grupal motiva la investigación para mejorar conocimiento



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez

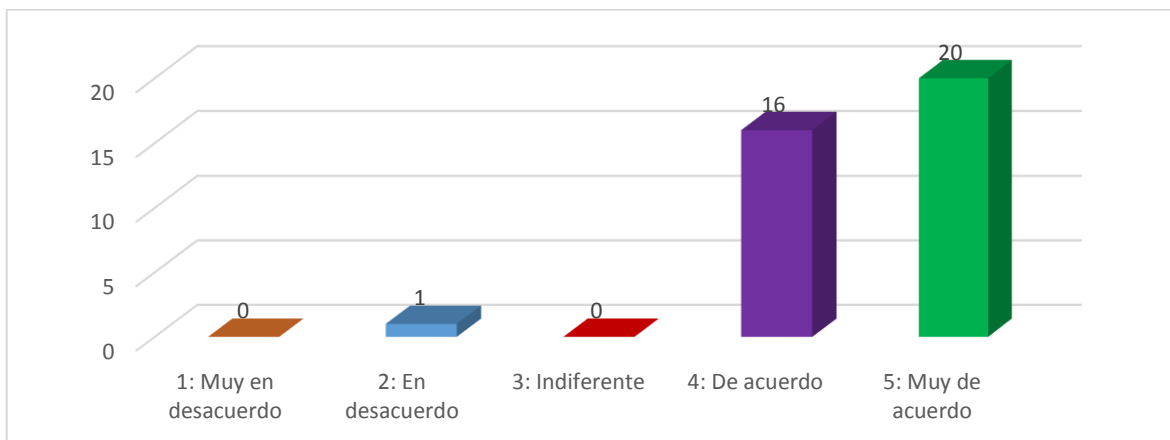
Análisis e interpretación

De acuerdo a la información proporcionada por la tabla 6 se determina que del total de encuestado el 51% está muy de acuerdo en que el trabajo grupal motiva la investigación facilitando un mejor conocimiento; el 35% está de acuerdo en que el trabajo grupal motiva la investigación y el 14% se muestra indiferente con respecto a la respuesta a esta pregunta.

El trabajo grupal se lo efectúa con la participación de los integrantes lo cual “motiva a investigar a tener un conocimiento fundamentado en el que los aportes que se brinden hayan sido comprobados, esto a través de la investigación que realiza el estudiante para el aporte dentro del grupo académico” (Alfageme, 2018, p. 140), los grupos de trabajo no son creados con la finalidad de evitar el trabajo docente, sino que más bien incita a que el estudiante sea quien revise diferentes trabajos previos se convierta en un investigador y formador de su conocimiento y que con ese aporte sea el que comparte con los demás integrantes del grupo como ha entendido lo investigado, lo cual será corroborado en primer lugar por sus compañeros, quienes darán su punto de vista y al final será el docente quien consolide el conocimiento en formación.

Pregunta 7) Desearía trabajar en actividades en clase para lograr mejorar el aprendizaje en la materia de Estudios Sociales.

Gráfico 7. Trabajo en actividades en clase mejora aprendizaje en Estudios Sociales



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez

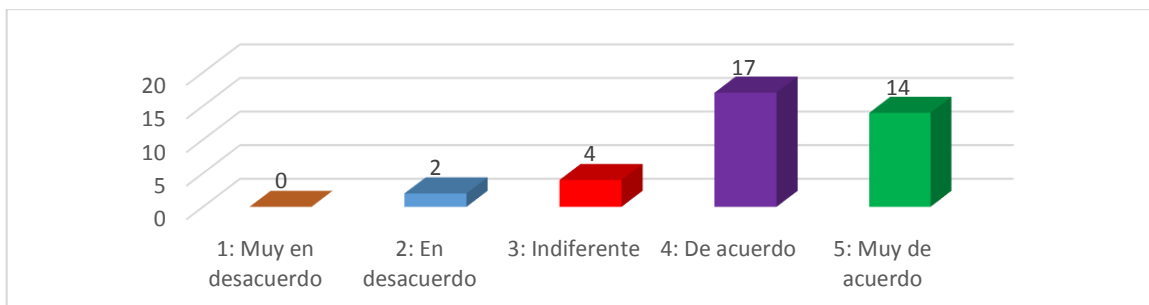
Análisis e interpretación

De acuerdo a la información presentada en la tabla 7, se determina que del total de estudiantes encuestados el 54% está muy de acuerdo en que se debería trabajar en clases para mejorar el aprendizaje en la materia de Estudios Sociales; el 43% está de acuerdo en que el trabajo en clases permite mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales y el 3% está en desacuerdo que el trabajo en clases permita mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales.

El trabajo en clases son las actividades que el docente utiliza cómo metodología para reforzar el conocimiento “dentro de las ciencias sociales, el intercambio de conocimiento se constituye en una herramienta que permite un mejor aprendizaje, por lo cual es necesario la actividad permanente y no ser el docente el monopolizador de la clase” (Saldarriaga, Bravo, & Llor, 2016, p. 265), la enseñanza tradicional se fundamenta en que el docente es quien dirige el proceso de enseñanza aprendizaje quien emite el conocimiento y el estudiante sólo lo recibe, dentro del campo de Estudios Sociales, este tipo de enseñanza va perdiendo terreno y se debe buscar una mayor participación del estudiante, quien debe tener mayor participación en las clases, no sólo quedarse con la enseñanza ofrecida del docente, sino que ser un actor que analice el conocimiento y que logre defender sus ideas a través de presentar de forma investigada el conocimiento que va adquiriendo; en las Ciencias Sociales no se debe buscar una educación dirigida sino más bien se busca una educación participativa en la cual el estudiante desempeña un papel activo de aprendizaje.

Pregunta 8) Sientes seguridad al participar colaborativamente.

Gráfico 8. Sientes seguridad al participar colaborativamente



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

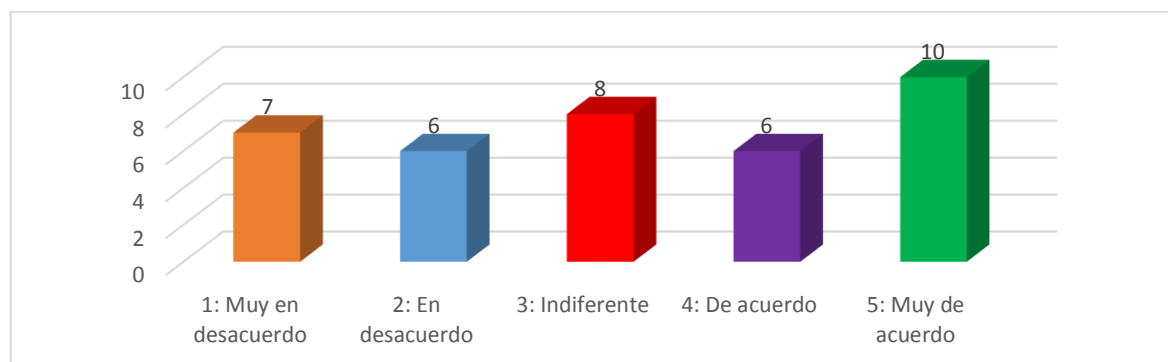
Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados presentados en la tabla 8, se determina que del total de la población encuestada el 46% está de acuerdo en que se siente seguros al participar colaborativamente; el 38% está muy de acuerdo en que se sienten seguros cuando participan colaborativamente; el 11% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta y el 5% está en desacuerdo en que se sienten seguros cuando participan de forma colaborativa.

La participación colaborativa implica que el estudiante se relacione con sus compañeros y entre todos defienden los postulados que presentan dentro del desarrollo de una clase “asegura que el conocimiento que ellos han investigado sea defendido por el grupo en base a los argumentos académicos consultados” (Alfageme, 2018, p. 153), el tener el respaldo de sus compañeros dentro de la defensa de un conocimiento brinda la seguridad del estudiante al momento de generarse el debate por la generación de un nuevo conocimiento, este tipo de actividad facilita al estudiante el poder estar confiado en que lo aprendido es respaldado por el grupo que lo investigó; el conocimiento se generó en el debate interno y es analizado por lo cual le da la seguridad al estudiante que ha sido comprobado, es de importancia el trabajo colaborativo para que genere confianza en los estudiantes sobre el proceso de aprendizaje que van realizando.

Pregunta 9) Cuando participas en un foro académico virtual acostumbras a dar opinión de los aportes efectuados por tus compañeros.

Gráfico 9. En los foros académicos das opiniones a los aportes de compañeros



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

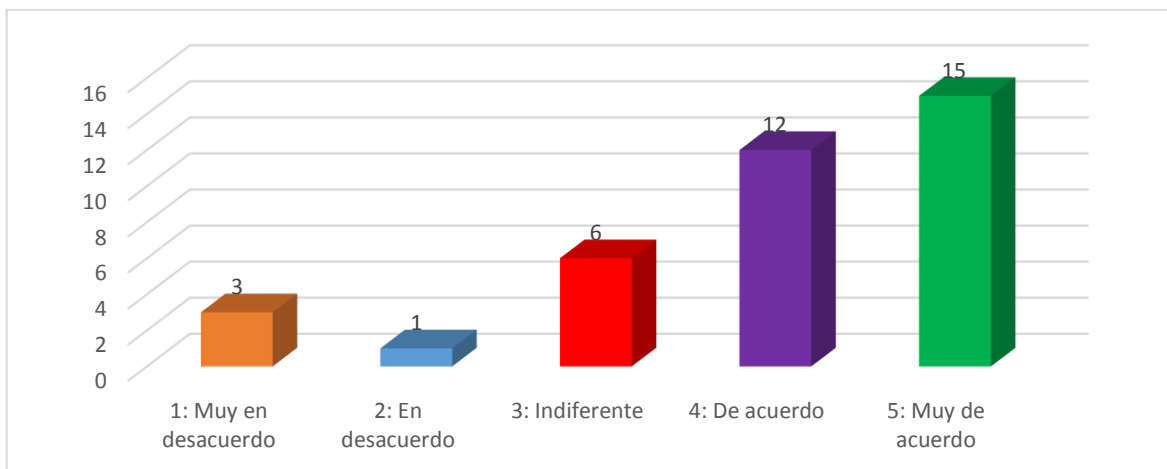
Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos presentados en la tabla 9, se determina que del total de estudiantes encuestados el 27% de ellos está muy de acuerdo en que los foros académicos virtuales se debe dar un aporte a los compañeros; el 22% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta; el 16% está en desacuerdo y de acuerdo en que se debe brindar un aporte a los compañeros y el 19% está muy en desacuerdo en que en los foros se debe brindar un aporte a los compañeros.

Los foros académicos consisten en “escenarios en los cuales los estudiantes brindan su aporte de tipo académico investigativo y fundamentado a una temática central en la cual basa la discusión” (García Valcárcel, 2015, p. 208) de acuerdo al aporte realizado se determina que los foros tienen como meta las discusiones académicas para lo cual se necesita de los aportes e ideas de los estudiantes, por lo cual se considera de importancia de que los aportes sean analizados por sus compañeros y de esta forma consolidar el conocimiento.

Pregunta 10) Crees de importancia los aportes académicos dentro de los chats virtuales.

Gráfico 10. Los aportes académicos de los chats son de importancia



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Análisis en interpretación

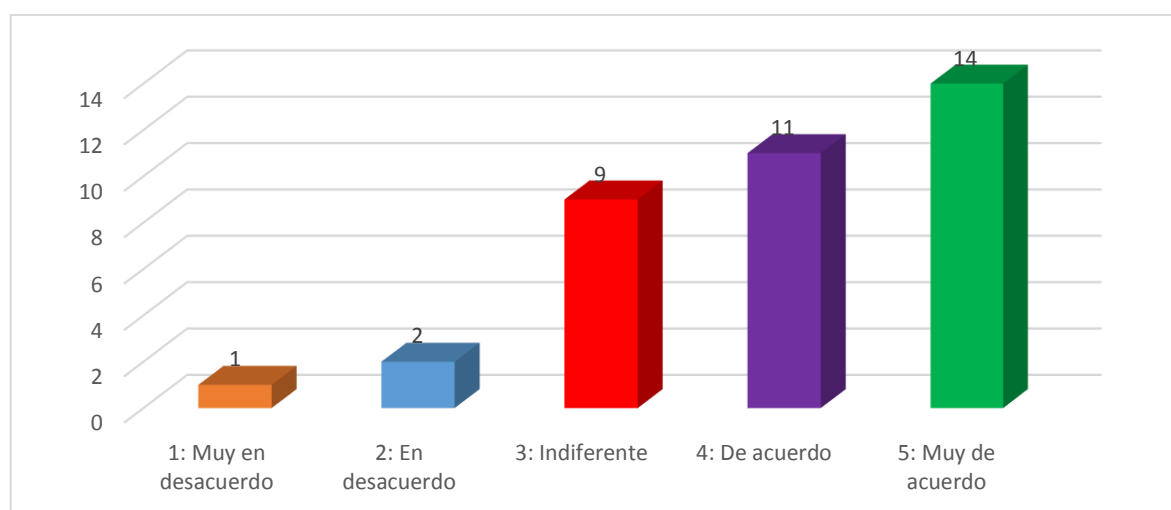
De acuerdo a los datos de la tabla 10 se determina que del total de la población encuestada el 41% está muy de acuerdo en la importancia de los aportes académicos cuando se desarrollan los chats; el 32% están de acuerdo en los aportes académicos en el desarrollo de los chats; el 16% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta; el 8% muy en desacuerdo con que exista aportes académicos en los chats y el 3% en desacuerdo con que existan aportes académicos en los chats.

Los chats se constituyen en “una herramienta digital en la cual confluyen los participantes digitales y realizan comentarios de un determinado tema, no existiendo mayor responsabilidad ni corroboración académica del aporte realizado” (Quirós, 2019, p. 231); los chats dentro del proceso de aprendizaje deben ser controlados en mayor medida por el docente, cuando se crea un chat los estudiantes participan activamente, por lo cual el tema puede ser desviado por lo tanto, no se puede llegar a cumplir el objetivo de aprendizaje, el chat facilita a intercambio de ideas muchas de ellas basadas en conocimiento no certificado lo que no ayuda a lograr un conocimiento de calidad, los aportes en los chats deben ser de acuerdo a como se vaya realizando el diálogo virtual, por lo cual el moderador de la sala de chat que en este caso es el docente debe ser quien dirija la conversación, los estudiantes no

se inclinan por esta alternativa como válida para generar su conocimiento en razón que la consideran como salas más de recreación.

Pregunta 11) Cuando trabajas en un blog acostumbras a efectuar investigaciones académicas con los aportes de compañeros y docentes.

Gráfico 11. Los blogs te permiten efectuar investigaciones académicas



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Análisis e interpretación

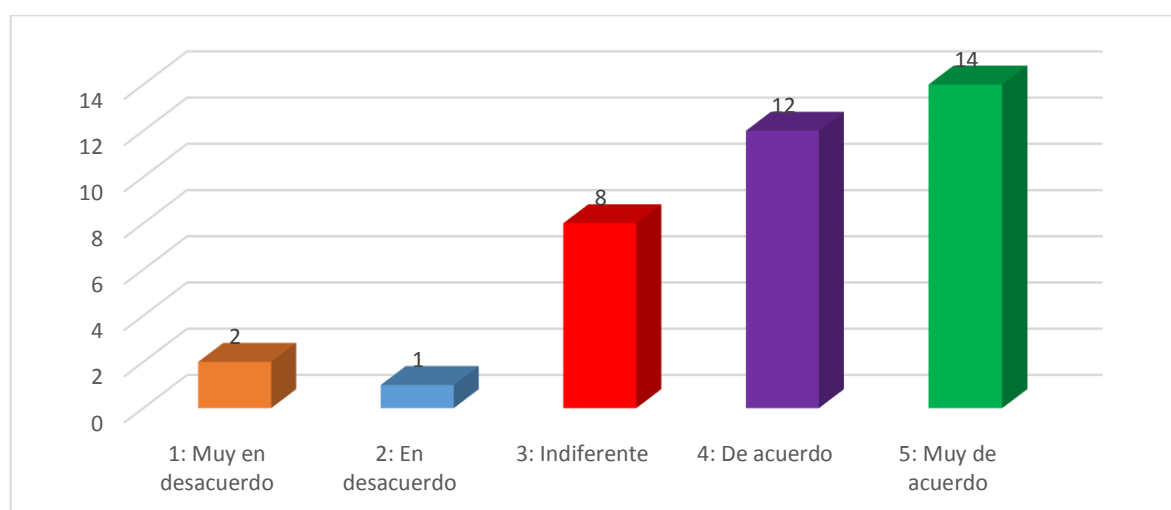
De acuerdo con los datos presentados en la tabla 11 se determina que del total de encuestados el 38% está muy de acuerdo que los blogs permiten realizar trabajos académicos con los compañeros y docentes; el 30% está de acuerdo en que los blogs se constituyen en una herramienta para difundir el trabajo académico; el 24% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta; el 5% está en desacuerdo en que los blogs se constituyan en herramienta para difundir trabajos investigativos y el 3% muy en desacuerdo.

Los blogs académicos se constituyen en una herramienta virtual “que es aprovechada por los docentes en los cuales publican información académica que luego puede ser compartida por el estudiante y de esta forma ir generando el conocimiento a partir de datos investigados por el docente durante el desarrollo de una clase” (Sánchez Vera, 2012, p. 175);

un blog debe ser aprovechado de forma eficiente de parte del docente, quien debe saber utilizar estos espacios para impartir y consolidar una clase por lo cual se debe basar en conocimiento que haya sido comprobado y que facilite al estudiante tener base sólidas del conocimiento que se encuentra recibiendo, lo blogs son una herramienta que a la actualidad tiene un mayor uso dentro del campo de la docencia para dejar el respaldo teórico de un determinado tema desarrollado durante el desarrollo de una clase.

Pregunta 12) Las wikis permiten optimizar el aprendizaje grupal en las aulas de clases.

Gráfico 12. Wikis optimizan el trabajo grupal



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

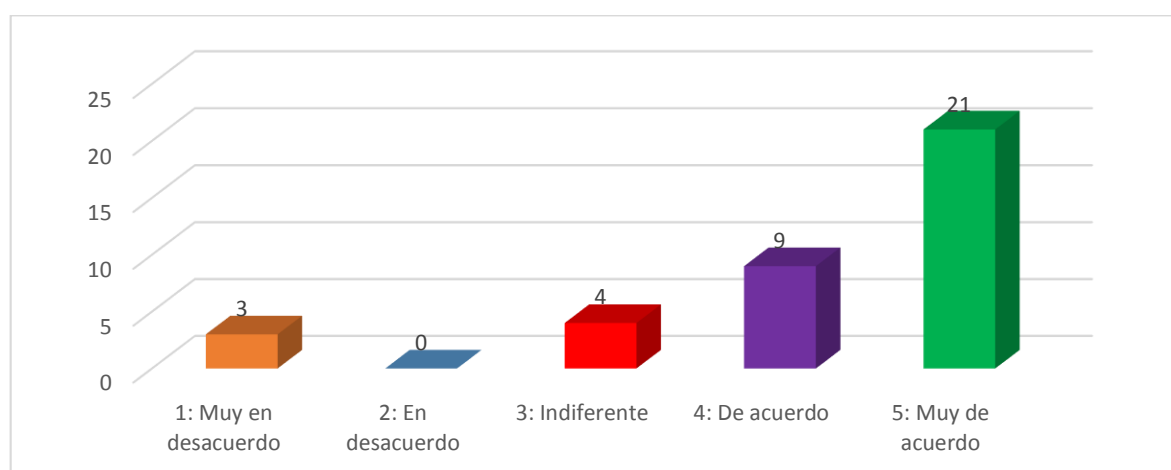
Análisis e interpretación

De acuerdo a las respuestas encontradas en la tabla 12, se determina que del total de población encuestada el 38% está muy de acuerdo en que los wikis optimizan el trabajo grupal; el 32% están de acuerdo en la optimización del trabajo grupal al utilizar las wikis; el 22% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta; el 5% está muy en desacuerdo que las wikis optimicen el trabajo grupal y el 3% en desacuerdo que las wikis optimicen el trabajo grupal.

El trabajo grupal implica la participación de todos los integrantes “la wiki se constituye en una herramienta en la cual un tema se consolida a través de los aporte de todos los integrantes del grupo” (Badia, 2016, p. 77), por lo tanto, las wikis facilitan la participación del estudiante quien deja si aporte y es el docente quien analiza la participación del estudiante y comprueba su conocimiento abalizando su participación, los estudiantes no están familiarizados con su utilización por lo cual, muchos de ellos no consideran de mayor relevancia su aplicación dentro del proceso de aprendizaje.

Pregunta 13) Desearías que los grupos de aula sean creados por afinidad entre los estudiantes.

Gráfico 13. Grupos de aula deberían ser creados por afinidad



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

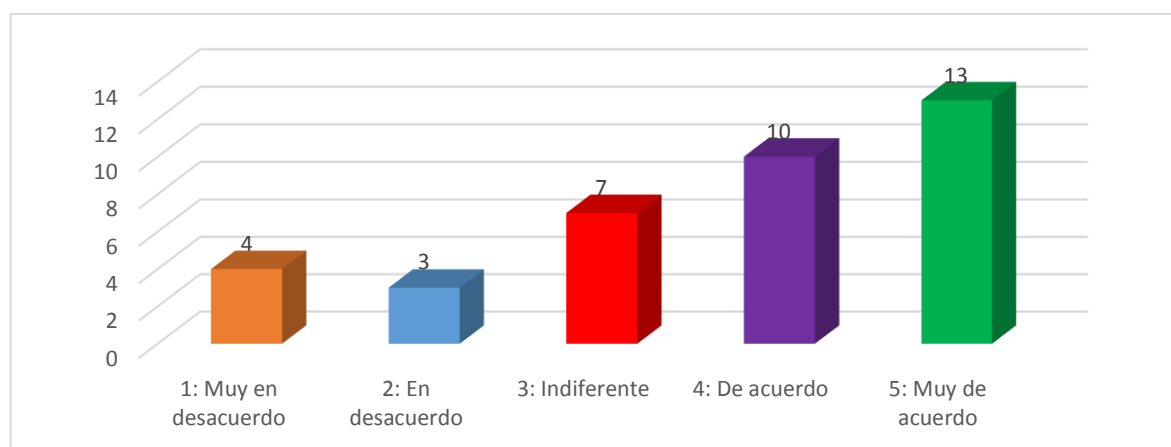
Análisis en interpretación

De acuerdo a los datos presentados en la tabla 13, se determina que del total de la población encuestada el 57% desearían que los grupos de aula sean creados por afinidad; el 24% está de acuerdo que estos grupos de aula sean por afinidad; el 11% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta y el 8% está muy en desacuerdo que los grupos de aula sean por afinidad.

La afinidad dentro de los grupos de aula se relaciona “con aquellos lazos que se establecen de acuerdo a cierto grado de amistad que existe entre las personas” (Cardozo, 2019, p. 254), las personas que tienen algún tipo de interés común se reúnen dentro del grupo en razón que tienen ciertas características que les permite trabajar de acuerdo a las directrices brindadas y que les permite llegar a tener resultados en el trabajo que realizan los estudiantes consideran que la afinidad es de importancia para lograr un mejor resultado y de esta forma tener un mejor aprendizaje en razón que tendrán un mejor desempeño dentro del grupo de trabajo que se conforme; aquellos que no consideran que la afinidad es de importancia, lo hacen en razón que consideran que en afinidad es un tema de distracción en lugar de trabajar en un determinado tema académico se dedican a otras cosas, por lo cual no desearían trabajar en grupos en los cuales la afinidad sea el factor preponderante para la conformación de los grupos de trabajo académico.

Pregunta 14) Estarías de acuerdo en utilizar la plataforma Edmodo para actividades escolares a través de entornos virtuales.

Gráfico 14. De acuerdo con utilizar plataforma Edmodo



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Análisis e interpretación

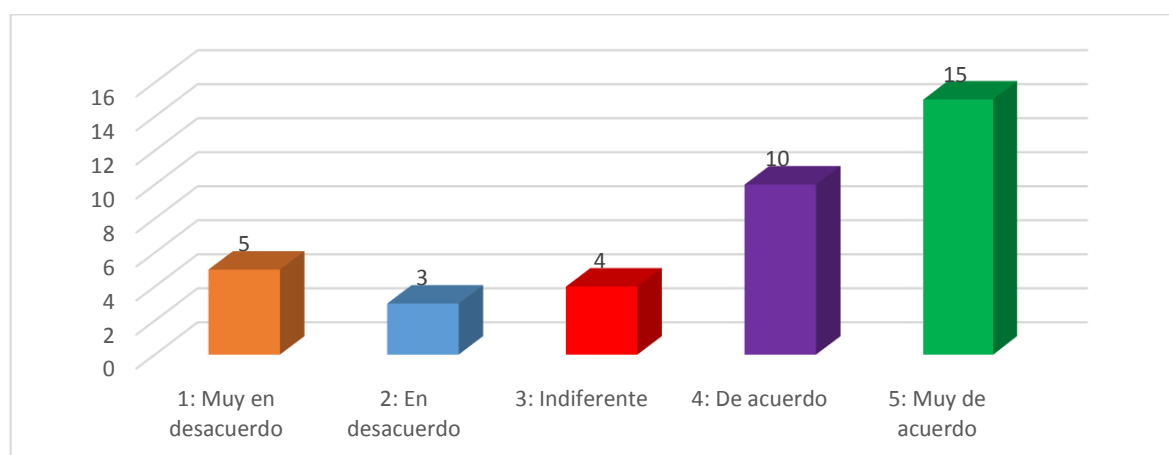
De acuerdo con la información presentada en la tabla 14, se determina que del total de la población encuestada el 35% de los estudiantes encuestados considera estar muy de

acuerdo en utilizar la plataforma Edmodo; el 27% está de acuerdo en utilizar esta plataforma; el 19% se muestra indiferente; el 11% está muy en desacuerdo en la utilización de esta plataforma y el 8% está en desacuerdo con la plataforma Edmodo.

Los entornos virtuales “se constituyen en una herramienta que prioriza la educación virtual a distancia en la cual el estudiante es el principal actor y responsable dentro de su proceso de aprendizaje” (Islas, 2018, p. 196). Edmodo es uno de los entornos que se analiza a través del cual se busca identificar el desempeño del trabajo académico de parte de los estudiantes, esta plataforma facilita trabajar de forma síncrona con la participación activa de los estudiantes y asíncrona en la cual el estudiante podrá participar en eventos y tareas posteriores, facilita al docente la aplicación de diversas herramientas como foros, chats, wikis, blogs entre otros, es una herramienta basada en la red por lo cual no necesita de aplicación que sea instalada en el dispositivo lo cual brinda cierta ventaja sobre otras aplicaciones virtuales, para los estudiantes es una alternativa en la cual desearían trabajar aunque el desconocimiento de otros no facilita tener una alta aceptación.

Pregunta 15) Estarías de acuerdo en utilizar la plataforma Teams para actividades escolares a través de entornos virtuales.

Gráfico 15. De acuerdo con utilizar Teams



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

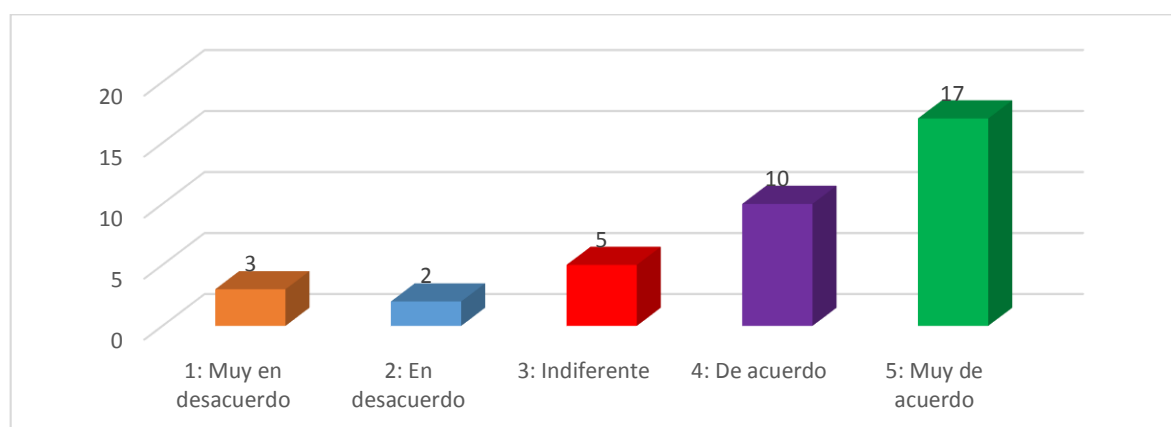
Análisis e interpretación

De acuerdo a los determinados en la tabla 15, se determina que de la totalidad de estudiantes encuestados el 41% de ellos está muy de acuerdo con la utilización del entorno virtual Teams para la realización de actividades escolares; el 27% está de acuerdo en la utilización de estos entornos virtuales para el aprendizaje; el 14% está muy en desacuerdo con la utilización de estos entorno virtuales; el 11% se muestra indiferente con respecto a la respuesta de esta pregunta y el 8% está en desacuerdo con la utilización de los Teams como entorno virtual para el aprendizaje.

El entorno virtual Teams “es un paquete informático de Microsoft creada para entornos empresariales y que potencia el ámbito educativo a través de un grupo de herramientas amigables y que facilitan la comunicación virtual” (Espíndola, García Cabrero, Marquez Ramírez, Bustos Sánchez, & Miranda Díaz, 2018, p. 117). Herramienta gratuita en ciertas características y limitada en el almacenaje que de ser necesario necesita ser pagado un valor adicional de necesitarse más recursos de almacenamiento.

Pregunta 16) Estarías de acuerdo en utilizar la plataforma Moodle para actividades escolares a través de entornos virtuales.

Gráfico 16. De acuerdo con utilizar Moodle



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

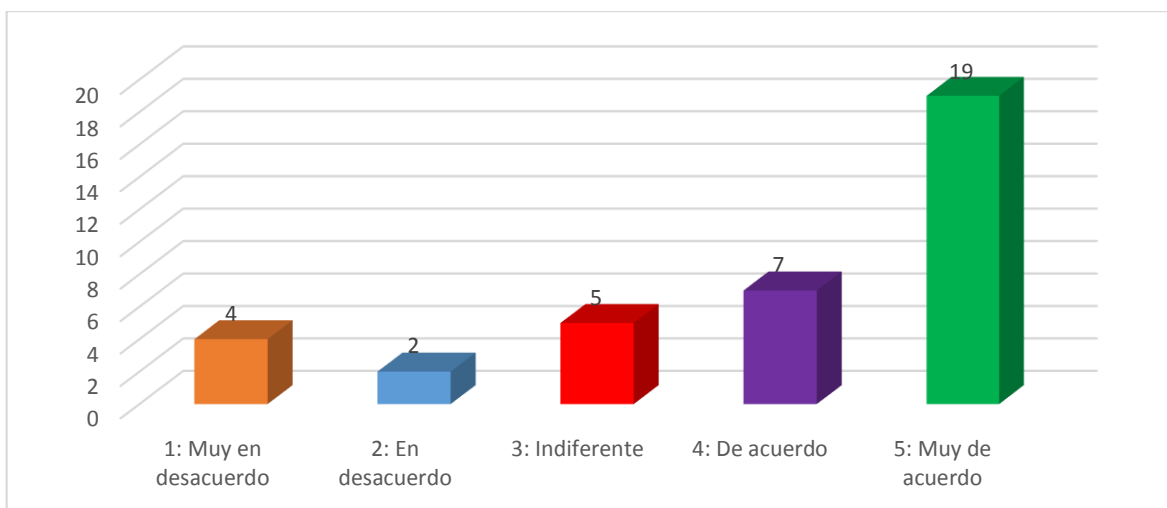
Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos presentados en la tabla 16, se determina que del total de la población encuestada el 46% está muy de acuerdo con la utilización del entorno Moodle como plataforma para entornos virtuales; el 27% está de acuerdo en la utilización de este tipo de entorno educativo; el 14% de los estudiantes se muestra indiferente; el 8% se muestra muy en desacuerdo en utilizar este tipo de plataforma; el 5% está en desacuerdo en la utilización de esta plataforma.

Por medio de la utilización de este entorno virtual “se promueve la capacitación del docente a través de una tecnología de entorno abierto y que facilita el proceso de enseñanza” (Sánchez Vera, 2012, p. 150), el entorno que se presenta es muy amigable tanto para el docente como el estudiante, teniendo facilidades de acceso a diversas herramientas síncronas y asíncronas las que facilitan el intercambio de conocimiento así como un mayor dominio de parte de los docentes con respecto al grupo de trabajo, es una herramienta de mayor preferencia de parte de los estudiantes en razón que la han utilizado, existiendo cierta resistencia en razón que estudiantes de áreas alejadas en las que se dificulta la conexión no se familiarizan con este tipo de entornos lo cual dificulta su aprendizaje, en tal razón no es de su agrado la utilización de la virtualidad en el proceso de aprendizaje, más aún cuando no existe una adecuada cobertura del servicio de Internet.

Pregunta 17) Estarías de acuerdo en utilizar la plataforma Canvas para actividades escolares a través de entornos virtuales.

Gráfico 17. De acuerdo con utilizar Canvas



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

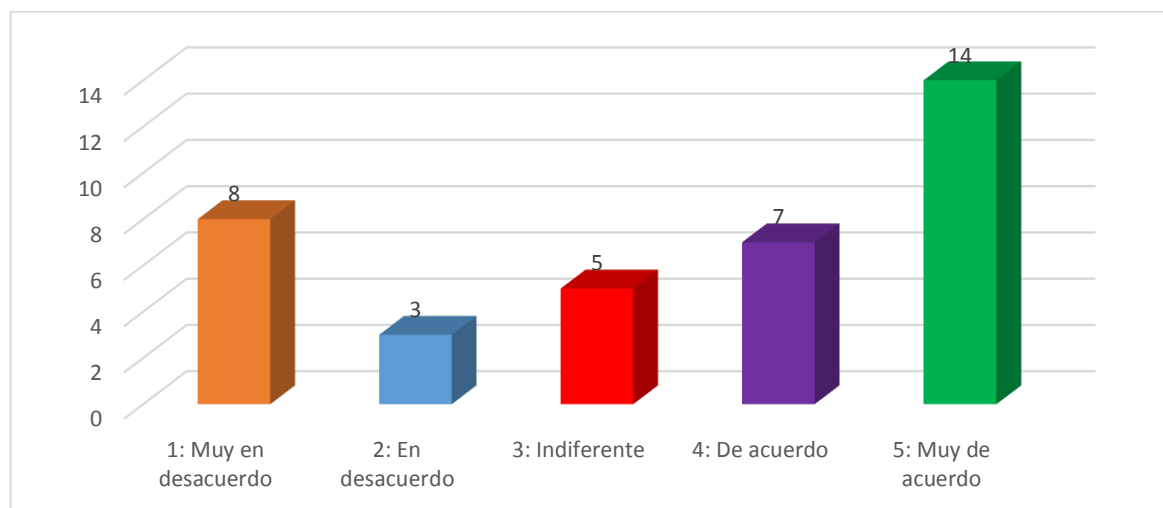
Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos presentados en la tabla 7, se determina que del total de la población estudiantil encuestada el 51% está muy de acuerdo en utilizar el Canvas para la realización de actividades escolares a través de entornos virtuales; el 19% está de acuerdo en su utilización; el 14% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta; el 11% muy en desacuerdo con la utilización de este entorno virtual para el aprendizaje y el 5% en desacuerdo con la utilización de Canvas en el proceso de la educación virtual.

Las plataformas virtuales en la educación “deben brindar las facilidades de conexión para los estudiantes y constituirse de una interfaz amigable, tanto para el docente como del estudiante quien tendrá un abanico de posibilidades a través del cual lograr el aprendizaje” (Ruiz Fuenzalida, 2021, p. 337), Canvas es una herramienta virtual de buena aceptación para los estudiantes se les facilita su manejo y la consideran una herramienta que les puede ayudar en su aprendizaje dentro del campo de la educación virtual, tiene cierta resistencia por aquellos estudiantes que no tienen una mayor interacción con el uso de las tecnologías de la comunicación o que por su residencia en sitios remotos no logran acceder con facilidad a los recursos virtuales.

Pregunta 18) Consideras que los entornos virtuales ayudan a los estudiantes a fortalecer su aprendizaje.

Gráfico 18. Los entornos virtuales ayudan a fortalecer el aprendizaje



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Análisis e interpretación

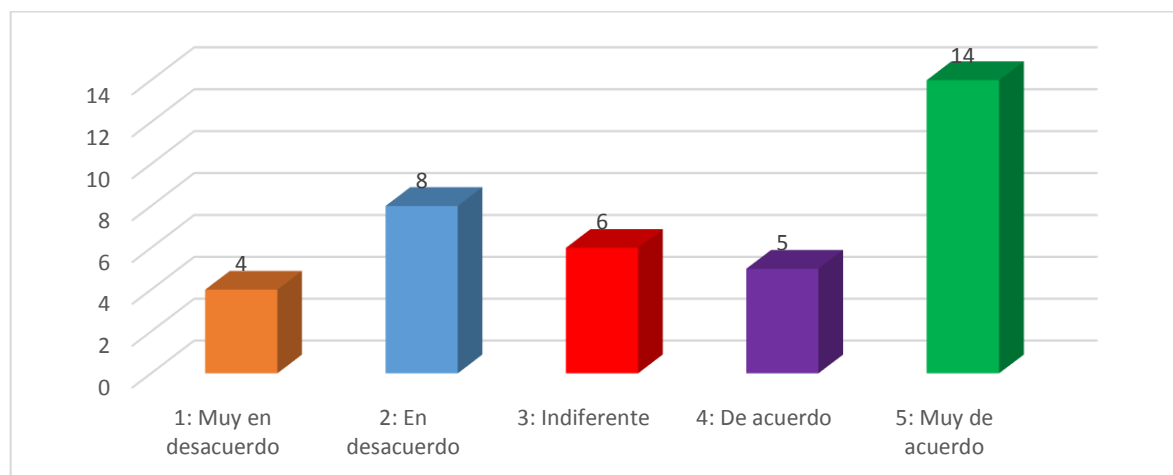
De acuerdo a los datos de la tabla 18, se determina que los estudiantes encuestados en un 38% están muy de acuerdo en que los entornos virtuales fortalecen el aprendizaje; el 22% está muy en desacuerdo ellos no consideran que los entornos virtuales favorezcan el aprendizaje; el 19% está de acuerdo en que la utilización de entornos virtuales favorece el aprendizaje; el 14% se muestra indiferente con respecto a esta pregunta y el 8% está en desacuerdo con que los entornos virtuales favorezcan el aprendizaje.

Los entornos virtuales a la actualidad son un recurso pedagógico de ayuda al docente “en razón de la creciente utilización de las tecnologías de la información y comunicación el proceso de enseñanza se ha visto favorecido con la utilización de herramientas virtuales para optimizar el aprendizaje” (Guitert y Catasús, Romeu, & Pérez Mateo, 2017, p. 183), los

estudiante lo ven como una alternativa para profundizar en su aprendizaje, existiendo cierta resistencia desde la perspectiva que vaya a suplantar la educación presencial.

Pregunta 19) Sientes motivación al participar en entornos virtuales.

Gráfico 19. Te motiva el participar en entornos virtuales



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Análisis e interpretación

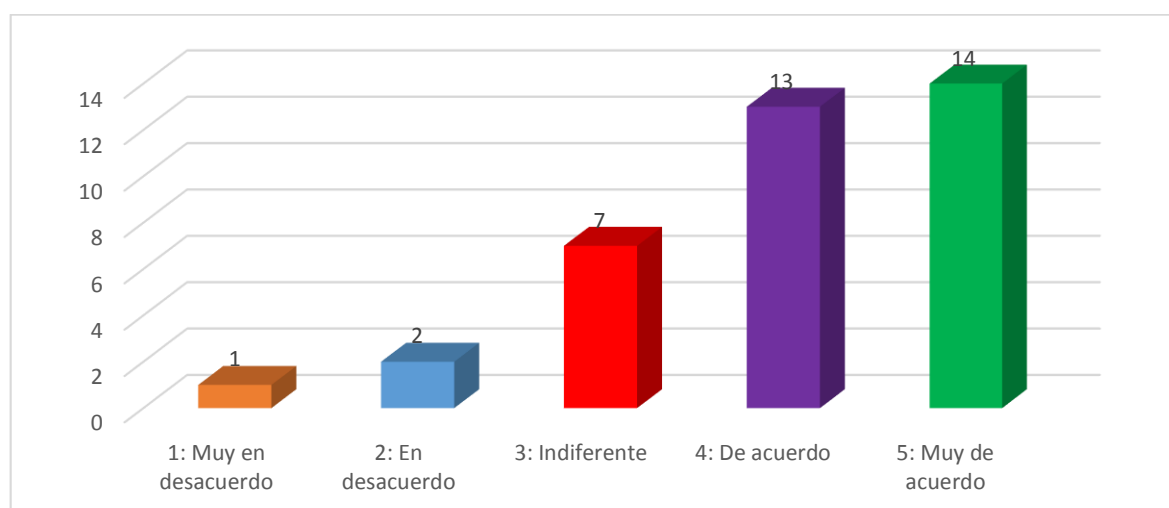
De acuerdo a la información proporcionada por la tabla 19, se determina que del total de la población encuestada el 38% está muy de acuerdo en que siente motivación de participan en entorno virtuales; el 22% está en desacuerdo que exista motivación por participar en entornos virtuales; el 16% se muestra indiferente ante esta pregunta; el 14% está de acuerdo en que existe motivación por la participación en entornos virtuales y el 11% está muy en desacuerdo de que exista motivación por la participación en entornos virtuales.

Por los resultados presentados se determina “que el manejo actual de los dispositivos tecnológicos y de sus aplicaciones se constituye en un atractivo dentro del campo de la docencia” (Bravo, González, & Fuentes, 2011, p. 262), lo cual motiva al estudiante a la utilización de estos entornos virtuales dentro del proceso de aprendizaje en razón que utiliza

herramientas tecnológicas que son de uso común dentro de los estudiantes, la motivación nace desde el momento que los estudiantes de la actualidad son los nativos digitales y se les facilita el acceso a las tecnologías de la comunicación, siendo de común uso las redes de comunicación lo cual facilita el aprendizaje , así como también permite un mejor proceso de adaptación dentro de los entornos virtuales, los que no lo consideran motivación es por el bajo nivel de uso de las tecnologías de la información y que prefieren la educación presencial como una técnica para el aprendizaje.

Pregunta 20) Crees que los entornos virtuales favorecen el aprendizaje gracias a todas las actividades lúdicas que ofrecen estas plataformas.

Gráfico 20. Entornos virtuales favorecen el aprendizaje



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

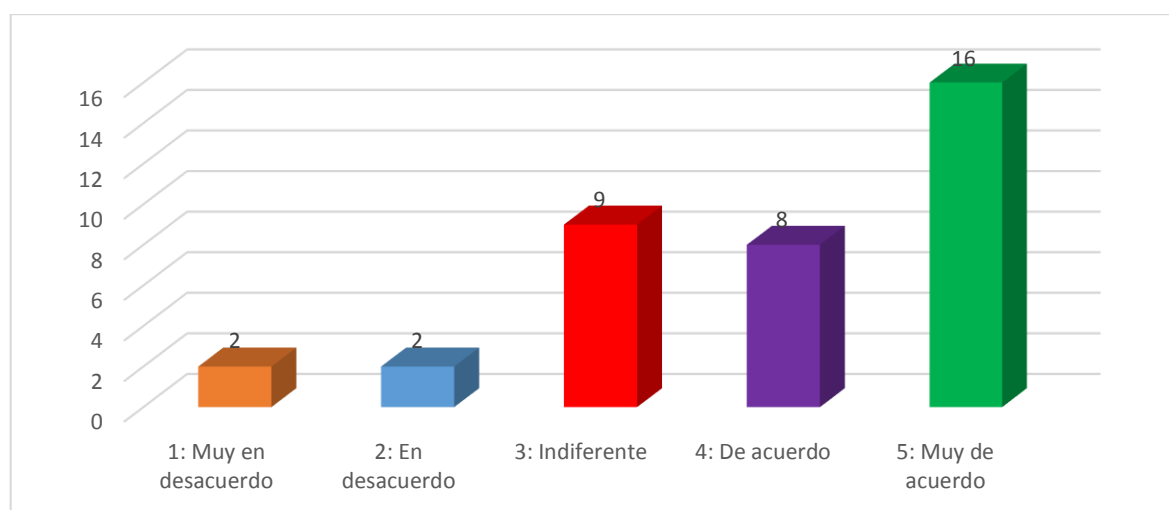
Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados presentados en la tabla 20, se determina que del total de estudiantes encuestados el 38% están muy de acuerdo en que los entornos virtuales favorecen el aprendizaje en razón de la utilización de varias herramientas lúdicas; el 35% están de acuerdo en que los entornos virtuales favorecen el aprendizaje; el 19% de los encuestados se muestra indiferente; el 5% está en desacuerdo y el 3% está en muy desacuerdo que los entornos virtuales favorezcan el aprendizaje.

Los entornos virtuales “se encuentran compuestos por varias herramientas que utilizan dispositivos tecnológicos con aplicaciones multimedia, lo cual crea una sana distracción a la vez que va educando al estudiante” (Méndez, 2015, p. 199), la lúdica implica la utilización de la recreación dentro del proceso de aprendizaje a través del entorno virtual se puede facilitar las actividades lúdicas así como actividades recreativas lo cual garantiza un mejor aprendizaje de los estudiantes, por tal razón es de importancia que dentro de los entornos virtuales los docentes planifiquen actividades recreativas, que lo buscan es mejorar el aprendizaje de los estudiantes, así como garantizar cumplir con las planificaciones educativas.

Pregunta 21) En un entorno virtual, ¿prefieres actividades colaborativas?

Gráfico 21. En un entorno virtual, ¿prefieres actividades colaborativas?



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

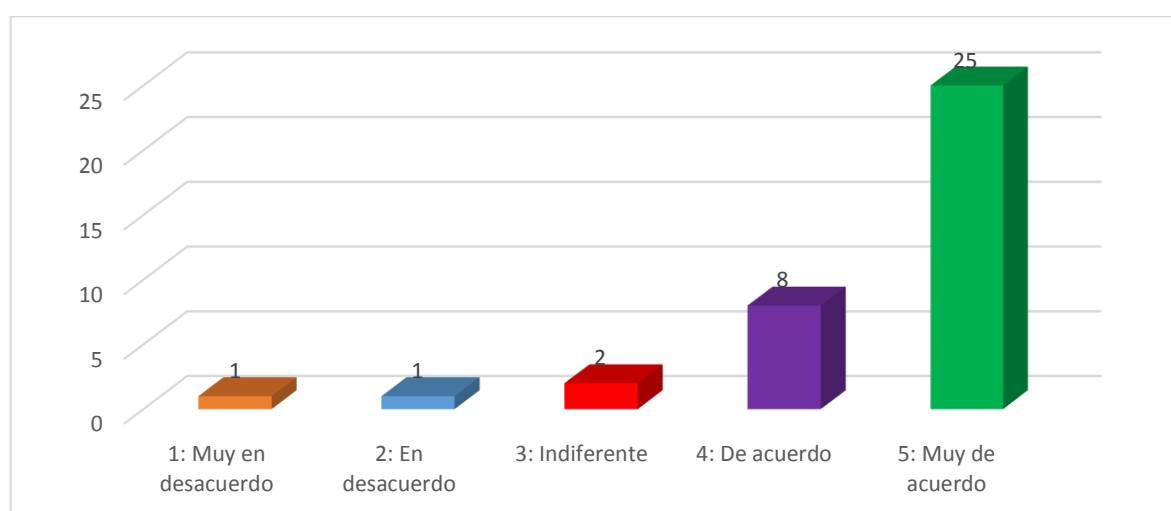
Análisis e interpretación

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 21, se determina que del total de estudiantes encuestados el 43% está muy de acuerdo que en los entornos virtuales se necesita de actividades colaborativas; el 24% se muestra indiferente ante esta pregunta; el 22% manifiesta que está de acuerdo que en los entornos virtuales se planifique actividades colaborativas; el 5% está en muy desacuerdo y en desacuerdo con este tipo de planificación.

Las actividades colaborativas “se realizan para ser trabajadas en forma grupal de acuerdo a la complejidad del tema y deben contener un trabajo individual significativo” (Rodríguez Mora, 2019, p. 100), por lo tanto, el docente debe saber cómo saber crear actividades colaborativas en la cual los estudiantes tengan participación la misma que vaya mejorando el aprendizaje del tema tratado.

Pregunta 22) En clase presencial, ¿prefieres actividades colaborativas?

Gráfico 22. En clase presencial, ¿prefieres actividades colaborativas?



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Análisis e interpretación

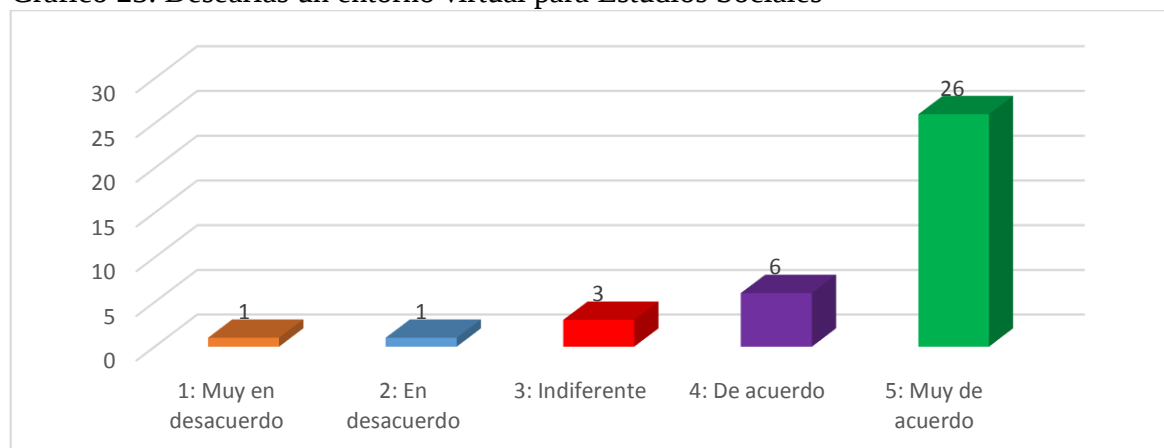
De acuerdo con los datos presentados en la tabla 22 se determina que de la totalidad de estudiantes encuestados el 68% está muy de acuerdo en que las clases presenciales se las debería realizar a través de actividades colaborativas; el 22% está de acuerdo que las clases presenciales se las realice por medio de actividades colaborativas; el 5% se muestra indiferente ante esta pregunta y el 3% se muestra en muy desacuerdo y en desacuerdo con respecto que las clases presenciales se realicen a través de actividades colaborativas.

Las actividades colaborativas son una metodología que ha sido “implementada con éxito dentro del proceso de enseñanza moderno y facilita la interacción del aula de clase”

(Rodríguez Mora, 2019, p. 59), en tal razón, las actividades colaborativas son una buena alternativa que se puede implementar al momento de la planificación educativa.

Pregunta 23) Te gustaría que la docente de Estudios Sociales cree un entorno virtual para que puedas reforzar tu aprendizaje en clases presenciales.

Gráfico 23. Desearías un entorno virtual para Estudios Sociales



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos presentados en la tabla 23, se determina que de la totalidad de estudiantes encuestados el 70% están muy de acuerdo en que se utilice entornos virtuales dentro de la materia de Estudios Sociales; el 16% está de acuerdo en la utilización de entornos virtuales en la materia de Estudios Sociales; el 8% se muestra indiferente con respecto a la pregunta; el 3% está en muy desacuerdo y en desacuerdo con la utilización de entornos virtuales dentro de la materia de Estudios Sociales.

Cómo se ha mencionado los entornos virtuales en el campo educativo tienen una amplia aplicación, existiendo varias herramientas que facilitan el aprendizaje; “los entornos virtuales facilitan el aprendizaje a través de las herramientas digitales y aprovecha el recurso del Internet en las consultas bibliográficas” (Esteban & Zapata, 2018, p. 80), por lo cual al momento de desarrollar las clases de Estudios Sociales los entornos virtuales se constituyen en una buena herramienta que facilite el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA METODOLÓGICA

4.1. Título

“Trabajo colaborativo educativo en Edmodo, aplicado en la enseñanza de Estudios Sociales para décimo año de educación general básica”

4.2. Introducción

En una sociedad en la que las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC cada día intervienen de forma más cotidiana en las actividades diarias del ser humano, es necesario que en el área de la educación se apoye en el proceso de enseñanza en estas herramientas. Una de las alternativas que están ganando mayor impulso entre los docentes es la utilización de entornos virtuales.

De acuerdo con la investigación efectuada se ha determinado entre los resultados que los estudiantes desean utilizar uno de los entornos virtuales de aprendizaje y de esta forma lograr profundizar en los conocimientos, toda vez que estos entornos, brindan una mayor posibilidad de trabajo colaborativo y mejoran el conocimiento adquirido en las aulas de clase.

Una de las herramientas que ha tenido aceptación es la plataforma educativa “Edmodo”, la misma que tiene varias ventajas, ya que no se necesita de una aplicación que deba ser instalada y se puede acceder a través de una página web en un navegador; así también es un entorno amigable con el docente, estudiante y padre de familia.

Es por ello que se planifica brindar información de cómo estructurar las clases virtuales a través de la plataforma Edmodo, de tal forma el docente puede planificar y complementar la enseñanza a través de los entornos virtuales; que el estudiante pueda mejorar su aprendizaje a través de la educación virtual, y los padres de familia tengan siempre la información del progreso que van adquiriendo sus hijos en lo concerniente al aprendizaje.

Edmodo es una red social con la que se puede trabajar con toda la clase o subdividir la clase en grupos de trabajo, por lo cual tendrá un beneficio para lograr el trabajo colaborativo y de esta forma poder apoyar el aprendizaje de los estudiantes con la retroalimentación interna que se efectúe del conocimiento a nivel interno del grupo.

4.3. Justificación

La propuesta metodológica que se plantea es la utilización del entorno virtual Edmodo; se justifica desde el aspecto académico, en razón que es considerada una red social educativa en la que los docentes pueden efectuar la planificación de las clases a través de la virtualidad, asignando tareas apoyándose en el trabajo colaborativo.

Facilita el trabajo académico colaborativo, en razón que el docente podrá crear grupos de estudiantes a quienes asigne una tarea académica la misma que podrá a su vez ser dividida en partes de acuerdo a los criterios de los estudiantes, cuyos avances serán calificados de parte del docente y de esta manera lograr un mejor aprendizaje de los estudiantes.

Otro de los ámbitos que justifican la realización de la propuesta es la facilidad de manejo del entorno virtual para estudiantes de décimo año, los que podrán acceder con facilidad sin necesidad de tener un correo electrónico, pero si con el código que les entregue el docente y ser quien coordine las diferentes actividades a realizarse; de esta manera se brindará una alternativa a los estudiantes de mejorar el aprendizaje apoyados en entornos virtuales con trabajo colaborativo.

La educación virtual a través de redes sociales fue uno de los primeros pasos que se dio ante la necesidad de continuar con el proceso educativo, a pesar de las restricciones sociales que se impusieron de parte del gobierno central en tiempos de pandemia, pero se presentaron varios problemas que no estuvieron previstos como es, la falta de formación en el tema de la virtualidad, de ahí de la importancia de la presente propuesta que brinde información sobre cómo trabajar con la educación virtual basada en el aprendizaje colaborativo.

4.4. Diseño

La propuesta metodológica aplicada, basada en entorno virtual de aprendizaje como Edmodo, se sustenta ante la necesidad que se presentó a partir de la pandemia del Covid 19, en el que la enseñanza virtual se convirtió en la mejor alternativa para continuar en la formación académica, pero se presentaron varios problemas entre los que se encontraban la dificultad de conexión de los docentes con estudiantes, o el desconocimiento de la utilización de un entorno amigable para la comunidad educativa.

El área de Ciencias Sociales facilita el trabajo investigativo colaborativo, por lo que se plantea como alternativa de aprendizaje una herramientas virtual como lo es la plataforma social educativa “Edmodo”, que brinda a los docentes la posibilidad de fundamentar el trabajo educativo, así como ofrece varias alternativas a los estudiantes para que efectúen trabajos investigativos apoyados en la retroalimentación con sus compañeros, en tal virtud se estructura una planificación de clase como modelo de la utilización de Edmodo.

4.4.1. Objetivos

- Conocer la interfaz de la plataforma virtual educativa Edmodo.
- Identificar el proceso a realizarse para cargar diversos recursos que puedan ser utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de Estudios Sociales para décimo año de educación general básica.
- Identificar como efectuar trabajo colaborativo en la plataforma Edmodo en la unidad N° 4 de la asignatura de Estudios Sociales para décimo año.
- Conocer la metodología a seguir para efectuar las diferentes asignaciones de tareas como actividades extra clase y que puedan ser efectuadas como trabajo colaborativo.

4.4.2. Desarrollo

Es importante identificar la manera de cómo el docente debe iniciar con el registro:

Gráfico 24. Pantalla de ingreso de Edmodo

[< Volver](#)

Selecciona una cuenta



Cuenta de Profesor

Para profesores, coprofesores, administradores, entrenadores, asesores de clubes, tecnología educativa



Cuenta de Estudiante

Para estudiantes, participantes de la clase, miembros del club, etc.



Cuenta de Familiar

Para familiares o tutores

¿No estás seguro de qué cuenta necesitas? [Saber más](#)

Ya tienes una cuenta? [Iniciar sesión](#)

Nota. Imagen tomada de la plataforma Edmodo

En la primera pantalla de relación con el docente y el entorno virtual de aprendizaje Edmodo, se debe establecer qué tipo de cuenta es la que se va utilizar; por lo tanto, se establece que se va utilizar una cuenta de tipo profesor, en la siguiente pantalla se establecerá el registro de la ubicación territorial, por lo cual se selecciona Ecuador; para pasar a registrar su correo electrónico y la contraseña que se va asignar para ingreso.

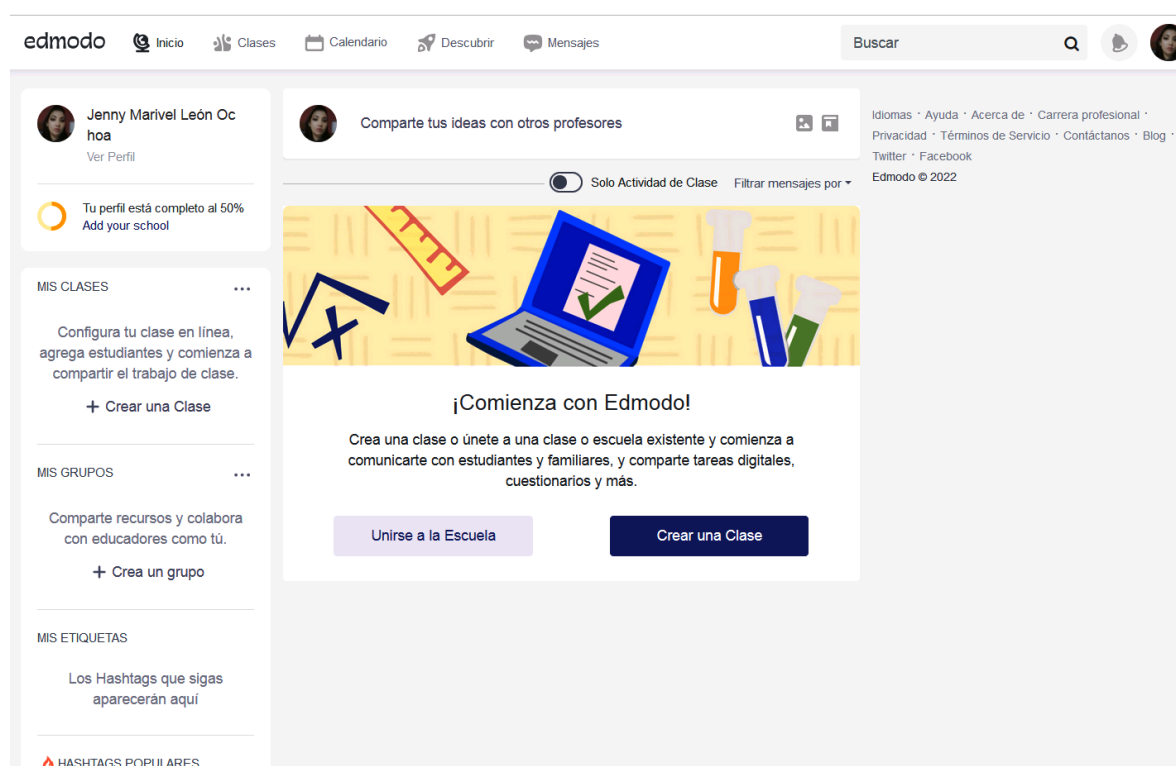
Una vez ingresada la información solicitada se envía un mensaje al correo electrónico que se registró para confirmar el usuario, el siguiente paso llevará a la pantalla en la cual se

indicará los datos del profesor que está utilizando el entorno virtual de aprendizaje, así como se podrá ingresar información complementaria de identificación del docente y de esta forma pueda ser visualizada de parte del estudiante; una vez ingresada la información se pasa a la página principal del entorno de aprendizaje virtual Edmodo, es importante configurar el entorno al idioma español de ahí se podrá visualizar la información que existe para poder realizar el trabajo académico de la forma virtual.

4.4.2.1. Conocimiento del entorno de aprendizaje virtual

A partir de la primera vez y de registro de la información del docente se tendrá como primera pantalla el portal en la cual existirá la información que el docente y el estudiante vayan generando; por lo que se presenta la siguiente pantalla:

Gráfico 25. Pantalla de inicio de Edmodo

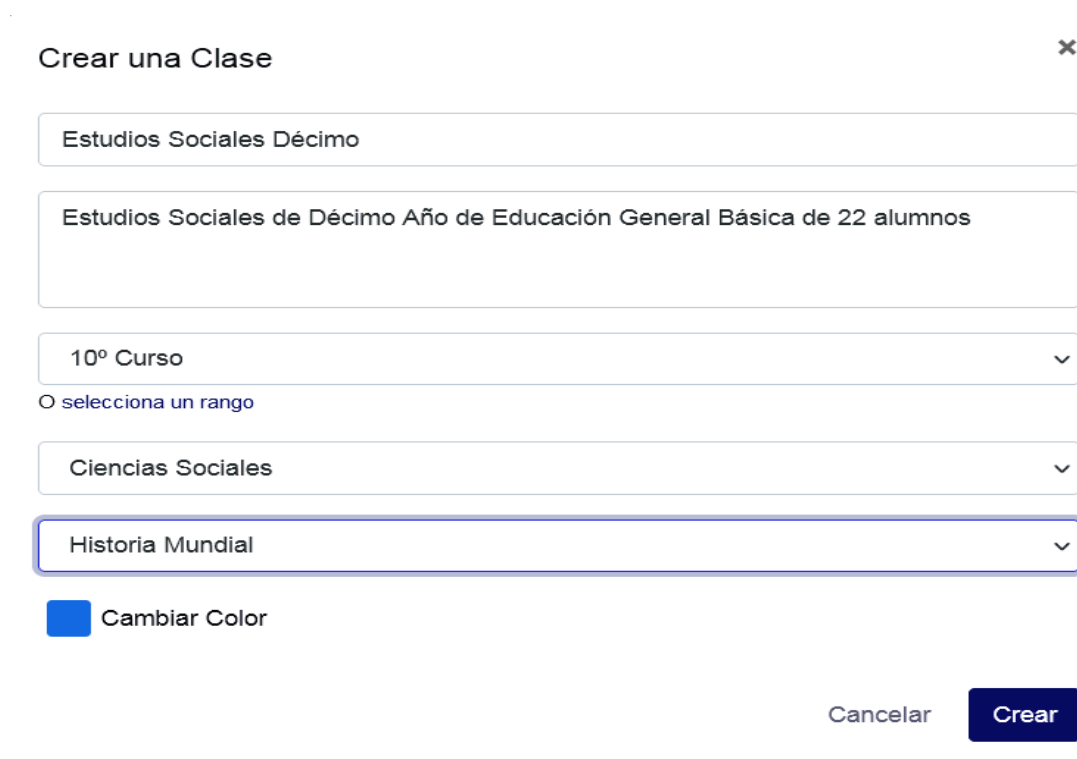


Nota. Imagen tomada de la plataforma Edmodo.

La pantalla de Edmodo se encuentra dividida en áreas de trabajo en la parte superior se encuentra la barra de herramientas, la búsqueda de información, y los datos del docente; en la parte izquierda se encuentra la diversa información sobre el profesor de la materia, se podrá subir el currículum académico, en la parte de inferior se encuentra información de las diversas clases que podrá tener el docente y sobre los grupos de trabajo colaborativo que pueden ser implementados.

Es importante conocer la forma de crear una clase a través de la cual se podrá tener el control de los diferentes estudiantes y con quienes se podrá trabajar a través del entorno virtual de aprendizaje.

Gráfico 26. Creación de clase



Crear una Clase ✕

Estudios Sociales Décimo

Estudios Sociales de Décimo Año de Educación General Básica de 22 alumnos

10º Curso ▼

[O selecciona un rango](#)

Ciencias Sociales ▼

Historia Mundial ▼

■ Cambiar Color

Cancelar Crear

Nota. Imagen tomada de la plataforma Edmodo.

4.4.2.2. Cargar recursos

Los recursos constituyen en material que necesita el estudiante para generar su conocimiento, es importante analizar los libros guías que se utiliza de parte del Ministerio de

Educación en la asignatura de Estudios Sociales, quienes podrán servir de base para ser distribuido de forma virtual a través del muro de Edmodo y de esta forma el estudiante tenga el material de información base.

En el desarrollo del trabajo colaborativo los procesos de carga de recursos constituyen una herramienta de importancia, en razón que el trabajo grupal será efectuado por los miembros del grupo y deberán cargar una sola actividad en representación de todos los integrantes.

El proceso de carga es similar a cómo se utiliza los diversos mensajes en el muro de Edmodo, pero de forma adicional al mensaje que se da se puede agregar información que sirve de fundamento investigativo; así también, se puede agregar un enlace a libros virtuales o a su vez adjuntar archivos con información del tema que está en análisis.

Gráfico 27. Pantalla de carga de recursos



Nota. Pantalla tomada de la plataforma Edmodo

Los recursos que se vayan cargando podrán ser revisados de parte de los estudiantes, así como también se logrará hacer comentarios a los recursos que se presenten, por lo cual es importante que el estudiante revise de forma permanente el entorno de aprendizaje virtual para ir avanzando de acuerdo a los recursos entregados.

4.4.2.3. Trabajo colaborativo a través de plataforma virtual

El trabajo colaborativo, facilita la intervención de todos los estudiantes que conforman los grupos, así como también que ellos puedan realizar aportes académicos de acuerdo a los temas que sean tratados, para ejemplificar el tema se trabajará con la Unidad 4 de la asignatura de Estudios Sociales titulada “El mundo entre guerras”

Se trabajará con el aula de clase dividida en tres grupos cada uno de ellos tendrá actividades distintas que efectuar:

- Primer grupo trabajo de investigación y exposición virtual con el tema “La gran depresión”
- Segundo grupo con la realización de una wiki con el tema “Los regímenes fascistas”
- Tercer grupo con un ensayo y exposición virtual del tema “La expansión de la Alemania Nazi”

El aula de clase será dividida en tres grupos de trabajo designados por el docente mediante un juego denominado “Los países en guerra”, una vez formados los grupos los estudiantes deberán realizar las siguientes actividades:

Tema “La gran depresión”

- Se nombrará un secretario que será quien comunique al docente los avances y se encargará de subir en los recursos la investigación.
- Cada estudiante del grupo deberá poner su aporte dentro del tema general de investigación.
- Será el secretario quien reúna todos los aportes y los integre en un solo informe.

- El secretario no realiza aporte, pero se encarga de elaborar el informe y que el mismo tenga coherencia.
- Cada estudiante deberá subir las diapositivas en la carga de recursos de tareas como material de exposición para comprensión de los otros compañeros de la clase.
- Los estudiantes deben revisar los recursos cargados y la rúbrica de evaluación.

Tema “Los regímenes fascistas”

- El docente dentro de la plataforma crea un nuevo aviso en el cual da permiso para que cada estudiante del grupo pueda efectuar su aporte.
- Antes de subir a la wiki creada el grupo debe discutir el aporte que se pondrá y la relevancia de la investigación que se dará.
- Al final de cada aporte los demás integrantes deberán realizar comentarios al aporte de su compañero de grupo.
- El docente calificará los comentarios efectuados por los integrantes del grupo, así como los comentarios.
- Los demás compañeros de clase podrán acceder a la wiki e ir conociendo más del tema sobre “Los regímenes fascistas”

Tema “La expansión de la Alemania Nazi”

- El ensayo constará de introducción, contenido y conclusiones.
- Se debe nombrar un secretario quien sea el que reúna los aportes de los integrantes del grupo.
- El secretario es quien realiza la Introducción en función de los contenidos de los integrantes del grupo.
- Cada estudiante desarrolla un tema dentro del contenido y efectúa diapositivas de su aporte que subirá de forma independiente.

- En forma conjunta los integrantes del grupo elaborarán las conclusiones.
- Al final luego de realizar el informe final se los subirá en la carga de recursos, con las respectivas diapositivas para el análisis de los compañeros.

4.4.2.4. Asignaciones de tareas

Las asignaciones consisten en actividades laborales en el campo educativo tienen una función de ir apoyando en el aprendizaje y colaborando con la investigación que deben de realizar los estudiantes.

Gráfico 28. Pantalla para crear asignaciones a los estudiantes

Título de la Asignación

Tarea Unidad 1

Instrucciones

¶ | B | I | U | List Group | Code Block | Link Icon

Estimados estudiantes adjunto encontrarán la actividad a ser efectuada en máximo de 3 estudiantes

Añadir archivos adjuntos

📎 🔄 🗑️

- 1 archivo adjunto -

W Evaluación Unidad 1.docx

15KB Hacer copias ▾ ▾

Nota. Pantalla obtenida de la plataforma Edmodo.

Cada asignación se relaciona con una tarea que sea enviada a los estudiantes, por lo tanto, debe tener una identificación distinta, y se debe establecer de forma clara cuál es la actividad que se deberá efectuar ya sea de forma individual o grupal de conformidad con los grupos existentes.

Se puede anexar la tarea a realizar si esta se encuentra en un archivo ya sea PDF o Word, lo que facilitará al estudiante el poder realizar el trabajo que se envíe de parte del docente.

Gráfico 29. Pantalla de asignación de tiempo de entrega de la asignación

The screenshot shows a web interface for assigning a task. At the top, there's a header with a circular icon containing a document and the text 'Tarea Unidad 1', followed by a close button 'x'. Below this, the section 'Asignar a' contains a search bar with the text 'Estudios Sociales Décimo' and a close button 'x'. The 'Vence el' section includes a date picker set to '08/11/2022', time dropdowns for '11' and '59', and a 'PM' dropdown. Below these is a checkbox labeled 'Bloquear después de la Fecha Límite' which is checked. The 'Otras Opciones' section has a checkbox labeled 'Añadir al libro de calificaciones' which is also checked. At the bottom right, there is a clock icon with the text 'Programado para después' and a dark blue button labeled 'Asignar'.

Nota. Pantalla de asignación de fechas de entrega

Una vez establecida la tarea que se debe efectuar se debe brindar información de hasta cuándo se puede hacer el envío del trabajo de parte del estudiante, así como ir añadiendo la calificación al libro que permita tener control de cómo va el rendimiento académico del estudiante.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los entornos virtuales son una herramienta pedagógica que aprovecha las tecnologías de la información y comunicación, así como de los dispositivos tecnológicos como computador, tablet, celular y laptop para facilitar la educación a través de la virtualidad, apoyada en el trabajo colaborativo que facilita la interacción entre los estudiantes de la clase para retroalimentarse en su conocimiento.

Existen diversos recursos didácticos virtuales que pueden ser utilizados en la materia de Estudios Sociales, entre los que se encuentran los foros que tienen un nivel de aceptación del 27%, así como los chats virtuales en los que interactúan de forma síncrona el docente con los estudiantes lo que origina un 41% de aceptación; otro de los recursos didácticos virtuales son los blogs herramienta asíncrona en la cual el estudiante puede dejar aportes investigativos los que le da un 38% de aceptación y las wikis que consisten en un registro de aportes investigativos del estudiante que también tiene un 38% de aceptación.

Entre los entornos virtuales de aprendizaje que se identifican se encuentran la plataforma Edmodo con un 35% de conocimiento; el entorno Teams con el 41% de conocimiento, pero con la limitante que tiene cierta capacidad de almacenamiento gratuito y en caso de querer aprovechar una mayor cantidad de recursos se debe pagar; otro de los entornos virtuales de aprendizaje es el Moodle con el 46% de conocimiento, la dificultad que se presenta es que se necesita de un programa de instalación lo cual dificultaría que ciertos estudiantes especialmente del área rural pueda acceder a la plataforma por último el entorno de aprendizaje virtual Canvas que es conocido por un 51%, el inconveniente que se presenta es que para acceder a todos los beneficios se necesita de una mayor cantidad de recursos tecnológicos en los equipos en los que se instale una mayor estabilidad de Internet y que se debe registrar y pagar por el uso de estos servicios.

El entorno de aprendizaje Edmodo es de distribución gratuita y no necesita de acceder a aplicación alguna para su instalación y el docente puede ser quien agregue a los estudiantes,

lo que permite un mejor control de la clase, facilita el poder compartir recursos y la realización de actividades y evaluaciones asíncronas, falta aún potenciar por la comunicación síncrona, pero es considerada como una buena alternativa para el desarrollo del aprendizaje virtual.

Recomendaciones

Es importante que el docente y los estudiantes se familiaricen con los diversos términos basados en las tecnologías de la información y comunicación, el identificar cada uno de los recursos que se pueden utilizar en el aprendizaje virtual facilita el acceso a los mismos, así como también permite el poder ir identificando las características que mejor se adapten a las necesidades de la comunidad educativa.

Entre los recursos didácticos que se utilizan estos deben ser entre una combinación entre los chats en los que se desarrolla la clase virtual y los foros o wikis para que el estudiante vaya dejando las actividades que se realizaron luego del proceso de aprendizaje, esto permite que la educación ofrecida a través de las aulas de clase virtuales se complemente con el trabajo académico del estudiante realizado en el proceso investigativo el mismo que puede ser individual o grupal.

Los entornos virtuales se pueden utilizar de acuerdo a la planificación presupuestaria que se realice por lo cual es importante antes de implementarlos tener un dialogo con los padres de familia, en razón que si están de acuerdo se puede acceder a aquellos entornos virtuales de aprendizaje que son pagados pero que tendrán una mayor cantidad de herramientas que facilitan el aprendizaje virtual, lo cual será un beneficio para los estudiantes, en razón que mejoraría las actividades a realizarse en función de contar con una mayor cantidad de almacenamiento como de recursos didácticos disponibles para el aprendizaje.

El entorno Edmodo es una herramienta que es conocida como la red social del aprendizaje por lo tanto tiene una gran potencialidad dentro del ámbito educativo, entre las recomendaciones que se establecen es que de forma previa se aplique la planificación de aula

para la realización de las clases, tomando en cuenta la herramienta virtual que tiene de creación de grupos lo cual apoyaría a lograr un aprendizaje colaborativo de parte del estudiante, quien se apoyaría en los compañeros para optimizar su conocimiento adquirido en la clase virtual.

BIBLIOGRAFÍA

- Abad Tandazo, L. A., & Barrera Erreyes, H. M. (2021). Didáctica virtual y desempeño académico en estudiantes de maestrías de educación de la PUCE - Ambato. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*.
- Alfageme, M. (28 de 07 de 2018). *Modelo colaborativo de enseñanza-aprendizaje en situaciones no presenciales. Un estudio de caso*. Obtenido de Modelo colaborativo de enseñanza-aprendizaje en situaciones no presenciales. Un estudio de caso: <http://hdl.handle.net/10201/2316>
- Asamblea Constituyente (Constitución de la República del Ecuador). (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi: Registro Oficial N° 449. Publicado el 20 de Octubre de 2008.
- Badia, A. (2016). Ayuda al aprendizaje con tecnología en la educación superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 5-19.
- Bravo, L., González, C., & Fuentes, H. (2011). Uso de las TIC y especialmente del blended learning en la enseñanza universitaria. *Revista educación y desarrollo social*, 38-53.
- Burbules, N., & Callister, T. (2015). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Granica.
- Cabero, J. (2017). La formación en la era digital: ambientes enriquecidos por la tecnología. *Gestión de la innovación en educación superior*, 41-64.
- Cardozo, J. J. (2019). *Los aprendizajes colaborativos como estrategia para los procesos de construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Iberoamericano de educación.
- Claro, M. (2014). *El papel de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación inclusiva*. CEPAL.

- Coll, C., & Monereo, C. (2018). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Ediciones Morata.
- Collazos, C. A. (2016). *Aprendizaje colaborativo: un cambio en el rol del profesor*. Punta Arenas: Workshop on Education on Computing.
- Colman, E. R. (2017). *Avances de la metodología de estudios en ciencias de la educación*. Bogotá: Andes.
- Compte, M., & Sánchez del Campo, M. (2019). Aprendizaje colaborativo en el sistema de educación superior ecuatoriano. *Revista de ciencias sociales*, 85-103.
- Cuadros Loor, V. Y. (2020). *El aprendizaje colaborativo y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de los décimos años aplicado a la asignatura de Lengua y Literatura*. Quito.
- Delor, J. (2013). Los cuatro pilares de la educación. *Galileo*, 103-110.
- Engel, A., & Onrubia, J. (2020). Patrones de organización grupal y fases de construcción del conocimiento en entornos virtuales de aprendizaje colaborativo. *Infancia y aprendizaje*, 515-528.
- Espíndola, S. M., García Cabrero, B., Marquez Ramírez, L., Bustos Sánchez, A., & Miranda Díaz, G. A. (2018). Análisis de los patrones de interacción y construcción del conocimiento en ambientes de aprendizaje en línea: Una estrategia metodológica. *Revista electrónica de investigación educativa*, 1-18.
- Esteban, M., & Zapata, R. M. (2018). Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. Consideraciones para la reflexión y el debate. Introducción al estudio de las estrategias y estilos de aprendizaje. *Revista de educación a Distancia*, 19-32.

- Faguagaz, M. (2018). La evaluación entre pares: trabajo colaborativo al servicio del crecimiento grupal. *Reflexión Académica en diseños y comunicación*, 117-119.
- García Peñalvo, F. (16 de 03 de 2021). *Evaluación de competencias en entornos virtuales. Grupo de investigación e interacción y e-learning*. Obtenido de Evaluación de competencias en entornos virtuales. Grupo de investigación e interacción y e-learning: <https://repositorio.grial.eu/handle/grial/2196>
- García Valcárcel, A. (13 de 10 de 2015). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza aprendizaje*. Obtenido de Recursos digitales para la mejora de la enseñanza aprendizaje: <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=BB1B96F0FC130C211A27BF1DB33ABC98?sequence=1>
- García Vera, M. V. (2021). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Quito.
- Gros, B., & Silva, J. (2016). El problema del análisis de las discusiones asincrónicas en el aprendizaje colaborativo mediado. *Revista de Educación a Distancia*, 1-16.
- Guillermo, S., & Trucco, D. (2014). *Las tecnologías digitales*. Santiago de Chile: CEPAL.
- Guitert y Catasús, M., Romeu, T., & Pérez Mateo, M. (2017). Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales. *Revista de universidad y sociedad del conocimiento*, 1- 14.
- Heinemann, K. (2013). *Introducción a la metodología de la investigación empírica*. Barcelona: Helliasta.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (01 de 06 de 2020). *Informe de resultados del INEVAL*. Obtenido de Informe de resultados del INEVAL: <http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/manuales-cuadernillos-y-fichas-metodologicas/>
- Islas, C. (2018). La implicación de las TIC en la educación: alcance, limitación y perspectiva. *Revista Iberoamericano para la investigación y el desarrollo educativo*, 8-19.
- Jiménez, K. (11 de 03 de 2019). Propuesta estratégica y metodológica para la gestión en el trabajo colaborativo. *Revista Educación*, 95-107. Obtenido de Propuesta estratégica y metodológica para la gestión en el trabajo colaborativo.
- Leiva, F. (2014). *Nociones de metodología de investigación científica*. Quito: Editorial Ortiz.
- Méndez, R. R. (2015). Evaluación del aprendizaje y tecnologías de información y comunicación (TIC): De la presencialidad a la educación a distancia. *Revista de evaluación educativa*, 23-36.
- Onrubia, J. (2015). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de educación a distancia*, 11-16.
- Pérez, A. (2017). *Educarse en la era digital. La escuela educativa*. Madrid: Ediciones Morata S. L.
- Pujota Chango, J. P. (2020). *Entorno virtual de aprendizaje para máquinas de control numérico computarizado en tercer de bachillerato*. Quito.
- Quirós, E. (2019). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista electrónica Educare*, 47-62.

- Ramírez, M. (2018). Dispositivos de mobile learning para ambientes virtuales: implicaciones en el diseño y la enseñanza. *Apertura*, 82-96.
- Rebollo, M., García, R., & Barragán, R. (2013). Las emociones en el aprendizaje online. *Relieve*, 62-79.
- Rodríguez Mora, Y. A. (2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Rodriguez, G., Gil, J., & García, E. (2014). *Metodología de la investigación cualitativa*. La Habana: Félix Varela.
- Ruiz Fuenzalida, C. (19 de 06 de 2021). *Educación virtual y enseñanza remota de emergencia en el contexto de educación superior*. *Revista Saberes educativos*. Obtenido de Educación virtual y enseñanza remota de emergencia en el contexto de educación superior. *Revista Saberes educativos*: <https://revistateoriadelarte.uchile.cl/index.php/RSED/article/view/60713>
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (27 de 12 de 2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. Obtenido de La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Sánchez Vera, M. d. (2012). Diseño de recursos digitales para e-learning. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 59.
- Santaella, R. (2015). *Metodología de estudios de usuarios de la información*. México: Prentice Hall.
- Valencia Altamirano, J. C. (2018). *El aprendizaje colaborativo mediante entornos virtuales de aprendizaje iconográficos como herramienta para la disminución del*

analfabetismo digital en docentes de educación primaria. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Vélez, A. (2017). Alfabetización digital a padres de familia en el uso de las redes sociales. *Alteridad. Revista de educación*, 12-27.

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

Cuestionario dirigido a estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.

Objetivo: Recoger información sobre el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, propuesta para estudiantes de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales.

Indicaciones: Estimado estudiante por favor, dedique unos minutos a responder la siguiente encuesta. Lea con atención cada una de las preguntas, escoja una sola respuesta y marque la que considere pertinente con una “X” en el cuadro que está a la derecha de la alternativa. La valoración de cada opción es la siguiente:

1: Muy en desacuerdo

2: En desacuerdo

3: Indiferente

4: De acuerdo

5: Muy de acuerdo

ÍTEMS	1	2	3	4	5
1) Consideras que en el desarrollo de las clases en la actualidad se utiliza una didáctica virtual.					
2) En la actualidad se te facilita la conexión a diferentes entornos virtuales.					
3) Estarías de acuerdo en que las clases se realicen a través de aprendizaje colaborativo.					
4) Crees que el aprendizaje colaborativo ayuda a promover la participación de los estudiantes en clases.					
5) Participas efectivamente en grupo.					

6) Cuando trabajas en forma grupal te motiva a investigar para lograr mejorar tu conocimiento.					
7) Consideras que el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales se consolida con la participación grupal de estudiantes					
8) Sientes seguridad al participar colaborativamente					
9) Cuando participas en un foro académico virtual acostumbras a dar opinión de los aportes efectuados por tus compañeros.					
10) Crees de importancia los aportes académicos dentro de los chats virtuales.					
11) Cuando trabajas en un blog acostumbras a efectuar investigaciones académicas con los aportes de compañeros y docentes.					
12) Las wikis permiten optimizar el aprendizaje grupal en las aulas de clases.					
13) Desearías que los grupos de aula sean creados por afinidad entre los estudiantes.					
14) Has participado en entornos virtuales como: Edmodo, Teams, Moodle o Canvas					
15) Consideras que los entornos virtuales ayudan a los estudiantes a fortalecer su aprendizaje.					
16) Sientes motivación al participar en entornos virtuales					
17) Crees que los entornos virtuales favorecen el aprendizaje gracias a todas las actividades lúdicas que ofrecen estas plataformas.					
18) En un entorno virtual, ¿prefieres actividades colaborativas?					
19) En clase presencial, ¿prefieres actividades colaborativas?					
20) Te gustaría que la docente de Estudios Sociales cree un entorno virtual para que puedas reforzar tu aprendizaje en clases presenciales.					

Anexo 2. Propuesta investigativa

I. INFORMACIÓN DEL MAESTRANTE

APELLIDOS/NOMBRES:	León Ochoa Jenny Marivel
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1900516822
EMAIL:	jmleon@puce.edu.ec jemar18a@outlook.com
TELÉFONO:	0989294404 - 073037600

II. INFORMACIÓN DEL DIRECTOR TUTOR DEL PROYECTO

III. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

CÉDULA DE IDENTIDAD:	1755921622
EMAIL / TELÉFONO:	ccorrales680@puce.edu.ec 2991700 ext 1333
VINCULACIÓN CON FCIED:	Sí ☐ ☐ No
UNIDAD ACADÉMICA:	
GRADO ACADÉMICO PREGRADO	
GRADO ACADÉMICO POSGRADO	

PROPUESTA TITULO PROYECTO: <i>Breve, preciso y claro. Máximo 30 palabras</i>	DEL DEL	Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: una propuesta para estudiantes de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Daniel Martínez Ordóñez.
PROGRAMA POSTGRADO:	DE	Maestría en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales
LINEA INVESTIGACIÓN	DE	1.DIDÁCTICA DE LAS CC.SS. ☒ 2. HISTORIA Y FILOSOFÍA DE LA EDUCACIÓN ☐
OPCIÓN TITULACIÓN:	DE	1.PROPUESTA PEDAGÓGICA ☒ 2.ARTÍCULO CIENTÍFICO ☐ 2.1REVISIÓN TEÓRICA ☐ 2.2INVESTIGACIÓN DE CAMPO ☐
TIPO INVESTIGACIÓN	DE	Propuesta pedagógica
DURACIÓN DEL PROYECTO:		Seis meses
FECHA DE PRESENTACIÓN:		17 de diciembre de 2021

IV. ESTRUCTURA DEL PROYECTO

1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La Unidad Educativa Daniel Martínez es un establecimiento educativo fiscal mixto, situado en la parroquia rural Guadalupe, cantón Zamora, provincia Zamora Chinchipe. La modalidad de estudio es presencial, cuenta con las jornadas matutino y nocturno, ofrece

los niveles educativos de: inicial, educación básica y bachillerato (técnico agropecuario y general unificado). En el año lectivo 2020 – 2021 se matricularon a 530 estudiantes, los docentes poseen títulos de tercer y cuarto nivel, en la jornada matutina laboran 28 profesores y en la jornada nocturna 5 docentes; los padres de familia en su mayoría son de escasos recursos económicos, se dedican a la agricultura, ganadería y piscicultura, habitan en comunidades aledañas al establecimiento.

Al analizar los datos estadísticos de la página del INEVAL, se puede evidenciar que el rendimiento académico de los estudiantes ha decaído en el año lectivo anterior quedando en tercer lugar la asignatura de Estudios Sociales con una calificación de 7.62, antecedida por Matemática y Ciencias Naturales, esta información constituye el indicador que apunta hacia el replanteamiento de la práctica docente en el área de Ciencias Sociales. Bajo este contexto, surge la demanda del fortalecimiento de competencias que generen razonamiento crítico-reflexivo, pues esta facultad primordial le garantiza al estudiante, el acceso a la educación superior, mediante la Prueba “Transformar”.

Por su parte, Cascón (2000) en su estudio “Análisis de las calificaciones escolares como criterio de rendimiento académico”, atribuye la importancia del tema a dos razones principales: la consecución de un sistema educativo que proporcione a los alumnos el marco idóneo donde desarrollar sus potencialidades; y, por otro lado, el indicador del nivel educativo, basado en calificaciones que reflejan los conocimientos adquiridos según criterios de un mismo sistema educativo. En contraste, el citado autor, en su estudio denominado ‘predictores del rendimiento académico’ concluye que “el factor psicopedagógico que más peso tiene en la predicción del rendimiento académico es la inteligencia”, en consecuencia, es imperante promover espacios flexibles que generen oportunidades para cada estudiante según sus propios requerimientos pedagógicos.

Bajo esta perspectiva, la educación actual requiere de una óptima adaptación a la era digital, pues la conectividad como recurso de apoyo pedagógico instaura una nueva modalidad de formación que permite el desarrollo óptimo de las habilidades, destrezas y competencias de los educandos; ya sea en forma personal como también, de forma

colaborativa. En este contexto, surge la importancia por instaurar un rol mediador para el docente a través del uso favorable de espacios virtuales funcionales y prácticos.

Sin embargo, al reflexionar sobre la práctica del Conectivismo en nuestro contexto institucional, se evidencian varias limitaciones, tanto para docentes como para estudiantes y sus representantes. Por una parte, un considerable porcentaje de docentes aún no están preparados para incursionar en el ámbito tecnológico, ya sea por falta de conocimiento, desinterés o por temor a desprenderse del cúmulo de métodos de enseñanza que han venido orientado su práctica pedagógica. A esto se suman la falta de compromiso de las familias con el aprendizaje de los estudiantes y el mal uso que los estudiantes hacen de la tecnología; no obstante, la transición entre las modalidades virtual y presencial de enseñanza-aprendizaje, ha permitido develar la relevancia de las TIC en la formación y en el desempeño escolar.

Sin duda alguna, el influjo del Conectivismo está renovando la práctica pedagógica del docente actual, quien es consciente de la imperiosa necesidad de crear espacios virtuales que fomenten un aprendizaje integral, funcional y significativo. En este sentido, Navarrete (et al., 2018), aseveran que los recursos tecnológicos han invadido los ambientes de formación, generando inquietudes referentes al buen uso de estas herramientas en los procesos de enseñanza -aprendizaje.

Al reconocer la ventaja tecnológica que poseen los nativos digitales sobre sus profesores, se infiere que el camino idóneo para fortalecer y consolidar los objetivos educativos, exige complementar en forma asertiva, la heurística del docente con la innovación (dominio digital) del estudiante. Retornando al cuestionamiento planteado, para ser docentes mediadores, básicamente es necesario: motivar al estudiante, acompañarlo en su aprendizaje, conectarnos con sus intereses digitales y generar espacios para potenciar el pensamiento crítico.

De esta manera, estaremos en las condiciones de desaprender para reemplazar ciertas fórmulas obsoletas por lineamientos que favorezcan un aprendizaje activo, integral y

significativo en el estudiante. En palabras de Morín (cit. en Ramírez, s.f.) “La necesidad de un pensamiento complejo, se impondrá en tanto vayan apareciendo los límites, las insuficiencias y las carencias de un pensamiento simplificante y, en esa medida estar a la altura de su desafío” (p.10).

Al ahondar en el contexto educativo de la institución antes mencionada, considerando los reportes académicos e informes de nivelación y refuerzo pedagógico, se evidencia el desinterés de los estudiantes y de forma específica, en la asignatura de Ciencias Sociales; situación verificada en la escasa participación en clases, la demora en la realización de tareas, incomprensión de temas o en el incumplimiento de las actividades extraclase. Esta problemática trasciende en la apatía del estudiante, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y al final trae como consecuencia el bajo rendimiento escolar.

Según lo expuesto, es imprescindible que el equipo docente asuma los desafíos de forma objetiva, optando por la creación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), que promuevan metodologías activas, y a su vez, generen conocimientos significativos en la realidad de cada educando. Y en concordancia a este argumento, la presente propuesta se respalda en la creación de entornos virtuales que faciliten el proceso de aprendizaje colaborativo, a fin de potenciar las habilidades latentes en las generaciones de nativos digitales, mediante la incursión tecnológica en su aprendizaje. Visto así el problema se plantean las siguientes preguntas que orientan el trabajo de investigación.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Objetivo General:

Crear un entorno virtual para la asignatura de Estudios Sociales y el fomento del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de décimo año de EGB.

Objetivos Específicos:

- Estudiar los fundamentos teóricos del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de décimo año de EGB.
- Identificar los recursos didácticos virtuales que propician el aprendizaje colaborativo en los educandos.

- Analizar los entornos virtuales que se más se adecuen al proceso de enseñanza aprendizaje para la asignatura de Estudios Sociales en décimo año de EGB.
- Diseñar la estructura de un entorno virtual que promueva el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de décimo año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales.

3. JUSTIFICACIÓN:

Es evidente que las prácticas pedagógicas han evolucionado hacia una modalidad cualitativamente diferente, denominada aprendizaje electrónico o e-learning. Este aprendizaje solo es posible si los actores educativos están familiarizados con el uso de las TIC, ya que sus principales ventajas radican en contribuir en la interacción virtual entre el docente y sus estudiantes, quienes desarrollan autonomía para adquirir protagonismo en la consolidación de un aprendizaje significativo.

Por esta razón, el Conectivismo, a diferencia del Constructivismo y Cognitivismo, nos facilita una comunicación rápida y eficaz, y a la vez promueve la conformación de redes funcionales para la búsqueda, organización y producción de conocimiento. Es decir, este modelo pedagógico presenta las alternativas para enfrentar el aprendizaje de la era digital, desterrando las concepciones constructivistas y cognitivas que direccionaban las prácticas pedagógicas de la educación tradicional.

Ahora bien, al cambiar la perspectiva referente a los roles del docente y de los educandos, evidenciamos que los profesores ya no son los gestores exclusivos del conocimiento; sus estudiantes dominan una variedad de aplicaciones informáticas con el propósito de contrastar diversas fuentes de información. Según Sánchez (et al.,2019) las ventajas del Conectivismo en la práctica docente, ahondan en la continuidad del conocimiento, la consonancia entre metodología y tendencia actual, una mayor sintonía entre diversos campos de estudios, y la concienciación de los desafíos actuales. Por ende, el papel que desempeña el docente en el aprendizaje, es primordial

ya que su labor “supone ejercer de puente activo sobre comportamientos e intereses del aprendiz que no necesariamente están orientados al aprendizaje”.

En relación a lo expuesto, la presente propuesta se enfocará en el replanteamiento metodológico de Estudios Sociales, mediante el diseño de recursos didácticos que favorezcan el aprendizaje activo a través de un entorno virtual, el mismo que será gestionado mediante Microsoft Teams; pues todos los estudiantes cuentan con las respectivas cuentas institucionales, facilitadas desde el Mineduc. Ahora bien, el diseño de la mencionada aula virtual, promoverá una imperante reorientación pedagógica que estimule el aprendizaje activo mediante recursos interactivos que, a su vez, fortalecerán el proceso de evaluación y retroalimentación académica.

Es decir, mediante el uso del aula virtual, el estudiante tendrá la posibilidad de fortalecer su creatividad, organizar su tiempo, emitir propuestas, autoevaluar su desempeño; y finalmente está en condiciones de superar cualquier dificultad y valorar también las tareas de sus compañeros de forma objetiva (coevaluación).

En definitiva, “el aprendizaje en un contexto virtual ha revolucionado el proceso educativo” (Cedeño & Murillo, 2019); es por ello que los estudiantes de los décimos años, incursionarán el abordaje de la primera unidad de Estudios Sociales, mediante el modelo pedagógico del Constructivismo; y bajo esta directriz, participarán de un aprendizaje colaborativo que vigore las competencias necesarias para superar su nivel de desempeño académico. Cabe señalar que se puede utilizar entornos virtuales como: Edmodo, Moodle, Canvas y Microsoft Teams donde los educandos podrán trabajar de manera colaborativa y así consolidar un auténtico aprendizaje.

Los entornos virtuales mencionados con anterioridad se pueden utilizar tanto para el aprendizaje presencial, como para el aprendizaje a distancia, o incluso para el aprendizaje mixto; facilitando así, crear tareas con sus respectivos materiales de apoyo, trabajar colaborativamente, agendar reuniones y realizarlas virtualmente. Además, le permite al docente, agregar comentarios y puntuar los trabajos en tiempo real, facilitando a la vez, que los estudiantes accedan a sus clases desde cualquier dispositivo. Es decir, estas plataformas son totalmente accesibles y funcionales ya que

incorpora métodos de comunicación en tiempo real entre profesores y alumnos, facilitando el acompañamiento pedagógico ya sea en forma sincrónica o asincrónica.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

Ante la demanda educativa actual, el Conectivismo representa una corriente pedagógica moderna “ya que se desarrolla teniendo en cuenta las condiciones del Siglo XXI, las TIC, el crecimiento exponencial de la información y, sobre todo, la velocidad de obsolescencia de mucha de esa información” (Ramírez, p.6). Sus representantes, Siemens y Downes, lo definen como el centro de conexión que nos permite adquirir un alto grado de conocimiento.

Es decir, el conectivismo constituye el único enfoque que reconoce “la influencia del mundo digital interconectado sobre la persona que aprende” (Islas y Delgadillo, 2016). En este sentido, según Morín “El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados” (cit. en Ramírez, p.13). Por su parte, Siemens (cit. en Ramírez. s.f.) sostiene que el Conectivismo enmarca “una teoría de aprendizaje para la era digital”, donde el docente es un mediador del proceso de enseñanza- aprendizaje, y los estudiantes se convierten en gestores de su propio conocimiento.

Actualmente, los docentes se desprenden de las directrices constructivistas para adaptar sus prácticas pedagógicas con apoyo de las TIC; ya que se necesitan modelos innovadores que favorezcan el aprendizaje de las nuevas generaciones: nativos digitales. En este sentido “el constructivismo se reduce a prácticas pedagógicas que mucho tienen de tradicionales y muy poco de innovadoras” (Ramírez, s.f., p.5). Así mismo, González & Esteban (2007) aseveran que e-learning constituye un recurso funcional para el aprendizaje basado en las TIC, “con interacciones pedagógicas entre alumno y contenidos, alumno y alumno, y alumno e instructor, basadas en la web” (p.3).

Bajo esta perspectiva, este es un recurso más que promueve una misma teoría: la Conectividad en el marco de los nuevos modelos de enseñanza/aprendizaje. Desde su aparición, e-learning ha generado importantes expectativas, en el mundo educativo y

formativo, unido al creciente interés por la calidad educativa. Gonzales y Esteban (2013) sostienen que e-learning potencia el trabajo significativo y colaborativo en el educando, y el docente que migra a la virtualidad tiene la oportunidad de practicar, en forma indiferenciada, varias teorías de aprendizaje y experimentar con modelos pedagógicos que se ajusten a su propia necesidad.

Por esta razón, *e-learning* supone “una apuesta por un modelo pedagógico en el que el alumnado toma una mayor responsabilidad en su educación, contribuyendo al desarrollo de la eficiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y, por ende, a la mejora cualitativa del modelo educativo” (Baelo, 2009, p.2). Pues, la introducción del *e-learning* en la educación superior, ha sido acogida como el modelo pionero para la enseñanza a distancia. Ahora bien, la formación del docente en el uso de las TIC, supone asumir una acción gradual, “que debe llevarlo desde el conocimiento y manejo técnico de los instrumentos de la galaxia mediática, hasta la transformación de sus prácticas educativas...” (Cabero & Almudena, 2019, p.271).

Bajo esta perspectiva, adquieren relevancia la alfabetización y la aptitud digital en búsqueda de la innovación, el dinamismo y la creatividad docente; pues el notable desarrollo de las Tecnologías de la Información, han permitido que la labor educativa se fortalezca para atender los requerimientos de la sociedad actual; siendo muy importante su uso eficaz mediante procesos de selección, análisis y resolución de problemas. Asimismo, es evidente que las TIC se están superponiendo a los tradicionales medios de comunicación social, “empezando a modificar patrones de conducta, sistemas y estímulos de aprendizaje y técnicas de diseño, gestión y evaluación de las actividades científicas, tecnológicas y sociales”. Por consiguiente, es imprescindible que toda práctica docente se proyecte hacia el desarrollo de las competencias digitales que faciliten la interrelación educativa y personal de los educandos.

El Constructivismo como corriente pedagógica se fortaleció gracias a los aportes filosóficos del idealismo kantiano y las teorías cognitivas de Piaget, Vygotsky y Bandura” (Zambrano, 2019, p.3), en consecuencia, la premisa esencial de este modelo

pedagógico, ahonda en la capacidad del estudiante para crear conocimiento y ser un ente activo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y en tal virtud, el rol del docente se dirige a que sus alumnos aprendan por ellos mismos, siendo los protagonistas de su propio conocimiento.

De esta forma el maestro se convierte en un ente mediador del aprendizaje de sus estudiantes, promoviendo que “cada alumno cree su propio paradigma, se apropie y sea dueño de sus saberes para luego compartirlos con otros y así crecer juntos”. Bajo esta perspectiva surge la preocupación por dar respuesta a las demandas de la sociedad del conocimiento, para ello es preciso considerar que, si pretendemos lograr el cambio hacia una optimización en la calidad de la enseñanza, debemos brindar -a las nuevas generaciones- los instrumentos generadores de cambio. También hemos de tener presente que *Las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación* están estrechamente ligadas a la funcionalidad y practicidad de los innovadores planes de estudio.

Ahora bien, según apunta Fernández (s.f.) todo educador requiere programar de forma asertiva sus prácticas docentes para así desempeñar un rol funcional durante el proceso de enseñanza- aprendizaje; por esta razón la educación activa, mediante entornos virtuales, pretende instaurar habilidades comunicativas, indagadoras, colaborativas y sobre todo, metacognitivas; pues el estudiante tendrá la facultad de cuestionar su propio aprendizaje e investigar los efectos de la tecnología en su entorno educativo y social.

Y esto no se consigue a través de recetas convencionales, sino más bien, mediante el diagnóstico de las fortalezas e intereses del alumnado, a fin de brindar un acompañamiento personalizado en su ritmo de aprendizaje. Es relevante señalar que el proceso de aprendizaje es cíclico, precisando cuatro etapas; en efecto, se ha descubierto que las personas se concentran más en una de estas, de forma que aparecen claras preferencias por una y otra. Según la clasificación propuesta por Honey y Alonso (CHAEA) y en función de la etapa dominante se puede hablar de cuatro estilos de aprendizajes:

- Vivir la experiencia: Estilo Activo.
- Reflexión: Estilo Reflexivo.
- Generalización, elaboración de hipótesis: Estilo Teórico.
- Aplicación: Estilo Pragmático.

Evidentemente estos estilos no son excluyentes y es difícil encontrarse a alumnos puros con un solo Estilo de aprendizaje. Con el ánimo de ayudar a identificar cada uno de los Estilos intentaremos dar una breve descripción de cada uno de ellos:

Activos: Las personas con este estilo de aprendizaje son de mente abierta, nada escépticas y acometen con entusiasmo nuevas tareas. Se crecen con los desafíos y se aburren con los largos plazos. Son personas de grupo que se involucran en los asuntos de los demás y centran a su alrededor todas las actividades.

Reflexivos: Las personas que privilegian este estilo de aprendizaje al aprender son prudentes y consideran todas las alternativas antes de dar un movimiento. Recogen datos, analizándolos antes de llegar a una conclusión. Disfrutan observando la actuación de los demás, escuchan y no intervienen hasta que están seguros. Crean a su alrededor un aire distante y condescendiente.

Teóricos: Estas personas adaptan e integran las observaciones (hechos) dentro de teorías coherentes. Enfocan los problemas de forma vertical escalonada, por etapas lógicas. Son perfeccionistas. Les gusta analizar y sintetizar. Son profundos en su sistema de pensamiento. Buscan la racionalidad y la objetividad.

Pragmáticos: Para estos individuos su punto fuerte es la aplicación práctica de las ideas. Descubren el aspecto positivo de las nuevas ideas y aprovechan la primera oportunidad para experimentarlas. Les gusta actuar rápidamente y con seguridad con aquellas ideas y proyectos que les atraen. Son impacientes con las personas que teorizan.

La práctica pedagógica, denominada “clase invertida”, vinculada a las TIC y acorde a las capacidades y habilidades de los docentes y estudiantes, es muy funcional y significativa en el ámbito formativo; ya que se proyecta hacia la construcción efectiva de una educación de calidad en todas sus manifestaciones. Y al considerar que “la preocupación de la pedagogía no debe centrarse únicamente en la indagación de los significados y motivos de las acciones educativas, sino sobre todo de las causas de las mismas” (Guzñay, Vera, & Ponce, 2013, p.50), es incuestionable la necesidad de implementar el recurso tecnológico como elemento indispensable en el sistema educativo actual, ya que solo así la educación podrá superar las limitaciones y obstáculos que enfrenta actualmente.

De igual manera, debe entenderse que la consolidación entre tecnología y educación, facilitará el protagonismo del estudiante, acción que se requiere para crear la consciencia del por qué aprender y para qué aprender. Es decir, el éxito de la educación depende de la asertiva propuesta pedagógica del docente, quien está comprometido a diagnosticar y superar las necesidades educativas de sus estudiantes, a fin de implementar estrategias innovadoras que respondan a las exigencias actuales de la sociedad.

5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:

La educación como ciencia social, ahonda en el accionar del individuo y su interrelación social. Es evidente que la educación como toda ciencia social también emprende un proceso experimental, basado en normas que influyen en su propia naturaleza. No obstante, “la medición es un gran reto para las ciencias sociales y del comportamiento” (Priest, 2014), y por ende -en el ámbito educativo- se torna compleja una valoración sistemática y objetiva de los diversos rasgos de personalidad, los valores, las creencias, las emociones, los sentimientos o los procesos internos del pensamiento.

Sin duda, es necesario analizar el sujeto y el objeto de estudio de la educación ya que sigue latente el problema del cambio y de la transformación que afectan directamente a sus

actores sociales. Pues, pese a que la educación ha sido minimizada como una simple tarea docente, esta asume carácter científico en la medida que contribuye a la formación integral del educando. Asimismo, la educación como ciencia se respalda en varias disciplinas que facilitan el tratamiento del objeto educativo y la solución ante el problema social que afecta al ser humano actual. Por esta razón, el discurso científico de la educación se torna dialéctico al complementar su práctica socializadora (Briceño y Zuleta, 2012).

Ahora bien, el modelo de investigación cualitativa “constituye una opción válida y legítima para abordar la indagación sobre los fenómenos sociales y educativos” (Ruiz, 2011, p. 46), por ello es imperante que todo propósito educativo se dirija hacia la búsqueda de nuevos modelos de interpretación investigativa, con la finalidad de fortalecer la objetividad en los procesos que involucran las fases de: observación, inducción, hipótesis, deducción y comprobación. En tal virtud, la presente propuesta investigativa se respalda en un enfoque cualitativo que favorezca el diseño flexible de la fundamentación basada en lo “Fenomenológico”, ya que se indagarán los intereses, expectativas y fortalezas que poseen los estudiantes del décimo año, con respecto a la asignatura de Estudios Sociales; a fin de diagnosticar los estilos de aprendizaje que predominan en el grupo y en función de ello, seleccionar las aplicaciones pertinentes para diseñar los recursos didácticos.

Para su efecto, se utilizará como objeto de estudio a una población finita, cuya muestra está conformada por los estudiantes de los 2 paralelos correspondientes al año antes mencionado. En este contexto, se hipotetiza sobre la necesidad institucional de brindar un asertivo acompañamiento pedagógico que facilite la educación integral, considerando los ámbitos emotivos e intelectuales de los estudiantes. Esto contribuirá en la superación de dificultades que se pudieron agudizar durante la modalidad virtual de aprendizaje, considerando que todo estudio basado en el intercambio social, otorga las directrices precisas para comprender los fenómenos que impactan en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tovar, 2000).

Se una encuesta semiestructurada con el propósito de diagnosticar los inconvenientes que presentan los estudiantes en relación a su desempeño, seguidamente se aplicarán las

técnicas de observación directa y la entrevista, considerando que estas nos brindan los datos precisos para valorar el estado emotivo como la predisposición para incursionar en la participación activa en un entorno virtual.

Cabe mencionar que los datos obtenidos mediante la observación del accionar, desenvolvimiento y estado emocional de los investigados, son relevantes para interpretar los factores que inciden en su nivel de aprendizaje; por ende, se empleará un registro anecdótico como recurso auxiliar de esta técnica investigativa, ya que constituye una herramienta primordial para describir un hecho imprevisto y/o significativo, protagonizado por un determinado estudiante o por un grupo definido; y de esta forma, esta estrategia también contribuye en el seguimiento y acompañamiento oportuno por parte del docente, durante el trabajo interactivo en clase o mediante una actividad efectuada desde el hogar de cada estudiante (extraclase).

Por otra parte, la aplicación de una entrevista – semiestructurada- facilitará el continuo seguimiento del compromiso y participación de cada educando, y a su vez, le permite al docente, organizar y diseñar las entradas de recursos para los contenidos agregados en el EVA, en función de los requerimientos académicos del alumnado. Así, se garantizará una educación integral vinculada a la vanguardia tecnológica, abordando todas las dimensiones formativas: psicológica, cognitiva, ética, espiritual, afectiva, comunicativa, socio-política, etc.

Cabe señalar que debido a la transición entre las modalidades presencial y virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje, es indispensable la implementación de prácticas pedagógicas en entornos virtuales significativos, esto demanda de una asertiva selección y categorización de recursos interactivos que promuevan el razonamiento lógico- reflexivo; ya que toda práctica educativa comprende realidades sujetas a significación y resignificación por parte de los actores que la conforman. Es decir, durante toda práctica pedagógica, surgen algunas limitaciones de índole personal -tanto en el docente como en

el educando- que necesitan solventarse desde un plano objetivo, favoreciendo así el trabajo colaborativo entre docentes, directivos, estudiantes y representantes legales.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cascón, I. (2000). Análisis de las calificaciones escolares como criterio de rendimiento académico. En red. Recuperado en: <http://www3.usal.es/inico/investigacion/jornadas/jornada2/comunc/cl7.html>

Alonzo, Maldonado & Valencia (2015). Estilos de aprendizaje según Honey - Alonso de los alumnos de Químico Farmacéutico Biólogo, generaciones 2012-2014 de la Universidad Autónoma de Campeche.

Baelo R. *Pixel-Bit*. EL E-LEARNING, UNA RESPUESTA EDUCATIVA A LAS DEMANDAS DE LAS SOCIEDADES DEL SIGLO XXI. *Revista de Medios y Educación*. Nº 35, 2009, pp.87 – 96.

Barragán, N. (2019). EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN AULAS VIRTUALES Y USO DE RECURSOS MOODLE. Vol.6 No.2.

Briceño, J., & Zuleta, E. (2012). Cuestión Primera: Sobre la Educación como Ciencia. *Anuario del Doctorado en Educación: Pensar la Educación*, (4), 103-134. <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/anuariodoctoradoeducacion/article/view/3870>

Cabero, J& Almudena, G. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y LA FORMACIÓN INICIAL DE LOS DOCENTES. MODELOS Y COMPETENCIAS DIGITALES. *Revista de currículum y formación del profesorado*. VOL.23, Nº3 (julio-septiembre, 2019).

Cabero, J. (2005). Reflexiones sobre los nuevos escenarios tecnológicos y los nuevos modelos de formación que generan. <http://www.pucmm.edu.do/RSTA/>

- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*, 4(1), 119-127. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/workflow/submission/2156>
- Fernández, R. (s.f.). HACIA UN NUEVO PARADIGMA EDUCATIVO: ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA FORMACIÓN INICIAL DE MAESTROS EN NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN EN LA ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE TOLEDO. Universidad de Castilla la Mancha
- González K. & Esteban C. Caracterización de modelos pedagógicos en formación e-learning. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 2013. Número 39, Mayo-Agosto.
- Guzñay, J. Vera, M. & Ponce, G. (2013). *Fundamento teórico de las bases epistemológicas de la Pedagogía: Análisis crítico*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Islas, C. & Delgadillo, O. (2016). La inclusión de TIC por estudiantes universitarios: una mirada desde el conectivismo. *Apertura: Revista de innovación educativa*, 8(2), 116-129. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5658842.pdf>
- Landeta, E. A. (2010). *Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras*. Madrid: Ediciones CEF, COYVE.
- Navarrete, et al., (2018). “El E-learning como herramienta para la educación continua: una propuesta a la formación profesional en el Ecuador”. *RISTI*, N.º E18, 02/2019. Pp. 14-25.
- Priest, S. (2014). ¿Qué tienen de científico las ciencias sociales? La complejidad de medir el comportamiento humano. *Métode*, 84: 57-63. <https://metode.es/revistas-metode/monograficos/que-tienen-de-cientifico-las-ciencias-sociales.html>

- Ramírez R. (s.f.). CONECTIVISMO Y ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE EN LA DINÁMICA PEDAGÓGICA DEL SIGLO XXI. Corporación Universitaria Americana, Barranquilla.
- Ruiz, C. (2011). La investigación cualitativa en educación: crítica y prospectiva. *Télématique*, 10(1), 28-50. [fecha de Consulta 30 de Julio de 2020]. ISSN: 1856-4194. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=784/78419688002>
- Sánchez-Cabrero, R., Costa-Román, O., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M & Pericacho-Gómez, F. (2019). “Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital”. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121-142. DOI: <http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Siemens, G. (2004). “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”.
- Telefónica, F. (s.f.). TPACK modelo y aplicación (Fundación Telefónica). Obtenido de <http://encuentro.educared.org/group/calidad-educativa-tpack-modelo-yaplicacion>
- Tovar, M. (2000) “La investigación cualitativa en educación: Necesidad y reto para los modelos pedagógicos contemporáneos”. Universidad de La Habana.
- Zambrano, L. (2019). “Contribución de la psicología a la pedagogía: psicología de la educación y el estudio de la conducta humana”. *Revista Latinoamericana de Ensayo*.

9. CRONOGRAMA

COMPONENTES	MESES DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Páginas preliminares: Portada, Aprobación del Tutor, Índice, Resumen	X											

Introducción	X													
Capítulo I Planteamiento del Problema		X												
Capítulo II Formulación Teórica			X											
Capítulo III Marco Metodológico				X										
Capítulo IV Presentación y Análisis de Resultados					X									
Capítulo V Presentación de Propuesta (Aplica sólo para Investigaciones de tipo proyectiva)														
Conclusiones y Recomendaciones						X								
Referencias Bibliográficas						X								

17 de diciembre de 2021

Fecha



Estudiante