



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador | Sede  
Ambato

## **CENTRO DE POSGRADOS**

**Tema:**

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN E-ACTIVIDADES Y EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título Magister en  
Innovación en Educación**

**Línea de investigación:**

**DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR**

**Autora:**

Erika Nataly Oñate Ruiz

**Directora:**

Mg. María Cristina Páez Quinde

**Ambato – Ecuador**

**Abril 2025**

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **ERIKA NATALY OÑATE RUIZ** con cédula de ciudadanía **1804366738**, autora del trabajo de graduación intitulado: “ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN E-ACTIVIDADES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA” previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN**, en el centro de **POSGRADOS**.

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

Ambato, abril 2025



Erika Nataly Oñate Ruiz

CC. 1804366738

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**  
**SEDE AMBATO**  
**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

**Tema:**

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN E-ACTIVIDADES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA**

**Línea de investigación:**

**DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR**

**Autora:**

Erika Nataly Oñate Ruiz

María Cristina Páez Quinde, Ing. Mg.

CC. 1803091428

**CALIFICADOR**



MARIA CRISTINA PAEZ  
QUINDE

f. \_\_\_\_\_

Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Ing. PhD.

**CALIFICADOR**



RICARDO PATRICIO  
MEDINA CHICAIZA

f. \_\_\_\_\_

Liliana del Rocío Mena Hernández, Ing. Mg.

**CALIFICADOR**



LILIANA DEL ROCIO  
MENA HERNANDEZ

f. \_\_\_\_\_

Dayamy Lima Rojas, Lic. Mg.

**DIRECTORA CENTRO DE POSGRADOS**



DAYAMY LIMA ROJAS

f. \_\_\_\_\_

Diego Gonzalo Coca Chanalata, Dr.

**SECRETARIO GENERAL PUCESA**

DIEGO  
GONZALO  
COCA

Firmado digitalmente  
por DIEGO GONZALO  
COCA CHANALATA  
Fecha: 2025.03.07  
08:42:06 -05'00'

f. CHANALATA, \_\_\_\_\_

**Ambato – Ecuador**

**Abril 2025**

## DEDICATORIA

Con profunda gratitud, dedico este logro:  
A Dios por guiarme y fortalecerme a lo largo de este camino. Su presencia ha sido fundamental para alcanzar esta meta.

A mi querido hijo Sebastián, gracias por compartir conmigo la alegría y el sacrificio de haber culminado este proceso de formación. Tu presencia ha sido una motivación constante.

A mi esposo David, mi eterno agradecimiento por tu apoyo incondicional. Gracias por no soltar mi mano en ningún momento, por tu comprensión y por trabajar juntos por un futuro mejor.

A mis padres y hermanos, gracias por impulsarme siempre a cumplir mis metas. Su apoyo ha sido un pilar fundamental en mi vida.

A mis compañeras y amigas, gracias por compartir experiencias, conocimientos, alegrías y tristezas durante este proceso de formación. Juntas hemos perseguido y alcanzado este ideal.

A la Unidad Educativa Los Andes, a sus autoridades y estudiantes, expreso mi gratitud por formar parte de este proceso de investigación. Su participación fue crucial para fortalecer y fomentar un cambio positivo en el ámbito educativo, permitiéndome mejorar en el ámbito profesional.

## AGRADECIMIENTO

Mi más profundo agradecimiento a Dios por guiarme en este camino.

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, expreso mi sincera gratitud por la oportunidad y el apoyo brindado durante mi maestría. Los conocimientos adquiridos han sido una guía fundamental para mi desarrollo profesional y el cumplimiento de mis objetivos académicos.

A mis padres, José Oñate y Claudia Ruiz, les agradezco su amor y apoyo incondicional. A mis hermanos, Cristopher y Joseph Oñate, gracias por su cariño y alegría.

A mi esposo, David Pérez, y a mi hijo, Sebastián Pérez, mi agradecimiento es infinito. Ustedes son el pilar fundamental que me impulsa a seguir adelante. Su amor, cuidados, consejos y compañía fueron mi mayor motivación en los momentos más difíciles, cuando sentía desfallecer. Gracias por ayudarme a continuar y no rendirme.

A mis amigas y compañeras Diana y Paulina, gracias por darme el impulso inicial para emprender este camino de estudio. A todos aquellos que me inspiraron con sus palabras de aliento, mi sincero agradecimiento.

## RESUMEN

En el contexto educativo actual, surge la necesidad de implementar prácticas innovadoras que promuevan aprendizajes significativos en los estudiantes. Sin embargo, en algunas instituciones, los docentes no logran integrar eficazmente estrategias didácticas basadas en e-actividades, lo que limita las oportunidades de aprendizaje en asignaturas como Educación para la Ciudadanía. Este desafío se agrava por la falta de conocimiento acerca de recursos tecnológicos y metodologías apropiadas para adaptar estas herramientas al proceso educativo.

En este propósito el objetivo general establecido es diseñar una estrategia didáctica basada en e-actividades sobre una plataforma virtual para el logro del aprendizaje significativo en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación tuvo un enfoque cualitativo - cuantitativo, tipo no experimental con diseño transaccional y alcance descriptivo – explicativo; se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento se generó un cuestionario, todo esto estuvo dirigido a una población de 155 estudiantes de segundo año de bachillerato y a tres docentes para la validación del instrumento de evaluación.

Los resultados obtenidos permitieron que el promedio de los estudiantes se incrementó de 4.59 a 8.13 en una misma evaluación aplicada, antes y después de la implementación de la propuesta basada en e-actividades. Por consiguiente, los docentes y autoridades tomarán las decisiones pertinentes para un mejor desarrollo apoyados en esta didáctica de enseñanza.

**Palabras clave:** e-actividades, plataformas virtuales, aprendizaje significativo, enseñanza tradicional.

## ABSTRACT

*In the current educational context, there is a pressing need to implement innovative practices that foster meaningful learning among students. However, in some institutions, teachers struggle to effectively integrate didactic strategies based on e-activities, limiting learning opportunities in subjects such as Citizenship Education. This challenge is further exacerbated by a lack of knowledge regarding technological resources and appropriate methodologies to adapt these tools to the educational process.*

*The general objective of this study was to design a didactic strategy based on e-activities within a virtual platform to achieve meaningful learning in the subject of Citizenship Education for second-year high school students at Unidad Educativa Los Andes in Píllaro.*

*From a methodological perspective, the research adopted a qualitative-quantitative approach, using a non-experimental design with a transactional structure and a descriptive-explanatory scope. The survey technique was employed, and a questionnaire was developed as the main instrument. This was applied to a population of 155 second-year high school students and three teachers to validate the evaluation instrument.*

*The results showed that the average student performance increased from 4.59 to 8.13 in the same assessment applied before and after implementing the e-activities-based proposal. Consequently, teachers and school authorities are expected to make informed decisions for improved educational development supported by this teaching strategy.*

**Keywords:** *e-activities, virtual platforms, meaningful learning, traditional teaching.*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD .....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA .....	13
1.1. Aplicación de e-actividades en la educación.....	13
1.2. Estrategias didácticas en la educación .....	26
1.3. Aprendizaje significativo en la educación.....	34
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO .....	38
2.1. Metodología de la investigación .....	38
2.2. Caracterización de la Unidad Educativa “Los Andes” .....	42
2.3. Propuesta de investigación .....	44
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	66
3.1. Procesamiento y análisis de la información.....	66
3.2. Discusión de resultados .....	87
CONCLUSIONES.....	89
RECOMENDACIONES .....	91
BIBLIOGRAFÍA .....	92
ANEXOS .....	98

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Página de Inicio de la plataforma Moodle. ....	57
Figura 2. Página principal del aula virtual y el área personal de administrador. ....	59
Figura 3. Vista general del apartado MIS CURSOS. ....	59
Figura 4. Listado de estrategias didácticas basadas en e-actividades. ....	60
Figura 5. Lista de usuarios matriculados. ....	60
Figura 6. E-actividades a cumplir por los estudiantes. ....	61
Figura 7. Estrategia didáctica denominada como Ambiente Aprendizaje. ....	61
Figura 8. Actividad grupal desarrollada por los estudiantes. ....	62
Figura 9. Representación de Aprendizaje Activo, los estudiantes “aprenden mientras hacen” ....	62
Figura 10. Juegos interactivos para los estudiantes. ....	63
Figura 11. Juegos digitales implementados en la plataforma educativa ....	63
Figura 12. Información llamativa y dinámica para que el estudiante adquiera conocimiento ....	64
Figura 13. Juegos divertidos que despiertan el interés y ayudan a adquirir nuevo conocimiento e información. ....	65
Figura 14. Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo A. ....	67
Figura 15. Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo B. ....	68
Figura 16. Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo C. ....	70
Figura 17. Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo D. ....	71
Figura 18. Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo E. ....	72
Figura 19. Tendencia calificaciones iniciales segundo bachillerato técnico paralelo A. ....	73
Figura 20. Tendencia calificaciones iniciales segundo bachillerato técnico paralelo B. ....	75
Figura 21. Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo A. ....	77
Figura 22. Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo B. ....	78
Figura 23. Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo C. ....	79
Figura 24. Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo D. ....	80
Figura 25. Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo E. ....	81

Figura 26. Tendencia calificaciones finales segundo bachillerato técnico Contabilidad paralelo A .....	82
Figura 27. Tendencia calificaciones finales segundo bachillerato técnico Informática paralelo A .....	83
Figura 28. Comparación promedio general .....	85

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estudiantes matriculados en segundo de bachillerato. ....	39
Tabla 2. Estudio de la plataforma Sakai. ....	41
Tabla 3. Plataformas digitales educativas más utilizadas. ....	53
Tabla 4. Estudio de la plataforma Edmodo. ....	54
Tabla 5. Estudio de la plataforma Moodle ....	54
Tabla 6. Estudio de la plataforma Eduteka. ....	55
Tabla 7. Estudio de la plataforma Sakai. ....	55
Tabla 8. Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “A”. ....	67
Tabla 9. Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “B”. ....	68
Tabla 10. Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “C”. ....	69
Tabla 11. Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “D”. ....	70
Tabla 12. Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “E”. ....	71
Tabla 13. Cuadro de notas evaluación inicial segundo bachillerato técnico paralelo “A” ....	72
Tabla 14. Cuadro de notas evaluación inicial segundo bachillerato técnico paralelo “B” ....	74
Tabla 15. Promedio General de los estudiantes en la Evaluación inicial ....	75
Tabla 16. Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “A” ....	76
Tabla 17. Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “B” ....	77
Tabla 18. Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “C”. ....	78
Tabla 19. Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “D” ....	79
Tabla 20. Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “E” ....	80
Tabla 21. Cuadro de notas evaluación final segundo bachillerato técnico Contabilidad paralelo “A” ....	81
Tabla 22. Cuadro de notas evaluación final segundo bachillerato técnico informática paralelo “A” ....	82
Tabla 23. Promedio general de los estudiantes en la evaluación final ....	84
Tabla 24. Cuadro comparativo entre el promedio inicial y el promedio final. ....	84
Tabla 25. Contraste de las pruebas de hipótesis para dos muestras pareadas. ...	87

## INTRODUCCIÓN

Las últimas dos décadas han sido marcadas por un avance tecnológico en todas las áreas y ciencias conocidas por el humano y la educación no es la excepción, actualmente la tecnología cumple un rol esencial en el progreso de nuevas didácticas y técnicas de enseñanza a más de ser una de las fuentes más grandes y completas de información a nivel mundial (Maliza, Veloz y Tisalema, 2019).

La educación se ha visto transformada por los avances tecnológicos, pues, los dispositivos tecnológicos y el internet han sido incorporados a las aulas de clase. El objetivo principal ha sido complementar la información que imparte el docente, de este modo, tanto estudiantes como profesores, han planteado nuevos objetivos que se centran en fusionar los diversos métodos pedagógicos.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrece un conjunto de instrumentos didácticos para afianzar el procedimiento que inmiscuye a la enseñanza y al aprendizaje, iniciando de ese modo una metodología de aprendizaje, en la cual las TIC ofrecen un ambiente de estudio enriquecido. En ese sentido, se habla de autonomía y autoaprendizaje, un estilo de enseñanza donde el estudiante puede desarrollar su conocimiento de acuerdo con sus capacidades y sus formas de aprendizaje, sin estar limitado solamente a la enseñanza del docente (Amante, 2015). Así también, Martín y López (2012) señalan que:

El teletrabajo, las redes, las grandes autopistas de la información, la televisión digital, las nuevas maneras de trabajar y otros aspectos forman parte de la sociedad de la información y especialmente la gran red de redes, el internet. Esto conlleva a una sociedad diferente donde la numeración y los bit mandan por sobre todas las cosas y los ordenadores o computadoras se encargan de ordenar y ejecutar actividades, esto denota un cambio que se da poco a poco en ámbitos profesionales como es la educación básica y superior donde los docentes deben estar al pendiente de toda evolución tecnológica y explotar cada uno de estos recursos, puesto que, la realidad

que ahora vivimos todos modifica la relación que existe entre sujeto y sujeto, la comunicación y entornos e información (p. 20).

El estudiante se transforma en un ente autónomo que puede generar autoconocimiento a través de la investigación, la opinión del docente no es la única alternativa que posee el educando para resolver conflictos, el internet le brinda diversos portales para investigar a profundidad temas que el docente haya abordado en el aula de clase, el sujeto receptor de información busca convertirse en una persona capaz con mentalidad propia que razone ante las adversidades. Según Silva (2017):

Estamos rodeados de nuevas generaciones de jóvenes que se encuentran familiarizados con el mundo tecnológico, pues han nacido a lado de la era digital global. Las generaciones de jóvenes se caracterizan por saber manejar cada recurso tecnológico y superar a cada profesional con respecto a tecnología se refiere, pues manejan de mejor forma el uso de datos, conocimientos e información que se carga en la web, creando así un nuevo planteamiento de interactividad comunicacional y cultural global. (p. 2).

El uso de materiales y didácticas tecnológicas en el ámbito educativo ofrecen una variedad de conocimientos científicos y técnicos, al tiempo que proveen de recursos multimedia, que permiten una ampliación de información e ideas. Los entornos de aprendizaje consolidan las capacidades del proceso de adquisición de nuevos conocimientos, de la misma forma que plantean un desarrollo de habilidades que serán de gran utilidad en la vida diaria (García Sánchez, 2017).

En la actualidad los entornos educativos no se limitan solo a las aulas de clases, sino también implementan recursos tecnológicos en sus dinámicas didácticas, pues en la mayoría de los casos existen aulas virtuales y de apoyo en el aprendizaje. La utilización de estas aulas digitales es una alternativa tecnológica que facilita el refuerzo pedagógico, atiende a las necesidades del estudiantado que no se solventan durante la jornada presencial; también facilita la interacción entre

estudiantes dando la oportunidad de intercambiar ideas e información con mayor facilidad (Abrigo-Córdova y Chamba-Eras, 2015).

Los docentes han buscado nuevas alternativas para que los estudiantes se despojen de sus dudas y miedos, por lo que, se han adaptado a las nuevas tecnologías incorporadas y, por ende, han generado diversas estrategias didácticas que se ejecuten en espacios virtuales, esto pensando en las habilidades de cada uno de sus alumnos y sus capacidades para manejar la tecnología.

El aspecto más significativo del manejo de estrategias tecnológicas en el ámbito educativo es la facilidad que brindan para el aprendizaje autónomo. El estudiante al enfrentarse a tareas académicas tiene acceso a diversas fuentes de conocimiento, bibliotecas virtuales, espacios colaborativos de aprendizaje, participar en los foros e incluso si ninguna de estas fuentes solventa alguna inquietud académica aún está la posibilidad de contactar a través de las aulas virtuales con su docente (Rojas et al., 2016).

Se generan espacios fáciles de usar y útiles para la retroalimentación del estudiantado, gracias a las nuevas tecnologías las distancias entre emisor y receptor se acortan y se crean diversos foros para que los conocimientos traspasen fronteras, es decir, la tecnología acortó la comunicación entre personas y, a su vez, dicha comunicación es el vehículo para que el docente pueda resolver los problemas del estudiante a través del espacio virtual.

Es innegable que el uso de las TIC aporta al proceso y progreso de nuevas metodologías de enseñanza. Sin embargo, varias investigaciones han dado como resultado que el uso de las nuevas tecnologías no se centra en el desarrollo de nuevas didácticas de enseñanza, sino como un apoyo al proceso de enseñanza tradicional, así pues, lo afirman (Correa y De Pablo, 2009), quienes también resaltan la relevancia de modificar los temas que mantiene aquellos que se interesan en indagar sobre las TIC como recursos nuevos. Adicionalmente, Correa y De Pablo (2009) acotan lo siguiente:

Las investigaciones acerca de las tecnologías de la información y comunicación se han basado en la eficacia para lograr alcanzar metas tradicionales impuestas del aprendizaje, olvidando crear y desarrollar lineamientos y perspectivas que busquen modificar e incrementar la creatividad y expresión personal de los sujetos, así también, el pensamiento crítico de cada uno de estos que busca empaparse de nuevas ideas (p.133).

Es importante recalcar que, existe un limitante en el uso de las nuevas tecnologías para el mejoramiento de la enseñanza, pues gran parte de los docentes y educadores desconocen sobre los avances tecnológicos y los patrocinos que brinda al momento de impartir la docencia, según (Orrala, 2020) los educadores deben permanecer a la vanguardia de las modificaciones que involucra el desarrollo tecnológico y disponerse a dejar de lado el conformismo para buscar alternativas que beneficien a la mejorar de la educación a través de un aprendizaje dirigido pero autónomo fuera del salón de clase.

Actualmente, cada docente tiene la responsabilidad de guiar a los estudiantes para que desarrollen nuevos pensamientos y conocimientos, facilitando así el acceso a los nuevos apartados tecnológicos. De esta manera se pretende promover las destrezas de cada individuo. Así también, la relación entre conocimientos adquiridos previamente y la nueva información puede consolidar un aprendizaje significativo, de modo que, cada docente debe estructurar nuevos planes de enseñanza que tengan como principal objetivo el autoaprendizaje de los jóvenes. De ahí parte la idea que los docentes se encuentran altamente preparados y capacitados sobre las nuevas metodologías de la enseñanza (García et al., 2020).

A pesar de las limitaciones antes mencionadas, en los últimos tiempos la educación apoyada en la tecnología ha experimentado una diversidad de cambios, la incorporación de nuevas tecnologías; desde las ya tradicionales como Internet a las emergentes como la realidad aumentada o las analíticas de aprendizaje. Por ello, es necesaria una nueva fundamentación con teorías del aprendizaje construidas para fundamentar el aprendizaje en red.

Sin embargo, en contraposición a todo esto, no ha ocurrido lo mismo con una de las fases más significativas del proceso de educación, como es la evaluación. Los procesos y formas de evaluar por parte de docentes a estudiantes se siguen apoyando en concepciones tradicionales y en los mismos instrumentos, pues aún existe inseguridad por gran parte del profesorado para llevar a cabo nuevas modalidades evaluativas soportadas en la red (Moorhouse, 2020).

Blázquez, (2017) acota lo siguiente:

Sí dentro de la cultura de la escuela existe una dimensión que revela mejor la existencia de creencias, mitos, ritos y costumbres que se resisten al cambio, esa es la evaluación. Estos aspectos vienen motivados, como señalan los autores anteriormente mencionados, por una enseñanza que es entendida como transmisión de información, que suele conducir a un tipo de aprendizaje acrítico y mecánico, así como a una evaluación que busca verificar la capacidad del alumno para responder de memoria a las preguntas o enunciados formulados por el docente (Blázquez et al., 2017, p. 25).

Para (Ruiz, 2008) existen varios ítems que deben ser analizados con cautela en el momento de evaluar a los estudiantes, el primer punto establece que la evaluación sea vista como algo necesario en la metodología de enseñanza - aprendizaje, donde, no se midan los conocimientos memorísticos del estudiante, sino que el razonamiento lógico del sujeto salga a flote.

El segundo punto, él refiere acerca del proceso de valoración del aprovechamiento de individuo en la metodología de enseñanza – aprendizaje, aquí se establecen diferentes aspectos a evaluar por parte del docente, las habilidades y destrezas del estudiante son el factor principal para destacar en el sistema evaluativo, seguido de este se encuentra la recolección de datos necesarios y relevantes impartidos en la materia, estos serán las variables que deberá repasar el estudiantado.

La emisión de juicios analíticos y de valor es el siguiente punto, pues tanto sujetos como docentes, tienen la capacidad de desarrollar su criterio, con el fin de dar paso

al siguiente punto, el cual se centra en la toma de decisiones. De esa manera los estudiantes se vuelven seres autónomos, capaces de desarrollar sus habilidades comunicativas y un pensamiento formativo para aceptar o negar situaciones buenas o malas.

Lo mencionado por (Blázquez, 2017) hace alusión que la mayor preocupación de los docentes al hacer uso de las tecnologías para la enseñanza se relaciona más con la suplantación de la persona físicamente por una figura virtual que proporciona información a los estudiantes utilizando metodologías tradicionales, en lugar de hacer uso de estas tecnologías con la finalidad de encontrar o desarrollar nuevas estrategias didácticas de enseñanza.

Según (Ruiz-Morales, 2020) la preocupación surge, habitualmente el proceso de enseñanza – aprendizaje termina con una evaluación, lo cual no expone de manera real si el proceso de aprendizaje fue exitoso para el estudiante, en su gran mayoría no es un aprendizaje significativo, sino un aprendizaje memorístico a corto plazo. De ahí la necesidad de buscar nuevos modelos de evaluación como el apoyado en tareas y actividades mediante plataformas virtuales, que pueden ser de gran utilidad para potenciar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Frente a modelos de evaluación preocupados únicamente en la recolecta de información, en los que, el alumnado es capaz de recordar los contenidos que se le han presentado, y que sugieren una metodología transmisiva por parte del docente; en la actualidad se definen nuevas modalidades de formación en los entornos virtuales, donde la actividad realizada es clave para la adquisición del conocimiento. Por supuesto, este fenómeno conlleva migrar de una metodología de alineación donde el centro de atención es el docente a otra que toma al estudiante como principal protagonista.

De la misma forma, (Ruiz-Morales, 2008) inserta los siguientes principios:

- Pasar del alumno como receptor a desarrollador.
- De entornos formativos basados en la recepción a la participación e interactividad.
- De centrarnos en productos a procedimientos basados en el desempeño y la competencia.
- Desplazarnos de una valoración sumativa a una evaluación legítima.
- Del cambio en el aula al cambio en la sociedad y el apoyo en la interactividad.

Para (Cabrera y Fernández-Ferrer, 2020) tres son las agrupaciones de estrategias entre las que podemos elegir para la realización de la evaluación on-line:

- Las maniobras y recursos que faciliten la apropiación y entendimiento de los contenidos, en los cuales se hallan las interrogantes *online*.
- Estrategias que inciten al desenvolvimiento de la competitividad mediante la ejecución de dinamismos.
- Gamificación

Si bien es cierto, se han incorporado diversos modelos pedagógicos que se centran en forjar las habilidades del estudiante al momento de atravesar el proceso metodológico de enseñanza – aprendizaje, las instituciones educativas pretenden crear conocimiento a través de la explotación tecnológica. De modo que, la forma de evaluar a los estudiantes varía con el pasar de los años, el rendir un examen de manera presencial ha sido sustituido.

Las evaluaciones que rinden los estudiantes son estructuradas en plataformas virtuales, donde se generan cuestionarios factibles y fáciles de responder, aplicando así nuevas metodologías evaluativas que pretenden medir el razonamiento lógico de los estudiantes más no su capacidad retenedora de información memorística.

Una de estas metodologías se centra en las e-actividades que han sido desarrolladas por las TIC, donde el ambiente educativo presencial migra a un ordenador y se genera un espacio virtual, fácil de manipular y que enseña al estudiante mediante juegos, videos, foros y conferencias nuevas alternativas de pensar a la educación (Rumiche y Solís, 2021).

Las TIC han traído consigo múltiples beneficios, pero no todo ha sido positivo, puesto que, en el apartado de la educación también se presentan aspectos negativos. Si bien es cierto que las e-actividades facilitan el desarrollo del conocimiento de los estudiantes, no obstante, existe la limitante que el acceso a internet aún no es universal, puesto que, algunos sectores de diversas comunidades no poseen este servicio, por ende, los sujetos no pueden acceder a una educación igualitaria (Parra y Mejía, 2022).

A nivel mundial existe un porcentaje notable de personas que desconocen acerca de las estrategias didácticas digitales, el contexto en el que se desarrollan ha limitado su capacidad de conocimiento acerca de la informática e internet, las condiciones precarias en las que viven exponen la otra cara de la educación, donde un cuaderno y un esfero son los únicos instrumentos que poseen diversas familias para adquirir conocimiento (Parra y Mejía, 2022).

En el contexto de lo expuesto anteriormente y adentrándose en la situación de las instituciones educativas, particularmente de la de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro, el modelo de educación trata de priorizar la interacción del estudiante con su entorno, fomentando un aprendizaje significativo y contextualizado. El rol del docente se centra en fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad, la colaboración y el aprendizaje significativo. De igual manera se asume como importante la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No obstante, el proceso de introducción de las TIC se enfrenta a desafíos como la falta de docentes capacitados para implementar estas tecnologías con un soporte pedagógico y metodológico, pero sobre todo obstaculiza el proceso la

infraestructura tecnológica limitada de algunas instituciones educativas públicas. Esta situación se agrava por las condiciones de pobreza y falta de accesos a recursos tecnológicos por parte de una importante proporción de los estudiantes, especialmente quienes residen en las zonas rurales.

Pero no solamente se evidencia, en la percepción de los docentes y estudiantes, una falta de utilización de las TIC en el entorno educativo de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro, sino que también existe una deficiente comprensión de los aspectos teóricos de varias asignaturas que reciben los estudiantes de segundo de bachillerato, particularmente en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Efectivamente, se ha observado que los estudiantes muestran dificultades en la comprensión de conceptos como: democracia, derechos humanos, participación ciudadana, justicia social, teoría del contrato social, teoría de la justicia y teoría de la democracia deliberativa. Esto se refleja en que una parte de los estudiantes presentan confusiones en las definiciones, dificultad para aplicar conceptos a situaciones reales, incapacidad para explicar las teorías, dificultad para relacionarlas con la realidad actual, facilidad en la credulidad de información falsa, dificultad para discernir entre hechos y opiniones.

Ante tales circunstancias, surge el interés por analizar la situación problemática expuesta en los párrafos anteriores y brindar un aporte en la solución de la misma. Para el efecto se ha considerado diseñar una estrategia didáctica basada en e-actividades para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes. De tal manera que el trabajo investigativo se establece a partir de la siguiente hipótesis investigativa:

La aplicación de las estrategias didácticas basadas en e-actividades permitirá que los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes mejoren su nivel de conocimiento de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Esta hipótesis va acompañada de la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles estrategias didácticas basadas en e-actividades se deberían aplicar para el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro?

De aquí se desprenden los siguientes objetivos de la investigación:

### **Objetivo general**

Diseñar una estrategia didáctica basada en e-actividades para el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro.

### **Objetivos específicos**

- Analizar los referentes teóricos y metodológicos sobre e-actividades como estrategia didáctica para el logro del aprendizaje significativo.
- Diagnosticar el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro.
- Evaluar la aplicación de estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro.
- Elaborar la estrategia didáctica basada en e-actividades para el desarrollo del aprendizaje significativo en la asignatura Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro.

La justificación de este trabajo investigativo reside en la necesidad de abordar y superar una serie de desafíos significativos que enfrenta la educación en la Unidad Educativa Los Andes del cantón Píllaro, especialmente en la asignatura de

Educación para la Ciudadanía. A pesar de los esfuerzos por promover un modelo educativo que prioriza la interacción del estudiante con su entorno y el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y la creatividad, persisten obstáculos importantes que limitan la efectividad de estos enfoques.

Entre estos, se destaca la introducción y el uso de las TIC en el proceso educativo, un aspecto crítico para la educación contemporánea pero que enfrenta barreras como la falta de capacitación docente en su aplicación pedagógica y metodológica, así como limitaciones en la infraestructura tecnológica de las instituciones educativas públicas. Estas limitaciones se agudizan por condiciones de pobreza y accesibilidad a recursos tecnológicos, especialmente entre estudiantes de zonas rurales.

Además, se ha identificado una problemática en la comprensión de conceptos importantes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, tales como democracia, derechos humanos y participación ciudadana. La falta de comprensión teórica y la dificultad para aplicar estos conceptos a situaciones reales señalan una brecha significativa en el aprendizaje significativo de los estudiantes, lo que subraya la urgencia de adoptar estrategias didácticas innovadoras que puedan abordar estas deficiencias de manera efectiva.

En este panorama, el diseño de una estrategia didáctica basada en e-actividades surge como una solución potencial para superar estos desafíos. La hipótesis de que la implementación de estrategias didácticas centradas en e-actividades puede mejorar significativamente el conocimiento de los estudiantes en Educación para la Ciudadanía no solo es innovadora sino también necesaria. Se plantea entonces la pregunta de investigación sobre que estrategias didácticas específicas basadas en e-actividades pueden ser más efectivas para lograr este objetivo.

La relevancia de esta investigación radica en su potencial para contribuir significativamente a mejorar la calidad de la educación en la Unidad Educativa Los Andes, ofreciendo un modelo replicable que puede ser adaptado a otras instituciones con desafíos similares. Al enfocarse en el diseño, implementación y

evaluación de estrategias didácticas que integran las TIC de manera pedagógica, este estudio no solo aborda una necesidad educativa inmediata, sino que también contribuye al cuerpo de conocimiento sobre la enseñanza y aprendizaje significativos en la era digital.

Finalmente, desde el punto de vista metodológico ¿de qué manera se condujo el proceso investigativo?

La investigación es de tipo pre-experimental longitudinal, en la que se consideró la participación de siete cursos de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa los Andes del cantón Píllaro. El proceso consistió en realizar una evaluación inicial del nivel de conocimiento de los estudiantes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, a través de la aplicación de un cuestionario de 10 preguntas evaluado sobre 10 puntos.

Posteriormente se aplicaron las e-actividades como estrategia didáctica para el logro del aprendizaje significativo, con el apoyo de la plataforma virtual de Moodle. Se establecieron 10 e-actividades para cada uno de los cursos, en las cuales se abordaron aspectos diversos como: el significado jurídico de los principios de igualdad natural y protección contra la vida, el principio de la igualdad expresado en el sufragio universal, formas de funcionamiento de la corrupción, la plurinacionalidad, fundamentos sociales del Ecuador, entre otros temas.

Al terminar la implementación de la propuesta didáctica basada en la utilización de las e-actividades se aplicó una evaluación final diseñada con la misma estructura de la inicial, direccionada a valorar la progresión del nivel de dominio de los conocimientos de los mismos estudiantes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Para el efecto se realizó un análisis estadístico descriptivo e inferencial sobre los resultados de las dos evaluaciones realizadas.

## CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

### 1.1. Aplicación de e-actividades en la educación

(Cabero y Palacios, 2021) en su investigación que trata sobre la valoración de la enseñanza tecnológica y virtual mediante las e-actividades expone cómo las e-actividades han ido modificando el método de enseñanza, puesto que, todo se traslada a un entorno virtual, donde, cada uno de los estudiantes desarrolla actividades en plataformas digitales. Además, establece la selección, tipología y análisis de las e-actividades.

En este artículo científico, las e-actividades se caracterizan por ser nuevas variables y competencias que utiliza el docente en un panorama virtual, teniendo como objetivo generar un entorno formativo de calidad y apropiación de conocimientos. Las e-actividades poseen distintas variables críticas que se inmiscuyen en el proceso de formación educativa de un estudiante, dichas variables se centran en el sentido de sociabilidad e interacción que deben conservar los sujetos.

El entorno tecnológico y las herramientas de comunicación que emplean las e-actividades se definen como las bases para forjar y sustentar el conocimiento en un apartado virtual, donde se busca impregnar un ambiente activo, participativo y colaborativo para el estudiante, de modo que, todo esto se centra completamente en el aprendizaje y no sólo en la enseñanza. Es importante que los nuevos recursos tecnológicos que se utilizan en la educación giren en torno al proceso de aprendizaje del estudiante.

Por otro lado, (Silva, 2017) en su artículo científico que trata sobre un modelo o metodología de enseñanza basado en e-actividades facilita información acerca de los *Learning Management Systems* (LMS), los cuales son espacios virtuales formativos para el aprendizaje. En este artículo se analiza como la cátedra tácita es una nueva invención tecnológica en la docencia, en este existe una migración del modelo tradicional de formación hacia un espacio o entorno digital.

En el proceso de enseñanza – aprendizaje existen nuevos aprendices, mismos que se encuentran familiarizados con el mundo tecnológico, se han formado y han crecido de la mano con la tecnología, por esta razón, poseen mayor facilidad para acceder a la información, conocimiento e ideales, su paradigma se centra en la interactividad y sociabilidad a través del vínculo con la comunicación y el internet, en otras palabras, la tecnología es el hábitat natural de la nueva generación de jóvenes.

Para los jóvenes estudiantes es mucho más fácil adquirir conocimientos mediante la aplicación de las nuevas tecnologías que de la manera tradicional, por ende, las e-actividades son consideradas por el docente como un inclusivo modelo pedagógico que enriquece a la mentalidad del sujeto, pues el dinamismo se enfoca en un entorno virtual y se crean actividades que el joven desarrolla con facilidad en su hábitat natural.

- **¿Qué son las e-actividades?**

La tecnología ha dado grandes pasos en el camino de la educación y poco a poco desplaza a la metodología tradicional de la enseñanza, el surgimiento de nuevos implementos digitales que facilitan las acciones del ser humano ha permitido generar una migración en el ámbito académico puesto que, la información ya no solo se encuentra en libros físicos o bibliotecas municipales, ahora existen espacios digitales donde se almacena toda clase de información y conocimiento que es de gran utilidad para las personas (Martín y López, 2012).

Entre los nuevos avances metodológicos de la educación se encuentran las e-actividades, que se definen como actividades o tareas desarrolladas por los estudiantes en un contexto digital; éstas pueden ser de carácter individual o grupal, mismas se redireccionan a la finalidad de obtener un aprendizaje concreto y específico de un determinado tema. A partir de esto, se forja un vínculo que une el aprendizaje y enseñanza en línea, es decir, es una metodología nueva que posee un paradigma centrado en la relación enseñanza – aprendizaje digital o virtual (Villalustre y Del Moral, 2011).

Para (Cabero y Roman, 2006) las e-actividades son desarrolladas en entornos virtuales, así también Coello (2021) señala que las e-actividades:

Enfatizan a la recolección de actividades que se instauran con el objetivo de alcanzar resultados óptimos de aprendizaje. Esto por medio de acciones donde los docentes desarrollan competencias y habilidades que se apoyan en una sistemática autónoma que buscan promover el aprendizaje significativo colectivo o individual (p.6).

Varias de las actividades que son desarrolladas a través de entornos digitales o virtuales se denominan como e-actividades, éstas mantienen grandes ideales de por medio, puesto que, son planteadas para alcanzar objetivos específicos entorno a la educación presencial, a distancia o en un espacio virtual. Las e-actividades logran forjar en el estudiante varias competencias vinculadas a la materia que se encuentren cursando en el ámbito académico.

Las e-actividades tienden a ser similares a las actividades que se plantean en los sílabos de las instituciones para impartir la enseñanza presencial, se centran en metas y logros que pueden ser alcanzados en un tiempo determinado y que su principal objetivo busca implantar en la subjetividad de los alumnos nuevos conocimientos y especialmente, imponer nuevos mecanismos de enseñanza que desplacen a los métodos antiguos implantados en la sociedad. Las e-actividades son consideradas como fuentes dinámicas alternativas que se presentan en la web (Martín y López, 2012).

Las e-actividades desempeñan funciones relevantes para la educación del estudiante, de este modo (Cabero, 2013) señala diversas ocupaciones, tales como:

- Contenido claro y preciso, buscan que el educando tenga un panorama limpio y sobre todo amplio de conocimiento.
- Transferencia y emisión de información de forma correcta, esto varía acorde al contexto en el cual se desarrollen las e-actividades.

- Las e-actividades profundizan los temas expuestos en una determinada asignatura, los cuales serán transmitidos de forma tradicional, es decir, el estudiante y docente se encuentran frente a frente para desarrollar el proceso enseñanza – aprendizaje.
- Se adquiere nuevo vocabulario y la comunicación mejora en el educando.
- El educando consigue tener una mejora en la socialización, desarrolla actitudes interpersonales, su mentalidad cambia y se transforma en un ente participativo del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Los conocimientos adquiridos en clase y en el espacio virtual pueden ser aplicados en la vida profesional de estudiante.
- Fomenta la participación del estudiante en las actividades planteadas.
- Explora nuevas y determinadas capacidades para que el estudiante se centre en forjar autonomía.

### **Características de e-actividades**

Las e-actividades son importantes en la actualidad, el desarrollo de las TIC ha sido favorable para el ámbito académico, por lo cual, se generan opciones que permiten la mejora en el proceso de enseñanza – aprendizaje, (Rodríguez e Ibarra, 2011) plantean las siguientes características de las e-actividades:

- Buscan ser dinámicas y captar la atención de los estudiantes, a través de estas, los jóvenes ponen en juegos sus destrezas y habilidades emocionales y cognitivas, a la vez que ellos buscan implantar soluciones a las temáticas expuestas, lo que representa que ponen de manifiesto su capacidad de razonamiento.
- Utilizan a la gran red de redes denominada internet para la ejecución del proceso educativo, pues a través de la web se crean espacios para publicar información, generar debates en línea, entre otros. Un ejemplo de esto con las plataformas virtuales que se vinculan con instituciones como colegios, escuelas y universidades.

- Utilizan programas que se encuentran en el navegador para realizar proyectos en línea, mapas conceptuales, videos, audios, infografías, portafolios virtuales, entre otros.
- Parten desde lo básico a lo complejo, pues poco a poco van forzando a los jóvenes a desarrollar sus capacidades mentales y su razonamiento lógico.
- Permiten desarrollar actividades individuales y grupales en un espacio virtual.
- Ofrecen un entorno interactivo, que inmiscuye la información, conocimiento y aprendizaje para los estudiantes. La principal meta gira en torno a la idea de que se facilite el proceso de la enseñanza.
- Son similares a los dinamismos que se ejecutan de forma presencial, pero esta vez se trasladan a la web.
- Crean canales interactivos entre docentes y estudiantes.
- Responden a finalidades como: la motivación del estudiante o receptor hacia la materia, la interactividad y las actividades dinámicas despertarán el interés del sujeto para descubrir nueva información y conocimiento; las bases formativas que serán útiles para que el estudiante alcance y cumpla los objetivos planteados durante el proceso; los resultados del proceso, el método de evaluación en el ambiente virtual, pues se crean nuevos mecanismos para apreciar el esfuerzo del estudiante y su conocimiento.
- Su diseño es cauteloso, cuidadoso y llamativo, para conseguir un alto consumismo del estudiante hacia la materia o conocimiento impartido.
- Se presentan en esquemas.
- Varían acorde a la clase de conocimiento que se busque transmitir en el aula de clase.
- Buscan conseguir un aprendizaje autónomo y significativo para el estudiante.
- Fomentan el uso de la tecnología en los estudiantes.
- Ayudan a los sujetos a manejar de forma correcta la tecnología.
- La forma de impartir conocimiento parte de lo virtual a lo lógico, es decir, mientras el estudiante desarrolle las actividades en el entorno digital se incrementará su nivel de razonamiento, por ende, gestiona en su memoria el conocimiento en base a juegos digitales.

- No pretenden desplazar al 100 % a la educación tradicional, por el contrario, buscan transformarse en un apoyo para ayudar a la enseñanza y facilitar el proceso entre el docente y estudiante.

Para (Castro, 2023) otras características que se deben tomar en cuenta son las que se desglosan a continuación:

- Se centran en los procesos que atraviesa el estudiante, más no sólo en el resultado.
- Buscan ser realistas, globales y que reten al estudiante a desarrollar su capacidad cognitiva.
- Integran diferentes competencias, habilidades e información.
- Fusionan diversos tipos de estrategias didácticas.
- Facilitan la construcción del conocimiento y desarrollo mental del estudiante.
- Utiliza contextos reales del ámbito laboral en los cuales el estudiante se verá como principal protagonista.
- Empodera al estudiante para que forje su conocimiento e investigue y despeje sus dudas.
- Busca plantear métodos de evaluación dinámicos para que el estudiante pierda el temor las pruebas físicas.
- Implanta la retroalimentación de los conocimientos del estudiante.
- Protege al medio ambiente, pues se disminuye el uso del papel y las evaluaciones son tomadas por plataformas virtuales.
- No pretende contener el pensamiento de los estudiantes, sino que, por el contrario, explota cada una de sus habilidades.
- El educando desarrolla la habilidad de trabajo bajo presión, puesto que, se establecen diversos tiempos para la entrega de actividades.
- Estimulan el aprendizaje autónomo del estudiante.
- Incitan a la profundización de nuevos conocimientos, por medio de las herramientas tecnológicas.
- Fomentan el uso de los procesos cognitivos en los diversos escenarios que se desenvuelve el estudiante.

- Buscan ejecutar actividades encaminadas a la reflexión del estudiante.
- Las e-actividades promueven a los estudiantes a la formulación de incógnitas que serán resueltas en base al desarrollo de estas.
- Estimulan el debate entre participantes del curso virtual, las opiniones de cada uno de los integrantes de un grupo son relevantes para la creación de aprendizaje continuo.
- Desarrollan pedagogías que ayuden al individuo a expresar sus sentimientos, pensamientos o ideales.
- Pretenden promover la organización de tiempo, trabajo y actividades.
- Contrastan la información obtenida con anterioridad con los nuevos conocimientos para cumplir los objetivos planteados inicialmente.
- Colocan en la realidad virtual problemáticas que se suscitan en la sociedad global.

Las e-actividades despiertan el rol activo que debe tener un individuo frente a la apropiación de nuevos conocimientos, gracias a que el docente se encarga de emitir y gestionar la información pertinente para el espacio formativo de la parte receptora. Es de vital importancia asumir que el estudiante se encontrará cursando un proceso que evidencie el grado de complejidad o facilidad en la realización de tareas o actividades, sean éstas virtuales o presenciales (Marcano et al., 2020).

### **Modelo y etapas de las e-actividades**

Las e-actividades se centran en la interrelación entre el estudiante y los recursos virtuales, mientras tanto que el contenido es instaurado en una plataforma establecida de la web para que el sujeto desarrolle sus habilidades resolviendo y ejecutando las actividades expuestas con anterioridad, bajo un tiempo determinado. Existen etapas que deben ser tomadas en cuenta a la hora de instaurar e-actividades en la web, para (Marcano et al., 2020) estas etapas son las que se describen a continuación:

### Etapa No.1: Motivación y accesibilidad al sistema

En este primer punto, se determina que la capacidad social y emocional debe desarrollarse poco a poco, el sujeto receptor debe aprender juntamente con el docente emisor mediante actividades planteadas en línea. Así mismo, la constante comunicación entre ambas partes es fundamental para que el alumno decida asumir un papel participativo en la asignatura.

La motivación y accesibilidad permite exponer los primeros pasos a seguir para conseguir una experiencia placentera para el estudiante y conoce el ambiente digital en el cual va a trabajar. Se presenta, explora y despierta la curiosidad de los individuos que van a utilizar las e-actividades en su proceso de enseñanza.

### Etapa No.2: Socializar en línea

Las e-actividades incorporan a sus metas el envío y la recepción de mensajes en línea, donde cada participante se podrá conectar de forma dinámica y sencilla con el resto de los participantes, así también, podrá interactuar con el docente para despejar dudas y entregar tareas, evaluaciones, entre otros.

Propicia el aprendizaje y trabajo cooperativo, pues los estudiantes pueden ejecutar actividades grupales en los espacios virtuales apoyándose de plataformas como *Zoom*, *Moodle*, *Gmail*, entre otros. De esta forma, los estudiantes pueden conectarse entre sí y trabajar desde la comodidad de su hogar. Busca instaurar en la mente de los sujetos la importancia de la ayuda, reciprocidad y equidad entre cada participante (Cabero y Palacios, 2021).

Desarrollar ambientes laborales sanos y correctos serán muy importantes para saltar al ámbito profesional, adaptarse a las situaciones y problemas es clave para la resolución de situaciones que aparecerán en la vida, la clave del éxito se centra en la relación que mantengan los sujetos dentro de un grupo de trabajo.

### Etapa No. 3: Intercambio de información

A través del intercambio de información se busca diseñar e-actividades que contengan diversos roles y metas a cumplir, las cuales son asignadas para cada uno de los participantes de los sistemas virtuales, con el fin de que conozcan lo que deben realizar y cómo ejecutarlo. Adicionalmente incita a buscar métodos para resolver problemática mediante la interactividad entre los alumnos.

### Etapa No. 4: Forjamiento y construcción de nuevo conocimiento e información

Cada participante está listo para reflexionar a través de las e-actividades planteadas. Desarrollar cada ítem señalado por el docente ayudará al estudiante a recordar la materia y el conocimiento, se presentarán dudas e incógnitas a resolver, mismas que serán despejadas por el docente a través de la retroalimentación y el apoyo continuo.

### Etapa No. 5: Desarrollo

El alumno acepta y conoce su papel en el proceso que existe entre la enseñanza y el aprendizaje y está listo para desarrollar cada una de las e-actividades implementadas en plataformas educativas virtuales, el sujeto asume responsabilidades frente a la naciente de problemas y lidera discusiones, mejorando así su canal difusivo comunicacional.

Además, se promueve la reflexión de cada sujeto, puesto que, la información expuesta por el profesor en el salón de clase será evaluada en las plataformas virtuales. De este modo, el estudiante traslada todo lo aprendido a las e-actividades virtuales. Mediante los diversos mecanismos de metacognición se pretende dar luz al aprendizaje significativo (Maina, 2020).

## **Experiencias positivas y negativas de utilizar e-actividades**

El uso de las tecnologías desarrolladas con el pasar de los años ha sido beneficioso para el hombre, pero esto ha traído consigo diversas ventajas y desventajas para la sociedad en sí. El uso de las TIC ha facilitado la vida de las personas, dado que los aparatos electrónicos y las redes de telecomunicación desarrolladas han permitido acortar la distancia y comunicación entre las personas, evidenciando lo grandioso que ha sido el desarrollo tecnológico en el mundo. Pero estas ventajas no solamente se han observado a nivel general, sino que también de manera particular en el ámbito académico o educativo también existen sus aspectos positivos y negativos (Cabero y Román, 2006).

Las e-actividades llegaron al mundo para quedarse, las TIC fueron incorporadas a la impartición de conocimientos, de modo que, facilitaron diferentes aspectos educativos, algunas de las características ya sean negativas o positivas de las e-actividades planteados por (Luo et al., 2017) son las siguientes:

Entre los aspectos positivos se destacan los siguientes:

- Mejora el aprendizaje de los estudiantes a través del uso de plataformas web.
- Se establece un seguimiento significativo a la materia impartida en el aula de clase a través del espacio digital.
- La metodología de la enseñanza – aprendizaje varía, se fusiona el apartado tradicional con el digital y los nuevos avances tecnológicos.
- El estudiante se siente satisfecho con el aprendizaje adquirido y las nuevas dinámicas que utilizan los docentes para impartir conocimiento.
- Innovación tecnológica en la educación, a través de e-actividades se puede generar información y crear contenido que beneficie al estudiante.
- Mejora y crea un vínculo en la relación entre el profesor y el alumno, no sólo podrán dialogar en el aula de clase, sino que el aula virtual será otro espacio para despejar dudas.
- El estudiante y docente mejoran el uso de la tecnología a través de la manipulación de las plataformas virtuales.

- El sujeto no se aburre a la hora de realizar tareas o actividades comunes.
- Despierta la curiosidad y el deseo investigativo de los estudiantes, pues la información se encuentra en la web y un simple clic desprenderá un amplio mundo de conocimiento.
- La tecnología ya no se convierte en un peligro o distracción para el estudiante, sino se transforma en un apartado que propicia dinamismo y efectividad en su ejercicio pedagógico.

En cuanto a los aspectos negativos, se pueden indicar los siguientes:

- El uso excesivo de la tecnología en la educación puede afectar la salud emocional de los estudiantes.
- Se crea una carga excesiva de dinamos ya sea dentro del salón de clase y fuera del mismo.
- Estudiantes dependen de las e-actividades para adquirir conocimiento, la información impartida de forma presencial por el docente no será procesada de la misma forma por el sujeto.
- Las plataformas digitales por las cuales se presentan las e-actividades pueden transformarse en canales difusores de acoso, maltrato o *cyber* acoso.
- No todas las personas tienen acceso a la tecnología, por lo cual, el aprendizaje del estudiante se vería afectado y estancado.
- Se exige a los estudiantes y se presenta un ambiente de presión a los sujetos que se encuentran atravesando el proceso pedagógico.
- Dificultad para los estudiantes a la hora de manejar la tecnología.
- Ausencia del docente en la formación académica de los estudiantes.
- Estudiantes poseerán menor tiempo para realizar sus actividades extracurriculares.

Si bien es cierto, las e-actividades benefician a la educación, pero también pueden transformarse en un arma en contra del sistema educativo, puesto que, no todas las personas poseen acceso a internet, de modo que, solo se generan atrasos para los estudiantes (Luo et al., 2017).

La pandemia fue el claro ejemplo de los beneficios y experiencias positivas y negativas de las e-actividades, por un lado, se encontraba la alternativa de usar a las TIC para impartir conocimiento y emitir clases de forma virtual, sin embargo, no todos pudieron gozar de los beneficios de las e-actividades, puesto que, las condiciones o el contexto en el cual habitaban algunos estudiantes no fue el apropiado para ser partícipes de estas estrategias pedagógicas (Parra y Mejía, 2022).

Muchos de los estudiantes se han visto beneficiados y consideran que las e-actividades deben ser implementadas en toda clase de institución, pero otros creen que, aún gran parte de la comunidad no está lista para estos desarrollos tecnológicos, no existen circunstancias igualitarias para los seres humanos y el internet no está al alcance de muchos (Parra y Mejía, 2022).

La implementación de e-actividades en el contexto educativo ha mejorado el nivel académico del estudiantado, pues las estrategias dinámicas que se ven instauradas en el mundo digital o virtual ayuda al sujeto a adentrarse más a fondo con la materia a estudiar, el relacionar la metodología tradicional con el ámbito virtual abre un mundo de infinitas posibilidades investigativas para los alumnos que son considerados una hoja en blanco, en la cual se debe impregnar toda clase de conocimiento.

### **Migración: De las actividades a las e-actividades**

De lo tradicional a lo digital, muchas de las instituciones han planteado nuevas obligaciones con respecto a la adecuación de los nuevos recursos tecnológicos, por ende, han desarrollado plataformas virtuales que complementen la información expuesta en el aula de clase, actividades comunes que se ejecutan de forma presencial son elaboradas de forma digital (Rumiche y Solís, 2021).

Para (Sanz y Zangara, 2013) existen diversas actividades pedagógicas que se manejan en la educación presencial y virtual. Las actividades desarrolladas con medios no “e” son:

- Actividades desarrolladas en el aula de clase.
- Son de modalidad presencial.
- No utilizan recursos tecnológicos.
- Su metodología se centra en lo tradicional, hoja, lápiz y memorización de conocimientos, el docente tiene la razón.
- Tienen una previa planificación y son desarrolladas para ejecutarse de forma sincrónica.
- Uso de pizarra y marcadores para explicar conocimientos.
- Talleres y trabajos elaborados en clase y las tareas se presentan al día siguiente en el horario escolar.

Las actividades desarrolladas con medios “e” son:

- Se desarrollan en el aula de forma presencial y virtual.
- Utilizan recursos tecnológicos y dispositivos electrónicos, ya sea en el aula de clase o fuera del horario escolar.
- Fusiona la metodología de la enseñanza tradicional con la digital.
- Crea una era de conocimiento presencial y digital, donde el estudiante interactúa y aprende a través de plataformas virtuales.
- Se utilizan recursos como la navegación en la web, los hipertextos, la multimedialidad, simulación, entre otros.
- Desarrollo de actividades sincrónicas y asincrónicas.
- La cantidad de información acerca de un determinado tema será medida en base a la indagación del estudiante y al razonamiento de este para seleccionar la calidad de lo consultado en la web.
- Las clases presenciales tienen acceso a internet.
- Piensa en las habilidades del estudiante a la hora de manejar dispositivos electrónicos para realizar e-actividades.

Por su parte, las actividades mixtas son:

- Fusionan las actividades mencionadas anteriormente.
- La educación se expande a espacios digitales dentro y fuera de la institución educativa.
- Se realizan actividades que surjan en el aula de forma presencial y sean culminadas en plataformas digitales.
- La relación espacio – tiempo cambia, pues los educandos tendrán que desarrollar actividades fuera del horario establecido comúnmente en las escuelas, universidades o colegios.
- Se pueden ejecutar en el domicilio de cada educando.

### **E-actividades**

- Se desarrollan completamente en espacios virtuales.
- Piensan en la utilización de espacios virtuales que ayudan a la educación de los estudiantes.
- Trabajan bajo la supervisión de un docente.
- El docente revisa las actividades realizadas en el entorno digital.
- Tanto estudiantes como docentes tienen el acceso a comentar y dejar impregnadas sus dudas en el contexto digital.
- Estas comúnmente se desarrollan en actividades o estudios a distancia.

### **1.2. Estrategias didácticas en la educación**

(Sandoval, Mandolesi y Cura, 2013) realizaron una investigación que se centra en las nuevas estrategias didácticas que sirven para enseñar la asignatura de Química en la educación superior, donde expusieron el valor significativo que poseen las estrategias didácticas en la formación educativa de un estudiante, puesto que, el correcto uso y aplicación de estas generan saberes y conocimientos activos en los estudiantes, así también, en la actualidad, los roles del educar y del educando han ido variando poco a poco.

En estos tiempos, el educador debe crear y fomentar ambientes de aprendizaje donde los alumnos sean empujados a buscar y crear conocimiento a través de actividades elaboradas por el mismo docente, más no salvaguardar un método tradicionalista, donde se mantenía el mismo modelo de enseñanza memorística. Del mismo modo, el educando también acoge un rol significativo y activo en la metodología de la enseñanza – aprendizaje. Los estudiantes no únicamente deben asimilar la información generada por el docente, sino, por su parte, indagar información para la construcción de su propio proceso de aprendizaje, al mismo tiempo que apropiarse de aspectos como: reflexivo, creativo, crítico, investigador, entre otros.

Aprender a través de las experiencias o problemáticas también se ha catalogado como una de las estrategias que los autores del artículo científico utilizaron en su investigación, de modo que, aplicaron dicha estrategia en el programa de materia a analizar, esta posee cinco pasos fundamentales, los cuales son: la introducción, donde se presenta el problema; desarrollo, que involucra la identificación de las necesidades que posee el alumno para resolver el problema; la búsqueda de información; la culminación y la autoevaluación.

Este proceso empuja a cada alumno a resolver una problemática y encontrar resultados favorables para la respectiva solución, de modo que, el aprendizaje basado en problema se organiza en base a problemas que se dan en la realidad. El objetivo de este artículo científico es la generación de estrategias de resolución, mismas que se dan en base a la reflexión del propio conocimiento del alumno.

Las estrategias didácticas son determinadas por el docente, pues se consideran como actividades, métodos, formas y diseños dinámicos que emite una persona para que otra adquiriera nueva información, tienden a ser toda clase de acciones pedagógicas y llamativas implementadas en el sistema académico, como menciona Silva (2017):

El estudiante se transforma en el centro de atención en el aprendizaje basado en actividades, pues se caracteriza por adquirir un papel

protagónico y activo, así como adoptar el rol de desarrollar un aprendizaje más colectivo y menos individual, habilidades que serán de gran utilidad no sólo en la vida estudiantil sino también en lo profesional (p. 7).

Las estrategias didácticas son establecidas como guías para cumplir con un silabo implementado en las instituciones educativas, buscan alcanzar metas de aprendizaje pedagógicas por parte de los educandos, en otras palabras, pueden ser determinadas como procedimientos flexibles utilizados por el docente dependiendo las circunstancias en las que se desarrolle, para complementar, como señalan Medina y Verdejo (2020):

El uso de nuevas metodologías o sistemáticas que se centren en la autenticidad sirven como guías para conseguir el desarrollo y metas de estrategias de enseñanza que se centren en resolución de problemáticas en ámbitos profesionales presentes en la sociedad, la aplicación de estos permite orientar a los jóvenes en la vida diaria (p. 241).

Las estrategias didácticas son preparadas con anterioridad y van acorde al nivel educativo del estudiante, las estrategias didácticas son formas exclusivas que el docente maneja en el aula de clase, dentro o fuera de la misma. Así también, los estudiantes poseen un tiempo respectivo para su preparación y aprobación, pues se toma en cuenta aspectos como: el tipo de materia a estudiar, el número de estudiantes a cursar la asignatura, los contenidos presentes en la materia y la forma de evaluación académica.

Las actividades más adecuadas para adquirir conocimientos son aquellas que orillan a los estudiantes a indagar, cuestionarse y experimentar acerca de la vida misma. Así también, aquellas que plantean fusionar los conocimientos adquiridos a lo largo de la vida con las nuevas decadencias informacionales que surgen conforme va aprendiendo y descubriendo el mundo. Esto favorece al desarrollo de un aprendizaje autónomo y competencial, donde el sujeto busca crecer para sí mismo y generar nuevas habilidades, que serán de gran utilidad. El trabajo grupal también forma

parte de las actividades adecuadas para incrementar el desarrollo cognitivo de forma colectiva, dejando de lado los estereotipos egoístas y tradicionalistas (Martín y López, 2012, p. 23).

### **Características de las estrategias didácticas**

Las estrategias didácticas ayudan a la educación, ya sea de forma presencial o virtual, de modo que, es importante desglosar algunas de las características relevantes que plantea (Bravo y Varguillas, 2015) en torno a estas:

- Gracias a las estrategias didácticas el aprendizaje se transforma en un apartado eficaz, eficiente y dinámico para el emisor y receptor de información.
- El docente se implica más a fondo en las actividades a desarrollar, pues es considerado como el guía base para que los sujetos adquieran y entiendan la información.
- Los estudiantes adquieren información y autonomía a través de las estrategias didácticas, además, se transforman en seres capaces de generar nuevas estrategias que faciliten la apropiación de información.
- Mejoran la interrelación entre el emisor y receptor, en este caso entre el docente y el educando.
- Buscan desarrollar el razonamiento lógico de los individuos.
- Forjan sus bases en objetivos cortos y complejos.
- Desarrolla el aprendizaje colaborativo de los estudiantes y la acción individual que pueden tener frente a los problemas.
- Son útiles para la difusión de información.

### **Aprendizaje colaborativo**

El aprendizaje colaborativo y cooperativo promueven el trabajo en grupos pequeños para alcanzar metas compartidas de aprendizaje. Según los expertos, en el nivel de educación secundaria estas metodologías estimulan que los estudiantes interactúen, se apoyen mutuamente y sean corresponsables de su propio

aprendizaje y el de sus compañeros, cultivando valores como el respeto, la empatía y la solidaridad.

La pandemia de COVID-19 ha puesto de manifiesto la importancia de combinar estas metodologías con las TIC en la enseñanza secundaria. Ante el cierre de escuelas, docentes y alumnos se vieron forzados a adoptar escenarios en línea, resaltando la necesidad de implementar prácticas pedagógicas efectivas que faciliten el aprendizaje remoto colaborativo. Investigaciones recientes sugieren que las metodologías colaborativas/cooperativas con TIC pueden ser un modelo eficaz, siempre que se seleccionen estrategias adecuadas, haya seguimiento docente, evaluación continua y formación del profesorado en su aplicación.

Cuando se implementan correctamente, promueven la interdependencia positiva, responsabilidad individual/grupal, retroalimentación y apoyo mutuo, conduciendo a aprendizajes significativos y desarrollo de habilidades sociales clave (Acosta-Corporán, 2020).

### **Aprendizaje por descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento es un enfoque pedagógico constructivista que promueve que los estudiantes de educación secundaria adquieran conocimientos y habilidades a través de la exploración guiada y la interacción directa con experimentos y actividades prácticas. En este método, los conceptos y principios no se presentan de forma expositiva por el docente, sino que los propios alumnos deben descubrirlos por sí mismos mediante la observación, el análisis de datos, la formulación y comprobación de hipótesis.

En el contexto actual, donde la pandemia por COVID-19 obligó a reinventar los escenarios educativos, el aprendizaje por descubrimiento apoyado por las TIC demuestra ser un modelo didáctico eficaz para mejorar la comprensión conceptual de asignaturas como física en la secundaria. Las investigaciones analizadas muestran que esta metodología fomenta un aprendizaje significativo, aumenta la motivación de los estudiantes y permite desarrollar habilidades científicas como el

pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la responsabilidad individual (Castillo, Giraldo y Zapata, 2020).

### **Aprendizaje basado en proyectos**

El modelo de aprendizaje basado en proyectos (ABP) parte de una revisión profunda del concepto y finalidades de la educación en el siglo XXI. El ABP es una estrategia educativa que busca superar el modelo de aprendizaje mecánico y memorístico tradicional en la educación secundaria. Consiste en plantear a los estudiantes una problemática o tema de interés real para que trabajen de forma colaborativa en grupos en un proyecto que dé solución a esa situación. Los alumnos deben diseñar y ejecutar el proyecto siguiendo pautas iniciales del docente, donde cada uno tiene un rol individualizado, pero con objetivos comunes. Esto les permite aplicar los conocimientos adquiridos sobre un producto o proceso específico para resolver problemas prácticos del mundo real (Acosta-Corporán, 2020).

El ABP se trata de un proceso que integra una fundamentación teórica renovada sobre el rol de la educación, el vínculo con agentes externos, el alineamiento curricular, el desarrollo de proyectos aplicando el ABP de manera continua y una evaluación formativa auténtica y participativa. El desarrollo práctico se lleva a cabo mediante proyectos amplios e integradores del ABP que abarquen investigación, aprendizaje colaborativo, procesos creativos, etc. (Salido-López, 2020).

Cabe destacar que el ABP se centra en la realización de un proyecto educativo integral, mientras que el aprendizaje basado en problemas se limita al tratamiento de un problema concreto. Ambas metodologías comparten el aprendizaje activo y colaborativo, pero el ABP tiene un espectro de aplicación más amplio.

### **Aprendizaje basado en problemas**

En este enfoque el estudiante aprende acerca de un determinado tema a través de los errores y problemáticas vigentes establecidas en la sociedad. Puesto que, la motivación nace en base a la caída del sujeto y así se ejecuta un proceso

pedagógico, donde el individuo busca percibir las razones de su error y corregirlo. Algunas de las competencias que el sujeto desarrolla son las que se menciona – (Baque y Portilla, 2021):

- Capacidad de razonamiento para resolver situaciones negativas y positivas presentes en el estudiante.
- Métodos de estructuración y planeación en el planteamiento de soluciones.
- Aptitudes de investigación y organización de tiempo.
- Toma de iniciativa para resolver conflictos, pues busca salir del laberinto en el cual se encuentra.
- Aplicación de toda clase de conocimiento adquirido en el desarrollo de una materia específica.

Baque y Portilla (2021) con respecto al estudio de casos señalan que este apartado consiste en emitir e incorporar una serie de situaciones, casos o acciones que vayan describiendo poco a poco una problemática que tenga similitud con la realidad a la que se enfrenta un estudiante, algunas de las competencias que desarrolla el sujeto en esta estrategia didáctica son las siguientes:

- Habilidad para determinar la causa principal por la cual se generó un determinado problema.
- Análisis de todos los elementos expuestos en una problemática.
- Se utiliza el cerebro colectivo.
- Análisis de las diferentes alternativas o caminos a seguir para resolver un problema.

### **Modelo TPACK**

El modelo TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) fue propuesto por Mishra y Koehler en 2006. Surge de la intersección de tres tipos de conocimientos fundamentales que los docentes deben poseer: el conocimiento disciplinar (CK - Contenido), el conocimiento pedagógico (PK - Pedagogía) y el

conocimiento tecnológico (TK - Tecnología). La intersección de estos tres conocimientos da lugar a tres nuevos tipos de conocimientos:

Conocimiento Pedagógico del Contenido (PCK): Comprensión de cómo enseñar un contenido disciplinar específico de manera efectiva.

Conocimiento Tecnológico del Contenido (TCK): Comprensión de cómo la tecnología y el contenido se relacionan e influyen mutuamente.

Conocimiento Tecnológico Pedagógico (TPK): Conocimiento de cómo la tecnología puede facilitar o limitar ciertas estrategias pedagógicas.

El núcleo del modelo TPACK es la intersección de los tres conocimientos base (CK, PK y TK), dando como resultado el Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido, que implica la habilidad de integrar la tecnología de manera significativa en la enseñanza de un contenido disciplinar específico, utilizando estrategias pedagógicas apropiadas.

Según Mishra y Koehler (2006), el TPACK es fundamental para que los docentes puedan diseñar e implementar e-actividades efectivas que promuevan el aprendizaje significativo. Mediante este marco, los docentes pueden seleccionar tecnologías que mejor representen y transmitan los conceptos disciplinares (TCK), utilizar estrategias pedagógicas apoyadas en tecnología para facilitar la construcción de conocimientos (TPK), e integrar de manera coherente el contenido, la pedagogía y la tecnología en e-actividades alineadas con los objetivos de aprendizaje (TPACK).

Diversos estudios (Chai et al., 2013; Koh et al., 2014; Voogt et al., 2013) han demostrado que los docentes con un alto nivel de TPACK tienden a diseñar e-actividades más significativas, auténticas y centradas en el estudiante, favoreciendo así el aprendizaje profundo y duradero.

Por lo tanto, en el marco de una estrategia didáctica basada en e-actividades, el modelo TPACK se presenta como un referente teórico de utilidad para orientar la

integración efectiva de la tecnología en el diseño e implementación de dichas actividades, con el fin de promover el aprendizaje significativo.

### **1.3. Aprendizaje significativo en la educación**

Este aprendizaje es esencial para la adquisición de conocimientos, así lo expone (Roa, 2021) en su investigación que trata sobre cómo es importante el aprendizaje significativo en la elaboración de conocimiento autónomos y nuevos, se generan las características y la naturaleza del aprendizaje significativo en el aula de clases, además pretende denotar los aspectos positivos que se derivan de la vinculación del conocimiento previo adquirido con el conocimiento nuevo.

Este artículo científico publicado en la Revista Científica de FAREM – Estelí desglosó información como la definición del aprendizaje significativo y la conceptualización pertinente y aplicable de este aprendizaje en el ámbito educativo, los jóvenes poseen conocimientos que han logrado asimilar en base a sus experiencias y estos pueden vincularse con los nuevos saberes que imparten los docentes.

Las experiencias previas de los estudiantes son importantes y tienden a catalogarse como el punto de partida para iniciar un aprendizaje superior al adquirido anteriormente. El cúmulo de ideales se ubica en la estructura cognitiva del sujeto, guardándose y procesándose para ser utilizado posteriormente. La estructura cognitiva que posee el ser humano y en este caso el estudiante es trascendental a la hora de darle sentido al objeto de estudio. Es preciso elaborar e impregnar materiales de aprendizaje que no sólo se centren en el programa de estudio, sino también, se vinculen con el procesamiento mental del ser humano, de modo que, pueda aprender y recordar lo aprendido.

Este tipo de aprendizaje es considerado como la fusión existente entre un nuevo conocimiento y un conocimiento preexistente en la memoria del ser humano. Cuando un sujeto va aprendiendo nueva información siempre tiende a relacionarla con cosas que lo rodean o con situaciones que ha afrontado a lo largo de su vida,

por lo que, en base a la fusión que se genera se produce un conocimiento nuevo y propio, el cual es considerado como reflexivo y propio, adquirido a través de un hecho empírico (Colorado y Gutiérrez, 2016).

Para obtener un aprendizaje significativo es necesario atravesar un proceso en el cual se ajustan ideales adquiridos con anterioridad con nuevos pensamientos expuestos, de modo que, se reconstruyen ambas premisas y surge dicho aprendizaje. La estructura de los conocimientos previos condiciona a las nuevas experiencias y, por ende, estos modifican a los anteriores con la finalidad de generar ideas nuevas (Baque y Portilla, 2021).

### **Características del aprendizaje significativo**

Es una forma de aumentar el conocimiento del estudiante, (Colorado y Gutiérrez, 2016) exponen las características más importantes:

- Existe una notable relación y fusión entre conocimientos previos adquiridos con los nuevos.
- La información nueva que adquiere el estudiante es reajustada y enriquece a los antiguos conocimientos del sujeto.
- El estudiante entiende favorablemente la información brindada por el docente.
- Los conocimientos adquiridos pueden ser utilizados en varias situaciones o contextos determinados.

### **Beneficios del aprendizaje significativo**

Para (Sandoval et al., 2013) el aprendizaje significativo debería incorporarse en todas las instituciones educativas, puesto que, posee múltiples beneficios para el ser humano, pues ayuda a desarrollar su capacidad de razonamiento, algunos aspectos positivos de este aprendizaje son los siguientes:

- Los estudiantes tienden a motivarse poco a poco, los avances para adquirir conocimiento son rápidos.

- Ayuda a reducir la tensión y genera un ambiente cooperativo entre estudiantes y docentes.
- Crea estudiantes participativos y activos que cumplen su rol dentro de la metodología de enseñanza – aprendizaje.
- Estudiantes mejoran su conducta.
- La relación entre docente y estudiante va mejorando considerablemente conformen se desarrollen actividades.
- Fomenta un pensamiento lógico y crítico frente a los problemas.
- Estudiantes razonan de forma deductiva.
- La adquisición de nuevos conocimientos es favorecida debido a la relación que se genera con información antigua del ser humano.
- Los conocimientos se almacenan poco a poco en la memoria, la retención de pensamientos es más duradera.
- La participación del estudiante a la hora de adquirir conocimiento es vital a la hora de apropiarse de este aprendizaje significativo.
- Es considerado como un aprendizaje personalizado.

En términos generales el aprendizaje significativo y los aprendizajes basado en proyectos y el basado en problemas, tienen enfoques distintos, pero comparten la idea central de promover un aprendizaje activo, contextualizado y relevante que permite a los estudiantes construir un entendimiento profundo y significativo de los conceptos. Por su parte, el modelo TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) y el aprendizaje significativo pueden estar asociados de varias maneras, conforme se describe a continuación:

- Integración de la tecnología en problemas auténticos, en el ABP, los estudiantes abordan problemas del mundo real que requieren la aplicación de conocimientos previos para su resolución. Aquí es donde el modelo TPACK entra en juego, los profesores deben utilizar su conocimiento pedagógico, de contenido y tecnológico para diseñar y facilitar experiencias de aprendizaje que integren la tecnología de manera efectiva en la resolución de problemas auténticos.

- Construcción de conocimiento significativo, dado que el ABP fomenta la construcción activa del conocimiento, los estudiantes trabajan para comprender y resolver problemas en un contexto auténtico. Al abordar problemas complejos y relevantes, los estudiantes pueden relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos, lo que facilita el aprendizaje significativo.
- Desarrollo de habilidades tecnológicas, En un entorno de ABP enriquecido con tecnología, los estudiantes no solo están resolviendo problemas, sino que también están utilizando herramientas tecnológicas para recopilar información, colaborar con otros y presentar sus soluciones. Esto les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades tecnológicas mientras trabajan en la resolución de problemas, lo que se alinea con el enfoque del TPACK en la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje.
- El ABP el modelo TPACK y el aprendizaje significativo pueden complementarse entre sí para proporcionar experiencias de aprendizaje más profundas, relevantes y significativas para los estudiantes, donde la tecnología se utiliza como una herramienta para abordar problemas auténticos y construir conocimiento significativo.

## **CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **2.1. Metodología de la investigación**

#### **Tipo de investigación**

La investigación es pre-experimental longitudinal, dado que establece aprendizajes significativos para los alumnos de segundo de bachillerato que se encontraban matriculados en la asignatura denominada como Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa “Los Andes”, generando así nuevas estrategias didácticas basadas en e-actividades para la mejora de su rendimiento académico.

#### **Enfoque**

Esta propuesta investigativa se desarrolló en el marco descriptivo – explicativo con un enfoque cualitativo – cuantitativo. Cualitativo debido a que, comprendió, analizó y determinó la problemática a resolver con relación a los individuos sujetos a investigación. Así también, este enfoque permitió generar resoluciones basadas en el razonamiento crítico.

Por otro lado, se aplicó un enfoque cuantitativo, mismo que involucró el conteo y la tabulación de resultados arrojados en base a un instrumento aplicado a los estudiantes. Es importante especificar que los datos fueron recopilados de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Los Andes”.

El instrumento aplicado redireccionó su estudio a incógnitas relacionadas con la asignatura, pues se midió el rendimiento académico de los alumnos y, a su vez, se evaluó la metodología tradicional de la educación, para posteriormente generar nuevas estrategias didácticas basadas en e-actividades. Los resultados arrojados fueron de importancia para desarrollar dichas estrategias.

## Unidad de análisis

El grupo considerado para esta propuesta investigativa está conformado por todos los estudiantes legalmente matriculados en la asignatura de Educación para la Ciudadanía del segundo año de bachillerato General Unificado y Técnico de la Unidad Educativa “Los Andes”, estos estudiantes pertenecen al ciclo lectivo 2022 – 2023.

**Tabla 1.** Estudiantes matriculados en segundo de bachillerato.

<b>Estudiantes matriculados en 2do. de bachillerato – U. E. “Los Andes” 2022 – 2023</b>		
<b>Asignatura</b>	<b>Educación para la Ciudadanía</b>	
Segundo de Bachillerato	BGU	Técnico
	103	52
Total	155	

Fuente: elaboración propia

## Población y muestra

A población estuvo conformada por 155 estudiantes pertenecientes al segundo año de bachillerato, quienes fueron clasificados en dos grupos: 103 estudiantes pertenecen al Bachillerato General Unificado (BGU) y los 52 restantes que forman parte del Bachillerato Técnico (BT). No se calculó una muestra en vista que fue factible incluir en la investigación a la totalidad de la población, habiéndose aplicado el instrumento al total de estudiantes legalmente matriculados. De esta forma, la propuesta que se sustenta en nuevas estrategias didácticas basadas en e-actividades se aplicó a todos los alumnos del mismo nivel.

## Técnica e instrumento de recolección de datos

La observación directa fue la técnica utilizada en esta investigación, ésta facilitó la cogida y obtención de fundamentos, además sirvió para medir el nivel de conocimiento previo a la aplicación de la propuesta planteada, el rango de estudio y el desarrollo de los estudiantes frente a la asignatura. El instrumento utilizado fue un cuestionario de preguntas (Anexo 1), el cual fue aplicado de forma física con la colaboración de docentes que pertenecen al mismo bloque de enseñanza de la institución educativa.

El cuestionario estuvo estructurado por diez interrogantes (Anexo 1), que analizan y evalúan los conocimientos previos adquiridos por el estudiante, preguntas que pretendían profundizar en la asignatura impartida por el docente en el salón de clase, de modo que el método de enseñanza – aprendizaje tradicional se vio expuesto en el instrumento. Interrogantes de selección múltiple, verdadero y falso, de razonamiento y relación de elementos, entre otras fueron algunas formas de valoración analítica.

### **Validez del instrumento**

Para la validación del instrumento y comprobación de si éste era óptimo para ser ejecutado sobre los estudiantes, se invitó a que participen tres expertos teóricos, mismos que evaluaron el cuestionario de preguntas mediante una encuesta de validación (Anexo 3) en función a la temática y objetivos establecidos. Como criterios de inclusión de los expertos se consideró que sean docentes con al menos dos años de experiencia en el área de Ciencias Sociales dentro del nivel de bachillerato, con conocimiento en el manejo de plataformas online y aplicación de e-actividades, y sin conflictos de interés en la valoración del cuestionario.

El instrumento expuesto a los tres expertos (Anexo 3) se centraba en crear un vínculo entre un primer agente (docente) y un segundo agente (estudiante), pues ambas partes se encuentran involucradas en el proceso de evaluación y ambas partes tienen una dependencia entre sí. Los parámetros que sirvieron para examinar este instrumento se centraron en la pertinencia de los ítems con el instrumento, la sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento, la relación lógica y organización, y la correspondencia de los instrumentos con los contenidos de la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Una vez aplicado el instrumento de validación de expertos, se obtuvieron los resultados mostrados a continuación:

**Tabla 2.** Estudio de la plataforma Sakai.

<b>Validación de expertos</b>				
	TD	Totalmente en desacuerdo		
	D	En desacuerdo		
	NAND	Ni en acuerdo ni en desacuerdo		
	DA	De acuerdo		
	TA	Totalmente de acuerdo		
<b>Pregunta</b>	<b>Experto 1</b>	<b>Experto 2</b>	<b>Experto 3</b>	
Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento.	TA	A	TA	
La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas.	A	A	TA	
Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.	TA	TA	TA	
Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al currículo del nivel educativo.	TA	TA	A	

Fuente: elaboración propia

La valoración realizada por parte de los expertos indicó que el instrumento es apropiado, dado que las puntuaciones fueron mayoritariamente de TA y A; estableciendo así que el cuestionario se encuentra elaborado con información relevante, pertinente y útil para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Por consiguiente, se dio paso para su aplicación dirigida a los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Los Andes”.

### **Confiabilidad del instrumento**

Para garantizar una mayor confiabilidad en el instrumento, en primer lugar, se aplicó dicho cuestionario en un examen piloto a un grupo de estudiantes de bachillerato, esto con la finalidad de analizar y comprobar si las preguntas son claras, precisas y sobre todo valorar la comprensión de cada una de las incógnitas. Una vez aplicado el test, se determinó que, los alumnos pudieron resolver y entender con facilidad las preguntas planteadas, dando como resultado la confiabilidad del instrumento y, principalmente, tener la seguridad de aplicarlos en la población estudiada.

## **2.2. Caracterización de la Unidad Educativa “Los Andes”**

La Unidad Educativa “Los Andes” se ubica la parroquia Ciudad Nueva, avenida Rumiñahui y Dalias del Cantón Santiago de Píllaro perteneciente a la provincia de Tungurahua, cuenta con una extensión de terreno de 18070,22 m<sup>2</sup>, según el avalúo catastral del municipio de Píllaro, sus vías son catalogadas como de primer orden, de modo que, facilita el ingreso de los estudiantes a la institución educativa. Muchos de los estudiantes provienen de familias de bajos recursos que se desarrollan en un ambiente familiar disfuncional, en el cual la cabeza del hogar posee empleos temporales.

La institución educativa presta sus servicios desde alrededor de 41 años, su apertura se dio el 14 de febrero de 1978 mediante Decreto Ministerial (2164 de 12 de enero de 1978), en el cual se expuso la creación del Colegio Nacional de señoritas “Rosa Garcés de Granja” en la Provincia de Tungurahua, Cantón Santiago de Píllaro, mismo que contaba con la especialidad de Humanidades. Además, se destaca que dicha unidad educativa tuvo como primer rector al Sr. Nelson Álvarez Izquierdo.

Mediante Resolución Ministerial No. 638 de 82-03-0903 figura con el nombre de Colegio Nacional Femenino “Los Andes”. Acorde al Acuerdo Ministerial No. 1754 expuesto el 23 de agosto de 1991 modifica su modalidad a Colegio Mixto Los Andes. Posteriormente, mediante el Acuerdo 336 del 14 de agosto del 2006 obtiene la categoría de Instituto Superior Tecnológico. La Dirección Distrital de Educación Intercultural y Bilingüe Ambato mediante Resolución No, 344-DP-DDEIB-A1203 resuelve el cambio de denominación del Establecimiento Educativo “Los Andes” en Unidad Educativa Temporal Los Andes con código AMIE 18H00560. Actualmente la Institución tiene el nombre de Unidad Educativa los Andes, según lo determina el artículo 39 del reglamento a la LOEI, con fecha 24 de marzo de 2015.

Misión: La Unidad Educativa “Los Andes” tiene la misión de garantizar a toda la población una educación democrática, laica, obligatoria, gratuita, integral, de

calidad, con equidad, pertinencia y calidez humana, en los distintos tipos, niveles y modalidades, con transparencia y probidad.

Visión: La Unidad Educativa “Los Andes” será la institución que permite la formación de seres humanos íntegros, incluyentes y eficientes, donde impere la cohesión y la paz social en el marco de un desarrollo sustentable, fundamentado en la interculturalidad y la plurinacionalidad, con sanidad educativa y ética profesional, concordantes con el avance científico-tecnológico y la práctica de una cultura moral hacia el ser humano y el buen vivir.

Ideario Institucional: La Unidad Educativa “Los Andes” tiene como ideario primordial, la formación integral del estudiantado en base al comprometimiento de todos los participantes de conocerlos, difundirlos, empoderarse de estos, adjudicarse y conllevarlos a la práctica en las actividades diarias ya sea dentro o fuera de la institución, prevaleciendo el cometido sustentado en los siguientes principios:

- Educar
- Formar
- Enseñar
- Inclusión
- Equidad
- Libertad
- Democracia
- Responsabilidad
- Honestidad
- Honradez
- Respeto
- Compromiso
- Liderazgo
- Disciplina
- Igualdad

### 2.3. Propuesta de investigación

Tema: Implementación de e-actividades como estrategias didácticas para la mejora del proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía.

#### **Modelo didáctico**

La presente propuesta se fundamenta en la integración armónica de dos enfoques teórico-metodológicos: el aprendizaje significativo y el modelo TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Se integran los principios del aprendizaje significativo para asegurar que los nuevos conocimientos adquiridos en las e-actividades se vinculen de manera sustantiva y no arbitraria con la estructura cognitiva previa de los educandos. Las e-actividades se diseñan como material potencialmente significativo, contextualizado y con una lógica clara que permita activar los saberes previos y generar actitudes favorables en los alumnos para aprender significativamente.

Como armazón que viabiliza la implementación efectiva de esta propuesta didáctica, se adopta el modelo TPACK. Este modelo plantea que los docentes deben desarrollar una integración sinérgica de tres tipos de conocimientos: Disciplinar del Contenido (ciudadanía), Pedagógico (aprendizaje significativo) y Tecnológico (e-actividades).

En este sentido, la metodología aplicada para el desarrollo de las e-actividades está fundamentada en el modelo TPACK (Conocimiento Tecnológico, Pedagógico y del Contenido). El TPACK reconoce que, para integrar eficazmente la tecnología en la enseñanza, los educadores necesitan comprender la intersección de estos tres tipos de conocimiento. Es decir, deben saber cómo usar la tecnología de manera efectiva (TK), cómo enseñar (PK) y qué enseñar (CK) en un contexto específico. Este enfoque holístico ayuda a los educadores a diseñar y ejecutar actividades educativas que aprovechan al máximo las herramientas tecnológicas disponibles para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

El TPACK conduce la selección e implementación pedagógica de las tecnologías más apropiadas para representar los conceptos ciudadanos y promover aprendizajes verdaderamente significativos en esta disciplina. Ofrece un marco para planificar e-actividades ricas que aprovechen los recursos digitales actuales de forma intencionada y alineada con los propósitos didácticos propuestos.

En síntesis, esta propuesta combina los principios del aprendizaje significativo para garantizar una real comprensión e internalización de los conocimientos de la asignatura de Educación para la Ciudadanía; y la mirada holística del TPACK para integrar armónicamente los componentes tecnológicos, pedagógicos y disciplinares requeridos.

### **Sustento pedagógico, teórico y de la práctica**

A continuación, se describe el sustento pedagógico, teórico y de la práctica:

#### Sustento pedagógico

El modelo TPACK se alinea con un enfoque constructivista del aprendizaje, en el cual los estudiantes son los protagonistas activos en la construcción de su propio conocimiento. Desde esta perspectiva, las e-actividades se diseñan como experiencias de aprendizaje interactivas, auténticas y centradas en el alumno, que les permiten explorar, descubrir, analizar y aplicar los conceptos de manera significativa.

Las e-actividades, al estar mediadas por tecnología, brindan oportunidades para el aprendizaje multimedia, la colaboración, la retroalimentación personalizada y la gamificación, elementos que pueden favorecer la motivación, el compromiso y la retención de los contenidos por parte de los estudiantes.

La propuesta se sustenta a través de un exhaustivo análisis secuencial y lógico de los conocimientos que poseen los estudiantes, es importante hacer un recuento de la metodología de enseñanza – aprendizaje, si bien es cierto, lo tradicional ha sido considerable para forjar grandes profesionales a nivel de cantón, provincia y país.

Sin embargo, las TIC van abriéndose paso en el mundo académico y desarrollan nuevas funciones o alternativas para impartir conocimiento.

#### Sustento teórico

El modelo TPACK se basa en la intersección de tres tipos de conocimientos fundamentales que los docentes deben poseer: el conocimiento disciplinar (CK), el conocimiento pedagógico (PK) y el conocimiento tecnológico (TK). Al diseñar e implementar e-actividades, los docentes deben integrar de manera coherente estos tres conocimientos:

- CK: Dominio de los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía.
- PK: Aplicación de estrategias pedagógicas efectivas para facilitar el aprendizaje significativo.
- TK: Selección y uso apropiado de las tecnologías digitales que mejor representen y transmitan los conceptos.

La intersección de estos conocimientos mediante el modelo TPACK permite a los docentes crear e-actividades que aprovechen el potencial de la tecnología para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura.

#### Sustento de la práctica

En la práctica, el desarrollo de las e-actividades siguiendo el modelo TPACK implica los siguientes pasos:

- Analizar los contenidos y objetivos de aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía (CK).
- Seleccionar las tecnologías digitales más adecuadas para representar y transmitir esos contenidos de manera efectiva (TCK).

- Diseñar e-actividades interactivas, multimedia y auténticas que promuevan el aprendizaje significativo, utilizando estrategias pedagógicas apropiadas (PCK y TPK).
- Integrar coherentemente el contenido disciplinar, las estrategias pedagógicas y las tecnologías digitales en el diseño de las e-actividades (TPACK).
- Implementar las e-actividades en la plataforma virtual seleccionada, brindando orientación, retroalimentación y andamiaje a los estudiantes.
- Evaluar el impacto de las e-actividades en el aprendizaje significativo y el rendimiento académico de los estudiantes.

Este enfoque metodológico, basado en el modelo TPACK, permite aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para crear estrategias didácticas innovadoras y efectivas, alineadas con los objetivos de aprendizaje y el fomento del aprendizaje significativo en la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Con lo mencionado anteriormente, se crea una propuesta que aborde tanto las nuevas tecnologías, la mejora en la emisión de mensajes educativos y la agilidad que el alumno posee a la hora de aprender, tomando en cuenta todo el programa de estudios que los sujetos de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Los Andes” cumplen en la materia de Educación para la ciudadanía, conviene afirmar que el silabo de la materia es extenso y busca cumplir con el objetivo de que cada individuo conozca su historia, su cultura, sus derechos y varios apartados del ámbito histórico del país.

Además, esto denota una ayuda significativa en al aprendizaje de los jóvenes, pues se encuentran a un año de rendir las distintas evaluaciones para el ingreso de la universidad, y por tanto los conocimientos que adquieran previamente serán de carácter fundamental a la hora de cumplir el ejercicio académico para iniciar una nueva etapa de su vida.

La propuesta se centra en implementar las estrategias denominadas como: el ambiente aprendizaje, aprendizaje colaborativo, gamificación en el aula, todo esto

se ejecuta en un marco virtual, es decir, dichas estrategias se transforman en e-actividades al ser gestionadas y realizadas en una plataforma virtual.

### **Objetivo general**

Diseñar estrategias didácticas basada en e-actividades para el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa Los Andes del cantón Píllaro.

### **Objetivos específicos**

- 1.- Fundamentar información relevante que determinen a las e-actividades como estrategias didácticas para el logro del aprendizaje significativo.
- 2.- Aplicar las e-actividades como parte fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.
- 3.- Analizar la mejora en el rendimiento académico de los estudiantes después de la implementación de estrategias didácticas basadas en e-actividades.

### **Desarrollo de la propuesta**

Esta propuesta de intervención está en relación con los lineamientos expuestos por el modelo de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes. Esta propuesta de intervención se fundamenta en el modelo TPACK (Conocimiento Tecnológico, Pedagógico y del Contenido) y su aplicación en el diseño de e-actividades para la asignatura Educación para la Ciudadanía en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes. El planteamiento se centra en incorporar e-actividades como estrategias didácticas innovadoras, aprovechando la intersección del conocimiento disciplinar (CK), el conocimiento pedagógico (PK) y el conocimiento tecnológico (TK) que poseen los docentes.

El planteamiento se centra en incorporar a su metodología de enseñanza – aprendizaje las e-actividades como ejercicios a cumplir por parte del estudiantado dentro o fuera del aula de clases, mismas que serán planteadas en espacios virtuales. Los podcasts, los juegos dinámicos que engloben conocimientos de la asignatura y videos llamativos que expongan de forma entretenida la información forman parte de la propuesta de este proyecto investigativo. En pocas palabras los estudiantes aprenden mientras interactúan y desarrollan las actividades.

Esta propuesta procura poner a prueba la capacidad mental y sensorial de los estudiantes frente a la materia estudiada, es decir, se da nacimiento a actividades digitales que los sujetos deben desarrollar en un entorno virtual, donde la imaginación y la agilidad al usar los dispositivos tecnológicos se fusionan, de modo que, se apropien de la información y, a su vez, despierte su interés de adquirir nuevo conocimiento.

Es importante señalar que, las estrategias didácticas implementadas en esta propuesta son las siguientes:

- Conocimiento Tecnológico (TK): El ambiente de aprendizaje a través de las e-actividades en la plataforma *Moodle*. Selección y uso de la plataforma virtual *Moodle* y sus herramientas para crear un ambiente de aprendizaje interactivo y multimedia que potencie la enseñanza y el aprendizaje.
- Conocimiento Pedagógico (PK): Aplicación de estrategias pedagógicas efectivas como el aprendizaje colaborativo y la gamificación en el aula, adaptadas a entornos virtuales a través de las e-actividades.
- Conocimiento del Contenido (CK): Dominio de los contenidos y objetivos de aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía, plasmados en las 10 unidades didácticas y temáticas abordadas en las e-actividades.

El esbozo de esta propuesta se establece con base en la selección de una plataforma virtual, donde se crean diversos apartados y módulos que contienen la información correspondiente a la asignatura. Así mismo, en estos módulos se encuentran implementadas las e-actividades.

## Módulos

- Avisos y Novedades
- Foro de Presentación estudiantil
- Texto para la Ciudadanía 2do. de Bachillerato.

### Actividad No.1

-CK: Contenidos sobre los principios de igualdad, equidad, justicia y desigualdad. “Significado jurídico de los principios de igualdad natural y protección a la vida.” “Equivalencia natural de las personas y la protección de vida frente al poder”.

PK: Estrategia de aprendizaje activo mediante comentarios y análisis de un video ("La Segunda Guerra Mundial").

TK: Utilización de la herramienta de video y foro de *Moodle* para presentar el contenido multimedia e interactivo.

### Actividad No. 2

- CK: Temática sobre el sufragio universal y el sufragio femenino “Principio de la equidad expresado en el sufragio universal”.
- PK: Gamificación a través de juegos interactivos ("Salta y Salta sin parar: Sufragio Femenino").
- TK: Integración de juegos y actividades lúdicas en el entorno virtual de *Moodle*.

### Actividad No. 3

- CK: Contenidos sobre el derecho al sufragio de personas con analfabetismo, privados de libertad, migrantes, con discapacidad, fuerza pública, adolescentes y extranjeros.
- PK: Aprendizaje activo mediante la reflexión y análisis de casos prácticos sobre el sufragio de diversos grupos sociales.

- TK: Uso de recursos multimedia (videos, imágenes) en *Moodle* para presentar los casos y facilitar la tarea "Voto obligatorio y facultativo".

#### **Actividad No. 4**

- CK: Temáticas sobre la importancia del diálogo, la deliberación, el consenso y el disenso en una sociedad democrática.
- PK: Aprendizaje colaborativo a través de foros de discusión virtuales para debatir y llegar a acuerdos sobre dilemas éticos y sociales.
- TK: Aprovechamiento de las herramientas de foro y chat de *Moodle* para facilitar el diálogo y la construcción colectiva de conocimientos.

#### **Actividad No. 5**

- CK: Conceptos y modalidades relacionados con la corrupción en el ámbito público y privado. Convenciones de funcionamiento de la corrupción. Maneras de funcionamiento de la corrupción.
- PK: Gamificación mediante juegos de roles y simulaciones para comprender las formas de funcionamiento de la corrupción.
- TK: Creación de escenarios interactivos y juegos en línea utilizando las capacidades multimedia de Moodle.

#### **Actividad No. 6**

- CK: Conceptos de plurinacionalidad e interculturalidad en el contexto ecuatoriano. La plurinacionalidad. ¿Qué es plurinacionalidad? ¿Qué es intercultural?
- PK: Estrategia de aprendizaje colaborativo mediante la "Lluvia de ideas" sobre los aportes de la plurinacionalidad.
- TK: Uso de la herramienta de tarea colaborativa de Moodle para fomentar la construcción conjunta de conocimientos.

**Actividad No. 7**

- CK: Contenidos sobre la historia, cultura y aportes de los pueblos indígenas y mestizos en el Ecuador. Fundamentos sociales del Ecuador: Lo Indígena.
- PK: Estrategia de aprendizaje activo mediante la observación de videos y el análisis del proceso histórico.
- TK: Integración de recursos audiovisuales y actividades interactivas en Moodle para profundizar en los fundamentos sociales y en el análisis del proceso histórico.

**Actividad No. 8**

- CK: Temáticas sobre la cultura, historia y contribuciones de los pueblos afroecuatorianos y montubios. "Fundamentos sociales del Ecuador: Lo afroecuatoriano y montubio".
- PK: Aprendizaje colaborativo a través de la "Lluvia de ideas" para compartir conocimientos y reflexiones.
- TK: Utilización de la herramienta de tarea colaborativa de Moodle para fomentar la construcción conjunta de saberes.

**Actividad No. 9**

- CK: Repaso y aplicación de los conocimientos adquiridos sobre la diversidad cultural y social del Ecuador.
- PK: Gamificación mediante una actividad lúdica de "A buscar el tesoro" para reforzar los aprendizajes de forma divertida.
- TK: Diseño de un recorrido interactivo y desafíos en línea utilizando las capacidades multimedia e interactivas de Moodle.

## Actividad No. 10

### Evaluación final

El diseño de la propuesta se establece con base en los módulos expuestos anteriormente, donde cada uno de los ítems poseen e-actividades. Además, conservan información relevante para el cumplimiento de estas estrategias didácticas, ya sea dentro o fuera del salón de clases. Cada actividad contiene entre uno 1 y 8 desgloses que sirven para complementar las bases informativas del módulo que se está analizando. Cada actividad se encuentra sujeta al sílabo impuesto por la institución educativa y serán cumplidas durante los 10 meses de enseñanza.

Para ejecutar y aplicar esta propuesta investigadora es necesario seleccionar la plataforma virtual que se utilizará para colgar cada una de las e-actividades, por ende, se procede a desglosar algunas de las plataformas virtuales que permiten aplicar e-actividades en su sistema operativo, considerándose, como el primer paso para el desarrollo de esta propuesta.

**Tabla 3.** Plataformas digitales educativas más utilizadas.

<b>Plataformas Digitales</b>	
<b>Nombre de la plataforma</b>	<b>País de origen</b>
Moodle	Australia
Edmodo	Estados Unidos
Sakai	Japón
Eduteka	Colombia

Fuente: elaboración propia

Las plataformas virtuales permiten la interacción entre el docente y el estudiante, pero no siempre poseen espacios que posibiliten los márgenes de las e-actividades “hacer” e “interactuar”, de modo que, elegir la plataforma adecuada es el siguiente paso para ejecutar esta propuesta de forma correcta, en esta ocasión, después de plantear un listado de sitios educativos, se procede a realizar un estudio de características que debe contener una plataforma en su sistema operativo de forma individual, mismos que son evaluados en segmentos como alto (A), medio (M) y bajo (B).

**Tabla 4.** Estudio de la plataforma *Edmodo*.

<b>Estudio de la plataforma</b>			
<b>Plataforma</b>	<b>EDMODO</b>		
<b>Características</b>	<b>A</b>	<b>M</b>	<b>B</b>
Comunicación e Interactividad			
Manejo sencillo de la plataforma			
Protección de datos personales del usuario			
Amplia capacidad de almacenamiento de información			

Fuente: elaboración propia

En la tabla No. 3 se realizó un estudio analítico de la plataforma Edmodo, en el cual se evaluaron diversos criterios y características que son esenciales para seleccionar el espacio virtual adecuado donde se va a llevar a cabo esta propuesta investigativa. Los criterios para evaluar en base a segmentos como Alto (A), Medio (M) y Bajo (B) son: Comunicación e Interactividad, manejo sencillo de la plataforma, protección de datos personales del usuario, amplia capacidad de almacenamientos de información.

**Tabla 5.** Estudio de la plataforma *Moodle*

<b>Estudio de la plataforma</b>			
<b>Plataforma</b>	<b>Moodle</b>		
<b>Características</b>	<b>A</b>	<b>M</b>	<b>B</b>
Comunicación e Interactividad			
Manejo sencillo de la plataforma			
Protección de datos personales del usuario			
Amplia capacidad de almacenamiento de información			

Fuente: elaboración propia

En la tabla No. 4 se realizó un estudio analítico de la plataforma Moodle, en el cual se evaluaron diversos criterios y características que son esenciales para seleccionar el espacio virtual adecuado donde se va a llevar a cabo esta propuesta investigativa.

Los criterios a evaluarse con base en segmento fueron: Alto (A), Medio (M) y Bajo (B) son: Comunicación e Interactividad, manejo sencillo de la plataforma, protección de datos personales del usuario, amplia capacidad de almacenamientos de información.

**Tabla 6.** Estudio de la plataforma *Eduteka*.

<b>Estudio de la plataforma</b>			
<b>Plataforma</b>	<b>Eduteka</b>		
<b>Características</b>	<b>A</b>	<b>M</b>	<b>B</b>
Comunicación e Interactividad			
Manejo sencillo de la plataforma			
Protección de datos personales del usuario			
Amplia capacidad de almacenamiento de información			

Fuente: elaboración propia

En la tabla No. 5 se realizó un estudio analítico de la plataforma *Eduteka*, en el cual se evaluaron diversos criterios y características que fueron esenciales para seleccionar el espacio virtual adecuado donde se va a llevar a cabo esta propuesta investigativa. Los criterios a evaluarse en base a segmentos fueron: Alto (A), Medio (M) y Bajo (B) son: Comunicación e Interactividad, manejo sencillo de la plataforma, protección de datos personales del usuario, amplia capacidad de almacenamientos de información.

**Tabla 7.** Estudio de la plataforma *Sakai*.

<b>Estudio de la plataforma</b>			
<b>Plataforma</b>	<b>SAKAI</b>		
<b>Características</b>	<b>A</b>	<b>M</b>	<b>B</b>
Comunicación e Interactividad			
Manejo sencillo de la plataforma			
Protección de datos personales del usuario			
Amplia capacidad de almacenamiento de información			

Fuente: elaboración propia

En la tabla No. 6 se realizó un estudio analítico de la plataforma *Sakai*, en el cual se evaluaron diversos criterios y características que son esenciales para seleccionar el espacio virtual adecuado donde se va a llevar a cabo esta propuesta investigativa. Los criterios a evaluar en base a segmentos como Alto (A), Medio (M) y Bajo (B) son: Comunicación e Interactividad, manejo sencillo de la plataforma, protección de datos personales del usuario, amplia capacidad de almacenamientos de información.

Después de ejecutar el análisis comparativo se determinó que, Moodle es la plataforma más adecuada para elaborar esta propuesta de investigación, las

características evaluadas en las tablas de comparación expuestas anteriormente fueron las detalladas a continuación:

- Comunicación e interactividad: Aborda la relación entre los docentes y estudiantes, la vía comunicativa y las herramientas que posea la plataforma para mantener contacto entre ambas partes.
- Manejo sencillo de la plataforma: Facilidad a la hora de utilizar las herramientas que contenga el sistema operativo de la plataforma.
- Protección de datos personales del usuario: Brindar total seguridad de que los datos que proporciona el usuario no serán robados o extraídos para cometer delitos o suplantación de identidad.
- Amplia capacidad de almacenamiento de información: Aquí se involucran las actividades que tanto los docentes como estudiantes cargan a la plataforma sin colapsar el sistema operativo de la misma, de modo que, mantenga un servidor que proporcione una gama alta de almacenamiento.

Moodle es una plataforma virtual que enfoca sus herramientas a ofrecer un aprendizaje óptimo y de calidad, donde estudiantes puedan desarrollar su razonamiento lógico, analicen y procesen la información de forma más novedosa y didáctica. Para ello, hay que tener en cuenta un cierto número de parámetros que debe cumplir la plataforma.

Uno de los principales parámetros a cumplir se centra en la interactividad y el almacenamiento de datos, que debe poseer la plataforma. Puesto que, el administrador de la página se encuentra cargando información y actividades constantes en la plataforma, de modo que, tanto el docente como el estudiante generen un ambiente recíproco de comunicación y estabilidad.

Otro factor crucial gira alrededor del sistema operativo, la plataforma debe poseer herramientas fáciles de manejar, pues esto facilitará a los estudiantes resolver y cumplir con cada una de sus actividades. Así también, el docente encargado podrá publicar su contenido de forma ágil y sencilla, pues hay que pensar en los dos lados de la moneda, aún existen personas que no se familiarizan con la tecnología.

El permitir evaluar los conocimientos de los estudiantes debe ser una prioridad para la plataforma, indiscutiblemente, los docentes generan exámenes que los alumnos se comprometen a desarrollar en su lapso de vida académica. Es por ello que, esto se traslada a la realidad virtual y se los implementa como parte de las e-actividades dentro del aula digital.

Las e-actividades son parte fundamental de esta propuesta, son aquellas que permiten al estudiante adentrarse en el ámbito teórico y en lo práctico, las estrategias tradicionales se trasladan a un mundo virtual y se adecúan al panorama tecnológico, de esta forma, las estrategias didácticas centran sus filas en las TIC para el aprendizaje y la apropiación de información.

### Aplicación de la propuesta

Para cumplir con la incorporación de las e-actividades en la asignatura de Educación para la Ciudadanía se implementó la plataforma virtual Moodle, misma que contiene aulas virtuales en su programación, donde la Unidad Educativa Los Andes tiene su propio espacio y enlace: <https://eulac.gnomio.com>, además, facilita el juicio de ejecución de la propuesta en la institución educativa. Moodle es el actor principal de esta propuesta, tal cual se especifica en la figura 1.

**Figura 1.** Página de Inicio de la plataforma Moodle.



Fuente: elaboración propia

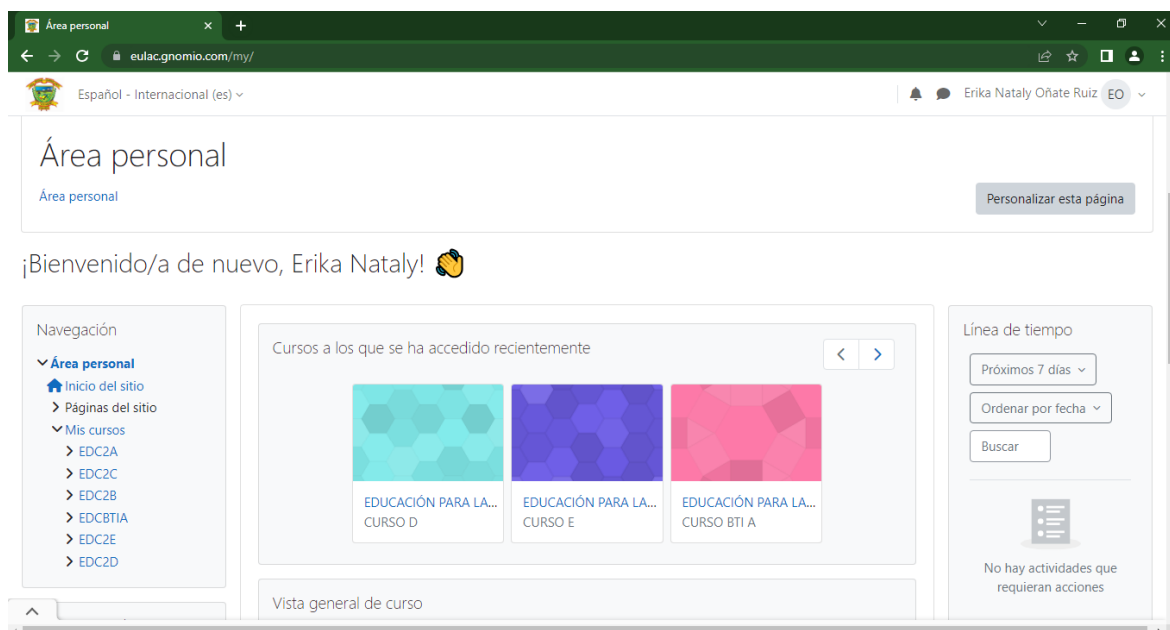
Después de ello, se ingresa a la página principal del aula virtual (Figura 2), a continuación, aparece un apartado denominado como Aula Personal (Figura 2), donde se ubica el calendario, los cursos y una línea de tiempo del docente o administrador. Es importante mencionar que, la sistemática que se emplea en el progreso de todas las e-actividades como estrategias didácticas son de carácter cualitativo, puesto que, los estudiantes aprenden a razonar y vincular conocimientos expuestos por el docente con sus propios ideales y pensamientos, de modo que, resuelven las actividades en base al aplicativo cualitativo.

Además, el proceso de formación del estudiante se centra básicamente en la resolución de las actividades en la plataforma virtual. Es por ello que, la estrategia que se establece para el determinado proceso de formación del estudiante es la relación pedagógica – académica entre el docente y el estudiante, relación que facilita una guía indispensable para la formación de conocimientos y valores.

En el proceso de formación como estudiante, el sujeto realiza y da cumplimiento a una serie de actividades que permiten la apropiación de competencias positivas, esto se ejecuta durante el periodo lectivo que cumple en la institución. Al finalizar cada bloque o actividad, el estudiante presentará una evaluación final donde se pondrá en práctica lo aprendido y facilitará al docente mejorar en su sistema estratégico de impartición de información dentro y fuera de clase.

Gracias a las TIC, el ámbito educativo obtuvo aspectos positivos en la metodología de enseñanza - aprendizaje, uno de ellos se centra en la incorporación del modelo bidireccional entre el agente uno (docente) y el agente dos (estudiante). Este intenta acortar la distancia entre los protagonistas del proceso educativo, forjando así una interacción del estudiante con el material de aprendizaje y, a su vez, busca promover una conversación dinámica y entretenida entre ambas partes.

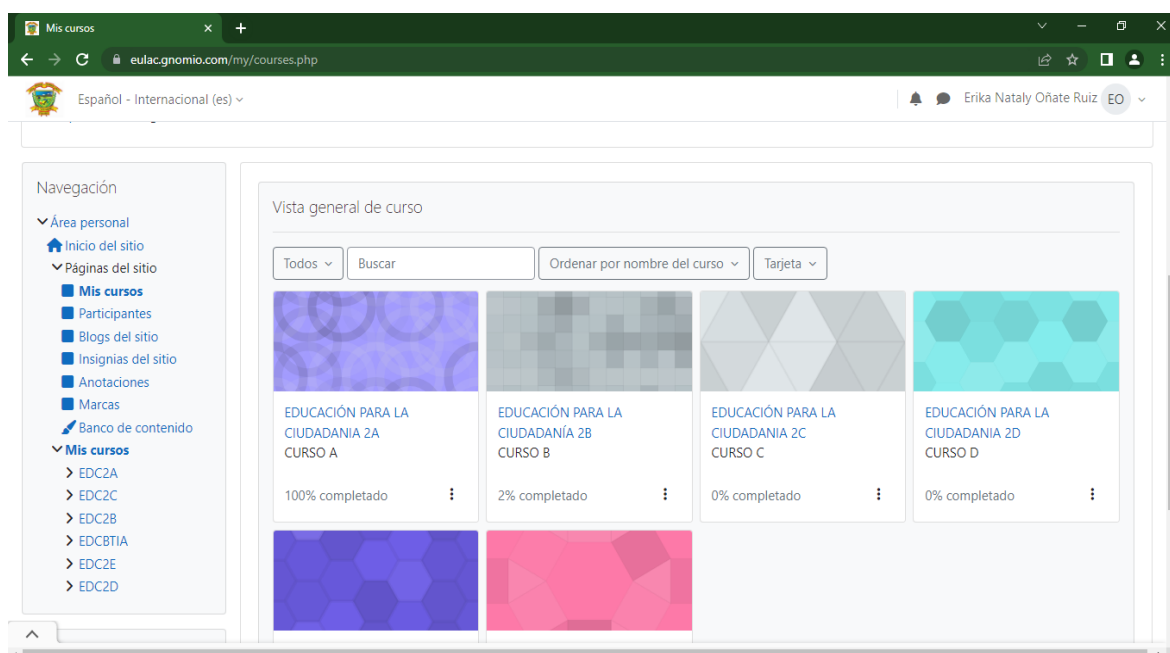
**Figura 2.** Página principal del aula virtual y el área personal de administrador.



Fuente: elaboración propia

MIS CURSOS es el enlace en el cual se encuentran los grupos de estudiantes ubicados y matriculados en cada paralelo acorde a la asignatura estudiada, esto se puede evidenciar en la figura 3.

**Figura 3.** Vista general del apartado MIS CURSOS.



Fuente: elaboración propia

Al oprimir un clic en cualquier grupo aparece a lado izquierdo un listado de los bloques analizados dentro de la materia de Educación para la Ciudadanía, así también, se desprenden las estrategias didácticas basadas en e-actividades que son ejecutadas para que los alumnos mejoren su pensamiento y complementen la información impartida por el docente (figura 4).

**Figura 4.** Listado de estrategias didácticas basadas en e-actividades

Fuente: elaboración propia

En la pestaña participantes, se crea una lista de usuarios que se encuentran matriculados en la asignatura (figura 5), los cuales serán parte de la ejecución de este proyecto de estrategias didácticas basadas en e-actividades.

**Figura 5.** Lista de usuarios matriculados

Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Roles	Grupos	Último acceso al curso	Estatus
CA CAMILA-VERONICA AIMARA-RUIZ	camilaaimaraaimararuiz@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	4 días 4 horas	Activo
JB JUSTIN-LEANDRO BONIFAS-MEDINA	bjustinleandro@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	4 días 6 horas	Activo
GC GENESIS-NAYELLI CAIZA-CANDO	genesiscaiza965@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	4 días 3 horas	Activo
AC ALISON-MARCELA CARRASCO-ESPIN	alisoncarrasco237@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	2 días 4 horas	Activo
KC KEVIN ARIEL CHATO BARRIGA	keviarielchatobarriga@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
CC CHRISTOPHER ALEXANDER CHILUIZA YACHIMBA	yachimbaalexander@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	2 días 3 horas	Activo
JC JOEL SEBASTIAN CORTEZ FONSECA	sebastiancortezfondeca@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	5 días	Activo
KF KEILY-ISABELA FONSECA-COCHA	keilyfonseca862@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	3 días 4 horas	Activo
RL ROBIN ISMAEL LAGUA ALVAREZ	laquaismael2020@gmail.com	Estudiante	No hay grupos	1 día 11 horas	Activo

Fuente: elaboración propia

En cada bloque estudiado se encuentran implementadas las estrategias didácticas basadas en e-actividades para los estudiantes, en cada unidad vienen adheridos juegos, cuestionarios, videos y dinámicas que los estudiantes tienden a cumplir en acorde al tiempo establecido y a la materia estudiada (figura 6).

**Figura 6.** E-actividades a cumplir por los estudiantes.



Fuente: elaboración propia

La estrategia didáctica denominada como Ambiente aprendizaje consiste en la creación de espacios educativos virtuales, en los cuales los estudiantes despiertan su curiosidad y los empuja a la reflexión, esto viene vinculado al espacio creado para emitir comentarios en base a videos adheridos en la plataforma para que los jóvenes capten nueva información y generen dudas y preguntas (Figura 7).

**Figura 7.** Estrategia didáctica denominada como Ambiente Aprendizaje.



Fuente: elaboración propia

Otra de las estrategias didácticas basadas en e-actividades se ejecuta cuando los estudiantes trabajan de la mano con otros integrantes del espacio virtual para la adquisición de nuevos saberes, capacidades y competencias, además resuelven problemáticas juntos y desarrollan su capacidad de socialización con otros entes (Figura 8).

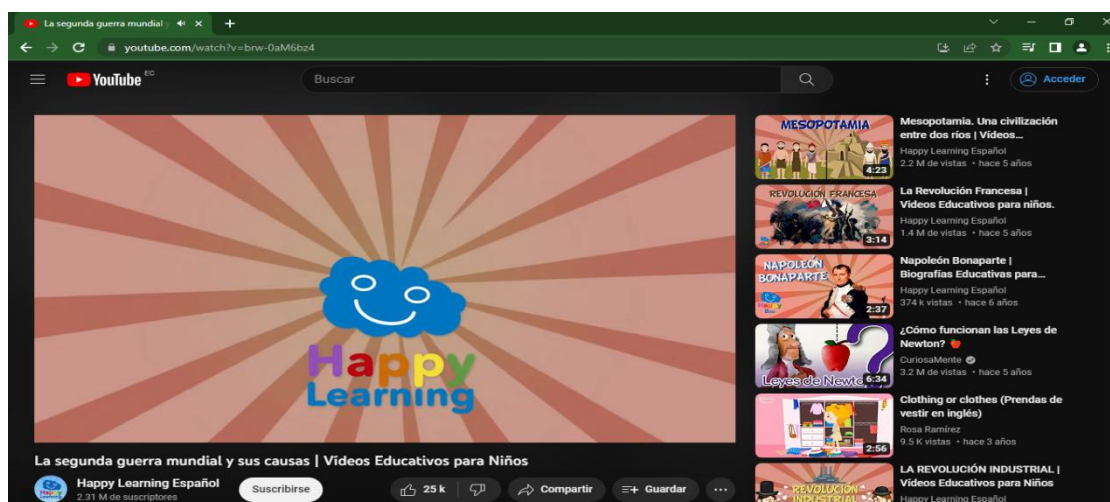
**Figura 8.** Actividad grupal desarrollada por los estudiantes.



Fuente: elaboración propia

El aprendizaje activo se cumple a través de las acciones que realiza el estudiante, puesto que, mientras ejecuta una actividad puede adquirir nueva información, en pocas palabras, “Aprende haciendo algo”, al observar un video para posteriormente comentar o exponer su análisis, se encuentra aprendiendo (Figura 9).

**Figura 9.** Representación de Aprendizaje Activo, los estudiantes “aprenden mientras hacen”.



Fuente: elaboración propia

La gamificación en el aula se traslada al apartado virtual, simplemente los juegos ya no se cumplen de forma física, sino que se convierten en retos y dinámicas cargadas en un espacio virtual. De esta manera el sujeto asimila nuevos saberes en base a juegos digitales (figura 10).

**Figura 10.** Juegos interactivos para los estudiantes.



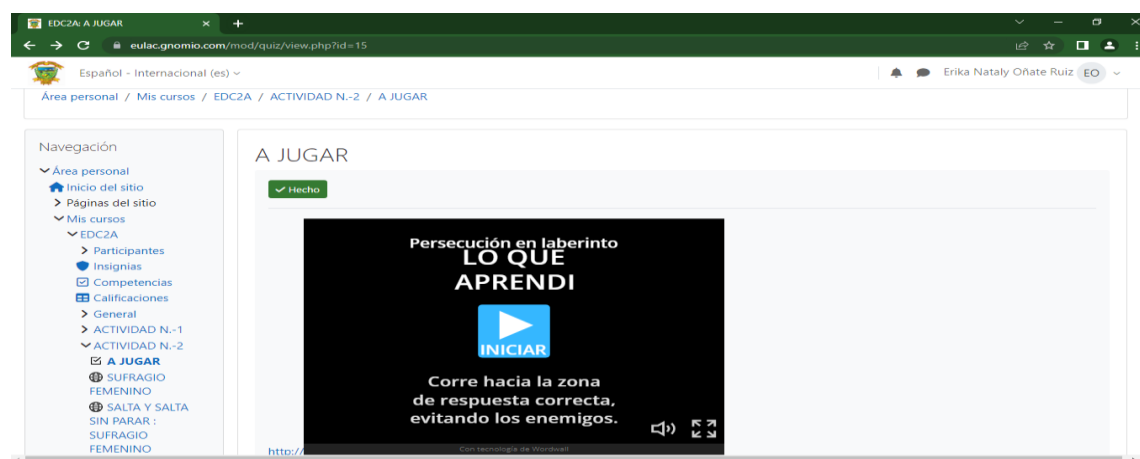
### FORMAS DE LA CORRUPCIÓN

★★★★☆ (4)

Fuente: elaboración propia

Los juegos digitales que son cargados en el aula virtual complementan la información impartida por el docente. Para el efecto se trasladan al espacio virtual donde el estudiante hace uso de un dispositivo electrónico para cumplir dentro o fuera de la institución (Figura 11).

**Figura 11.** Juegos digitales implementados en la plataforma educativa



Fuente: elaboración propia

Las e-actividades que son expuestas en la plataforma de *Moodle* cumplen con la función de captar la atención del estudiante a través de la digitalización, resolución de cuestionarios, rendición de exámenes de forma entretenida para una mejora en la enseñanza.

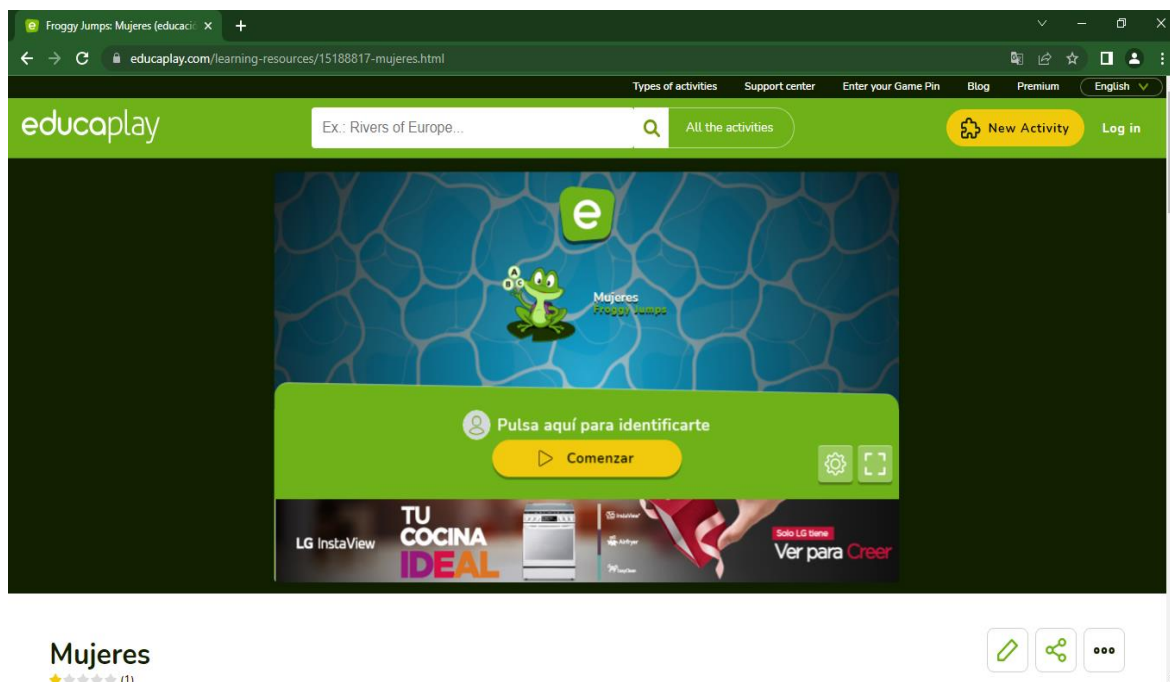
Si bien es cierto, las estrategias didácticas deben ser llamativas, basadas en objetivos claros que determinen una meta, pero a su vez deben ir acorde a los cambios en la educación. Es por ello que, las e-actividades cumplen con su rol de ser catalogadas como nuevas estrategias que plasmen el objetivo de enseñar y no aburrir a las nuevas generaciones (Figura 12 y 13).

**Figura 12.** Información llamativa y dinámica para que el estudiante adquiera conocimiento



Fuente: elaboración propia

**Figura 13.** Juegos divertidos que despiertan el interés y ayudan a adquirir nuevo conocimiento e información



Fuente: elaboración propia

## CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1. Procesamiento y análisis de la información

Se cuenta con el grupo de trabajo integrado por los alumnos de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes, para la implementación de e-actividades como refuerzo académico en la disciplina de Educación para la Ciudadanía, como fase preliminar a la implementación de esta herramienta tecnológica, los estudiantes antes mencionados son sujeto de un diagnóstico que permita evaluar el nivel de conocimiento adquirido con el método tradicional de enseñanza.

A su vez posterior a la implementación de las actividades virtuales, evidenciar si se genera una creciente en el rendimiento académico entre las evaluaciones pre y post para un mismo grupo. Se tiene la participación de los 155 estudiantes que conforman el segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa los Andes, los cuales están distribuidos en 7 paralelos, 5 de BGU y 2 de BT.

- **Evaluación inicial previo a la implementación de las e-actividades.**

Se procedió a realizar la prueba diagnóstica inicial con 10 preguntas de tipo evaluación con una calificación máxima de 10 puntos (Anexos 1 y 5). La evaluación se la lleva a cabo de manera virtual haciendo uso de la plataforma *Moodle*, los resultados de estas evaluaciones se tabulan en una hoja de cálculo y se presentan a continuación agrupados por cursos, mediante gráficas y tablas descriptivas de cada paralelo para obtener un mejor análisis interpretativo, al final se calcula un promedio general de todos los estudiantes.

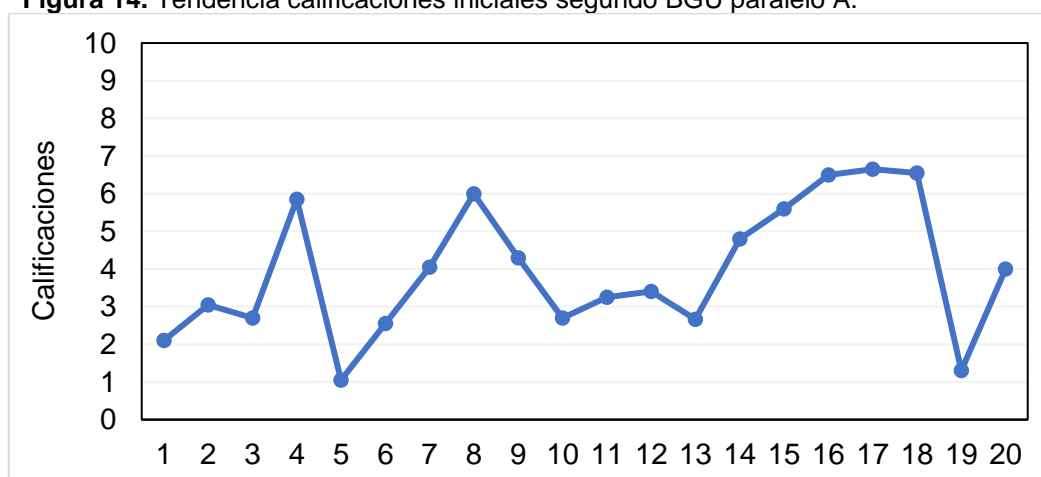
- **Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “A”**

**Tabla 8.** Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “A”.

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	2.10
2	3.05
3	2.70
4	5.85
5	1.05
6	2.55
7	4.05
8	6.00
9	4.30
10	2.70
11	3.25
12	3.40
13	2.66
14	4.80
15	5.60
16	6.50
17	6.65
18	6.55
19	1.30
20	4.00
Promedio	3.95 ± 1.77

Fuente: elaboración propia

**Figura 14.** Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo A.



Fuente: elaboración propia

En la tabla 7 y en el gráfico de tendencia de notas obtenidas por los estudiantes de segundo BGU paralelo A se puede observar que dejan mucho que desear, pues

ninguno obtuvo la calificación mínima de 7 que se requiere para aprobar un periodo estudiantil. La calificación más alta es de 6.65 y la calificación más baja es de 1.05 dando un promedio general de curso de 3.95, lo cual evidencia un nivel extremadamente bajo en cuanto se refiere a los conocimientos significativos adquiridos durante lo que va del periodo escolar.

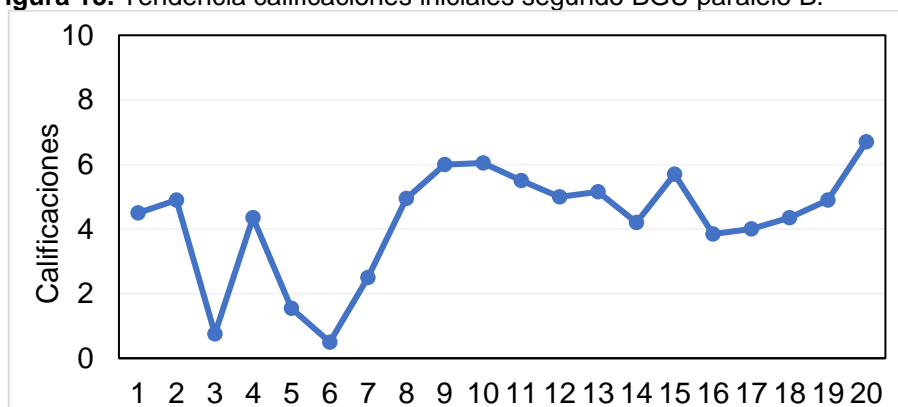
- **Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “B”**

**Tabla 9.** Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “B”.

<u>Estudiante</u>	<u>Nota diagnóstico ciudadanía</u>
1	4.50
2	4.90
3	0.75
4	4.35
5	1.55
6	0.50
7	2.50
8	4.95
9	6.00
10	6.05
11	5.50
12	5.00
13	5.15
14	4.20
15	5.70
16	3.85
17	4.00
18	4.35
19	4.90
20	6.70
Promedio	4.27 ± 1.71

Fuente: elaboración propia

**Figura 15.** Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo B.



Fuente: elaboración propia

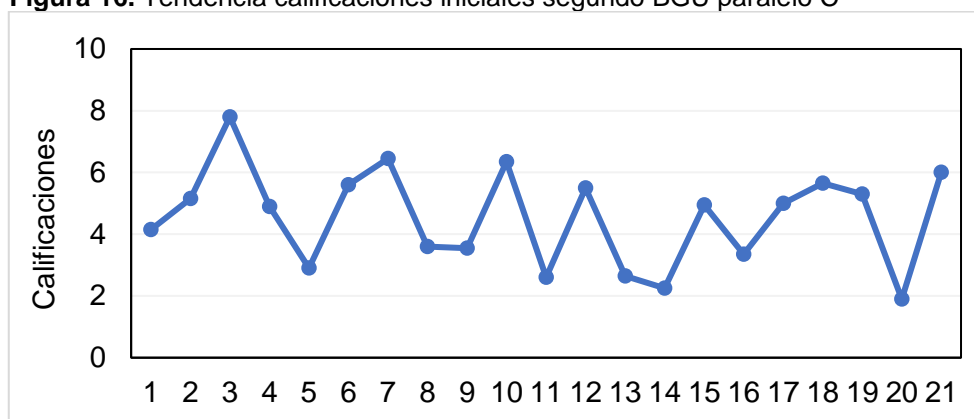
Los resultados obtenidos por los estudiantes de segundo BGU paralelo B reflejan un nivel bajo de conocimiento pues la calificación más alta es de 6.70 y la calificación más baja es de 0,5 dando un promedio general de curso de 4.27, lo cual expone el nivel bajo en cuanto se refiere a los conocimientos significativos adquiridos durante lo que va del periodo escolar, pues al igual que el paralelo A el promedio de notas no alcanzan el mínimo requerido de 7.

- **Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “C”**

**Tabla 10.** Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “C”.

<b>Estudiante</b>	<b>Nota diagnóstico ciudadanía</b>
1	4.15
2	5.15
3	7.80
4	4.90
5	2.90
6	5.60
7	6.45
8	3.60
9	3.55
10	6.35
11	2.60
12	5.50
13	2.65
14	2.25
15	4.95
16	3.35
17	5.00
18	5.65
19	5.30
20	1.90
21	6.00
Promedio	4.55 ± 1.58

Fuente: elaboración propia

**Figura 16.** Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo C

Fuente: elaboración propia

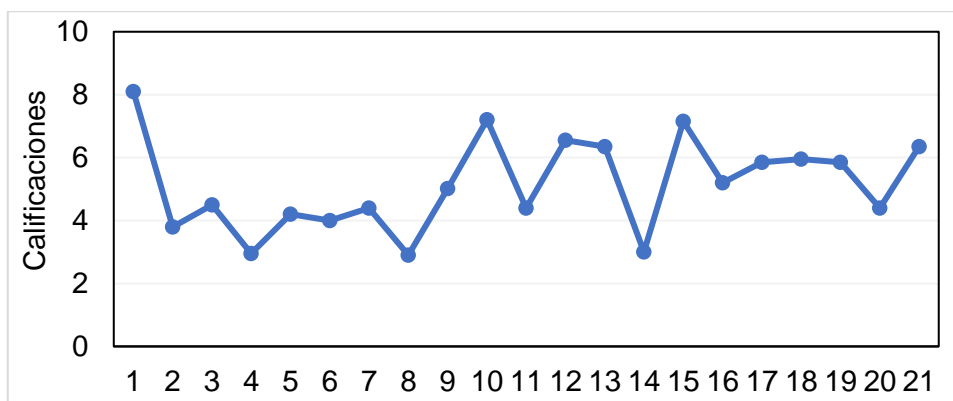
Los resultados obtenidos por los estudiantes de segundo BGU paralelo C denotan un nivel bajo de conocimiento, la calificación más alta es de 7.80, mientras que la calificación más baja es de 1,90 dando un promedio general de curso de 4.55, lo cual expone un nivel bajo en cuanto se refiere a los conocimientos significativos adquiridos durante lo que va del periodo escolar, pues al igual que los anteriores el promedio de notas no alcanzan el mínimo requerido de 7.

- **Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “D”**

**Tabla 11.** Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “D”.

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	8.10
2	3.80
3	4.50
4	2.95
5	4.20
6	4.00
7	4.40
8	2.90
9	5.02
10	7.20
11	4.40
12	6.55
13	6.35
14	3.00
15	7.15
16	5.20
17	5.85
18	5.95
19	5.85
20	4.40
21	6.35
Promedio	5.15 ± 1.48

Fuente: elaboración propia

**Figura 17.** Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo D.

Fuente: elaboración propia

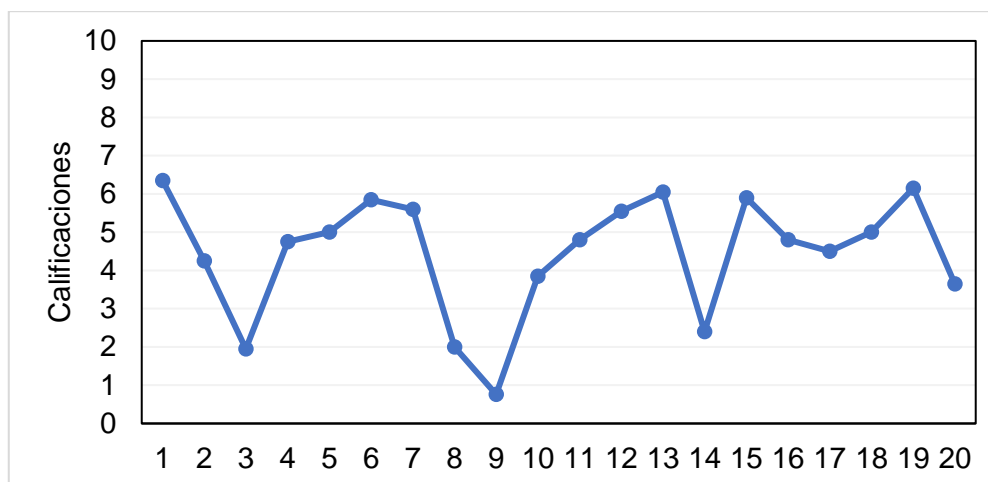
Los resultados obtenidos por los estudiantes de segundo BGU paralelo D evidencia un ligero incremento en el nivel en base a los anteriores, sin embargo, aún sigue siendo bajo el conocimiento, la calificación más alta es de 8.10 y la calificación más baja es de 2,90 dando un promedio general de curso de 5.15, lo cual expone un nivel bajo en cuanto se refiere a los conocimientos significativos adquiridos durante lo que va del periodo escolar, pues al igual que los anteriores el promedio de notas no alcanzan el mínimo requerido de 7.

- **Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “E”**

**Tabla 12.** Cuadro de notas evaluación inicial segundo BGU paralelo “E”.

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	6.35
2	4.25
3	1.95
4	4.75
5	5.00
6	5.85
7	5.60
8	2.00
9	0.76
10	3.85
11	4.80
12	5.55
13	6.05
14	2.40
15	5.90
16	4.80
17	4.50
18	5.00
19	6.15
20	3.65
Promedio	4.45 ± 1.58

Fuente: elaboración propia

**Figura 18.** Tendencia calificaciones iniciales segundo BGU paralelo E

Fuente: elaboración propia

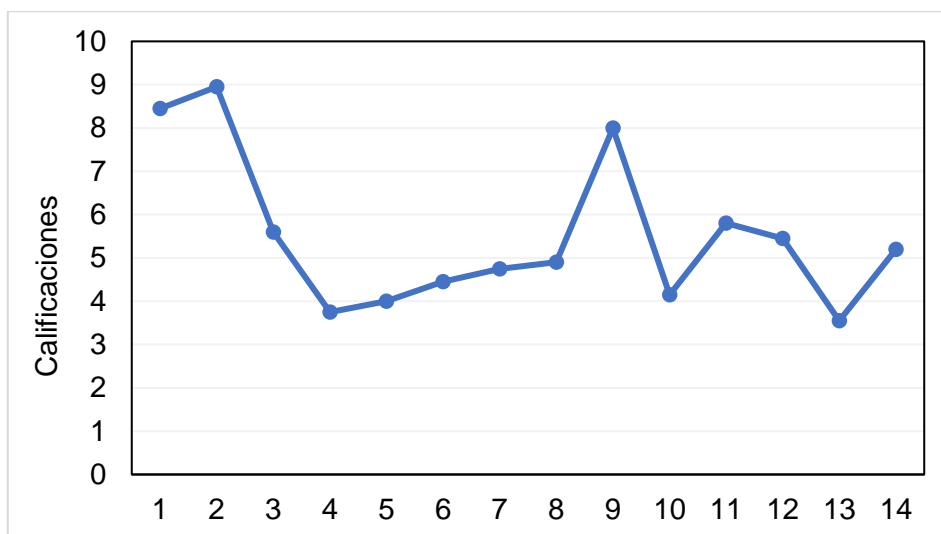
Los resultados obtenidos por los estudiantes de segundo BGU paralelo E denotan un nivel bajo de conocimiento, la calificación más alta es de 6.35, mientras que la calificación más baja es de 0,76 dando un promedio general de curso de 4.45, lo cual expone un nivel bajo en cuanto se refiere a los conocimientos significativos adquiridos durante lo que va del periodo escolar, pues al igual que los anteriores el promedio de notas no alcanzan el mínimo requerido de 7.

- **Cuadro de notas evaluación inicial segundo bachillerato técnico paralelo "A"**

**Tabla 13.** Cuadro de notas evaluación inicial segundo bachillerato técnico paralelo "A"

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	8.45
2	8.95
3	5.60
4	3.75
5	4.00
6	4.45
7	4.75
8	4.90
9	8.00
10	4.15
11	5.80
12	5.45
13	3.55
14	5.20
Promedio	5.60 ± 1.75

Fuente: elaboración propia

**Figura 19.** Tendencia calificaciones iniciales segundo bachillerato técnico paralelo A

Fuente: elaboración propia

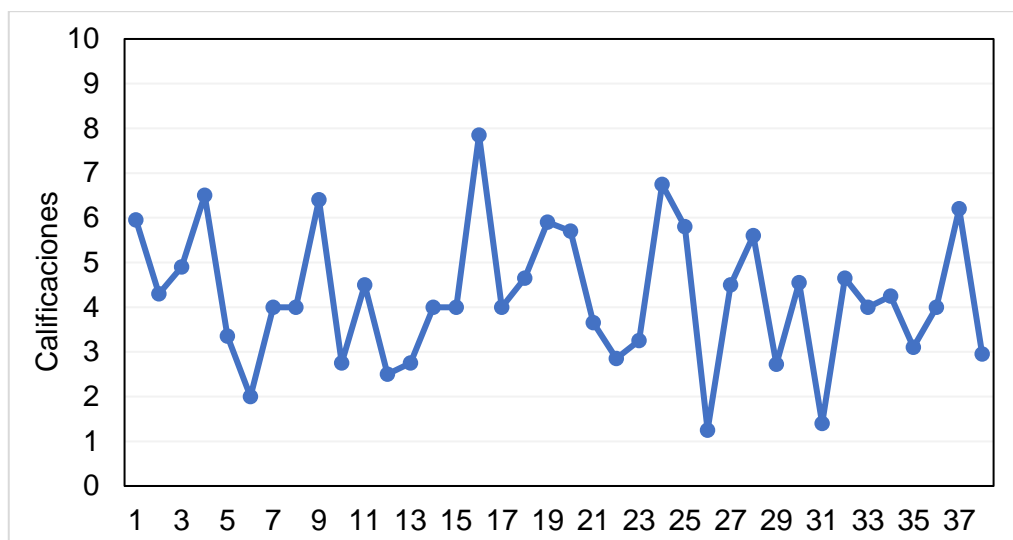
Los resultados obtenidos por los estudiantes de segundo bachillerato técnico paralelo A denotan un nivel bajo de conocimiento, a pesar de ello dos estudiantes poseen notas altas las cuales son de 8.95 y 8.45 respectivamente, mientras que la calificación más baja es de 3.55 dando un promedio general de curso de 5.60, lo cual expone un nivel bajo en cuanto se refiere a los conocimientos significativos adquiridos durante lo que va del periodo escolar, pues al igual que los anteriores el promedio de notas no alcanzan el mínimo requerido de 7.

- Cuadro de notas evaluación inicial segundo bachillerato técnico paralelo “B”

**Tabla 14.** Cuadro de notas evaluación inicial segundo bachillerato técnico paralelo “B”

<b>Estudiante</b>	<b>Nota diagnóstico ciudadanía</b>
1	5.95
2	4.30
3	4.90
4	6.50
5	3.35
6	2.00
7	4.00
8	4.00
9	6.40
10	2.75
11	4.50
12	2.50
13	2.75
14	4.00
15	4.00
16	7.85
17	4.00
18	4.65
19	5.90
20	5.70
21	3.65
22	2.85
23	3.25
24	6.75
25	5.80
26	1.25
27	4.50
28	5.60
29	2.72
30	4.55
31	1.40
32	4.65
33	4.00
34	4.25
35	3.10
36	4.00
37	6.20
38	2.95
Promedio	4.24 ± 1.52

Fuente: elaboración propia

**Figura 20.** Tendencia calificaciones iniciales segundo bachillerato técnico paralelo B

Fuente: elaboración propia

Los resultados obtenidos por los estudiantes de segundo bachillerato técnico paralelo A denotan un nivel bajo de conocimiento, la nota más alta es de 7.85, mientras que la calificación más baja es de 1.25 dando un promedio general de curso de 4.24, lo cual expone un nivel bajo en cuanto se refiere a los conocimientos significativos adquiridos durante lo que va del periodo escolar, pues al igual que los anteriores el promedio de notas no alcanzan el mínimo requerido de 7.

Tras el estudio de los resultados derivados en la evaluación inicial de cada paralelo podemos decir que todos los cursos presentan un nivel bajo en cuanto a conocimientos sobre Educación para la Ciudadanía, pues ningún paralelo alcanzó un nivel mínimo de 7, de todo el grupo de 155 estudiantes tan solo 8 alcanzan o pasan la calificación mínima requerida, dando como promedio general de todo el grupo 4.59.

**Tabla 15.** Promedio General de los estudiantes en la Evaluación inicial

Total Estudiantes	Promedio General evaluación inicial
155	4.59

Fuente: elaboración propia

- **Evaluación final posterior a la implementación de las e-actividades**

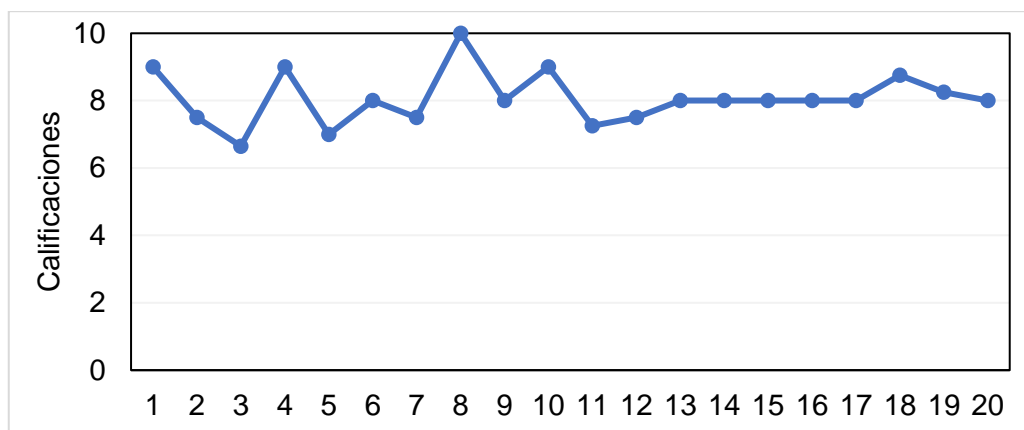
Tras la implementación de las e-actividades en la plataforma virtual *Moodle*, se realiza nuevamente la prueba diagnóstica de 10 preguntas de tipo evaluación con una calificación máxima de 10 puntos (Anexo 1). La evaluación al igual que en la fase preliminar se la lleva a cabo de manera virtual haciendo uso de la plataforma *Moodle*, los resultados de estas evaluaciones se exponen a continuación.

- **Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “A”**

**Tabla 16.** Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “A”

<b>Estudiante</b>	<b>Nota diagnóstico ciudadanía</b>
1	9.00
2	7.50
3	6.65
4	9.00
5	7.00
6	8.00
7	7.50
8	10.00
9	8.00
10	9.00
11	7.25
12	7.50
13	8.00
14	8.00
15	8.00
16	8.00
17	8.00
18	8.75
19	8.25
20	8.00
Promedio	8.07 ± 0.78

Fuente: elaboración propia

**Figura 21.** Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo A

Fuente: elaboración propia

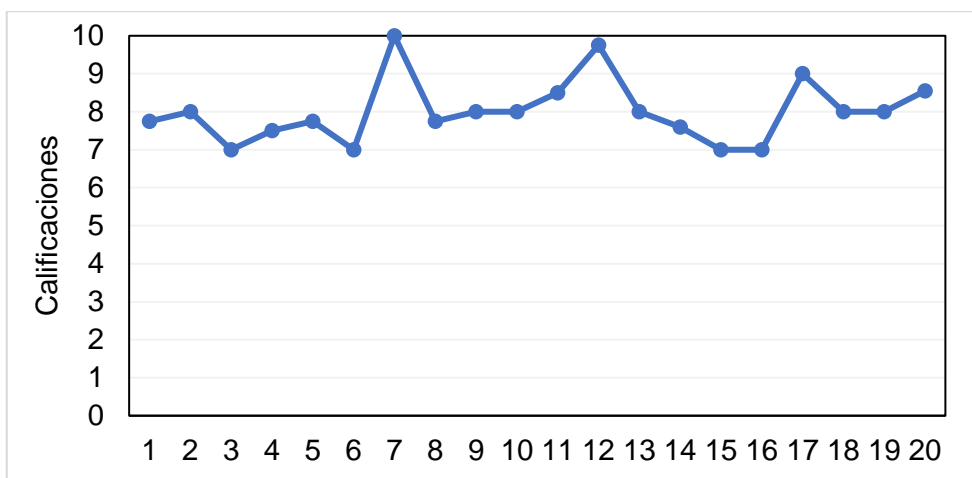
Como se puede evidenciar en la tabla 15 y el gráfico 22 de tendencia las notas obtenidas por los estudiantes de segundo BGU paralelo A muestran un nivel muy por encima del mínimo requerido pues solo un estudiante obtuvo una calificación menor de 7, la calificación más alta es de 10 y la calificación más baja es de 6.65 dando un promedio general de curso de 8.07 lo cual evidencia un nivel alto en los conocimientos adquiridos producto de las e-actividades.

- **Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “B”**

**Tabla 17.** Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “B”

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	7.75
2	8.00
3	7.00
4	7.50
5	7.75
6	7.00
7	10.00
8	7.75
9	8.00
10	8.00
11	8.50
12	9.75
13	8.00
14	7.60
15	7.00
16	7.00
17	9.00
18	8.00
19	8.00
20	8.55
Promedio	8.01 ± 0.83

Fuente: elaboración propia

**Figura 22.** Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo B

Fuente: elaboración propia

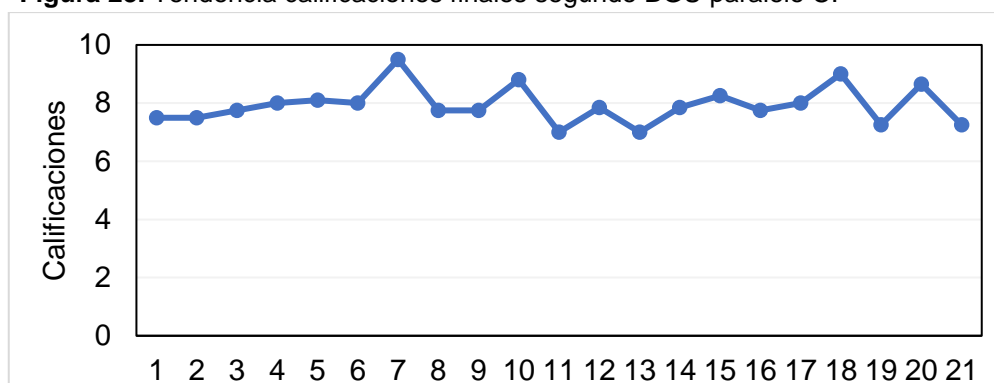
Las notas obtenidas por los estudiantes de segundo BGU paralelo B muestran un nivel muy por encima del mínimo requerido ningún estudiante obtuvo una calificación menor de 7, la calificación más alta es de 10 y la calificación más baja es de 7.0 dando un promedio general de curso de 8.01 lo cual evidencia un nivel alto en los conocimientos adquiridos producto de las e-actividades.

- **Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “C”**

**Tabla 18.** Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “C”.

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	7.50
2	7.50
3	7.75
4	8.00
5	8.10
6	8.00
7	9.50
8	7.75
9	7.75
10	8.80
11	7.00
12	7.85
13	7.00
14	7.85
15	8.25
16	7.75
17	8.00
18	9.00
19	7.25
20	8.65
21	7.25
Promedio	7.93 ± 0.64

Fuente: elaboración propia

**Figura 23.** Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo C.

Fuente: elaboración propia

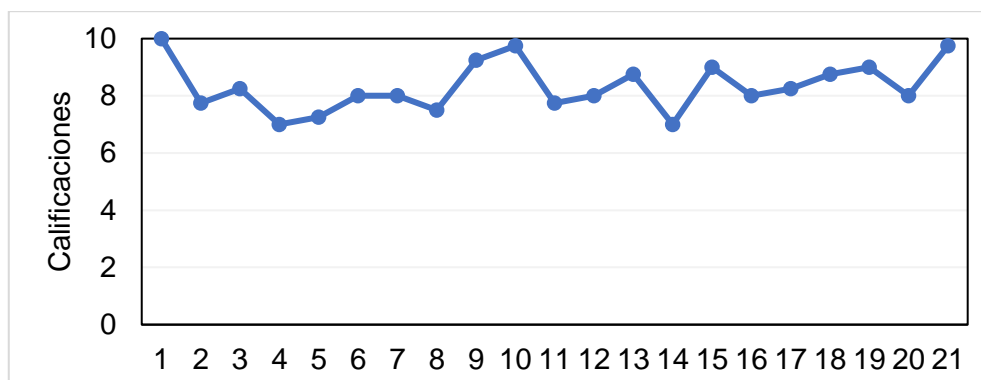
Las notas obtenidas por los estudiantes de segundo BGU paralelo C muestran un nivel muy por encima del mínimo requerido ningún estudiante obtuvo una calificación menor de 7, la calificación más alta es de 10 y la calificación más baja es de 7.0 dando un promedio general de curso de 7.93 lo cual evidencia un nivel alto en los conocimientos adquiridos producto de las e-actividades.

- **Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “D”**

**Tabla 19.** Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “D”

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	10.00
2	7.75
3	8.25
4	7.00
5	7.25
6	8.00
7	8.00
8	7.50
9	9.25
10	9.75
11	7.75
12	8.00
13	8.75
14	7.00
15	9.00
16	8.00
17	8.25
18	8.75
19	9.00
20	8.00
21	9.75
Promedio	8.33 ± 0.88

Fuente: elaboración propia

**Figura 24.** Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo D

Fuente: elaboración propia

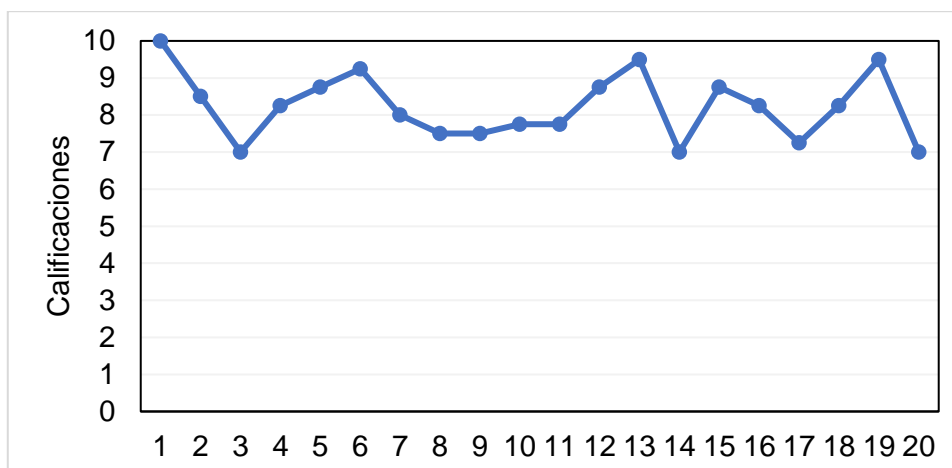
Las notas obtenidas por los estudiantes de segundo BGU paralelo D muestran un nivel muy por encima del mínimo requerido ningún estudiante obtuvo una calificación menor de 7, la calificación más alta es de 10 y la calificación más baja es de 7.0 dando un promedio general de curso de 8.33 lo cual evidencia un nivel alto en los conocimientos adquiridos producto de las e-actividades.

- **Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “E”**

**Tabla 20.** Cuadro de notas evaluación final segundo BGU paralelo “E”

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	10.00
2	8.50
3	7.00
4	8.25
5	8.75
6	9.25
7	8.00
8	7.50
9	7.50
10	7.75
11	7.75
12	8.75
13	9.50
14	7.00
15	8.75
16	8.25
17	7.25
18	8.25
19	9.50
20	7.00
Promedio	8.22 ± 0.99

Fuente: elaboración propia

**Figura 25.** Tendencia calificaciones finales segundo BGU paralelo E

Fuente: elaboración propia

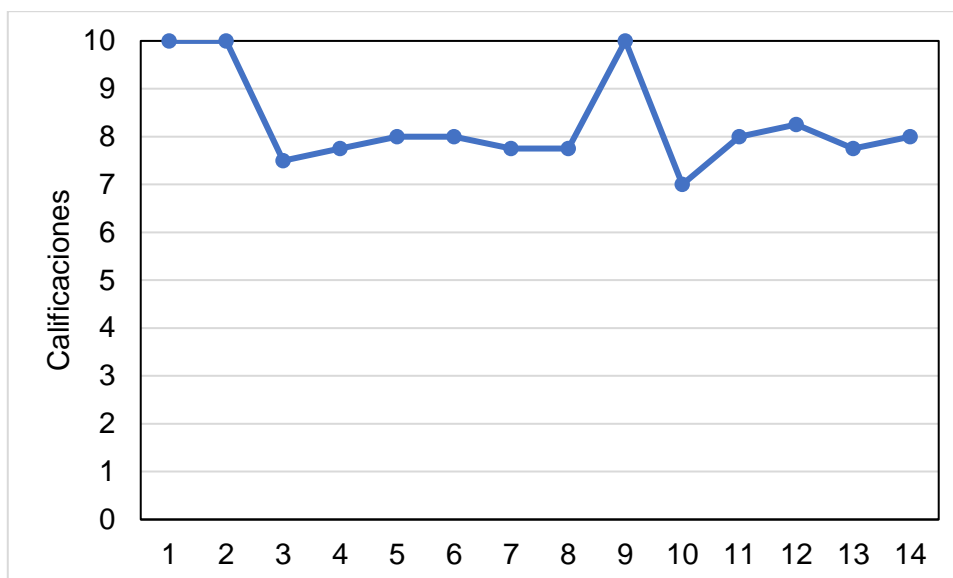
Las notas obtenidas por los estudiantes de segundo BGU paralelo E muestran un nivel muy por encima del mínimo requerido ningún estudiante obtuvo una calificación menor de 7, la calificación más alta es de 10 y la calificación más baja es de 7.0 dando un promedio general de curso de 8.22 lo cual evidencia un nivel alto en los conocimientos adquiridos producto de las e-actividades.

- **Cuadro de notas evaluación final segundo bachillerato técnico Contabilidad paralelo "A"**

**Tabla 21.** Cuadro de notas evaluación final segundo bachillerato técnico Contabilidad paralelo "A"

<u>Estudiante</u>	<u>Nota diagnóstico ciudadanía</u>
1	10.00
2	10.00
3	7.50
4	7.75
5	8.00
6	8.00
7	7.75
8	7.75
9	10.00
10	7.00
11	8.00
12	8.25
13	7.75
14	8.00
Promedio	8.27 ± 0.98

Fuente: elaboración propia

**Figura 26.** Tendencia calificaciones finales segundo bachillerato técnico Contabilidad paralelo A

Fuente: elaboración propia

Las notas obtenidas por los estudiantes de segundo bachillerato técnico paralelo A muestran un nivel muy por encima del mínimo requerido ningún estudiante obtuvo una calificación menor de 7, la calificación más alta es de 10 y la calificación más baja es de 7.0 dando un promedio general de curso de 8.27 lo cual evidencia un nivel alto en los conocimientos adquiridos producto de las e-actividades.

- **Cuadro de notas evaluación final segundo bachillerato técnico Informática paralelo “A”**

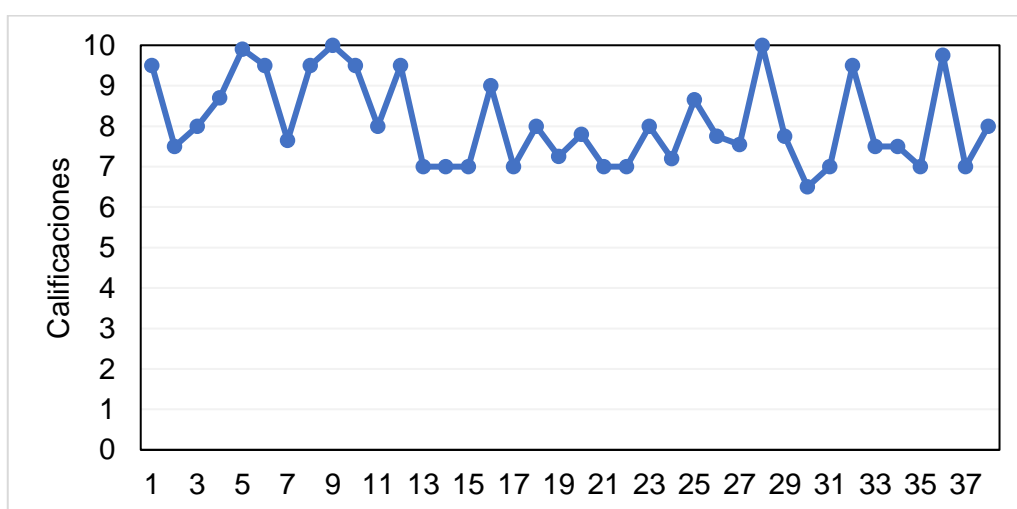
**Tabla 22.** Cuadro de notas evaluación final segundo bachillerato técnico informática paralelo “A”

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
1	9.50
2	7.50
3	8.00
4	8.70
5	9.90
6	9.50
7	7.65
8	9.50
9	10.00
10	9.50
11	8.00
12	9.50
13	7.00

Estudiante	Nota diagnóstico ciudadanía
14	7.00
15	7.00
16	9.00
17	7.00
18	8.00
19	7.25
20	7.80
21	7.00
22	7.00
23	8.00
24	7.20
25	8.65
26	7.75
27	7.55
28	10.00
29	7.75
30	6.50
31	7.00
32	9.50
33	7.50
34	7.50
35	7.00
36	9.75
37	7.00
38	8.00
Promedio	8.10 ± 1.08

Fuente: elaboración propia

**Figura 27.** Tendencia calificaciones finales segundo bachillerato técnico Informática paralelo A



Fuente: elaboración propia

Las notas obtenidas por los estudiantes de segundo bachillerato técnico paralelo B muestran un nivel muy por encima del mínimo requerido, solo un estudiante obtuvo una calificación menor de 7, la calificación más alta es de 10 y la calificación más baja es de 6.5 dando un promedio general de curso de 8.10 lo cual evidencia un nivel alto en los conocimientos adquiridos producto de las e-actividades.

Tras el estudio de los resultados evidenciados en la evaluación final de cada paralelo podemos decir que todos los cursos presentan un nivel alto en cuanto a conocimientos sobre Educación para la Ciudadanía, pues en su gran mayoría los estudiantes obtuvieron notas superiores al mínimo requerido, de todo el grupo de 155 estudiantes tan solo 2 no alcanzan la calificación mínima requerida, dando como promedio general de todo el grupo de trabajo 8.13 calificación más que satisfactoria y muy por encima de 7, estos son los resultados tras haber aplicado una metodología de enseñanza aprendizaje basada en e-actividades sobre la plataforma *Moodle*.

**Tabla 23.** Promedio general de los estudiantes en la evaluación final

Total Estudiantes	Promedio General evaluación final
155	8.13

Fuente: elaboración propia

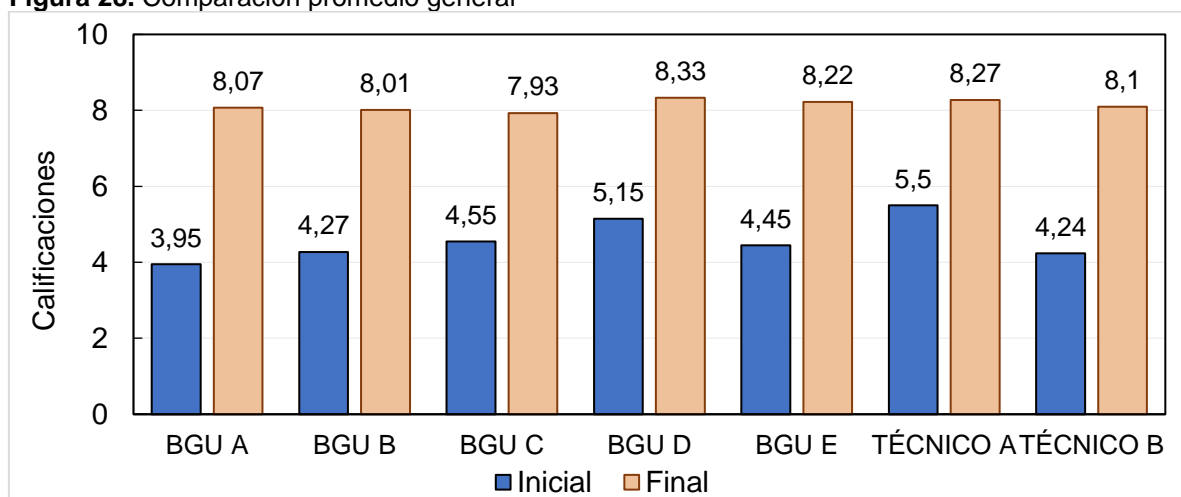
- **Comparación de los resultados de las evaluaciones inicial y final**

Una vez implementado las e-actividades sobre la plataforma virtual de *Moodle*, y haber realizado las dos evaluaciones, se procede hacer una comparación sobre el nivel de conocimiento previo y posterior a la propuesta de esta investigación. Mediante un gráfico de barras se presenta la comparación en el promedio general de cada curso:

**Tabla 24.** Cuadro comparativo entre el promedio inicial y el promedio final.

Segundo Bachillerato	Inicial	Final
BGU A	3.95	8.07
BGU B	4.27	8.01
BGU C	4.55	7.93
BGU D	5.15	8.33
BGU E	4.45	8.22
Técnico Contabilidad A	5.5	8.27
Técnico Informática A	4.24	8.1

Fuente: elaboración propia

**Figura 28.** Comparación promedio general

Fuente: elaboración propia

El gráfico de barras expone el aumento en el nivel de calificaciones en cuanto a conocimientos sobre educación para la ciudadanía, como se puede evidenciar el nivel general previo a la ejecución del proceso de enseñanza aprendizaje fundado en e-actividades no supera el promedio de 5.5 sobre 10, mientras que posterior a la aplicación de la propuesta el nivel general en casi todos los paralelos es de 8 sobre 10, de allí se puede determinar que el uso de estas herramientas tecnológicas contribuye al aprendizaje significativo de los alumnos de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes.

- **Evaluación del efecto de la aplicación de las estrategias basadas en e-actividades**

Con la finalidad de evaluar si la aplicación de las estrategias didácticas basadas en las e-actividades tuvieron un efecto favorable en permitir que mejore el nivel de conocimiento de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía se aplicaron las pruebas estadísticas t de *Student* y el test de Wilcoxon para dos muestras pareadas o relacionadas. Para el efecto, en primera instancia se formularon las siguientes hipótesis:

Hipótesis nula:

La aplicación de las estrategias didácticas basadas en e-actividades no permitió que los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes mejoren su nivel de conocimiento de la asignatura de Educación para la Ciudadanía. El modelo estadístico correspondiente se expresa de la siguiente manera:  $\mu_2 \leq \mu_1$ , siendo  $\mu_1$  y  $\mu_2$  los promedios de las calificaciones de las evaluaciones inicial y final, respectivamente.

Hipótesis alternativa:

La aplicación de las estrategias didácticas basadas en e-actividades permitió que los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes mejoren su nivel de conocimiento de la asignatura de Educación para la Ciudadanía. El modelo estadístico correspondiente se expresa de la siguiente manera:  $\mu_2 > \mu_1$ , siendo  $\mu_1$  y  $\mu_2$  los promedios de las calificaciones inicial y final, respectivamente.

Se seleccionó como nivel de significancia el valor de 0.05, que es el estándar utilizado en la comprobación de las hipótesis estadísticas. Para el procesamiento de los datos con miras a la ejecución de las pruebas estadísticas se utilizó un software estadístico. El criterio de selección entre la prueba t de *Student* y el test no paramétrico de Wilcoxon se estableció con base en el resultado de la prueba Shapiro-Wilk para la identificación de la normalidad de los datos (si p-valor > 0.05 los datos siguen una distribución normal).

Las pruebas de hipótesis se efectuaron de forma individualizada para cada grupo de estudiantes (segundo de BGU paralelos A, B, C, D y E; segundo de BT paralelos A y B). En los casos en que el valor significancia fue menor que 0.05 (p-valor < 0.05) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa correspondiente. A continuación, se presentan los resultados de las pruebas de hipótesis para cada uno de los cursos:

**Tabla 25.** Contraste de las pruebas de hipótesis para dos muestras pareadas.

Grupo	Contraste	Prueba de normalidad Shapiro-Wilk		Prueba de contraste de hipótesis para dos muestras pareadas			
		W	p-valor	Prueba	Estadístico	gl	p-valor
2 BGU A	Test inicial Test final	0.958	0.509	t de Student	-11.3	19	< 0.001***
2 BGU B	Test inicial Test final	0.897	0.036*	W de Wilcoxon	0.00	19	< 0.001***
2 BGU C	Test inicial Test final	0.980	0.929	t de Student	-10.1	20	< 0.001***
2 BGU D	Test inicial Test final	0.964	0.608	t de Student	-16.9	20	< 0.001***
2 BGU E	Test inicial Test final	0.863	0.009**	W de Wilcoxon	0.00	19	< 0.001***
2 BTC A	Test inicial Test final	0.955	0.641	t de Student	-10.8	13	< 0.001***
2 BTI A	Test inicial Test final	0.973	0.473	t de Student	-13.8	37	< 0.001***

Fuente: elaboración propia

### 3.2. Discusión de resultados

La implementación de estrategias didácticas basadas en e- actividades para el aprendizaje significativo constituye un enfoque prometedor en el contexto educativo actual. Este enfoque busca aprovechar las ventajas de las TIC para potenciar el proceso de enseñanza- aprendizaje, y promover una comprensión profunda de los temas que se imparten. En este sentido, es necesario analizar diversos puntos que respalden la relevancia y efectividad de esta estrategia.

En primer lugar, resulta fundamental considerar el impacto positivo que tienen los entornos virtuales de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes. Según Zambrano y García (2020) el uso de estas plataformas favorece el desarrollo de habilidades y compromete más a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, lo que conlleva a buenos resultados. Aunque este estudio no presenta datos cuantitativos específicos, sí destaca la importancia de integrar las TIC en el ámbito educativo.

Además, investigaciones como la de Castro et al. (2009) respaldan la eficacia de las estrategias que involucran el uso de tecnología, señalando que las actividades en línea pueden mejorar el conocimiento y el desempeño académico de los

estudiantes. El acceso a internet en el hogar se asocia con un mejor rendimiento académico, lo que evidencia el potencial de las TIC favoreciendo así al aprendizaje.

Por otro lado, Quizhpi (2018) resalta que las estrategias de gamificación despiertan el interés de los estudiantes generando un ambiente novedoso e interactivo que estimula la construcción del conocimiento. A pesar de que el estudio concluye que la experimentación con el aula virtual gamificada es un mecanismo efectivo de autoaprendizaje, es esencial comprender que no todas las materias se benefician por igual de esta técnica.

En el contexto específico de la asignatura Educación para la Ciudadanía, la integración de e- actividades puede contribuir a una comprensión más profunda de los derechos humanos y de las responsabilidades sociales, mediante la participación activa de los estudiantes en debates. En definitiva, las e- actividades pueden ser de gran utilidad para fomentar el aprendizaje significativo. No obstante, es importante tener claro que la efectividad de estas estrategias puede variar según el contexto educativo y las características de los participantes. La implementación de las e- actividades debe ser gradual considerando aspectos como el acceso a la tecnología, las competencias digitales de docentes y estudiantes, y los diversos estilos de aprendizaje.

## CONCLUSIONES

- La revisión de la literatura permitió identificar que las e-actividades son una herramienta didáctica eficaz que fomenta el aprendizaje significativo al involucrar a los estudiantes de manera activa y colaborativa en su proceso de aprendizaje. Los referentes teóricos destacan la importancia de integrar tecnología en el aula para facilitar el acceso a información y recursos variados, mientras que los metodológicos destacan estrategias específicas para diseñar e-actividades que promuevan la reflexión crítica, la resolución de problemas y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.
- El diagnóstico inicial reveló que el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Educación para la ciudadanía antes de la implementación de las e-actividades era moderado, con un promedio de calificaciones de 5.5 sobre 10. Este hallazgo indicó una necesidad de mejora en las estrategias didácticas empleadas, dado que los estudiantes no alcanzaban un nivel de comprensión y aplicación adecuado en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.
- La evaluación de las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes mostró que, aunque se empleaban métodos tradicionales y algunos enfoques interactivos, no se aprovechaban plenamente las ventajas de las e-actividades. La falta de integración de herramientas tecnológicas y metodologías activas limitaba el potencial de los estudiantes para alcanzar un aprendizaje significativo y duradero.
- La elaboración y posterior implementación de la estrategia didáctica basada en e-actividades mostró resultados positivos. La comparación de los resultados de las evaluaciones inicial y final indicó un aumento significativo en las calificaciones de los estudiantes, con un promedio que ascendió a 8 sobre 10 después de la aplicación de las e-actividades. Las pruebas estadísticas t de Student y el test de Wilcoxon confirmaron que este incremento es estadísticamente significativo ( $p$ -valor  $< 0.05$ ), validando así

la efectividad de la estrategia propuesta en mejorar el aprendizaje significativo en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

## RECOMENDACIONES

- Organizar talleres y cursos de formación que aborden tanto los aspectos teóricos como prácticos del uso de e-actividades en el aula. Esto permitirá a los docentes diseñar e-actividades efectivas que promuevan un aprendizaje significativo y mantengan a los estudiantes comprometidos y motivados.
- Implementar evaluaciones diagnósticas periódicas, que puedan ser utilizadas para identificar las áreas de debilidad y fortaleza de los estudiantes, permitiendo ajustes oportunos en las estrategias didácticas. Además, estas evaluaciones servirán como una herramienta para medir el impacto de las e-actividades y otras metodologías utilizadas en el aula.
- Promover la implementación de plataformas virtuales en el sistema educativo. Se puede considerar la incorporación de *Moodle* para la implementación de e-actividades en todas las asignaturas de la Unidad Educativa Los Andes, en búsqueda de nuevas formas de asegurar el aprendizaje significativo en sus estudiantes. Los docentes deben ser incentivados a utilizar recursos tecnológicos como plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas y medios interactivos. Esta integración debe ser planificada y apoyada con los recursos necesarios para garantizar su efectividad.
- Desarrollar un plan de seguimiento que incluya la recopilación de datos sobre el desempeño estudiantil y la efectividad de las e-actividades. Este sistema permitirá realizar ajustes basados en evidencia, asegurando que la estrategia se mantenga relevante y efectiva a lo largo del tiempo. Además, se debe garantizar que la institución educativa disponga de los recursos tecnológicos necesarios para apoyar estas actividades.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acosta-Corporán, R. (2020). Metodologías de aprendizaje colaborativo mediado por las TIC en educación secundaria. <https://gredos.usal.es/handle/10366/145256?show=full>
- Barragán, D., & Patiño, L. (2013). *Elementos para la comprensión del fenómeno de la deserción universitaria en Colombia. Más allá de las mediciones*. Cuadernos Latinoamericanos de Administración. 9(16), p. 55. <https://www.redalyc.org/pdf/4096/409633954005.pdf>
- Bartolomé, A. R. (2004). *Blended Learning. Conceptos básicos*. Pixel-Bit Revista de Medios y educación. 23, p. 7-20.
- Baque, R., & Portilla, I. (2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje*. Revista Polo del Conocimiento: 58(6), 75 – 86. <http://dspace.opengeek.cl/handle/uvsc1/2030>
- Bravo, P., & Varguillas, S. (2015). *Estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura Técnicas de Estudio en la Universidad Nacional de Chimborazo*. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación: (19),271-290. ISSN: 1390-3861. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096014>
- Buxarrais, M., & Ovide, E. (2011). *El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI*. Sinéctica. 37. [http://www.sinectica.iteso.mx/index.php?cur=37&art=37\\_11](http://www.sinectica.iteso.mx/index.php?cur=37&art=37_11)
- Cabero J., & Román, P. (2006). *E-actividades. Un referente básico para la formación en internet*. Educación XX1: (10), 267 – 280. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70601014.pdf>

- Cabero, J., & Palacios, A. (2021). *La evaluación de la educación virtual: las e-actividades*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia: 24(2), 169-188.  
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109010/331466109010.pdf>
- Castillo, N. J., Giraldo, D. S., & Zapata, A. (2020). Aprendizaje por descubrimiento: Método alternativo en la enseñanza de la física. *Scientia et Technica*, 25(4), 569-575. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7694535>
- Castro, E. (2023). *Factores a considerar para una educación a distancia inclusiva*. *Academo*: 10(1), 112-140.  
[http://scielo.iics.una.py/scielo.php?pid=S2414-89382023000100112&script=sci\\_arttext](http://scielo.iics.una.py/scielo.php?pid=S2414-89382023000100112&script=sci_arttext)
- Chai, C. S., Koh, J. H. L., & Tsai, C. C. (2013). A review of technological pedagogical content knowledge. *Educational Technology & Society*, 16(2), 31-51.  
[https://www.researchgate.net/publication/290044779\\_A\\_Review\\_of\\_Technological\\_Pedagogical\\_Content\\_Knowledge](https://www.researchgate.net/publication/290044779_A_Review_of_Technological_Pedagogical_Content_Knowledge)
- Coello, M. (2021). *Diseño de e-actividades para el desarrollo de competencias genéricas en los estudiantes de la asignatura metodología de la investigación* (Tesis de Posgrado). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba – Ecuador.
- Colorado, P., & Gutiérrez, L. (2016). *Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación superior*. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*: 8(1), 148-158.  
<https://www.redalyc.org/journal/5177/517752176014/517752176014.pdf>
- Esteve, J., Franco, S., & Vera, J. (1995). *Los profesores ante el cambio social*. Barcelona: Anthropos.

- Guevara, J. (2014). *El B-LEARNING en el proceso de refuerzo académico en programación de aplicaciones de cuarta generación en la Unidad Educativa Juan Francisco Montalvo*. (Tesis de Posgrado), Universidad Técnica de Ambato, Ambato.  
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7390/1/FCHE-MTYME-1085.pdf>
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., & Tay, L. Y. (2014). TPACK-in-Action: Unpacking the contextual influences of teachers' construction of technological pedagogical content knowledge (TPACK). *Computers & Education*, 78, 20-29.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.04.022>
- Luo, T., Murray, A., & Crompton, H. (2017). *Designing Authentic Learning Activities to Train Pre-Service Teachers About Teaching Online*. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*: 18(7), 141-156.  
<https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i7.3037>
- Maina, M. (2020). *E-actividades para un aprendizaje activo*. Decálogo para la mejora de la docencia on-line: (81-98). UOC.  
<https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/134208>
- Marcano, B., Íñigo, V., & Ramírez, J. (2020). *Validación de rúbrica para evaluación de e-actividades diseñadas para el logro de competencias digitales docentes*. *Apuntes Universitarios*: 10(2), 115-129.  
<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/451/527>
- Martín, M., & López, E. (2012). *La sociedad de la información y la formación del profesorado. E-actividades y aprendizaje colaborativo*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*: 15(1), 15-35.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/92060/00820123014890.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Marsh, G., McFadden, A., & Price, B. *Blended Instruction: Adapting Conventional Instruction for Large Classes*. Online Journal of Distance Learning Administration. Volume VI, 2003.
- Medina, M., & Verdejo, A. (2020). *Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas*. *Alteridad*: 15(2), 270-283. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.10>
- Mendoza, E. (2013). *Metodología para establecer los posibles efectos del b-learning en estudiantes de escuelas básicas secundaria y media vocacional*. Departamento de Ingeniería de Sistemas e Industrial. (Tesis de Posgrado), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/52001/285628.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Parra, J., & Mejía, E. (2022). *El impacto del aprendizaje significativo en la educación del siglo XXI*. *Revista Cubana de Educación Superior*: 41(3). Recuperado de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000300007&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000300007&script=sci_arttext&tlng=en)
- Rodríguez, G., & Ibarra, M. (2011). *E-Evaluación orientada al e-aprendizaje estratégico en educación superior*. Narcea.
- Rumiche, M., & Solís, B. (2021). *Los efectos positivos y negativos en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en educación*. *HAMUT'AY*: 8 (1), 23-32. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i1.2233>

- Salinas, J. (1997). *Modelos mixtos de formación universitaria presencial ya distancia: el Campus Extens*. Cuadernos de Documentación Multimedia, 6-7, p. 55- 64.
- Salinas, J. (1999), Qué se entiende por una institución de educación superior flexible, Comunicación presentada en Congreso Edutec 99. NNTT en la formación flexible y a distancia", Sevilla, p. 1-16.
- Salido-López, P. Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. Profesorado, *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(2), 120-143. <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/92210>
- Sandoval, J., Mandolesi, M., & Cura, R. (2013). Estrategias didácticas para la enseñanza de la química en la educación superior. *Educación y educadores*: 16(1), 126-138. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-12942013000100008](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942013000100008)
- Sanz, V., & Zangara, M. (2013). Las e-actividades como elemento central en el diseño de propuestas de educación mediada. In I Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/26547>
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia (RED)*: (53). <https://revistas.um.es/red/article/view/290021>
- Villalustre, L., & Del Moral, M. (2011). E-Actividades En El Contexto Virtual De Ruralnet: Satisfacción De Los Estudiantes Con Diferentes Estilos De Aprendizaje. *Educación XX1*: 14(1),223-243. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70618224010>

Voogt, J., Fisser, P., Pareja Roblin, N., Tondeur, J., & van Braak, J. (2013). Technological pedagogical content knowledge—a review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(2), 109-121. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2012.00487.x>

## ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario de preguntas de evaluación del nivel de conocimiento de Educación para la Ciudadanía

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICO	
DATOS INFORMATIVOS:	
ASIGNATURA:	CIUDADANÍA CURSO: PARALELO:
DOCENTE:	Lic. Erika Nataly Oñate Ruiz
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:	RESULTADO DE EVALUACIÓN: FECHA DE ..... /..... APLICACIÓN: /.....
Orientaciones Generales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>☛ Lee detenidamente cada una de las interrogantes que contiene este instrumento de reflexión.</li> <li>☛ Desarrollado la evaluación dentro del tiempo asignado por el docente.</li> </ul>

1.-Relaciona con la columna correspondiente:

A IGUALDAD	ACCESO DIFERENTE A LAS OPORTUNIDADES.
B EQUIDAD	ARREGLAR EL SISTEMA PARA OFRECER ACCESO EQUITATIVO TANTO A HERRAMIENTAS COMO A PORTUNIDADES.
C JUSTICIA	HERRAMIENTAS Y ASISTENCIA DISTRIBUIDAS UNIFORMEMENTE.
D DESIGUALDAD	HERRAMIENTAS PERSONALIZADAS QUE INDENTIFICAN Y ABORDAN LA DESIGUALDAD.

2.-Seleccione la respuesta correcta:

Hombres y mujeres no gozan del ejercicio de sus derechos por:

- a. Porque las mujeres no quieren ejercer sus derechos.
- b. Porque los hombres no reconocen los derechos de las mujeres.
- c. Porque son sociedades patriarcales donde se asigna al varón el ejercicio de sus derechos y se relega a la mujer.
- d. Porque la Constitución aún no otorga derechos a las mujeres.

3.-Según Paulo Freire, la invasión cultural ocurre cuando:

- a. Se niega este diálogo y viene la dominación.
- b. Llegan productos foráneos.
- c. Una cultura se iguala a otra.
- d. Se dialoga entre culturas distintas.

4.- identifique a qué países pertenecen las mujeres que lucharon por el derecho al sufragio y el primer país que impulso este derecho.

---

1.- Eva Perón	a) Argentina
2.- Matilde Hidalgo de Prócel	b) Uruguay
3.- Paulina Luisi	c) Ecuador
4.- El primer país latinoamericano en reconocer en su constitución el derecho femenino al sufragio fue.	d) Perú

---

PRIMERA OPCIÓN: 1D,2C,3A, 4B

---

A) Plurinacional

SEGUNDA OPCIÓN: 1A, 2C, 3A, 4B

B) Intercultural

---

TERCERA OPCIÓN: 1A,2D,3B,4C

5.- Determine el significado de los siguientes términos:

1.-Es la relación que se establece entre las diferentes personas y grupos culturales en igualdad de condiciones.

2.-Principio que centraliza los servicios a la población en un solo sector para sus derechos individuales.

3.-Principio político que garantiza todos los derechos humanos a las personas de nacionalidades existentes en este país

6.- Identifique el Proceso histórico de conquista de los derechos de los pueblos nativos, al cumplir 500 años de resistencia al dominio.

Literal	Concepto
A) 1989.	En la Constitución se amplía el reconocimiento de la titularidad de derechos colectivos a las comunas, pueblos y nacionalidades indígenas, montubios, afrodescendientes, y acepta sus formas de gobierno y desarrollo.
B) 1990.	La Constitución consagra el Estado intercultural y plurinacional.
C) 1998.	Levantamiento indígena en Ecuador. Los indígenas son actores fundamentales.
D) 2008.	Convenio N° 169 de OIT reconoce a nivel internacional los derechos de los pueblos nativos o tribales.

7.- La Asamblea Nacional Constituyente francesa permitió:

- a. Crear una nueva forma de gobierno basada en la división de poderes.
- b. Mantener el antiguo Estado monárquico.
- c. Impulsó los procesos de independencia de América.
- d. Destronar al rey.

8.- ¿Cuándo se considera una Asamblea Nacional Constituyente?

- a) Cuando van a redactar la Carta Suprema del país, deben recoger todas las necesidades del pueblo y analizar si las soluciones hasta entonces dadas han sido efectivas o no.
- b) Cuando van los planes individuales de los asambleístas para el país, deben recoger todas las necesidades del gobierno y analizar si las soluciones hasta entonces dadas han sido efectivas o no.
- c) Cuando los directivos velan por los intereses de la asamblea nacional constituyente.

9.- Subraye cuáles son las funciones del estado ecuatoriano.

- 
- a) Función ejecutiva
  - b) Función sistema indígena
  - c) Función legislativa
  - d) Función Judicial
  - e) Función de control monetario y finanzas
  - f) Función de transparencia y control social
  - g) Función electoral
  - h) Función ciudadana veedora.
- 

10.- Ponga una V si es verdadero y una F si es falso.

- La constitución se divide en parte dogmática y en pedagógica (.....)
- El habeas corpus es la obligación del detenido para que un juez determine si su arresto es legal o no. (.....)
- La primera Constitución del Ecuador, de 1830, es la partida de nacimiento del Estado ecuatoriano. Se elaboró en Quito. (.....)
- En octubre de 1553, un galeón que transportaba personas esclavizadas provenientes de Guinea, y que viajaba entre Panamá y Lima, encalló en las costas de Atacames-Esmeraldas. 17 hombres y 6 mujeres escaparon y se adentraron en el continente. Fueron los primeros habitantes afros del país; estos vivieron en libertad junto a indígenas de la zona: las cayapas. ( ..... )
- Un ejemplo del mestizaje es Francisco Eugenio de Santa Cruz y Espejo, un mulato quiteño (hijo de indio y española), quien pudo educarse con los curas, porque su padre trabajaba con ellos y así lo inscribieron con un nombre rimbombante, español. (.....)
- Etnocidio se considera la muerte masiva de pueblos indígenas. (.....)
- Una forma de funcionamiento de la corrupción es el nepotismo (.....)
- La mesa de atención preferente significa que una persona de su confianza le acompaña a sufragar. (.....)
- Los que tienen el voto facultativo son los adolescentes entre los 16 y los 17 años, las personas de más de 65 años, ecuatorianos residentes en el exterior, debidamente registrados, Integrantes de las FF. AA. y Policía

Nacional en servicio activo, personas con discapacidad, Personas analfabetas, Extranjeros desde los 16 años que hayan residido legalmente en el país al menos 5 años y se hubieren inscrito en el Registro Electoral.  
(.....)

- El primer país en el mundo en reconocer el voto femenino Francia en 1893; luego Australia, en 1902 (.....)

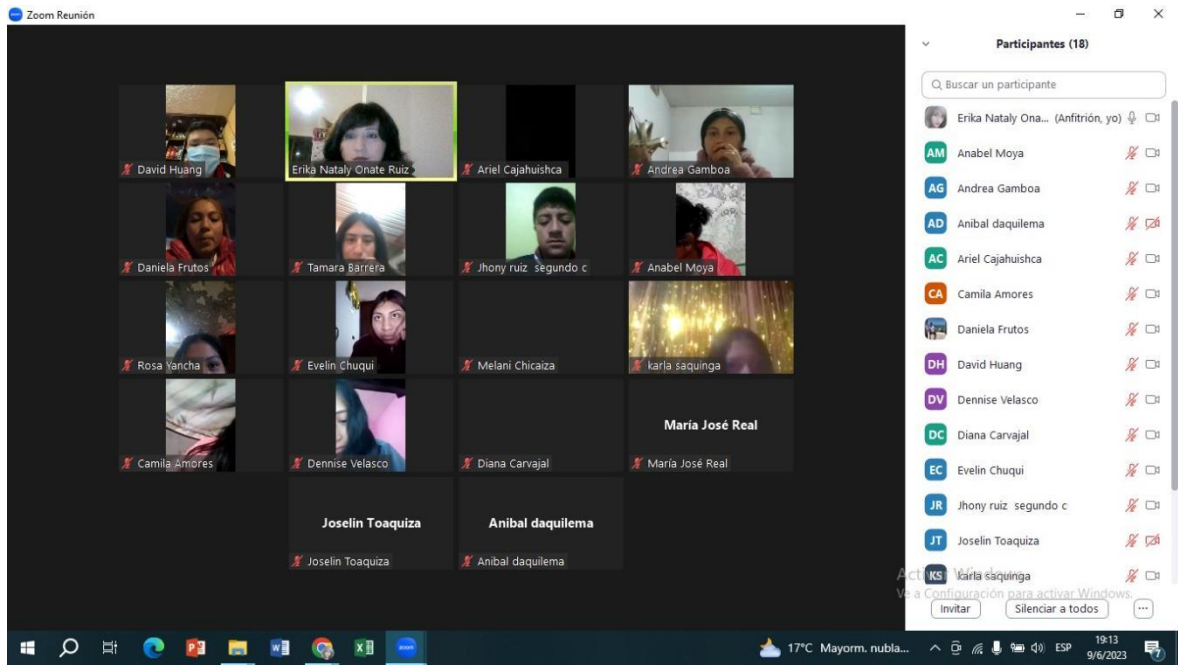
*¡Gracias por su colaboración!*

## Anexo 2. Fotografías implementación e-actividades

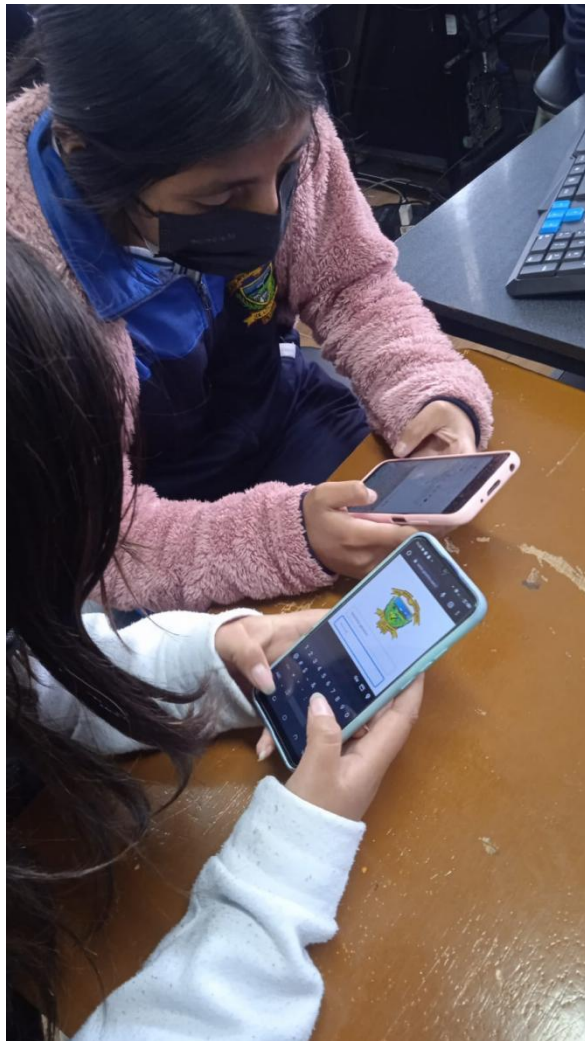
The image consists of two screenshots from a computer screen, showing a Moodle course interface and a Zoom meeting overlay.

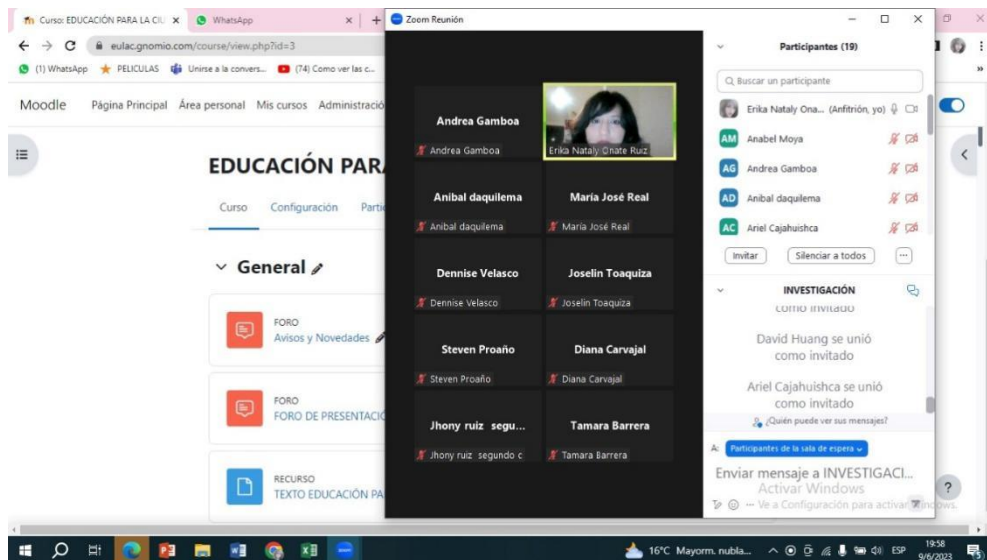
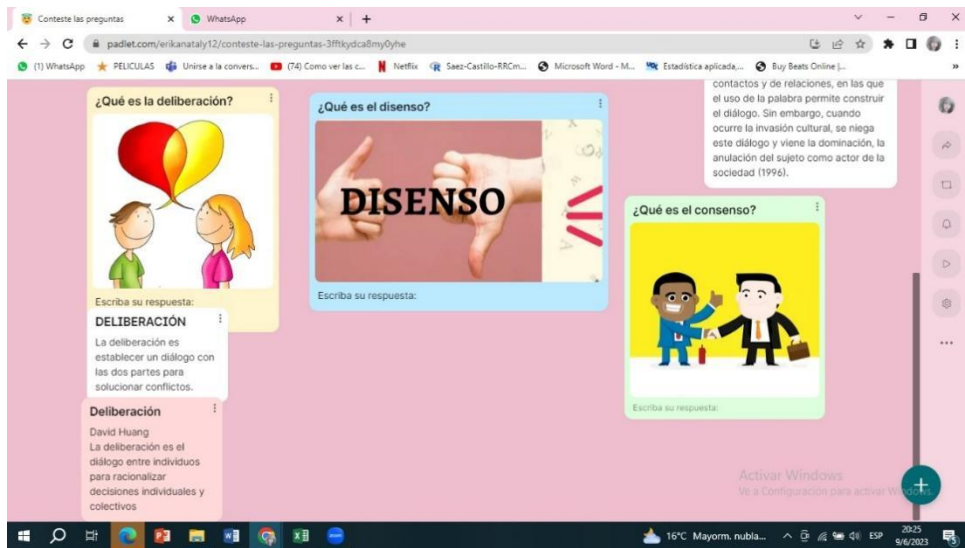
**Top Screenshot:** Shows a Moodle course page for "EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA". The page includes a navigation menu with "Página Principal", "Área personal", "Mis cursos", and "Administración". The main content area is titled "General" and contains several activity blocks: "FORO Avisos y Novedades", "FORO FORO DE PRESENTACIÓN", and "RECURSO TEXTO EDUCACIÓN PA...". A Zoom meeting window is overlaid on top, displaying a grid of participants. The participants listed are: Andrea Gamboa, Anibal daquilema, Maria José Real, Dennise Velasco, Joselin Toaquiza, Steven Proaño, Diana Carvajal, Jhony ruiz, and Tamara Barrera. A search bar and a list of participants are also visible in the Zoom window.

**Bottom Screenshot:** Shows the same Moodle course page, but with a different Zoom meeting window overlaid. This window shows a list of participants: Andrea Gamboa, Anibal daquilema, and David Huang. The Moodle page shows a section titled "EVALUACIÓN FINAL" with a "CUESTIONARIO Evaluación Final" activity. The page also includes a "Añadir una actividad o un recurso" button and a "Añadir secciones" button.









← → ↻ eulac.gnomio.com/mod/quiz/report.php?id=48&mode=overview

(1) WhatsApp ★ PELICULAS Unirse a la convers... (74) Como ver las c... Netflix Saez-Castillo-RRcm... Microsoft Word - M... Estadística aplicada... Buy Beats Online [...]

Español - Internacional (es) Erika Nataly Oñate Ruiz EO

Descargar datos de tabla como valores separados por comas (.csv) Descargar

Administración

- Administración del cuestionario
  - Configuración
  - Excepciones
  - Preguntas
  - Vista previa
  - Roles asignados localmente
  - Permisos
  - Comprobar los permisos
  - Filtros
  - Desglose de Competencias
  - Registros
  - Copia de seguridad
  - Restaurar
  - Banco de preguntas
  - Resultados

	Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Estado	Comenzado el	Finalizado	Tiempo requerido	Calificación/10,00	P. 1 (1,00)	P. 2 (1,00)
<input type="checkbox"/>	YANDRI-JARED LLUMIQUINGA-GAVILANES Revisión del intento	yadri4llumiquinga@gmail.com	Finalizado	13 de junio de 2023 20:37	13 de junio de 2023 20:45	8 minutos 36 segundos	9,00	✓ 1,00	✗ 1,00
<input type="checkbox"/>	ALISON-MARCELA CARRASCO-ESPIN Revisión del intento	alisoncarrasco237@gmail.com	Finalizado	13 de junio de 2023 20:44	13 de junio de 2023 20:56	12 minutos 5 segundos	9,00	✓ 1,00	✗ 1,00
<input type="checkbox"/>	ANA BELEN TOAPANTA GARCIA Revisión del intento	anatoapanta2006@gmail.com	Finalizado	13 de junio de 2023 20:46	13 de junio de 2023 20:54	8 minutos 6 segundos	8,75	✓ 1,00	✓ 1,00
<input type="checkbox"/>	ELVIS-ARIEL MEDINA-SAQUINGA Revisión del intento	elvisariel868@gmail.com	Finalizado	13 de junio de 2023 20:48	13 de junio de 2023 20:58	50 minutos 8 segundos	7,25	✓ 0,75	✓ 0,75

← → ↻ eulac.gnomio.com/course/view.php?id=2#section-0

(1) WhatsApp ★ PELICULAS Unirse a la convers... (74) Como ver las c... Netflix Saez-Castillo-RRcm... Microsoft Word - M... Estadística aplicada... Buy Beats Online [...]

Español - Internacional (es) Erika Nataly Oñate Ruiz EO

Administración

- Administración del curso
  - Configuración
  - Finalización del curso
    - Usuarios
    - Darme de baja en este curso
    - Filtros
    - Informes
  - Configuración
  - Calificaciones
  - Insignias
  - Importar
  - Copia de seguridad
  - Restaurar
  - Copiar curso
  - Reiniciar
  - Banco de preguntas
  - Herramientas Externas LTI
  - Vista de Accesibilidad

ACTIVIDAD N.-2

EL PRINCIPIO DE LA IGUALDAD EXPRESADO EN EL SUFRAGIO UNIVERSAL

<https://docs.google.com/presentation/d/1tG07mwX3NqgQhp8dFn89XAxUP8-wbS8c/edit?usp=sharing&ouid=114115561143529476701&rtfpof=true&sd=true>

A JUGAR ✓ Hecho

SUFRAGIO FEMENINO ✓ Hecho

SALTA Y SALTA SIN PARAR : SUFRAGIO FEMENINO ✓ Hecho

ACTIVIDAD N.-3

**Anexo 3. Encuesta dirigida a los docentes expertos para la validación del cuestionario de preguntas**

Encuesta a docentes					
Datos personales del docente					
Nombre					
Cargo que desempeña					
Años de experiencia en la educación					
Nivel académico					
Definiciones Abreviaturas					
TD	Totalmente en desacuerdo				
D	En desacuerdo				
NAND	Ni en acuerdo ni en desacuerdo				
DA	De acuerdo				
TA	Totalmente de acuerdo				
Preguntas evaluación e-actividades					
Pregunta	TD	D	NAND	DA	TA
Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento.					
La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas					
Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección					
Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al currículo del nivel educativo.					

## EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

Por medio del presente, se solicita su valiosa colaboración para la validación de un instrumento de evaluación de conocimientos en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Dicho instrumento ha sido diseñado en el contexto del proyecto de investigación "Estrategia didáctica basada en e-actividades y el aprendizaje significativo de Educación para la Ciudadanía" y será aplicado a estudiantes de segundo curso de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes.

Se adjunta el "Cuestionario de Educación para la Ciudadanía" para su revisión y análisis, utilizando la escala de valoración:

Agradeciendo de antemano su gentil atención y colaboración.

Encuesta a docentes					
Datos personales del docente					
Nombre	Marcia María Paredes Moya				
Cargo que desempeña	Docente				
Años de experiencia en la educación	30 años de experiencia.				
Nivel académico	Cuarto Nivel				
Definiciones Abreviaturas					
TD	Totalmente en desacuerdo				
D	En desacuerdo				
NAND	Ni en acuerdo ni en desacuerdo				
DA	De acuerdo				
TA	Totalmente de acuerdo				
Preguntas evaluación e-actividades					
Pregunta	TD	D	NAND	DA	TA
Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento.				X	
La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas					X
Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección				X	
Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al currículo del nivel educativo.					X

### OBSERVACIONES:

El instrumento cumple con los requerimientos necesarios.

  
Mg. Marcia Paredes

Docente Área de Ciencias Sociales

Cl. 1802297638

Por medio del presente, se solicita su valiosa colaboración para la validación de un instrumento de evaluación de conocimientos en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Dicho instrumento ha sido diseñado en el contexto del proyecto de investigación "Estrategia didáctica basada en e-actividades y el aprendizaje significativo de Educación para la Ciudadanía" y será aplicado a estudiantes de segundo curso de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes.

Se adjunta el "Cuestionario de Educación para la Ciudadanía" para su revisión y análisis, utilizando la escala de valoración:

Agradeciendo de antemano su gentil atención y colaboración.

Encuesta a docentes					
Datos personales del docente					
Nombre	Jenny Yadiso Haro Cortés				
Cargo que desempeña	Docente				
Años de experiencia en la educación	16 Años				
Nivel académico	Cuarto Nivel				
Definiciones Abreviaturas					
TD	Totalmente en desacuerdo				
D	En desacuerdo				
NAND	Ni en acuerdo ni en desacuerdo				
DA	De acuerdo				
TA	Totalmente de acuerdo				
Preguntas evaluación e-actividades					
Pregunta	TD	D	NAND	DA	TA
Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento.					X
La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas					X
Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección					X
Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al currículo del nivel educativo.					X

**OBSERVACIONES:**

Las instrucciones del instrumento son claras y comprensibles, lo que facilita su aplicación.



Mg. Jenny Haro

Docente Área de Ciencias Sociales

CI. 180300686-3

Por medio del presente, se solicita su valiosa colaboración para la validación de un instrumento de evaluación de conocimientos en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Dicho instrumento ha sido diseñado en el contexto del proyecto de investigación "Estrategia didáctica basada en e-actividades y el aprendizaje significativo de Educación para la Ciudadanía" y será aplicado a estudiantes de segundo curso de bachillerato de la Unidad Educativa Los Andes.

Se adjunta el "Cuestionario de Educación para la Ciudadanía" para su revisión y análisis, utilizando la escala de valoración:

Agradeciendo de antemano su gentil atención y colaboración.

Encuesta a docentes					
Datos personales del docente					
Nombre	Quintuña Criollo Lidia Marlene				
Cargo que desempeña	Docente				
Años de experiencia en la educación	16 años de experiencia.				
Nivel académico	Cuarto Nivel				
Definiciones Abreviaturas					
TD	Totalmente en desacuerdo				
D	En desacuerdo				
NAND	Ni en acuerdo ni en desacuerdo				
DA	De acuerdo				
TA	Totalmente de acuerdo				
Preguntas evaluación e-actividades					
Pregunta	TD	D	NAND	DA	TA
Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento.					X
La sintaxis, ortografía y terminología utilizadas en el instrumento son apropiadas					X
Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección					X
Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al currículo del nivel educativo.					X

OBSERVACIONES:

..... El instrumento cumple con lo establecido.....  
 .....

.....  
 .....

Mg. Lidia Quintuña

Docente Área de Ciencias Sociales

CI...1802949584.....

**Anexo 4. Autorización para aplicar la encuesta**

Pillaro 19 de mayo del 2023

Msc. Santiago Fonseca

RECTOR (e) DE LA UNIDAD EDUCATIVA LOS ANDES

Presente. –

De mi consideración:

Me dirijo a usted para expresarle un cordial saludo y desearle éxitos en sus altas y delicadas funciones. A la vez para solicitarse muy comedidamente su autorización para realizar en la institución educativa, mi proyecto de titulación de Maestría de Innovación en la Educación que actualmente curso en la Pontificia Universidad Católica Sede Ambato como parte de mi formación profesional.

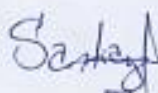
El proyecto está enfocado en la Estrategia didáctica basada en e-actividades y el aprendizaje significativo de educación para la ciudadanía de los estudiantes de segundos de bachillerato BGU–BTC-BTI, con la finalidad de obtener mejores resultados para los aprendizajes de los educandos y fomentar hábitos de estudio con el propósito de mejorar la calidad educativa.

Por la atención prestada al particular, le anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

**Lic.Erika Nataly Oñate Ruiz**

DOCENTE UELA





19-05-2023.

*Autorizado*  
*Galo González*  
*[Signature]*



## Anexo 5. Imagen de un cuestionario de preguntas

 UNIDAD EDUCATIVA "LOS ANDES"		Ministerio de Educación  República de Ecuador
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICO		
DATOS INFORMATIVOS:		
ASIGNATURA:	CIUDADANÍA	CURSO: 2 <sup>o</sup> BTI "A" PARALELO: "A"
DOCENTE:	Lic. Erika Nataly Oñate Ruiz	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:	Omar Pérez	RESULTADO DE EVALUACIÓN:
		FECHA DE APLICACIÓN: 19.1.2023
Orientaciones Generales:	<input checked="" type="checkbox"/> Lea detenidamente cada una de las interrogantes que contiene este instrumento de reflexión. <input checked="" type="checkbox"/> Desarrollado la evaluación dentro del tiempo asignado por el docente.	

6178

1.-Relaciona con la columna correspondiente:

A	IGUALDAD	D	ACCESO DIFERENTE A LAS OPORTUNIDADES.
B	EQUIDAD	B	ARREGLAR EL SISTEMA PARA OFRECER ACCESO EQUITATIVO TANTO A HERRAMIENTAS COMO A OPORTUNIDADES.
C	JUSTICIA	C	HERRAMIENTAS Y ASISTENCIA DISTRIBUIDAS UNIFORMEMENTE.
D	DESIGUALDAD	A	HERRAMIENTAS PERSONALIZADAS QUE IDENTIFICAN Y ABORDAN LA DESIGUALDAD.

925

2.-Selecione la respuesta correcta:

Hombres y mujeres no gozan del ejercicio de sus derechos por

a. Porque las mujeres no quieren ejercer sus derechos.

b. Porque los hombres no reconocen los derechos de las mujeres.

c. Porque son sociedades patriarcales donde se asigna al varón el ejercicio de sus derechos y se relega a la mujer.

d. Porque la Constitución aún no otorga derechos a las mujeres.

1

3.-Según Paulo Freire, la invasión cultural ocurre cuando.

a. Se niega este diálogo y viene la dominación.

b. Llegan productos foráneos.

c. Una cultura se iguala a otra.

d. Se dialoga entre culturas distintas.

0

4.- Identifique a qué países pertenecen las mujeres que lucharon por el derecho al sufragio y el primer país que impulso este derecho.

1.-EVA PERON	A) ARGENTINA
2.-MATILDE HIDALGO DE PROCEL	B) URUGUAY
3.-PAULINA LUISI	C) ECUADOR
4.- EL PRIMER PAÍS LATINOAMERICANO EN RECONOCER EN SU CONSTITUCIÓN EL DERECHO FEMENINO AL SUFRAGIO FUE.	D) PERÚ

PRIMERA OPCIÓN: 1D, 2C, 3A, 4B

SEGUNDA OPCIÓN: 1A, 2C, 3A, 4B

TERCERA OPCIÓN: 1, A, 2D, 3B, 4C

1

5.- Determine el significado de los siguientes términos:

A) Plurinacional	1.-Es la relación que se establece entre las diferentes personas y grupos culturales en igualdad de condiciones.
B) Intercultural	2.-Principio que centraliza los servicios a la población en un solo sector para sus derechos individuales.
	3.-Principio político que garantiza todos los derechos humanos a las personas de nacionalidades existentes en este país

6.- Identifique el Proceso histórico de conquista de los derechos de los pueblos nativos, al cumplir 500 años de resistencia al dominio.

	LITERAL	CONCEPTO
A) 1989.		En la Constitución se amplía el reconocimiento de la titularidad de derechos colectivos a las comunas, pueblos y nacionalidades indígenas, montubios, afrodescendientes, y acepta sus formas de gobierno y desarrollo.
B) 1990.		La Constitución consagra el Estado intercultural y plurinacional.
C) 1998.		Levantamiento indígena en Ecuador. Los indígenas son actores fundamentales.
D) 2008.		Convenio N° 169 de OIT reconoce a nivel internacional los derechos de los pueblos nativos o tribales.

7.- La Asamblea Nacional Constituyente francesa permitió:

- a. Crear una nueva forma de gobierno basada en la división de poderes.
- b. Mantener el antiguo Estado monárquico.
- c. Impulsó los procesos de independencia de América.
- d. Destronar al rey.

8.- ¿Cuándo se considera una asamblea nacional constituyente?

- a) Cuando van a redactar la Carta Suprema del país, deben recoger todas las necesidades del pueblo y analizar si las soluciones hasta entonces dadas han sido efectivas o no.
- b) Cuando van los planes individuales de los asambleístas para el país, deben recoger todas las necesidades del gobierno y analizar si las soluciones hasta entonces dadas han sido efectivas o no.
- c) Cuando los directivos velan por los intereses de la asamblea nacional constituyente.

9.- Subraye cuáles son las funciones del estado ecuatoriano.

a) <u>Función ejecutiva</u>
b) <u>Función Sistema indígena</u>
c) <u>Función legislativa</u>
d) <u>Función Judicial</u>
e) <u>Función de control monetario y finanzas</u>
f) <u>Función de transparencia y control social</u>
g) <u>Función electoral</u>
h) <u>Función ciudadana veedora.</u>

10.- Ponga una V si es verdadero y una F si es falso.

- La constitución se divide en parte dogmática y en pedagógica (.....F.....)
- El habeas corpus es la obligación del detenido para que un juez determine si su arresto es legal o no. (.....V.....)
- La primera Constitución del Ecuador, de 1830, es la partida de nacimiento del Estado ecuatoriano. Se elaboró en Quito. (.....F.....)
- En octubre de 1553, un galeón que transportaba personas esclavizadas provenientes de Guinea, y que viajaba entre Panamá y Lima, encalló en las costas de Atacames-Esmeraldas. 17 hombres y 6 mujeres escaparon y se adentraron en el continente. Fueron los primeros habitantes afros del país; estos vivieron en libertad junto a indígenas de la zona: las cayapas. (.....V.....)
- Un ejemplo del mestizaje es Francisco Eugenio de Santa Cruz y Espejo, un mulato quiteño (hijo de indio y española), quien pudo educarse con los curas, porque su padre trabajaba con ellos y así lo inscribieron con un nombre rimbombante, español. (.....V.....)
- Etnocidio se considera la muerte masiva de pueblos indígenas. (.....V.....)
- Una forma de funcionamiento de la corrupción es el nepotismo (.....V.....)
- La mesa de atención preferente significa que una persona de su confianza le acompaña a sufragar. (.....F.....)
- Los que tienen el voto facultativo son los adolescentes entre los 16 y los 17 años, las personas de más de 65 años, ecuatorianos residentes en el exterior, debidamente registrados, integrantes de las FF. AA. y Policía Nacional en servicio activo, personas con discapacidad, Personas analfabetas, Extranjeros desde los 16 años que hayan residido legalmente en el país al menos 5 años y se hubieren inscrito en el Registro Electoral. (.....V.....)
- El primer país en el mundo en reconocer el voto femenino Francia en 1893; luego Australia, en 1902 (.....V.....)

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN