



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**ANÁLISIS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA
ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DESDE CRITERIOS PEDAGÓGICO-
DIDÁCTICOS APLICADOS EN EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA: ABIGAIL ALEJANDRA CANTUÑA AVILA

TUTORA: IVONNE ELIZABETH LÓPEZ CEPEDA

Quito-Ecuador

2022

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Abigail Alejandra Cantuña Avila con documento de identificación N° 1727425421
manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 10 de marzo del año 2022

Atentamente,

Abigail Cantuña A

Abigail Alejandra Cantuña Avila

1727425421

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Abigail Alejandra Cantuña Avila con documento de identificación No. 1727425421, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del análisis de estudio: ANÁLISIS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DESDE CRITERIOS PEDAGÓGICO-DIDÁCTICOS APLICADOS EN EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 11 de marzo del año 2022

Atentamente,



Abigail Alejandra Cantuña Avila

1727425421

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Ivonne Elizabeth López Cepeda, con documento de identificación N° 1711001618 docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ANÁLISIS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DESDE CRITERIOS PEDAGÓGICO-DIDÁCTICOS APLICADOS EN EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES, realizado por Abigail Alejandra Cantuña Avila con documento de identificación N° 1727425421, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción análisis de caso que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 11 de marzo del año 2022

Atentamente,



Antrop. Ivonne Elizabeth López Cepeda, Mtr.

1711001618

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado a:

A Dios por bendecir y guiar mi vida, colocando a las personas indicadas, llevándome por el camino del servicio hacia los demás y nunca abandonarme.

A mis padres Marco Cantuña y Tatiana Avila que me han criado con mucho amor y han enseñado que puedo conseguir todo lo que me proponga, pues con su arduo trabajado me han brindado todas las oportunidades para formarme en una futura profesional apasionada en la labor docente.

A todas aquellas personas, que han pasado por mi vida y me han alentado a seguir adelante con mis sueños.

Agradecimiento

Al finalizar este trabajo de investigación quiero agradecer a cada uno de mis docentes que me han acompañado en este largo camino y me han enseñado a enamorarme de la docencia; en especial quiero agradecer a mi tutora Ivonne López, quien me ha guiado en este arduo proceso con su experiencia, sus conocimientos, recomendaciones y consejos; y, por último, a la Universidad Politécnica Salesiana, institución que abrió sus puertas y me preparó para alcanzar mi sueño de ser una profesional consciente de la realidad actual y ansiosa por seguir preparándome.

Índice

Introducción	1
1. Problema	3
1.1 Descripción del problema	3
1.2 Antecedentes	4
Importancia y alcances	4
2. Objetivos	6
2.1 Objetivo general	6
2.2 Objetivos específicos	6
3. Fundamentación teórica	7
3.1 Estado del arte	7
3.2 Marco teórico	9
3.2.1. Fundamentos de la educación mediada por entornos virtuales	9
3.2.2 Proceso educativo en la virtualidad.....	14
3.2.3 Actividades y recursos virtuales para la mediación pedagógica	17
3.2.4. E- actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje	25
4. Metodología	27
5. Análisis de resultados	29
Detallar el proceso de enseñanza mediado por los recursos del entorno virtual en la asignatura de estudios sociales	29
Distinguir las e-actividades propuestas en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales.	33
6. Presentación de hallazgos	36
¿Cómo es el proceso de enseñanza mediado por los recursos del entorno virtual?	36
¿Cómo se usan los recursos y actividades virtuales para la mediación pedagógica en el proceso de enseñanza de estudios sociales?	36
¿Qué tipos de e-actividades se proponen en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales?	37
Conclusiones	39
Referencias	40
Anexos	47

Resumen

El propósito de este trabajo fue analizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de estudios sociales a partir de criterios pedagógico-didácticos evidenciados en el uso de entornos virtuales. La problemática que dio origen a esta investigación fueron los cambios educativos generados por la pandemia del Covid-19. La metodología que se empleó fue la cualitativa con un enfoque descriptivo; y, el método etnográfico virtual para descubrir y comprender el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de los espacios virtuales. La investigación de campo se realizó durante las prácticas preprofesionales y se utilizó las técnicas de observación y entrevista. Los hallazgos que se destacaron fueron: se han trasladado acciones educativas presenciales a lo virtual como las clases magistrales y el uso del texto digital como un recurso predominante, se han implementado protocolos de seguridad en el uso de la plataforma Zoom, el docente no se encuentra familiarizado con la plataforma Moodle, pues empleó de manera limitada los recursos y las actividades de la misma; y, la e-actividad más aplicadas fueron los resúmenes desarrollando la habilidad de síntesis.

Palabras claves: entornos virtuales, proceso de enseñanza-aprendizaje, e-actividades, mediación pedagógica

Abstract

The purpose of this work was to analyze the teaching-learning process in the subject of social studies based on pedagogical-didactic criteria evidenced in the use of virtual environments. The problem that gave rise to this research was the educational changes generated by the Covid-19 pandemic. The methodology used was qualitative with a descriptive approach and the virtual ethnographic method to discover and understand the teaching-learning process within virtual spaces. The field research was carried out during the pre-professional practices and the observation and interview techniques were carried out. The findings that stood out were: face-to-face educational actions have been transferred to the virtual one, such as master classes and the use of digital text as a predominant resource, security protocols have been implemented in the use of the Zoom platform, the teacher is not Get to know the Moodle platform, since it used its resources and activities in a limited way; and, the most applied e-activity was the summaries, developing the ability to synthesize.

Keywords: virtual environments, teaching-learning process, e-activities, pedagogical mediation

Introducción

Desde que aparecieron las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han descartado los límites de espacio y tiempo, pues permiten la comunicación inmediata, la búsqueda de información, la compraventa de productos y servicios, entre otras actividades. Por ello, los seres humanos han integrado dichas innovaciones a su vida con mayor facilidad, sin percibirlas como novedad (Jaramillo Alba y otros, 2017).

En la educación, se han incorporado numerosos recursos tecnológicos y espacios virtuales en las instituciones con la finalidad de dinamizar las prácticas educativas como son los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) entendidos como un lugar en el ciberespacio que brinda varias herramientas para la comunicación, ejecución de actividades y la interrelación educativa. (Canchig, 2020) Estos nuevos ambientes responden y se moldean de acuerdo con las metas, contenidos, estrategias metodológicas que los sujetos de la educación requieran.

En lo personal, considero que para mi formación profesional este trabajo me permitirá reflexionar sobre el uso de los entornos virtuales sus ventajas y desventajas, impulsándome a implementarlos de una manera responsable y que estos sea un apoyado para mi futura labor docente. Puesto que los docentes y estudiantes ya son usuarios habituales de las TIC, realizando actividades de la cotidianidad como trámites en el banco, juegos, redes sociales entre otras; por tal motivo es primordial que desarrollen competencias tecnológicas en el campo educativo. Logrando que los sujetos de la educación en especial los educadores se actualicen e incorporen estas herramientas y entornos digitales en los procesos educativos, pues de ellos dependerá que los discentes se adapten y manejen la tecnología de manera responsable y que aprendan a aprender.

Desde el aspecto académico, el uso de la tecnología no reemplaza las prácticas presenciales, ni el rol del docente; más bien complementa y facilita diversas actividades como la planificación, organización y evaluación. Del mismo modo, al utilizarlas dentro o fuera aula

de clase se fomenta e impulsa la iniciativa, la cooperación y la creatividad de los estudiantes, pues las TIC brindan herramientas y aplicaciones interactivas. A partir del confinamiento y distanciamiento social por el covid-19 es oportuno hablar sobre los entornos virtuales, puesto que estos se han convertido en un medio necesario para continuar los procesos educativos; y por ello es indispensable analizar dichos procesos, con el fin de concientizar a futuros profesionales.

En el ámbito de lo social se reconoce que la tecnología se ha incorporado en cada aspecto de la vida cotidiana, generando la denominada sociedad interconectada, la cual hace alusión a la eliminación de barreras de espacio-tiempo. En esta línea, es un hecho que organizaciones, programas y gobiernos en el mundo apuestan por el uso de las TIC en la Educación, buscando el desarrollo de competencias tecnológicas y la alfabetización digital en niños, jóvenes y adultos.

La estructura del trabajo es la siguiente: la primera parte consta de la descripción de la problemática, los objetivos tanto general como específicos, antecedentes, la importancia del trabajo y los alcances. La segunda corresponde al marco teórico que contiene los siguientes temas: modalidades de estudio, los modelos pedagógicos, plataformas virtuales educativas, entornos virtuales de aprendizaje y comunidad virtual de aprendizaje; y, por último, está la metodología, el análisis de los resultados, presentación de los hallazgos y conclusiones.

1. Problema

1.1 Descripción del problema

La problemática se evidenció a lo largo del periodo de prácticas preprofesionales (2018-2021) en un centro educativo religioso de carácter particular y matutino; localizada en Ecuador, provincia de Pichincha, cantón Rumiñahui. En la institución se observó el uso de la plataforma educativa Moodle¹ dentro del proceso educativo, en el cual se encontraban registrados aproximadamente seis docentes de todo el plantel educativo antes de la pandemia.

Esta cifra era mínima debido a que el proceso de capacitación fue voluntario y los profesores consideraban que era un desperdicio de tiempo, ya que les tocaba ir en la tarde o los sábados. Como muestra de ello, un docente sin capacitación previa quiso trabajar con el entorno educativo y recibió ayuda de soporte técnico de la institución para crear un aula virtual.

Después, él envió a sus estudiantes a matricularse en dicha aula y solo les explicó de manera oral las indicaciones que había recibido del señor de sistemas. Al día siguiente, solo dos estudiantes lograron inscribirse y los 38 estudiantes restantes no sabían cómo hacerlo. Finalmente, lograron resolver esta situación y el profesor comenzó a emplear el espacio virtual para colocar contenido de la asignatura mediante diapositivas, realizar evaluaciones de selección múltiple y enviar tareas.

Como respuesta al uso de los entornos virtuales, los padres de familia se resistieron al proceso porque manifestaban que cómo les iban a tomar pruebas en línea a sus hijos, que era una situación estresante para los niños y que era muy complejo escanear los trabajos.

¹ “Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados” (Moodle, 2020)

No obstante, con la pandemia del covid-19 todos los profesores se vieron en la obligación de emplear estos entornos virtuales para continuar con la educación de manera sincrónica por la plataforma Zoom y asincrónica Moodle, por ello se pretende analizar el uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de estudios sociales.

1.2 Antecedentes

La limitación tecnológica de los docentes se refleja en muchas instituciones educativas en el Ecuador; como se mostró en la problemática detallada anteriormente, donde los entornos virtuales de aprendizaje no eran una necesidad antes de la pandemia, pues se los consideraban como un trabajo adicional no relevante para el proceso de aprendizaje. Del mismo modo, pocos estudiantes estaban preparados para afrontar cambios como el uso de plataformas para comunicarse y desarrollar su proceso de aprendizaje.

Cabe resaltar, que, al incursionar en los entornos virtuales, es importante que los profesores realicen una mediación pedagógica distinta, ya que para la interacción entre los sujetos e la educación se necesita estrategias, recursos, herramientas y metodologías precisas para que los procesos educativos fluyan.

Importancia y alcances

Debido a pandemia por el Covid-19 se han realizado numerosas investigaciones a nivel mundial que buscan diagnosticar los cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje. En Ecuador, el grupo de investigación educativa de la Universidad Politécnica Salesiana recopiló información que muestra que el 44% de los profesores de la muestra han rediseñado sus planificaciones micro curriculares y 50% de ellos ha priorizado destrezas y contenidos de las planificaciones prevista antes de la crisis sanitaria; también registraron que el recurso más empleado por los docentes es la plataforma virtual (Villagómez & Llanos Erazo, 2020)

Por otro lado, el Ministerio de Educación del Ecuador (2020)elaboró:

“Plan Educativo COVID-19 tiene la intención de proveer herramientas pedagógicas, metodológicas, psicoemocionales y psicosociales, que fomenten y fortalezcan la construcción de un modelo educativo adaptable y contextualizado, que responda a las diversas necesidades del territorio nacional y permita garantizar el derecho a la educación en medio de la crisis”. (pág. 6)

Por esta razón, el trabajo de grado pretende analizar el proceso educativo en el área de estudios sociales con el uso de entornos virtuales para conocer la contribución de dichos espacios virtuales en el trabajo docente, los cambios en las actividades educativas e identificar las semejanzas y diferencias en el proceso de enseñanza. La interrogante que surge a partir de la problemática expuesta es ¿Cómo se desarrolla el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de estudios sociales desde criterios pedagógico-didácticos aplicados en el uso de entornos virtuales?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Analizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de estudios sociales a partir de criterios pedagógico-didácticos evidenciados en el uso de entornos virtuales.

2.2 Objetivos específicos

Detallar el proceso de enseñanza mediado por los recursos del entorno virtual en la asignatura de estudios sociales.

Describir el uso de recursos y actividades virtuales para la mediación pedagógica en el proceso de enseñanza de estudios sociales.

Distinguir los tipos de e-actividades propuestas en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales.

3. Fundamentación teórica

3.1 Estado del arte

En relación con el tema a investigar se han encontrado distintos aportes académicos entre los cuales se destaca el artículo científico desarrollado por Eva Cedeño (2019), la cual realizó un estudio sobre la percepción e interrelación de los educandos con los entornos virtuales mediante un enfoque cualitativo. La teoría que aborda destaca la relevancia, la flexibilidad, el acompañamiento que requieren los estudiantes y la planificación que se necesita para incorporar este tipo de plataformas en el proceso educativo. Ella muestra que los estudiantes asimilan este entorno como un espacio educativo más, se estimulan y despierta su interés por aprender; además, las herramientas virtuales impulsan el aprendizaje independiente y las actividades pueden fusionar el contenido y la praxis.

El segundo documento corresponde al artículo de Yandri Zambrano y Carlos García (2020) que sistematiza las experiencias docentes sobre el uso de los espacios virtuales en la asignatura de Ciencias Sociales mediante una metodología cualitativa y el análisis de documentos. Los temas que trata esta investigación son los cambios que se deben generar al impartir esta asignatura, su relevancia en la cotidianidad y la implementación de los recursos la plataforma para contextualizar los sucesos históricos.

El tercero es un artículo que pertenece a Katherine Gómez (2019), cuyo propósito fue examinar las actividades que los educadores emplean en el aula virtual. En la introducción presenta un breve estado del arte, destaca la preparación previa que los sujetos de la educación necesitan para implementar estos entornos de manera óptima y con ello evitar posibles complicaciones. Los resultados muestran que la conectividad es un obstáculo, los estudiantes comprenden el uso académico del espacio virtual, y se relaciona el incremento de las calificaciones con el uso del entorno virtual.

El cuarto documento compete a una tesis de la licenciada Lizandra Andrango (2020), su meta era incorporar un aula virtual en la materia de sociales, para ello utilizó la metodología y técnicas cualitativas. Al diagnosticar al grupo muestra evidenció que era primordial actualizar las herramientas tecnológicas que los profesores aplicaban en esa asignatura y los resultados que surgieron afirman que este espacio virtual favorece la motivación en el aprendizaje de los estudiantes.

El quinto es un artículo de los autores Cristián Expósito y Roxana Marsollier (2020), investigaron sobre los cambios que realizaron los profesores argentinos al pasar a una educación mediada por recursos tecnológicos a través de un enfoque cuantitativo. En el preámbulo narran la panorámica de la educación en relación con la pandemia y los diversos desafíos. Los resultados señalan que existe una gran brecha tecnológica debido a las diferencias socio económicas, en los lugares rurales o en las instituciones fiscales se utiliza los medios sociales para continuar los procesos de enseñanza y los educadores han digitalizado los materiales educativos.

Como sexto escrito es un artículo que recopila los avances tecnológicos en la educación mediante la investigación cualitativa, este fue redactado por Sánchez, García, Steffens y Hernández (2019). Sus principales hallazgos revelan que el uso de las herramientas digitales activa los procesos educativos, optimización del tiempo y favorecen la práctica docente.

El séptimo artículo fue elaborado por Juan Silva (2017) en donde plantea una propuesta basada en las e-actividades usando espacios digitales de aprendizaje, metodologías activas y el diseño instruccional. Los resultados de esta propuesta son favorables y se recalca el protagonismo del estudiante que al involucrarse en las actividades se adquieren aprendizajes significativos.

El octavo artículo fue redactado por Sonia Mazuera y Dayra Ortiz (2020), en el cual se refleja los cambios del contexto educativo causados por el Covid-19. Además, ellas, recalcan que la mediación pedagógica en esta situación debe generar procesos de acompañamiento, selección de estrategias, recursos y momentos precisos para transformar las estructuras del conocimiento en los estudiantes.

Finalmente, se presenta un artículo de revisión bibliográfica elaborado por Patricia Chong y Concepción Marcillo (2020) el propósito del escrito fue determinar las diversas acciones educativas que se pueden implementar en las aulas virtuales mediante un enfoque cualitativo. En la fundamentación teórica enfatizan que la educación, al implementar la tecnología, tiene que innovar procesos metodológicos y no replicar prácticas que se centran en la memorización del contenido. Las autoras reconocen como estrategias pedagógicas al trabajo cooperativo, la ludificación y el diseño de proyectos.

3.2 Marco teórico

3.2 1. Fundamentos de la educación mediada por entornos virtuales

-Modalidades de estudio

Para la comprensión del problema se sintetizan a continuación los aportes teóricos correspondientes. En primer lugar, se debe aclarar la terminología relacionada a las modalidades de estudio de acuerdo con el tiempo y sitio en el que se desarrolla el proceso educativo con la ayuda de herramientas y entornos tecnológicos; distinguiendo de esta forma tres modalidades que en breve se describen cada una de ellas:

-Modalidad presencial

La modalidad presencial es nombrada también como educación cara a cara enfatizando que en el proceso educativo existe una relación directa entre estudiante y docente. Esta modalidad se

la puede caracterizar por tener un horario y un lugar físico definido; además de utilizar los recursos tecnológicos como apoyo en las clases (Dasso Vassallo & Evaristo Chiyong, 2020).

En cuanto a los entornos virtuales de aprendizaje, estos suelen ser usados como una extensión de la actividad docente como por ejemplo para colocar horarios de tutorías, calificaciones y documentos (Gros Salvat, 2018). En otras palabras, los entornos solo se utilizan para almacenar archivos generando una comunicación unidireccional educador- educando, además no es usual que el docente diseñe actividades en estos sitios, sino mantienen las actividades en lo presencial.

-Modalidad híbrida

La educación también se desarrolla a través de una modalidad híbrida que está “determinada por la combinación de escenarios, el uso de diferentes medios, las condiciones del ambiente de aprendizaje en función de los actores y los propósitos de trabajo” (Quitán Bernal & González Martínez, 2020, pág. 63). Ahora bien, al coexistir el ambiente virtual y presencial el docente tiene dos espacios que administrar y planificar, si bien puede ser al principio complicado, esta tiene características beneficiosas, por ejemplo, el educando es parte vital del aprendizaje, se promueve una educación interactiva, se puede implementar varias técnicas para favorecer a la enseñanza, permite la formación permanente de los sujetos y facilita el trabajo autónomo y colaborativo (González A. , 2018).

-Modalidad a distancia

La última modalidad, aparece a fines del siglo XIX conocida como educación a distancia que se define como la separación física del estudiante y el docente, en gran parte del proceso de enseñanza aprendizaje (Rivera Vargas y otros, 2017). Sin embargo, esta modalidad ha evolucionado a lo largo del tiempo y con la llegada de la tecnología, apareciendo 3 generaciones: a) el uso del Internet y el correo como medio de comunicación, b) el diseño de juegos para el aprendizaje y c) el desarrollo de plataformas educativas (Gros Salvat, 2018). En

esta última generación, se comprende e-learning como un proceso formativo, capaz de crear un espacio digital de aprendizaje en donde el educando y el educador interaccionan, se comunican y no solo facilitar la información mediante documentos, videos, etc.

De acuerdo con la explicación anterior se puede identificar dos tipos de educación que se describen a continuación:

- **Educación a distancia tradicional:** Consiste en enviar el material de estudio impreso mediante correspondencia postal o entregarlo en los centros educativos para que los estudiantes sigan el plan educativo, además el educador y el educando en algunos casos interaccionaban de manera presencial. (Esteban y otros, 2020).
- **Educación distancia mediada por la virtualidad:** las acciones educativas ocurren en un sitio digital definido como la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación (Avendaño y otros, 2021) La educación se pueden dar actividades sincrónicas y asincrónicas para la comunicación e interacción entre docente-estudiante, estudiante- docente y entre estudiantes.

-Modelos pedagógicos y su relación con el EVA

En segundo lugar, en este trabajo se explicarán dos modelos pedagógicos predominantes en los procesos de enseñanza mediante el uso de entornos virtuales como es el modelo pedagógico heteroestructurante y el modelo constructivista, a continuación, se caracterizan:

-Modelo Heteroestructurante

En el modelo pedagógico heteroestructurante “los maestros se preparaban para dar su cátedra únicamente y los alumnos a recibir como esponjas absorbentes los conocimientos de sus mentores” (Martínez, 2018, pág. 4). Por ende, al estudiante se lo considera como el receptor de dicha información, que cumple el rol de imitador y reproductor de los saberes transmitidos.

Además, en este modelo tradicional se prioriza los contenidos de la asignatura, el protagonismo del profesor y un “método de enseñanza frontal, basado en la copia y memorización” (Martínez,

2018, pág. 4). Generando un ambiente disciplinario donde el estudiante no tiene voz ni voto, limitando de esta manera el desarrollo de sus habilidades y potencialidades.

De acuerdo con este modelo, se evalúa al final de la unidad, este tipo de evaluación es conocida como evaluación sumativa; además, esta tiene dos formas: cualitativa que determina hasta qué punto se han aprendido el contenido y cuantitativo coloca al estudiante una calificación (Flórez, 2001). Desde luego, se plantean preguntas evaluativas espontáneas durante la clase magistral, con el fin de monitorear la atención del estudiante y en las pruebas escritas se mantiene las preguntas cerradas.

-Modelo constructivista

Por otra parte, se encuentra el modelo pedagógico dialogante o también denominado como constructivista; este tiene como propósito que el educando sea un sujeto activo durante el proceso, alcance la comprensión y descubra su conocimiento, mediante estrategias metodológicas que lo orienten a el diálogo, análisis y reflexión (De Zubiría, 2006). Para lograr dicho objetivo, el docente genera situaciones problemáticas e interactivas motivando la investigación y el debate, tomando en cuenta los errores o complicaciones durante la práctica educativa para que sea el punto de partida del aprendizaje.

El aprendizaje constructivista se puede desarrollar mediante el aprendizaje significativo y el aprendizaje colaborativo, que reconoce las experiencias o conocimientos previos del educando, con el fin de que el docente proponga actividades para que los estudiantes relacionen con los conocimientos adquiridos (Iza, 2020). Se puede inferir, al discente como un sujeto pensante que pasa de ser aprendiz a experto mediante acciones que enlacen el contenido de la asignatura con el contexto real.

Así surge una ruta estratégica constructivista que plantea cuatro momentos esenciales en el proceso de aprendizaje de los discentes:

- Primero, las estrategias para activar las experiencias previas de los educandos son primordiales en el constructivismo, pues es el punto de partida del docente para desarrollar el aprendizaje (Saza Garzón, 2018). Se pueden utilizar los foros, videos, imágenes, audios y los esquemas que ayudan a organizar la información previa.
- El segundo momento, se basa en las acciones que se realizan durante el desarrollo de la clase. Es decir, el aprendizaje situado, en donde el estudiante adquiere a través de hechos reales o del contexto, priorizando la práctica, con el propósito de vincular dichas situaciones con el contenido conceptual (Capacho Portilla, 2012). Se puede utilizar el aprendizaje basado en problemas que permite que los estudiantes construyan y planteen diferentes actividades para llegar al fin común.
- El tercero se centra en las funciones del educador realiza para el acompañamiento de los educandos. Conocidas como estrategias de retroalimentación y socialización son las que destacan que un discente no aprende solo sino mediante la interacción social con una comunicación multidireccional docente estudiante, estudiante- docente y estudiante (Saza Garzón, 2018). Además, esto ayuda al educando a conocer, apropiarse del aprendizaje y fortalecer los conceptos por medio de actividades.
- La valoración es la última fase de la ruta y la más compleja busca identificar el nivel de apropiación del conocimiento y permite un espacio de reflexión. También, “la evaluación del aprendizaje conduce a la dirección efectiva del proceso docente educativo y a la determinación de su grado de eficiencia” (Chavino, Baldomir, Coca, & Alfredo, 2016, p. 194). Por esta razón, se evalúa al educador, estudiante, al entorno virtual, las estrategias y en general la educación.

3.2.2 Proceso educativo en la virtualidad

En el presente apartado se busca conocer las bases teóricas de la didáctica de Ciencias Sociales, la definición, las características y los tipos de estrategias didácticas que existe para desarrollar los procesos en los ambientes presenciales y virtuales.

- Didáctica

Para comprender que es la didáctica de Ciencias Sociales, primero se define que la didáctica es un elemento de la pedagogía, la cual examina, analiza y actualiza el proceso educativo de una asignatura en específico; con el fin de promover que el educando construya aprendizajes significativos (Leguizamón González et al., 2018). Esta se clasifica en tres y sirven para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje:

- La didáctica general es aquella que responde de manera universal a un contexto sin tomar en cuenta las diversas áreas, instituciones, edades y niveles educativos (López-Gutiérrez y otros, 2017).
- La didáctica diferenciada toma en cuenta el desarrollo cognitivo y afectivo del estudiante tal como su edad, sus destrezas, su personalidad y sus necesidades (Flores y otros, 2017).
- La didáctica específica “desarrolla campos sistemáticos del conocimiento didáctico que se caracterizan por partir de una delimitación de regiones particulares del mundo de la enseñanza” (López-Gutiérrez y otros, 2017, pág. 1304).

-Didáctica de Ciencias Sociales

Ahora bien, relacionado con lo discutido anteriormente la didáctica específica permite desarrollar una asignatura en particular. En este caso hablaremos que “las ciencias sociales son el estudio de la sociedad y del comportamiento de las personas y su influencia en el mundo que

nos rodea”(Díaz, 2014, p. 4). Todas las temáticas que abarca aspectos importantes para la vida cotidiana ya que nos permiten conocer y recordar sucesos que marcaron la historia.

Esta asignatura en particular se presenta, hechos, sucesos, momentos históricos, costumbres y tradiciones de un país. Así que, “la Didáctica de las Ciencias Sociales, como construcción social, constituye un sistema a través del cual se toman decisiones sobre aquella parte de la cultura que se considera conveniente que las nuevas generaciones conozcan y aprendan en la escuela para integrarse en la sociedad” (Orozco, 2018, p.5). Al ser la recopilación de varias temáticas el docente opta por manejar la exposición oral como base de la enseñanza, lo cual es un concepto erróneo y cerrado de esta área del saber.

No solo hay que pensar en esta asignatura como parte de un currículo, sino más bien como parte fundamental de la vida. Pues es importante que “el alumnado sea capaz de comprender los cambios experimentados por la sociedad a lo largo del tiempo, a través del desarrollo de competencias como un pensamiento complejo y creativo”(Zambrano-Zambrano & García-Vera, 2020, p. 238). Esto significa que el ser humano puede integrarse a la sociedad reconociendo las costumbres, tradiciones, ideologías y su rol como ciudadano.

-Proceso de enseñanza aprendizaje

Existen dos procesos educativos importantes durante una clase: la enseñanza que son las actividades que un educador realiza con un fin educativo y el aprendizaje que es el proceso interno del educando que se puede evidenciar en sus acciones y trabajos realizados (Sánchez, 2020) Complementando esta idea el principal objetivo del docente es que el discente logre asimilar y consolidar la información, logrando así conocimientos significativos.

Al integrar ambos elementos el aprendizaje y la enseñanza, se entiende “el proceso de enseñanza aprendizaje como un proceso integral” (Hernández & Infante, 2017, pág. 371) que

involucra a todos los sujetos de la educación (educandos, directivos, profesores y padres de familia), con el fin de garantizar una educación de calidad.

Los procesos educativos en los espacios virtuales necesitan de algunos elementos como los recursos, el docente, los estudiantes, las actividades, las metodologías activas y la evaluación (Silva & Maturana , 2017); todos estos factores se relacionan para lograr la finalidad educativa, donde el educando aprende a aprender. En la figura 1 se muestra que la tecnología es el medio para que exista acciones educativas entre el profesor, los estudiantes y el contenido, es decir una triangulación interactiva, que logra una actividad conjunta para desarrollar el proceso educativo y potencializar un ambiente virtual (Bustos & Coll, 2010)

Figura 1. Triángulo Interactivo



Nota. Adaptado de “los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis” (p. 172), por C. Coll, y A. Bustos, 2010, Revista Mexicana de Investigación Educativa, 15 (44).

3.2.3 Actividades y recursos virtuales para la mediación pedagógica

En este apartado se explica sobre las plataformas digitales más utilizadas durante la pandemia, además las actividades y recursos que se pueden utilizar de dichas plataformas para la mediación pedagógica.

-Plataformas virtuales en la educación

En la educación se está utilizando plataformas digitales que cuentan con herramientas que facilitan llevar a cabo las acciones educativas a pesar del distanciamiento social, intentando replicar las clases presenciales; debido a que dichas plataformas son “un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno” (Vélez, 2017, pág. 54). A continuación, se caracteriza los tipos de plataformas más empleadas:

-Plataformas de videoconferencia

Las plataformas de videoconferencia se han visualizado con mayor fuerza durante la pandemia del Covid-19; siendo este un servicio de comunicación mediante audio y video que se aprovecha en actividades educativas sincrónicas. Además, las teleconferencias contienen una interfaz muy sencilla para el usuario y la posibilidad de utilizar esta aplicación desde cualquier parte del mundo mientras se tenga acceso a un servicio web y un dispositivo compatible.

Existen varias plataformas de videoconferencias y aquellas que más se utilizan en el área de educación son Google Meet, Jitsi, Skype, Zoom y Teams; en este trabajo se definirá el programa Zoom como “una plataforma online de web conference, que permite realizar videollamadas en alta definición, con la funcionalidad de compartir escritorio, pizarra, chat, grabar la conferencia, compartir documentos, y poder acceder desde cualquier lugar ya que está disponible para dispositivos móviles” (Navarrete Benavides , 2021, pág. 24)

La seguridad en las plataformas de teleconferencia es de gran importancia para precautelar el bienestar de los estudiantes; por ello, se recomienda las siguientes medidas al iniciar una video conferencia: a) Cambiar el ID para cada reunión y configurar el ingreso con contraseña,

b) Pedir a los invitados coloquen su nombre, c) Preparar que solo el anfitrión pueda compartir pantalla, d) Habilitar la sala de espera y deshabilitar la opción en donde los invitados ingresen antes que el anfitrión, e) Activar el timbre para monitorear el ingreso y salida de los participantes y f) Bloquear la reunión para evitar que se integren más invitados (Centro Criptológico Nacional, 2020).

Por otro lado, de acuerdo con Sánchez Mendiola (2020) durante el proceso educativo mediado por la plataforma Zoom existen cinco formas básicas en las que se puede motivar la interacción de los educandos durante una clase:

- La primera es utilizando el micrófono para que los educandos expresen sus ideas, aclaren sus dudas y dialoguen, sin embargo para el desarrollo de estas acciones es importante que los profesores establezcan un mecanismo de participación con el fin de evitar que los discentes prendan sus audios al mismo tiempo y en vez de ser un espacio de conversación y enriquecimiento, sea convertida en un sitio con bulla y desorden.
- El segundo canal es la herramienta de votación que el profesorado puede implementar de diversas maneras, por ejemplo, para recuperar conocimientos previos mediante preguntas, solicitar la opinión de los estudiantes, llegar a acuerdos, entre otras opciones más.
- El tercer canal de comunicación es la herramienta de chat que depende del docente activarlo para que todos puedan chatear entre ellos, que solo sea un chat directo con el anfitrión de la reunión (profesor) o un chat general pero que se anule el chat uno a uno entre los estudiantes. Ahora bien, el uso didáctico de esta herramienta de mensajería (chat) puede favorecer a la participación de los estudiantes, en especial con los educandos que son tímidos o se les complica expresar sus ideas de manera oral; de esta manera la expresión escrita es la clave para fomentar el dinamismo en la sesión de Zoom y los estudiantes puedan realizar un proceso consciente al redactar su idea.

- La cuarta forma es la sesión de grupos reducidos de trabajo; esta herramienta tiene las siguientes alternativas: a) formar grupos de manera aleatoria, lo cual optimiza el tiempo de trabajo y genera una interacción más amplia entre los educandos, b) asignar grupos manualmente, ya sean estos equipos seleccionados por los estudiantes o el mismo profesor; usualmente los profesores utilizan esta opción para continuar con los equipos ya formados en caso de proyectos largos; y, c) permitir a los participantes escoger su grupo de trabajo, esta es muy útil cuando ya existen equipos conformados y conocen que sala le corresponde a cada grupo.
- La quinta opción es compartir pantalla, donde se proyecta a todos los participantes cualquier página web (YouTube, Canva, entre otras), documentos de Microsoft office 360 (Excel, Word, Power Point, etc.), o una pizarra digital en blanco. Al compartir pantalla el anfitrión tiene herramientas de anotación, pedir el control de la computadora de otro usuario, compartir audio del dispositivo, entre otras opciones.




-Plataformas LMS

Las plataformas Learning Management System (LMS) se traduce al español como Sistema de Gestión de Aprendizaje; estas son aplicaciones que permiten crear espacios virtuales de enseñanza-aprendizaje, incorporar recursos didácticos y herramientas que facilitan la experiencia en la educación a distancia o semipresencial (Vázquez, 2019).

Existen cuatro características básicas que debe tener una plataforma educativa, la primera es la interactividad que facilita al usuario el manejo de la interfaz, la segunda es la flexibilidad para gestionar y adaptar de acuerdo con las necesidades del usuario o centro educativo, la tercera es la escalabilidad, es decir la capacidad de la plataforma para trabajar de la misma manera con cualquier cantidad de usuarios y por último la estandarización que se refiere a la posibilidad de agregar herramientas en formato SCORM (Vázquez, 2019). A continuación, se presentan algunas plataformas de acceso libre:

Tabla 1

Plataformas de Software Libre

Nombre	Características
 https://moodle.com/	<p>“es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje” (Moodle, 2020).</p>
 https://campus.chamilo.org/index.php	<p>Surge del término chameleon traducido al español como camaleón porque este se acomoda a las necesidades de los usuarios utilizando diversas herramientas didácticas (Proaño, 2019).</p>
 https://classroom.google.com/	<p>Classroom: “es una plataforma virtual gratuita que se utiliza para fines educativos, permitiendo un contacto permanente entre alumnos y docentes en cualquier momento y lugar” (Kraus y otros, 2019, pág. 83)</p>

Fuente: (Kraus y otros, 2019), (Moodle, 2020), (Proaño, 2019).

Elaboración: Autor

Moodle contiene una variedad de recursos y actividades que se emplean para generar procesos de enseñanza-aprendizaje, a continuación, se explica cada una de ellas:

Las actividades del Moodle se emplean para que los educandos realicen trabajos para su aprendizaje; los docentes pueden configurar: a) tareas que son espacios para cargar enlaces o documentos elaborados de manera digital o no, b) chats se utiliza para una conversación

sincrónica entre estudiantes o con el docente, c) consultas mediante interrogantes, d) base de datos que es como un banco de documentos, d) foros se da charlas asincrónicas, e) glosarios son creados por estudiantes y el docente recopilando palabras y sus significados, e) lección se diseña un conjunto de páginas que el estudiante puede navegar fácilmente, f) herramientas externas son actividades de otras plataformas que se pueden vincular con Moodle, g) los cuestionarios se puede configurar preguntas de opción múltiple, h) paquetes SCORM son un conjunto de recursos web, i) encuestas son preguntas abiertas o de opción múltiple, f) wikis funcionan para diseñar una página web y g) talleres se puede dar una coevaluación, una autoevaluación y una heteroevaluación (Moodle, 2020).

Los recursos del Moodle son materiales que apoyan la labor docente y existen varios recursos que se describen a continuación: a) archivos se pueden subir documentos de texto, audio o imágenes, b) carpetas contienen archivos y sirven para ordenar de acuerdo a categorías, c) etiquetas se utilizan para clasificar las actividades y materiales en el entorno, d) libros que se pueden dividir en capítulos y sub capítulos, e) páginas web para colocar contenido, y f) URL que son enlaces para vincular alguna página web (Moodle, 2020).

-Entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

Claramente las innovaciones tecnológicas han aportado a la educación un sinnúmero de herramientas, aplicaciones y plataformas; permitiendo que los sistemas de gestión de aprendizaje diseñen entornos virtuales en donde los sujetos de la educación puedan interactuar, comunicarse y formar de esta manera una comunidad virtual de aprendizaje.

En relación con el anterior párrafo, en este escrito se conceptualiza al entorno virtual de aprendizaje como un contexto educativo virtual que se encuentra en la red. En este espacio se pretende que la comunidad virtual de aprendizaje (CVA) –docentes y estudiantes- interactúen, participen, se comuniquen y desarrollen de actividades de aprendizaje. En donde

el educador genere un ambiente atractivo para que el educando quien, como eje central de la educación, desarrolle y construya su conocimiento.

El estudiante al utilizar el entorno virtual tiene acceso a la información, libertad para aprender y comprender no solo conceptos, sino desarrollar diferentes habilidades mediante herramientas tecnológicas. Asimismo, este permite dos opciones para desarrollar el aprendizaje: actividades asincrónicas –no en tiempo real- como evaluaciones, cuestionarios, debates en foros, etc. y actividades sincrónica -en tiempo real- como videos conferencias, chats, etc. (Iza, 2020).

Los sujetos de la educación interaccionan con cada herramienta del ambiente virtual, ya que debe estar diseñado de manera flexible y el contenido en base a las necesidades del usuario para generar procesos interactivos. Por esta razón, al crear dichos espacios virtuales se toma en cuenta dos elementos importantes: la usabilidad, es decir, la facilidad del usuario para que maneje la plataforma, sitio web, etc. y la interfaz gráfica que es la estructura en donde se visualiza el contenido y las distintas opciones que tiene el usuario (Ascencio y otros, 2020). Se puede destacar que depende de la finalidad pedagógica se presenta este contexto virtual.

Por otra parte, cabe aclarar que el entorno o ambiente virtual de aprendizaje gestiona varias aulas virtuales. Cada aula virtual es espacio educativo exclusivo y reservado, en donde se desarrolla un ambiente interactivo y comunicativo para el proceso de enseñanza aprendizaje de una asignatura y nivel educativo en particular mediante distintas herramientas. En otras palabras, el docente puede tener una o varias aulas virtuales, en donde administra las acciones de aprendizaje complementarias.

Sin duda alguna el aula virtual no es una adaptación del aula tradicional, sino más bien es un espacio que tiene grandes alcances, debido al uso de recursos y herramientas tecnológicas. Esto permite que los sujetos de la educación compartan información, intercambien ideas, experiencias, apliquen y experimenten lo aprendido (Guerrero Rodríguez y otros, 2018). Es

decir, se puede desarrollar un sinnúmero de actividades que aporten al proceso de aprendizaje del estudiante.

-Comunidad virtual de aprendizaje (CVA)

Una comunidad virtual de aprendizaje (CVA) es una agrupación de personas que aprende mediante el uso de las TIC para comunicarse y generar el aprendizaje. Estos sujetos tienen “diferentes niveles de experiencia, conocimiento y pericia que aprenden gracias a la colaboración” (Bustos & Coll, 2010, pág. 169) En otras palabras, la comunidad virtual de aprendizaje está conformada por docentes y estudiantes que utilizan los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) para intercambiar conocimientos, comunicarse y desarrollar actividades para el proceso de aprendizaje.

Se reconoce que el entorno virtual es un espacio distinto al convencional, por ello cambia la interacción y función tanto del estudiante como docente. Por ello, “es importante, resaltar que el nuevo rol innovador del docente radica principalmente en que guía y motiva al estudiante para que este pueda completar con éxito el proceso de aprendizaje” (Rizo Rodríguez, 2020, pág. 32). En ese sentido, el educador genera nuevos procesos y formas de enseñar considerando los distintos espacios educativos, no solo en las aulas de clase convencionales sino en los entornos virtuales.

-Docente Virtual

El docente virtual o también conocido como tutor virtual tiene un papel fundamental en esta cultura de permanente cambio y actualización; es decir ayudará a los educandos a aprender a aprender. Por tal motivo, el docente debe generar, retroalimentar y evaluar actividades que le permitan al estudiante construir y desarrollar su proceso cognitivo de manera autónoma, utilizando las herramientas TIC (Rizo Rodríguez, 2020). Lo más importante es que el educador no es el eje del proceso educativo, sino el facilitador del conocimiento.

En general, las funciones del tutor virtual serán mediar, orientar, estimular y colaborar con el proceso de aprendizaje del estudiante. Asimismo, el educador ha de constituirse como promotor, facilitador de situaciones didácticas en los entornos virtuales y evaluador. los aprendizajes asimilados y contruidos, a través de diversas estrategias el aprendizaje de manera autónoma y colaborativa (Mendoza y otros, 2019). Se puede inferir que el docente virtual ha desarrollado habilidades tecnológicas.

En este caso, las habilidades de los educadores relacionadas con el empleo de las TIC. se pueden clasificar en tres. Las competencias instrumentales que es el manejo de programas, recursos y herramientas virtuales; las competencias actitudinales que le permiten al profesor tener un pensamiento crítico, abierto, flexible y motivador que propicie ambientes de confianza; y, por último, necesita conseguir competencias didácticas que le permitan generar actividades y estrategias innovadoras dentro del espacio educativo virtual (Marquès Graells, 2016). Estas competencias se complementan unas a otras, no se desarrollan de manera separada.

Por otra parte, existe otra clasificación de dichas competencias que se presentan a continuación: “a) conocimientos de tipo disciplinar: es decir los saberes de la disciplina que imparte; b) Conocimientos de tipo tecnológico: conocimiento de recursos de las TICS relacionados con su campo disciplinar; y, c) conocimientos de tipo didáctico: relativos a qué estrategias pueden utilizarse para el desarrollo del proceso de enseñanza haciendo uso de los recursos de las TICS. el docente” (González A. , 2018, pág. 15). Estas competencias, tiene relación con las anteriormente presentadas.

-Estudiante virtual

El estudiante virtual es el sujeto activo de su aprendizaje que explora las actividades de los entornos virtuales y construye su propio conocimiento. Por ende, el educando virtual necesita asumir cuatro roles; el primero la autodisciplina que es “la capacidad para distribuir su tiempo permite libertad y flexibilidad para el aprovechamiento del aprendizaje mediado por las TIC”

(Rizo Rodríguez, 2020, pág. 33). Esto con lleva a que los discentes se encaminen a lograr sus propósitos personales y académicos.

Del mismo modo, esta autodisciplina que asumen el educando virtual se relaciona con su proceso de aprendizaje. Esto con lleva al segundo rol que es el autoaprendizaje que requiere completamente del estudiante para seleccionar el lugar de estudio, el tiempo y los recursos que le proporcionen la información necesaria para su formación (Rizo Rodríguez, 2020). Al generar su propio aprendizaje este sujeto va desarrollan habilidades como el razonamiento y la criticidad.

Si bien es cierto que el estudiante desarrolla dichas habilidades como la autodisciplina y autoaprendizaje es primordial que el docente lo oriente a analizar y tomar decisiones oportunas. De este modo, el educando virtual está orientado a mejorar su análisis crítico y reflexivo, tomando el rol de creador y constructor de su pensamiento, y con ello favorecer su aprendizaje colaborativo con el propósito de favorecer su proceso de aprendizaje (Rizo Rodríguez, 2020). Todos estos roles ya mencionados forman de manera personal y académica a los estudiantes, además les permiten desarrollar habilidades comunicativas y de auto aprendizaje.

3.2.4. E- actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las acciones educativas se han trasladado a los entornos virtuales por lo tanto se utilizan recursos y herramientas digitales para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se puede definir a las e-actividades a “todas las tareas desarrolladas por el estudiante de forma individual o colectiva en un entorno digital, y que están destinadas a obtener un aprendizaje específico” (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021). Es decir que estas actividades responden a unas estrategias de aprendizaje dadas en el proceso.

Además, si el docente utiliza estas actividades digitales de manera creativa y con objetivos claros; estas “promueven el diálogo y la colaboración, están orientadas al desarrollo

de competencias, ponen énfasis en la autogestión del estudiantado y, en definitiva, promueven un aprendizaje activo” (De la Torre, 2020).

Existen cinco tipos de e-actividades, la primera categoría son las actividades de análisis y síntesis que busca que el estudiante organice los conocimientos previos con los nuevos mediante esquemas gráficos y líneas del tiempo; la segunda son las actividades de indagación, donde los educandos pueden trabajar de manera individual o grupal para investigar y solucionar problemáticas, la tercera son las actividades comunicativas, en las cuales el docente es el mediador y motiva al estudiantado a expresar sus opiniones e ideas; la cuarta son actividades de cooperativas que involucra al educando a solventar problemas reales mediante proyectos; y, la quinta son las actividades de reflexión que fomentan la criticidad de los estudiantes (De la Torre, 2020).

4. Metodología

La metodología que orientó este estudio es la cualitativa que se caracteriza por ser inductiva, flexible; en donde el investigador comprende que todos los datos son valiosos, separando su criterio, observando el entorno y las interacciones entre los sujetos (Cadena-Iñiguez y otros, 2017). También, se tomará un enfoque descriptivo para detallar y especificar las características del fenómeno estudiado (Hernández Sampieri y otros, 2014).

El método que se empleará para conseguir el fin propuesto será el etnográfico virtual, el mismo que se usará para descubrir y comprender el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de los espacios virtuales como un fenómeno social complejo, mediante un análisis metódico y reflexivo, detallando el entorno, las interacciones y las conductas de los sujetos de la educación, además los comentarios y experiencias de los participantes (Aronica, 2019).

Por esta razón, primero se describirá el uso de recursos y actividades virtuales para la mediación pedagógica en el proceso de enseñanza de estudios sociales; después se detallará el proceso de enseñanza mediado por los recursos del entorno virtual; y por último se distinguirán los tipos de e-actividades propuestas en el proceso educativo.

Para la investigación de campo se utilizará la técnica de la observación participativa debido a que dicha indagación se pondrá en marcha durante las prácticas preprofesionales y se empleará como instrumento los diarios de campo que se irán llenando de acuerdo con la secuencia didáctica de inicio, desarrollo y cierre de cada clase que se llevarán a cabo mediante las videoconferencias de la plataforma Zoom con un tiempo estimado de 40 minutos por clase. Este instrumento se utilizará porque “el diario de campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas” (Martínez, 2007, pág. 74).

Además, se recopilará las perspectivas del docente a cargo de la asignatura y del coordinador pedagógico de la institución mediante la técnica de entrevista semiestructurada, la cual brinda la posibilidad de adaptar las preguntas con el fin de clarificar conceptos y profundizar sobre la temática (Díaz-Bravo y otros, 2013); y, el instrumento que se implementará será la guía de preguntas.

Por otra parte, para compilar la información del entorno virtual de aprendizaje de la plataforma Moodle se manejará una matriz para registrar la fecha, la herramienta o recurso del entorno utilizado, recursos o herramientas externas y las indicaciones de las e-actividades.

Finalmente, todos los datos recolectados se clasificarán de acuerdo con los tres objetivos específicos propuestos para el estudio, luego se analizarán mediante el método hermenéutico debido a que se interpretará la información que se obtendrá de los diarios de campo, entrevistas y la matriz de observación del entorno virtual de aprendizaje con los criterios pedagógicos-didácticos. Además, al tener información desde la perspectiva de diversos sujetos se triangulará los datos, se descartarán los elementos irrelevantes y se alcanzará mayor confiabilidad en los resultados (Ander-Egg, 2011).

5. Análisis de resultados

El estudio de caso se realizó en una institución particular del Valle de los Chillos, a través de la observación no participativa en los cuatro paralelos A, B, C y D del décimo año de Educación Básica. Los resultados encontrados presentan la realidad de la práctica educativa al utilizar recursos y plataformas virtuales en la asignatura de estudios sociales. Por ello, en los siguientes apartados se procede a desarrollar los objetivos:

Detallar el proceso de enseñanza mediado por los recursos del entorno virtual en la asignatura de estudios sociales

Las clases sincrónicas se llevaron a cabo mediante la plataforma Zoom con un tiempo estimado de 40 minutos; los enlaces de ingreso a la plataforma son distintos para cada día y curso. Todas las 12 clases registradas en los diarios de campo tienen una estructura similar a las acciones que se realizaban de manera presencial como la actividad de inicio, desarrollo y cierre.

-Actividades de inicio mediante la plataforma Zoom

El profesor tiene activado la opción de sala de espera para verificar que solo sus estudiantes ingresen, por ello les solicito que coloquen en el nombre de usuario el año lectivo, el apellido y nombre, sin este requisito el docente en ocasiones no les deja ingresar hasta que cambien su nombre o les permite el ingreso y les deja renombrar su usuario. Luego, él les toma lista, va registrando en un Excel la asistencia y después bloquea la sesión de Zoom. La acción que el docente realiza al principio de la clase responde a la seguridad que debe tener una plataforma virtual para ser implementada en un contexto educativo.

El educador hace preguntas sobre la clase anterior a los estudiantes que voluntariamente quieren responder o a las personas que aún no está registrada su participación en clase. Los estudiantes voluntarios desarrollan la temática anterior sin ningún problema a diferencia de las personas que no han participado. En estos últimos estudiantes se evidencia en las cámaras que

empiezan a teclear y buscar información sobre la pregunta que el docente les hace, otros son honestos y dicen que no revisaron sus apuntes o no saben la respuesta. Después, de que los estudiantes respondan, el profesor les afirma o retroalimenta y les dice su calificación.

-Actividades de desarrollo mediante la plataforma Zoom

El educador en todas sus clases explica de forma expositiva atrayendo la atención de algunos estudiantes y proyectando el libro digital con la opción compartir pantalla; en algunas ocasiones los estudiantes participan en el desarrollo de la clase. En esta situación se puede evidenciar que el discurso expositivo del educador prevalece en su práctica educativa de manera virtual, a pesar de ello, él capta la atención de un cierto grupo de estudiantes debido a su narrativa.

En relación con el libro digital el directivo docente (2020) aclara que “no todos los estudiantes tienen los textos... entonces por el afán de no perjudicar también a los chicos, los profes lo que han estado trabajando es con el mismo Zoom compartiendo pantalla para que no se atrasen los chicos” y el docente (2020) recalca que los estudiantes “tienen el principal material que su texto digital”. Además, tanto el directivo como el docente marcan como relevante el uso del texto digital que si bien es cierto gracias la opción compartir todos los estudiantes tiene accesos al mismo. Esta decisión, se limita a un solo material de un sin fin de recursos que existen de manera online que podrían dinamizar las actividades en clase despertando la atención de gran parte de los educandos.

Por otra parte, el docente (2021) señala que los educandos al tener disponible la web “pueden lógicamente consultar en el momento que desconocen un término inmediatamente ingresan e investigan... interactúan y debaten tanto con el profesor como con los compañeros de aula y a su vez les facilita la comprensión”; del mismo modo el directivo docente (2020) de acuerdo a su observación manifiesta que “el maestro hace una pregunta rapidito ya entran, averiguar y contestan lo que antes no lo hacían”. Notablemente, el uso de la tecnología permite la interactividad entre los sujetos de la educación, por lo mismo se requiere que las actividades

planificadas para el proceso de aprendizaje, les incentive a investigar y argumentar sus respuestas.

A pesar de que la red de internet se emplea para acceder de información e intervenir durante la clase, el docente (2021) con respecto a la evaluación exterioriza que “es muy complejo, en la actualidad... verificar que sea real, los estudiantes no generan en su totalidad el valor de la honestidad... porque ahora son digitales, mientras van desarrollando su evaluación puede observar en internet... padres de familia que les colaboran a sus hijos en las respuestas”. Desde una perspectiva más general como toda técnica y material existen factores negativos que no ayudan a evidenciar el aprendizaje real del niño.

-Actividades de cierre mediante la plataforma Zoom

En la mayoría de las veces al finalizar clase les dan un resumen o una idea general del contenido, les permite un espacio de preguntas y ciertos días les manda tarea, la cual tiene que enviar por medio del entorno virtual institucional. Al analizar dichos datos, se identificó prácticas constructivistas al retroalimentar lo más importante de la clase y revolver sus dudas sobre la temática expuesta.

Descripción del uso de recursos y actividades virtuales para la mediación pedagógica en el proceso de enseñanza de estudios sociales.

A lo largo del trabajo de campo se logró evidenciar el empleo de la plataforma Moodle por parte del educador a cargo de la asignatura de Estudios Sociales en los cuatro paralelos del décimo año de Educación Básica. Según lo observado las actividades que el educador ha generado en la plataforma durante septiembre de 2020 y enero de 2021 han sido entre 9 y 10 tareas dependiendo del paralelo, las cuales se han orientado a enviar y recibir deberes como líneas del tiempo, resúmenes, análisis de imágenes, cuestionarios, entrevistas, ejemplificación e investigación de un tema.

Esta información se puede verificar mediante la entrevista al docente 1 que refiriéndose al uso de esta plataforma virtual menciona “de mi parte he podido utilizar en lo que son tareas, evaluaciones e investigaciones, entrevistas análisis, emm análisis más que nada de vídeos que es lo que yo siempre les envío y por supuesto resúmenes de los vídeos” (Docente, 2021).

En este espacio virtual se registra que el docente virtual cuenta con los siguientes recursos: archivo para cargar documentos, audios y videos, carpetas que ayudan a ordenar los archivos, etiquetas que son títulos o imágenes que dividen las secciones, la opción libro para insertar uno, el icono página para crear una dentro de la plataforma, un paquete de contenido IMS con el fin de añadir material en ese formato y URL que sirve para ingresa un enlace web.

De estos recursos ya mencionados el profesor emplea solo el recurso de etiquetas para señalar el espacio de los deberes y durante las clases por el chat de zoom envía el enlace de los videos. De esta manera, no se aprovecha todos los recursos que brinda esta plataforma y sobre todo los estudiantes pierden el acceso al material o link cuando se finaliza la reunión sincrónica.

Por otra parte, este entorno el docente virtual posee un grupo de actividades que permiten la interacción estudiante-estudiante, estudiante-docente o viceversa. Dentro de este espacio hay 22 actividades de las cuales el profesor observado solo utiliza 2 de ellas; la opción de tareas y el chat en donde se comunican los estudiantes con el educador para justificar el atraso de un deber o alguna pregunta. Mientras que las 20 opciones restantes no son utilizadas, entre ellas están las alternativas consulta, base de datos, foro, glosario, lección, herramienta externa, cuestionario, encuestas predefinidas, GeoGebra, H5P, paquete SCORM, wiki, taller y juegos como el ahorcado, crucigramas, criptogramas, millonario, serpientes y escaleras, imagen oculta y sudoku.

Se puede inferir que el educador no tiene una capacitación previa sobre el uso de esta plataforma, dado que es realmente limitada la implementación tanto de los recursos como las actividades. El diseño del entorno evidentemente contiene los elementos básicos de Moodle y otras aplicaciones complementarias como los juegos.

Distinguir las e-actividades propuestas en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales.

En septiembre de 2020 se evidencia en el entorno virtual que en los cuatro paralelos que el docente propone una tarea colocándoles las instrucciones, los temas y la fecha límite de entrega. Este deber trata de un resumen de la unidad 1 del libro denominada América Latina y el sistema mundial que abarca el totalitarismo, capitalismo, el mundo a inicios del siglo XX, la primera guerra mundial, la posguerra y la revolución rusa. Para esta actividad se les pidió a los educandos que lo realice en la herramienta Jamboard, tomen capturas y lo coloquen en un documento en Word

En octubre de 2020 existen entre 3 o 4 tareas propuestas para cada paralelo que se especifican a continuación:

- La tarea 1 fue destinada para los cuatro paralelos y en el entorno se presentan las indicaciones y la fecha límite. Esta actividad solicitaba a los estudiantes realizar una línea del tiempo sobre la Primera Guerra Mundial elaborada mediante la herramienta Jamboard, capturando pantalla, colocando en un documento de Word y convirtiéndolo en formato PDF.
- La tarea 2 de igual manera fue designada para los cuatro paralelos y en el espacio virtual se precisó las indicaciones y la fecha límite. Esta consistía en un resumen sobre la gran depresión, la década de 1920, la revolución rusa y en el mismo espacio adjuntar

un laboratorio de sociales, en donde tienen que realizar una entrevista con la temática del populismo, elaborar la guía de preguntas y subir el video o enlace.

- La tarea 3 fue enviada a los tres paralelos (A, B y C) y en el entorno virtual solo se presentan la fecha de entrega del trabajo grupal que consistía en contestar 9 preguntas que se encontraban en la sección del libro denominada desarrolla tus destrezas. La indicación de la actividad el profesor les dio durante la sesión sincrónica de zoom.
- La tarea 4 fue dirigida hacia los cuatro paralelos de décimo año y en el espacio virtual se encontraba la consigna de la actividad que planteaba la recepción del resumen de los últimos temas de la unidad 1 como la Segunda Guerra Mundial, la Pos Guerra, la sociedad latinoamericana y su economía en los años de 1900 a 1950. También, les especifica que es la recopilación de los resúmenes que debían realizar después de cada clase y que dichos resúmenes deben realizarlos en la herramienta Jamboard, tomar captura, colocar en un documento Word y guardarlo en formato PDF.

En noviembre de 2020 se registra en el espacio virtual de los cuatro paralelos las indicaciones de una tarea sobre un resumen de algunos temas de la unidad 2 como la guerra fría, la descolonización en África y el conflicto entre palestina.

En diciembre de 2020 se evidencia entre 1 o 2 deberes en cada aula virtual dependiendo del paralelo del décimo año, a continuación, se describe cada uno de ellos:

- Para los estudiantes del paralelo C les destinaron un deber de investigación sobre los derechos de primera y segunda generación realizaba en Word; sin embargo, la orden de la actividad no se encuentra en el espacio virtual solo la fecha de entrega.
- En el espacio virtual del paralelo D no se evidencia las indicaciones solo la fecha límite de la tarea. La actividad consistía en una investigación sobre el derecho ambiental que lo redactaron en un documento de Word.

- En el entorno virtual de los cuatro paralelos no se muestran las pautas solo la etiqueta del deber con el título personajes y resumen del video América latina en los 60s. Los estudiantes debían investigar la biografía de tres personajes de la revolución Cubana Fidel Castro, Ernesto Che Guevara y Fulgencio Batista; además hacer un resumen del video de la historia de esta revolución mediante la herramienta Jaboard, capturar las láminas, pasarlas a un documento Word y convertir a PDF.

En enero de 2021 se plantean 2 tareas para los estudiantes de los cuatro paralelos del décimo año que fueron las siguientes:

- En el entorno virtual de todos los paralelos no se encuentra ninguna orden de la actividad solo se encuentra un documento en Word con un cuestionario de recuperación con 30 preguntas de opción múltiple.
- Para los cuatro paralelos el docente colocó una imagen como de un periódico que en su encabezado dice “Un nuevo orden mundial a través de una plandemia”, contiene las opiniones de un consejero político, el fundador de una cadena de noticias, un magnate, un banquero y una presidenta de un banco. Se les solicita a los estudiantes leer de manera detenida y realizar un comentario de cada una de las opiniones.

6. Presentación de hallazgos

En este apartado, se trianguló las entrevistas, diarios de campo y las fuentes bibliográficas; a continuación, se plasma los resultados más destacados del estudio de caso, los cuales fueron analizados y organizados de acuerdo con las preguntas de investigación:

¿Cómo es el proceso de enseñanza mediado por los recursos del entorno virtual?

Las recomendaciones de seguridad en plataforma Zoom según el Centro Criptológico Nacional (2020), se evidenciaron durante las clases sincrónicas, donde el educador se aseguró que los participantes que ingresaron a la reunión sean solo los estudiantes, ya que activaba la sala de espera, solicitaba que los niños nombren su usuario con el año de básica, el paralelo al cual pertenecen, el nombre y apellido; y, bloqueaba la sesión para que no ingresarán usuarios extraños.

Desde el enfoque constructivista es necesario activar los conocimientos previos mediante algunas estrategias, ya que son el punto de partida del docente de acuerdo con Saza Garzón (2018); se observó que el profesor en todas sus clases se limitaba a evaluar la clase anterior a través de preguntas, donde algunos temas no tenían relación, ni vinculaba las experiencias previas con la nueva clase.

También desde este modelo el estudiante es un sujeto activo durante el proceso asegura De Zubiría (2006); se detectó en la clase dictada por Zoom que el docente manejaba un discurso expositivo, donde la participación del educando es mínima pues este solo atiende lo que el docente explica y no realiza actividades que le permitan la construcción de su conocimiento.

¿Cómo se usan los recursos y actividades virtuales para la mediación pedagógica en el proceso de enseñanza de estudios sociales?

En la plataforma Moodle (2020), existen aproximadamente siete recursos de los cuales el profesor emplea solo las etiquetas para señalar el espacio de los deberes, desaprovechando

recursos que podrían proporcionar a los estudiantes materiales y enlaces como fuente de información y así apoyar su proceso educativo; del mismo modo, Moodle (2020) cuenta con 22 alternativas para generar actividades digitales, de las mismas solo la opción de tareas es utilizada por el educador. Estos datos muestran el docente no se encuentra familiarizado con esta plataforma porque no existe un dominio en el diseño de actividades y en el uso de los recursos que tiene a su alcance; además, se muestra que dicho entorno virtual funciona como un correo electrónico, donde el educador solo recibe los documentos y no realiza una retroalimentación cualitativa con comentarios o feedback, limitando la interacción dentro de este espacio virtual.

Durante el proceso educativo mediado por la plataforma Zoom existen cinco formas básicas en las que se puede motivar la interacción de los educandos según Sánchez Mendiola (2020), se evidenció que el docente usaba el micrófono para comunicarse con los estudiantes, el chat para enviar link y que algún estudiante justificó porque tiene la cámara apagada; y, la opción de compartir pantalla solo proyectaba el libro digital. Hallando que el profesor mantiene una clase repetitiva y no potencia la utilización de la opción de votación, en el chat se pierden el acceso al material o link cuando se finaliza la reunión sincrónica y no realiza trabajos grupales.

La triangulación interactiva involucra una actividad conjunta entre los contenidos, el estudiante y el profesor según Bustos y Coll (2010), se determinó que no existe un proceso devolución formativa por parte del educador en las actividades enviadas, porque solo los estudiantes recibieron una calificación, más no un feedback.

¿Qué tipos de e-actividades se proponen en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales?

Las e-actividades son trabajos que los educandos realizan de manera autónoma o cooperativa mediante herramientas digitales, así lo define Cabero- Almenara y Palacios- Rodríguez (2021), y si se evidencio que las actividades fueron realizadas en programas digitales; no obstante, los

estudiantes realizaban un uso limitado de la herramienta Jamboard pues su único uso era para elaborar resúmenes individuales.

Existen cinco tipos de e-actividades según la clasificación de la autora De la Torre (2020) se distinguieron: la primera las actividades de síntesis mediante resúmenes del contenido teórico de la asignatura y una línea de tiempo, sin embargo en los trabajos se encontraron copias textuales del libro, por tanto no se desarrolló la habilidad de síntesis y análisis de información; la segunda las actividades de investigación sobre biografías y conceptos, más no de hechos actuales y problemáticas reales; la tercera una actividad de comunicación a través de una entrevista que realizaron los estudiantes a sus familiares o expertos en la temática sobre el populismo en el Ecuador, lo cual ayudó a los educandos a comprender la temática; la cuarta una actividad de construcción colaborativa donde debían completar las actividades del libro, más no proyectos complejos que implique mayor organización; y, finalmente una actividad de reflexión sobre una imagen de un periódico, que trata sobre un tema actual. Se puede destacar que mediante la asignación de deberes el educador busca que los estudiantes desarrollen algunas habilidades, desatándose más la habilidad de síntesis.

Conclusiones

En el proceso de enseñanza mediado por los recursos del entorno virtual se destaca la seguridad empleada para proteger a los estudiantes de usuarios externos, que se mantienen las clases magistrales en donde el docente es el centro del proceso y la interacción de los estudiantes es mínima; y, que dentro de clases no se considera los aprendizajes previos como punto de partida.

Los recursos y actividades virtuales del Moodle son pocos utilizadas por el docente observado, pues no se encuentra familiarizado con la plataforma y se limita a enviar tareas y organizarlas mediante etiquetas. En cuanto a los recursos de plataforma Zoom, se evidencia un uso limitado de la opción compartir pantalla pues solo se proyecta el libro en versión digital sigue siendo el principal material para impartir las clases.

Finalmente, las e-actividades se encuentran presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacándose las actividades de síntesis como resúmenes que son las tareas más enviadas por el docente pues las realizan por cada tema tratado y en menor uso las actividades de investigaciones como consultas, actividades de análisis de imágenes y las actividades colaborativas en procesos como llenar las actividades del libro.

Referencias

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A., Breijo Worosz, T., & Ivón Bonilla, V. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 16(4), 610-623. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962018000400610
- Ander-Egg, E. (2011). *Aprender a investiga: nociones básicas para la investigación social* (1era ed.). Córdoba, Argentina: Las Brujas. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/05/Aprender-a-investigar-nociones-basicas-Ander-Egg-Ezequiel-2011.pdf.pdf>
- Andrango, L. (2020). Entorno Virtual De Aprendizaje de Estudios Sociales para estudiantes de los novenos años de Educación Básica General. *Tesis de posgrado*. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2578>
- Aparisi, L. (2020). Modelos pedagógicos en la educación virtual. https://www.researchgate.net/publication/340720945_Modelos_pedagogicos_en_la_educacion_virtual
- Aronica, S. (2019). La etnografía digital: descripción de un caso de aplicación para el análisis de interacciones virtuales. *Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad*. Universidad Nacional de la Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/89309>
- Ascencio, E., Ceballos, V., & Salcedo, D. (2020). Interacción humano - tecnología , interfaces y usabilidad. *Reciamuc*, 4(2), 21-28. <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/475>
- Avendaño, W., Luna, H., & Rueda, G. (2021). Educación virtual en tiempos de COVID-19: percepciones de estudiantes universitarios. *Formación universitaria*, 14(5), 119-128. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000500119>
- Bravo, M., & Fabé, I. (2018). El Proceso de Enseñanza- Aprendizaje de la Historia de Cuba con el empleo de un aula virtual. *Mendive. Revista de Educación*, 16(3), 455-469. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1366>
- Bustos, A., & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje, Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 163-184.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009

- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 169-188. <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/28994/23081>
- Cadena-Iñiguez, P., Rendón-Medel, R., Aguilar-Ávila, J., Salinas-Cruz, E., Cruz-Morales, F., & Sangerman-Jarquín, D. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1603-1617. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263153520009>
- Canchig, M. (2020). Actividades interactivas para mejorar la enseñanza de matemática en octavos años con el uso de MOODLE Línea. *Tesis de pregrado*, 63. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2387>
- Capacho Portilla, J. R. (2012). *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC*. Ecoe Ediciones. <https://bibliotecas.ups.edu.ec:3488/es/lc/bibliotecaups/titulos/69833>
- Cedeño, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol. *Rehuso*, 4(1), 119-127. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>
- Centro Criptológico Nacional. (2020). El uso de Zoom y sus implicaciones para la seguridad y privacidad. 1-21. <https://www.cepymearagon.es/wp-content/uploads/Abstract-Implicaciones-Uso-de-Zoom.pdf>
- Chong-Baque , P., & Marcillo-García, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las ciencias*, 6(3), 56-77. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Coll, C. (2014). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria*. Barcelona, España: Ministerio de Educación y Formación profesional de España. <https://bibliotecas.ups.edu.ec:3488/es/ereader/bibliotecaups/49224?page=119>.
- Coll, C., Rochera, M. J., & Colomina, R. (2010). Usos situados de las TIC y mediación de la actividad conjunta en una secuencia instruccional de educación primaria. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 8(2), 517-540. <http://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/1384/1567>
- Dasso Vassallo, A., & Evaristo Chiyong, I. (2020). Análisis de resultados del aprendizaje presencial y aprendizaje semipresencial en dos cursos universitarios. *Educación*,

- 29(57), 27-42. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032020000200027&script=sci_arttext#B5
- De la Torre, C. (2020). Diseño de e-actividades: pedagogía y tecnología. <https://epce.blogs.uoc.edu/es/eactividades-aprendizaje-activo-en-linea-online-webinar-marcelo-maina/>
- De Zubiría, J. (2006). *Los modelos pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La Entrevista, Recurso Flexible y Dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 162-167. <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Directivo docente. (22 de diciembre de 2020). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje. (A. Cantuña, Entrevistador) Sangolqui, Pichincha, Ecuador.
- Docente. (6 de enero de 2021). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en el área de ciencias sociales. (A. Cantuña, Entrevistador) Sangolqui, Pichincha, Ecuador.
- Esteban, E., Cámara, A., & Villavicencio, M. (2020). La educación virtual de posgrado en tiempos de COVID-19. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 3, 82-94. <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/2241/3243>
- Expósito, C., & Marsollier, R. (julio-diciembre de 2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-22. <https://doi.org/https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>
- Fernández López, M. (2017). Evaluación y aprendizaje. *MarcoELE - Revista de Didáctica*. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/921/92153187003/html/index.html>
- Flores, J., Avila, J., Rojas, C., Sáez, F., Acosta, R., & Díaz, C. (2017). Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf
- Flórez, R. (2001). *Evaluación pedagógica y cognición*. Bogotá: McGRAW-HILL Interamericana, S.A.
- Gómez Vera, K. (septiembre - diciembre de 2019). El desafío de las nuevas tecnologías: el uso del aula virtual y su influencia en el rendimiento académico. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(3), 48-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047174>

- González, A. (2018). La innovación educativa en educación superior. La modalidad blended learning. Universidad Nacional de Quilmes. https://ridaa.unq.edu.ar/bitstream/handle/20.500.11807/786/TFI_2012_gonzalez_011.pdf?sequence=1&isAllowed=
- González, M., Perdomo, K., & Pascuas, Y. (2017). Aplicación de las TIC en modelos educativos blended learning: Una revisión sistemática de literatura. *Sophia*, 13(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000100023
- Gros Salvat, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 69-82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.2.20577>
- Guerrero Rodríguez, N., Pupo Gómez, F., & Echavarría Gálvez, G. (2018). El aula virtual Literatura Infantil en la formación de los profesionales de la Educación Primaria. *EduSol*, 18(23). <https://www.redalyc.org/journal/4757/475756619008/html/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México, México: McGraw-Hill interamericana. R
- Hernández, R., & Infante, M. (2017). Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador. 4(3), 365-375. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6756270.pdf>
- Iza, E. (2020). Estrategia de aprendizaje para Matemática del tercer año, utilizando EVA y herramientas Web 2.0 Línea. *Tesis de posgrado*. Universidad Tecnológica Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2401>
- Jaramillo Alba, J., Granda Ayabaca, D., & Alvarado Salinas, Y. (2017). Aula virtual y estrategias de aprendizaje auto-regulado en Ciencias Sociales de educación básica. *Olimpia. Revista de la Facultad de Cultura física de la Universidad de Granma*, 14(43), 24-38. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210812>
- Kraus, G., Formichella, M. M., & Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 79-90. <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/1098/974>
- López-Gutiérrez, J., Pérez-Ones, I., & Lalama-Aguirre, J. (2017). Didáctica universitaria: una didáctica específica comprometida con el aprendizaje en el aula universitaria. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1290-1308. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/542/pdf>

- Marquès Graells, P. (2016). Competencias digitales de los docentes. *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación*.
<http://peremarques.pangea.org/competenciasdigitales.htm>
- Martinez, D. (2018). ¿Enseñanza tradicional en el siglo XXI? *Revista Neuronum, 1*, 1-8.
<http://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/108>
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista Perfiles Libertadores, 73-80*.<https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Mazuera Delgado, S., & Ortiz Moreno, D. (2020). Educación y mediación pedagógica en tiempos de pandemia. *REVISTA EURITMIA Investigación, ciencia y pedagogía(2)*, 17-21. http://cliic.org/Revista-Euritmia/REVISTA_EURITMIA_Vol_2_c.pdf
- Mendoza, H., Burbano, V., & Valdivieso, M. (2019). El Rol del Docente de Matemáticas en Educación Virtual Universitaria. Un Estudio en la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. *Formacion Universitaria, 12(5)*, 51-60.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062019000500051
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Plan Educativo: aprendamos juntos en casa. Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-Casa.pdf>
- Moodle. (2020). Acerca de Moodle. https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle
- Morado, M., & Ocampo, S. (2019). Una experiencia de acompañamiento tecno-pedagógico para la construcción de entornos virtuales de aprendizaje en educación superior. *Revista Educación, 43(1)*, 43-60.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/28457>
- Navarrete Benavides, A. (2021). El uso de la plataforma zoom en el aprendizaje de Ciencias Naturales, en los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica, paralelo "A", de la Unidad Educativa "La Inmaculada" de la ciudad de Ambato, en el primer quimestre del año lectivo 2020. *Tesis de pregrado*. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32274/1/Proyecto%20final%20Navarrete%20Alex%2029%20enero%202021-signed.pdf>
- Navarro, I., González, C., López, B., & Contreras, A. (2019). Aprendizaje cooperativo basado en proyectos y entornos virtuales para la formación de futuros maestros. *Educar, 519-*

541. <https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/v55-n2-navarro-gonzalez-lopez-contreras>
- Peña, Y., García , A., & Ruíz, Y. (2019). Aprendizaje Mixto en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje en. *Revista Cubana de Educacion Superior*, 38(1), 380-401. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000100023
- Proaño, B. (octubre de 2019). Uso de la plataforma virtual Chamilo para la recuperación pedagógica en el área de contabilidad en los Primeros y Segundos de Bachillerato en la Unidad Educativa Municipal Sucre Modalidad Semipresencial en el periodo 2018-2019. *Tesis de Pregrado*. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20072>
- Qutián Bernal, S. P., & González Martínez, J. (2020). Aspectos pedagógicos para ambientes Blended-Learning. *Hamut'ay*, 7(1), 48-59. <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1910>
- Reinoso-González, E. (2020). La videoconferencia como herramienta de educación: ¿qué debemos considerar? *Revista Española de Educación Médica*, 60-65. <https://doi.org/10.6018/edumed.426421>
- Rivera Vargas, P., Alonso Cano, C., & Sacho Gil, J. (2017). Desde la educación a distancia al e-Learning: emergencia, evolución y consolidación. *Revista Educación y Tecnología*, 1(10), 1-13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6148504>
- Rizo Rodríguez, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 28-37. <https://www.lamjol.info/index.php/multiensayos/article/download/10117/11796?inline=1>
- Rodríguez , R., & Espinoza, L. (2017). La modalidad B-learning como alternativa de un ambiente de aprendizaje innovador. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Computacionales e Informática*, 6(11), 55-75. <https://www.reci.org.mx/index.php/reci/article/view/60>
- Sánchez Mendiola, M. (2020). Involucrar a los estudiantes al usar Zoom. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, 24(12). <http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/76818/67843>
- Sánchez, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 75-82. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/105>

- Sánchez-Otero, M., García-Guiliany, J., Steffens-Sanabria, E., & Hernández- Palma, H. (junio de 2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información tecnológica*, 30(3), 277-286. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>
- Saza Garzón, I. D. (2018). Propuesta didáctica para ambientes virtuales de aprendizaje desde el enfoque praxeológico. *Praxis & Saber*, 9(20), 217-237. <https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n20.2018.8298>
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en e-actividades. *Revista de Educación a Distancia*, 17(53), 1-20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>
- Silva, J., & Maturana , D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación Educativa*, 17(13), 117-131. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117
- Tigse-Carreño, C. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 25-18. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659>
- Vázquez, J. (2019). Plataformas Virtuales de Aprendizaje. En *Edutecnología y Aprendizaje 4.0* (págs. 233- 245). SOMECE. <http://www.telematica.ccadet.unam.mx/recursos/eBook/libros2019/edutecnologia.pdf>
- Vélez, B. (2017). Diseño estrategico en plataformas E- learning. [*Tesis de Mestría, Universidad Autónoma del Estado de México*].<http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/67937>
- Villagómez, M., & Llanos Erazo, D. (2020). Políticas educativas y currículo en la emergencia sanitaria de 2020. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 195-212. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300195>
- Zambrano, Y., & García, C. (2020). la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 232-245. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1215>

Anexos

ANEXO 1: FORMATO DE ENTREVISTA SOBRE EL USO DE LOS ENTORNOS VISTUALES DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Fecha: _____ **Hora:** _____

Lugar: plataforma Zoom

Entrevistadora: Abigail Cantuña

Entrevistado(a): _____

Edad: _____ **Género:** _____

Cargo: _____

Introducción:

La siguiente entrevista tiene como finalidad recolectar información relevante que ayude a diagnosticar del uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa “Giovanni Antonio Farina” mediante diferentes preguntas.

Confidencialidad

Los datos proporcionados tienen fines de orden estrictamente académicos, confidencial y respetando los principios éticos de toda producción científica; tendrá una duración aproximada de 30 minutos.

Preguntas

1. ¿Cuál es su formación profesional?
2. ¿Cuántos años lleva trabajando en esta institución?
3. Antes de la pandemia, ¿Cómo utilizaba el aula virtual?
4. ¿Considera usted que los entornos virtuales le han permitido alcanzar los objetivos del área de Estudios Sociales en esta modalidad?
5. ¿Cómo se están desarrollando los contenidos dentro del área de Estudios Sociales mediante el uso de los espacios virtuales?
6. ¿En qué actividades se utilizan los entornos virtuales?
7. ¿Qué metodologías ha implementado usted con el uso de los entornos virtuales?
8. ¿Cuáles han sido las herramientas y/o aplicaciones tecnológicas que ha utilizado para impartir sus clases en el área de Estudios Sociales?
9. ¿Cómo se evalúa del proceso de enseñanza aprendizaje en esta modalidad?
10. ¿Considera usted que en la actualidad los docentes deben tener conocimiento sobre el uso y manejo de los entornos virtuales?
11. Para usted, ¿Qué aspectos positivos y negativos puede rescatar con el uso de los entornos virtuales?

ANEXO 2: FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

Técnica: Observación participante

Fecha:

Institución:

Duración:

Docente:

Año: 10mo

Actividad específica:

Explicación sobre el párrafo argumentativo

Tema de clase: Párrafo argumentativo de la Segunda Guerra Mundial

Objetivo: Describir el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en el décimo año en el área de Estudios Sociales.

HORA	DESCRIPCIÓN
	Actividades de inicio Actividades de desarrollo Actividades de cierre