

Utilización de la plataforma MOODLE en la asignatura de
Ciencias Sociales – un estudio de caso en estudiantes de
primero de bachillerato de la institución educativa “Lev
Vygotsky”

Informe de proyecto

Sonia Margarita Black Hernández

Trabajo realizado bajo la orientación de

Profesora. Doctora Maria Isabel Alves Rodrigues Pereira

Master Jackeline Chacón Castro

Leiria, septiembre 2017

Maestría em Ciências da Educação - Especialização em Utilização Pedagógica das TIC

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

AGRADECIMIENTOS

Dedico esta tesis a Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, dándome fortaleza, salud y vida para continuar, a mis padres, quienes han velado por mi bienestar y educación, a mis hermanos Daniela y Carlos Andrés Black que gracias a su apoyo y amor pude cumplir mis sueños.

A mi maestra, la Dra. Jackeline Chacón de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, en Ecuador, y a la Dra. Isabel Pereira del Instituto Politécnico de Leiria, quiénes gracias a sus enseñanzas, dedicación, cariño y apoyo han sido luz en mi camino, ejemplo de triunfo y superación.

A la Senescyt por otorgarme esta beca y permitirme realizar uno de mis sueños, a los alumnos y maestros de la Unidad Educativa Lev Vygotsky, y al profesor Pablo Armas, quienes colaboraron conmigo en esta investigación, mi más grande gratitud.

Margarita Black

RESUMO

Esta investigación tiene por objetivo aplicar la plataforma MOODLE para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”. El método utilizado de investigación fue un estudio cualitativo y cuantitativo, a través del cual se consultó distintas fuentes bibliográficas y digitales desarrolladas en torno al tema de investigación, así como recopilación de datos en el lugar de los hechos, mediante una encuesta desarrollada a los estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa, y una entrevista realizada a los docentes y el director de esta entidad. Los resultados obtenidos muestran que inicialmente los docentes utilizaban recursos tecnológicos como redes sociales y correos electrónicos para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, sin embargo al aplicar la plataforma MOODLE, se incrementó el grado de participación de los estudiantes, despertando su motivación para investigar por sí mismos y participar en debates virtuales sobre los contenidos expuestos en esta herramienta. No obstante los docentes enfrentaron algunas dificultades para manejar la plataforma debido al desconocimiento de su funcionamiento y las ventajas que se producen en el contexto educativo. Como conclusiones finales se establece que la implementación de ambientes virtuales es importante en la educación , ya que fortalece el proceso de enseñanza – aprendizaje, gracias a las actividades didácticas que se llevan a cabo entre estudiantes y docentes; pese a ello es importante capacitar a los maestros sobre estas herramientas para que puedan utilizarlas de forma correcta, y así aprovechar las ventajas en cuanto a la forma de presentar y analizar la información, generando un conocimiento reflexivo, que vincula la teoría que se genera en las aulas con los problemas que se suscitan en la realidad.

Palabras clave:

Plataforma Moodle, proceso enseñanza aprendizaje, Ciencias Sociales, ambientes virtuales de aprendizaje.

ABSTRACT

This research aims to apply the potential of the MOODLE platform to strengthen the teaching - learning process of the Social Sciences subject in first - year students of the Lev Vygotsky educational institution. The method used was a qualitative and quantitative study, through which different bibliographical and digital sources were developed around the research topic, as well as data collection at the scene, through a survey developed for students of first year of high school of the educational institution, and an interview realized to the teachers and the director of this entity. The results obtained show that teachers initially used technological resources such as social networks and e - mails to strengthen the teaching - learning process of the Social Sciences subject, however, when applying the MOODLE platform, the degree of participation of the students was increased, awakening their motivation to investigate for themselves and participate in virtual debates on the contents exposed in this tool. However, teachers faced some difficulties in managing the platform due to the lack of knowledge about its operation and the advantages that occur in the educational context. As final conclusions, it is established that the implementation of virtual environments is important in education, since it strengthens the teaching - learning process, thanks to the didactic activities that are carried out between students and teachers; However, it is important to train teachers about these tools so that they can be used correctly, and thus take advantage of the advantages of how to present and analyze information, generating a reflective knowledge, linking the theory that is generated in The classrooms with the problems that arise in reality.

Keywords:

MOODLE platform, teaching learning process, Social Sciences, virtual learning environments.

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos.....	ii
Resumo	iii
Abstract.....	iv
Índice General.....	v
Índice de Tablas.....	vii
Índice de Gráficos.....	viii
Introducción.....	1
Marco Teórico	3
Punto 1. Tecnologías de la información y la comunicación.....	3
1.1. Tecnologías de la información y la comunicación dentro de la educación	3
1.2. Uso de las Tics dentro de la Educación	6
1.3. Aplicación de las Tics dentro del contexto educativo ecuatoriano	9
1.4. Implementación de las Tics en el nivel de bachillerato ecuatoriano	13
1.5. Uso de plataformas virtuales dentro del nivel educativo de bachillerato en Ecuador.....	15
1.6. Proceso de enseñanza – aprendizaje	16
1.7. Recursos Didácticos en el Proceso de enseñanza – aprendizaje	18
Punto 2. Ambientes Virtuales de Aprendizaje	21
2.1. Ambientes virtuales de aprendizaje en Ecuador.....	25
2.2. Plataforma Moodle	28
2.2.1. Modelo pedagógico y ventajas de Moodle	31
2.2.2. Estructuración de contenidos en Moodle.....	34
2.2.2. Modelo pedagógico y ventajas de Moodle	36
2.2.3. Herramientas de Moodle	37
Punto 3. Metodología	40
3.1. Problemática	40

3.2. Objetivos.....	41
3.3. Tipo de estudio	41
3.4. Participantes	43
3.5. Procedimientos	43
3.6. Instrumentos de recolección de datos.....	44
3.7. Procesamiento de datos	45
3.8. Actividades realizadas en la Plataforma Moodle	46
3.9. Presentación de los datos y discusión de resultados.....	51
3.9.1. Discusión de encuesta aplicada a estudiantes.....	51
3.9.2. Percepciones sobre la importancia de las tic en el procedimiento de enseñanza-aprendizaje	58
3.9.3. Entrevista aplicada al Director y al Docente de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “Lev Vygotsky”	59
3.9.4. Dinámicas de Participación de los estudiantes en la plataforma Moodle.....	60
3.9.5. Discusión de resultados	68
Conclusiones.....	72
Recomendaciones	74
Bibliografía.....	76
Anexos	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Principales usos de las Tics	6
Tabla 2. Características de Moodle	29
Tabla 3. Herramientas de Moodle	38
Tabla 4. Caracterización de los participantes del estudio de la investigación.....	43
Tabla 5. Guía de las herramientas Web 2.0.....	49
Tabla 6. Ficha de análisis de entrevista	59
Tabla 7. Frecuencia de acceso actividad Edad Media	60
Tabla 8. Frecuencia de acceso actividad Transformación Edad Media	61
Tabla 9. Frecuencia de acceso actividad Imperio Romano	62
Tabla 10. Frecuencia de acceso actividad Mapa de Lenguas Románticas	63
Tabla 11. Frecuencia de acceso actividad de Glosario.....	64
Tabla 12. Frecuencia de acceso actividad organizador gráfico del Cristianismo.....	64
Tabla 13. Frecuencia de acceso actividad resumen Expansión del Islam	65
Tabla 14. Frecuencia de acceso actividad sopa de letras y palabras árabes	66
Tabla 15. Frecuencia de acceso actividad Foro de las Cruzadas.....	67
Tabla 16. Capacitación acerca del uso y ventajas de las Tics	90
Tabla 17. Uso de Moodle para brindar conocimientos dentro de la asignatura	90
Tabla 18. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales	90
Tabla 19. Uso de correos electrónicos y redes sociales en la asignatura de Ciencias Sociales.....	90
Tabla 20. Uso de plataforma virtual dentro de la asignatura de Ciencias Sociales.....	90
Tabla 21. Uso de diferentes metodologías en la asignatura de Ciencias Sociales.....	91
Tabla 22. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales	91
Tabla 23. Uso de internet para consultar información dentro de la asignatura de Ciencias Sociales.....	91
Tabla 24. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales para expresar conocimientos y emociones.....	91
Tabla 25. Dificultades asociadas a la metodología del maestro	91
Tabla 26. Interés en utilizar plataforma digital en la asignatura de Ciencias Sociales...	92

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Capacitación acerca del uso y ventajas de las Tics	51
Gráfico 2. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales.....	52
Gráfico 3. Uso de correos electrónicos y redes sociales en la asignatura de Ciencias Sociales.....	53
Gráfico 4. Uso de diferentes metodologías en la asignatura de Ciencias Sociales	54
Gráfico 5. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales.....	54
Gráfico 6. Uso de internet para consultar información en la asignatura de Ciencias Sociales.....	55
Gráfico 7. Uso de Tics en la asignatura Ciencias Sociales para expresar conocimientos y emociones	56
Gráfico 8. Dificultades asociadas a la metodología del maestro.....	57
Gráfico 9. Interés en utilizar plataforma digital en la asignatura de Ciencias Sociales .	58
Gráfico 12. Frecuencia de acceso actividad Edad Media.....	60
Gráfico 13. Frecuencia de acceso actividad Transformación Edad Media	61
Gráfico 14. Frecuencia de acceso actividad Imperio Romano	62
Gráfico 15. Frecuencia de acceso actividad Mapa de Lenguas Románticas.....	63
Gráfico 16. Frecuencia de acceso actividad de Glosario.....	64
Gráfico 17. Frecuencia de acceso actividad organizador gráfico del Cristianismo.....	65
Gráfico 18. Frecuencia de acceso actividad resumen Expansión del Islam	66
Gráfico 19. Frecuencia de acceso actividad sopa de letras y palabras árabes	67
Gráfico 20. Frecuencia de acceso actividad Foro de las Cruzadas.....	68

INTRODUCCIÓN

La educación se constituye como uno de los derechos más importantes en la vida de un individuo, en razón de que a partir de los distintos conocimientos que recibe en las aulas, establece contacto y un punto de vista acerca de la realidad y las personas que lo rodean, permitiéndole además a futuro, acceder a una profesión de acuerdo a sus habilidades y destrezas cognitivas.

En este sentido, cada día los maestros suman sus esfuerzos para innovar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, con el objetivo de despertar su interés y fortalecer su participación en las actividades que se llevan a cabo en el aula escolar, trascendiendo el uso de textos escolares y el pizarrón, que no permiten el desarrollo de actividades dinámicas, a través de las cuales se genere un mayor interés por aprender y por supuesto una interacción participativa en torno a la información adquirida.

El surgimiento de las tecnologías de información y comunicación se constituye como uno de los fenómenos sociales más importantes de la modernidad, ya que ha supuesto todo un conjunto de transformaciones en los ámbitos donde se han aplicado, tal como ocurre en el contexto educativo, sobre todo en relación a la forma de acceder al conocimiento y los roles desempeñados por estudiantes y docentes en relación al proceso de enseñanza – aprendizaje desarrollado dentro del aula escolar.

En este sentido, la aplicación de plataformas virtuales como la denominada Moodle supone un nuevo reto y oportunidad para la educación, ya que a través de su aplicación, los estudiantes construyen sus propios conocimientos mediante el uso de distintos recursos multimedia, donde pueden obtener toda clase de información; sin embargo de lo cual es importante la guía del maestro como responsable de fortalecer capacidades a través de las cuales sus alumnos pueden reflexionar sobre los saberes que van adquiriendo a lo largo de su formación, permitiéndoles relacionarlos con la realidad que los rodea.

Por esta razón resulta importante que, a través de recursos didácticos propios de la tecnología como plataformas web, redes sociales, correos electrónicos, entre otros, los docentes establezcan nuevas formas de transmitir el conocimiento a sus estudiantes, fortaleciendo sus destrezas cognitivas de acuerdo a su edad y sus propios intereses, en

torno al uso de herramientas digitales como los teléfonos inteligentes, el iPod y la Tablet.

De esta manera, en esta investigación se aplicó esta plataforma con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”, desarrollando distintas actividades, de tal forma que se genere un mayor nivel de interacción entre los alumnos en relación a la construcción de sus conocimientos, motivando su participación para acceder a nuevas fuentes de información, gracias a recursos digitales como bibliotecas virtuales, documentales, debates online, correos electrónicos y redes sociales, fortaleciendo la adquisición de saberes de una forma más interactiva y reflexiva.

El marco teórico integra tres capítulos: la primera parte sobre los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje; la segunda parte referente a las Tecnologías de la información y la comunicación; y, la tercera parte en la que se analiza todos los aspectos relacionados con la plataforma Moodle y sus aplicaciones.

Investigación de Campo

Posteriormente se encuentra la Metodología aplicada a la investigación, detallando el nivel de estudio, la modalidad y método aplicados, la población utilizada, la selección de técnicas e instrumentos usados para obtener información, el procesamiento y análisis de datos realizado. Además, se establecen el análisis de resultados obtenido en la institución educativa con sus respectivos cuadros y gráficos estadísticos, y el respectivo comentario vinculado al encuadramiento teórico. También se presentan las conclusiones del estudio y las recomendaciones para el uso futuro de plataformas en la enseñanza media.

En los anexos se adjunta la propuesta de aplicación de la plataforma Moodle para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky” y las actividades realizadas.

MARCO TEÓRICO

PUNTO 1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

La aparición de las tecnologías de información y comunicación (Tics) se constituye como uno de los hechos más importantes en el contexto social, que han transformado las relaciones humanas, en especial la forma de interactuar entre las personas y el entorno que las rodea, puesto que, gracias a la red de internet, es posible comunicarse de manera inmediata, superando barreras temporales y espaciales.

Debido a las diversas funcionalidades y características que las Tics presentan, la educación es uno de los contextos en los cuales se han aplicado de manera exitosa, sobre todo a partir de la inclusión de “Comunidades Virtuales de Aprendizaje o entornos de aprendizaje en línea que utilizan principalmente el internet, plataformas interactivas y redes sociales” (Grisales, 2013, pág. 5), a través de las cuales es factible generar formas más interactivas y participativas de acceder al conocimiento.

Además, es importante señalar que gracias a estas tecnologías de información y comunicación, las formas de acceder al conocimiento han variado de soportes, pues ahora mediante el uso de distintos dispositivos tecnológicos como los celulares, los estudiantes pueden acceder a contenidos a través de videos, sonidos y foros, donde pueden discutir de manera virtual acerca de los temas tratados dentro del aula escolar.

1.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DENTRO DE LA EDUCACIÓN

Una de las nuevas categorías que han sido desarrolladas para comprender la relación que en la actualidad las personas establecen en torno al uso de las tecnologías de información y comunicación (Tics), corresponde a nativos digitales, que da cuenta de aquellos individuos que “han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet” (Prensky, 2010).

En este sentido, Prensky (2010) sostiene que el contexto educativo del siglo XXI, y por tanto todos sus actores, han enfrentado un cambio radical en cuanto a los procesos de enseñanza - aprendizaje, gracias a la presencia de ordenadores, telefonía móvil, correos electrónicos y otras herramientas digitales, ya que la forma de acceder al conocimiento se ha transformado a tal punto que ahora es posible acceder a toda clase de datos ininterrumpidamente, sobre todo si se toma en cuenta que a través de internet, es posible

acceder a miles de sitios web que están disponibles a cualquier hora y que ofertan a sus usuarios toda clase de contenidos, de acuerdo a sus propio intereses.

Por ello no cabe duda alguna de que la irrupción de las Tics en el contexto educativo ha supuesto una de las transformaciones más importantes en cuanto a la forma de aprender y procesar la información, tal como lo manifiesta Prensky (2010), quien señala que los estudiantes de las sociedades actuales prefieren:

Recibir la información de forma ágil e inmediata, se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos, prefieren los gráficos a los textos, se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos), funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en Red, tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediatas, y prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional. (pág. 6)

Teniendo en cuenta lo planteado por este autor es importante señalar que los roles tradicionales entre maestros y estudiantes se han transformado totalmente, pues el conocimiento ha dejado de constituirse como un elemento estático que se genera dentro del aula escolar, gracias al uso de distintas herramientas digitales a través de las cuales es posible acceder de manera permanente a distintos contenidos, además de que es posible transformarlos y cuestionarlos, sobre todo si se toma en cuenta aquellas plataformas interactivas, mediante las cuales los estudiantes pueden establecer chats y foros que permiten debatir acerca de la información obtenida.

Con respecto a ello, Salinas (2004) señala que en el proceso educativo se generan una serie de cambios en cuanto al rol del maestro y el estudiante, así como en la metodología empleada. En el caso de los docentes se debe referir que su rol tradicional de transmisor de conocimiento se ha transformado para armonizarlo con una nueva visión, que en la actualidad habla de moderar la construcción de nuevos aprendizajes, razón por la cual se “promueve en el alumno el crecimiento personal y enfatiza la facilitación del aprendizaje antes que la transmisión de información” (pág. 7).

En este mismo sentido, el docente se constituye como mentor de los estudiantes, guiándolos acerca del uso de “recursos y las herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas; pasa a actuar como gestor de la pléyade de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador” (Salinas, 2004, pág. 7).

En lo concerniente al rol desempeñado por el estudiante es importante señalar que gracias a las Tics, ahora su relación con el aprendizaje se ha tornado más interactivo, al punto que ya no se constituye como un elemento pasivo que recibe contenidos, sin la capacidad de reflexionar sobre los mismos, pues ahora puede contrastar datos mediante el acceso a distintas fuentes de información digitales que se encuentran en la red de internet, a cualquier hora del día.

Sin embargo es importante señalar que para que los estudiantes logren interactuar de forma adecuada con las Tics es necesario establecer un proceso de alfabetización digital que en criterio de Salinas (2004) implica el desarrollo de:

Acciones educativas relacionadas con el uso, selección, utilización y organización de la información, de manera que el alumno vaya formándose como un maduro ciudadano de la sociedad de la información. El apoyo y la orientación que recibirá en cada situación, así como la diferente disponibilidad tecnológica, son elementos cruciales en la explotación de las Tics para actividades de formación en esta nueva situación; pero en cualquier caso, se requiere flexibilidad para pasar de ser un alumno presencial a serlo a distancia, y a la inversa, al mismo tiempo que flexibilidad para utilizar autónomamente una variedad de materiales. (pág. 8)

En este sentido es necesario señalar que uno de los retos de las instituciones educativas corresponde a la alfabetización tecnológica de sus estudiantes, pues si bien es cierto que el mismo contexto actual contribuye a que los jóvenes desde edad temprana se interesen respecto al uso de los distintos dispositivos tecnológicos, es necesario direccionar el uso que hacen de esta clase de recursos, así como fortalecer su capacidad crítica respecto a la información obtenida de manera virtual.

Con relación al cambio metodológico experimentado en el contexto educativo, a partir del uso de las Tics, Salinas (2004) sostiene que se ha transformado a tal punto que se puede hablar de una nueva perspectiva con relación a la implementación de una “enseñanza mejor, apoyada en entornos en línea cuyas estrategias son prácticas habituales en la enseñanza presencial, pero que ahora son simplemente adaptadas y redescubiertas en su formato virtual” (pág. 8), es decir, ahora los canales y recursos para la transmisión de conocimientos de maestros hacia alumnos y viceversa se han transformado al punto que incluso, se han superado aquellas barreras espaciales – temporales, incluso se puede hablar de que la idea presencial de la educación en el aula,

es un aspecto que gracias a la virtualidad, parece estar relegado a un segundo plano, sobre todo si se toma en cuenta el uso de plataformas digitales, mediante las cuales es posible generar un aprendizaje interactivo fuera de la institución educativa.

1.2. USO DE LAS TICS DENTRO DE LA EDUCACIÓN

Debido a las características que poseen las Tics como su capacidad para reducir límites de tiempo y espacio en torno al acceso a la información, así como los soportes con los cuales trabaja es importante señalar que en el campo de la educación se las aplica de distintas maneras, tal como puede observarse en la tabla que se detalla a continuación:

Tabla 1. Principales usos de las Tics

Uso de las Tics	Funcionalidad
Alfabetización digital	Se utilizan las Tics en el proceso de enseñanza respecto a su uso y aplicación en distintos contextos, direccionado tanto a estudiantes, docentes y padres de familia.
Uso personal	Se enseña a los integrantes de la comunidad educativa a tener acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos de manera personal.
Uso didáctico	Se usa a las Tics para transmitir de manera lúdica y dinámica los contenidos de cada una de las asignaturas.
Comunicación	Las Tics pueden utilizarse para fortalecer los canales de comunicación entre los actores de la comunidad educativa, ya sea entre alumnos y docentes, docentes y padres de familia, entre otras formas.
Medio de expresión	Mediante las Tics, los estudiantes pueden fortalecer su manera de expresarse a través de la escritura, el dibujo, las presentaciones en formatos web, entre otras.
Fuentes abiertas de información	Mediante el uso de los medios electrónicos, los estudiantes pueden ampliar los conocimientos impartidos en el aula, gracias a la consulta de bibliotecas virtuales, tesis y revistas académicas, documentales, etc.
Gestión administrativa y tutorial	Gracias al uso de distintos tipos de plataformas digitales, los maestros pueden guiar a sus estudiantes respecto a distintas dificultades que pueden generarse en torno a su aprendizaje, así como el control de las tareas que se llevan a cabo.
Diagnóstico y evaluación	Mediante las Tics, se puede establecer mecanismos y actividades de evaluación que permitan determinar el tipo de aprendizaje desarrollado en el aula, así como el rendimiento de todos los integrantes de la comunidad educativa.
Generador de nuevos escenarios formativos	La aplicación de plataformas digitales interactivas contribuye a generar escenarios formativos direccionados a fortalecer destrezas cognitivas de los estudiantes como su interés por investigar y analizar distintos contenidos, generando una mayor interacción y participación respecto a su aprendizaje.

Fuente: (Marqués, 2012, págs. 6 - 7)

De esta manera como se puede observar en esta tabla, existen distintas formas de aplicar las Tics en el contexto educativo, aspecto que dependerá de las necesidades de estudiantes y maestros, así como de la capacidad tecnológica de cada institución, y por supuesto de la alfabetización del personal docente, que resulta clave para generar un proceso de aprendizaje dinámico e interactivo en cada una de las asignaturas brindadas en el aula escolar.

Por su parte, Fernández (2010) señala que las Tics ofrecen varias ventajas en cuanto a su aplicación dentro del contexto educativo, entre las que se pueden señalar principalmente:

- **Motivación:** los estudiantes suelen sentirse motivados al trabajar con distintas Tics, en razón de que logran adquirir conocimientos de una forma más interactiva, lúdica y entretenida, apelando a su creatividad y capacidad de análisis.
- **Interés:** mediante la aplicación de recursos como “animaciones, vídeos, audio, gráficos, textos y ejercicios interactivos que refuerzan la comprensión multimedia presentes en internet, aumenta el interés del alumnado complementando la oferta de contenidos tradicionales” (Fernández, 2010, pág. 3).
- **Interactividad:** a través de la aplicación de las Tics, los estudiantes pueden interactuar y comunicarse de forma dinámica con el resto de sus compañeros, con sus docentes, y hasta con otras instituciones educativas, fortaleciendo su aprendizaje, estimulando su reflexión, el análisis de las consecuencias sobre sus actos y generando una mayor actividad cognitiva.
- **Cooperación:** las Tics contribuyen a fortalecer el trabajo en equipo, fortaleciendo un mayor compañerismo, así como la colaboración que se genera entre estudiantes y docentes, pues de esta manera es factible fortalecer con el desarrollo de destrezas sociales en el entorno educativo.
- **Iniciativa y creatividad:** el uso de las Tics contribuye a que los estudiantes aprendan a ser creativos e interesarse por acceder a nuevos conocimientos de una manera autónoma, debido a la dinámica que ofrecen estos recursos a la hora de acceder a la información.

- **Comunicación:** mediante el uso de las Tics, “la comunicación ya no es tan formal, sino mucho más abierta y naturalmente muy necesaria. Mayor comunicación entre profesores y alumnos/as a través de correo electrónico, chats, foros) en donde se pueden compartir ideas, resolver dudas, etc.” (Fernández, 2010, pág. 4).
- **Autonomía:** debido al surgimiento de las Tics, los estudiantes cuentan con distintas formas y herramientas a través de las cuales pueden acceder al conocimiento, lo cual genera independencia en cuanto a su aprendizaje; sin embargo es importante que el maestro enseñe a sus alumnos a establecer criterios asertivos respecto a la selección y uso de la información encontrada.
- **Actividad intelectual:** gracias al uso de las Tics, el estudiante debe estar pensando y analizando continuamente sobre las acciones realizadas en cuanto a la adquisición de información, lo cual resulta muy importante para su fortalecimiento intelectual.
- **Alfabetización digital y audiovisual:** debido al uso de las Tics se genera un aprendizaje digital que facilita la aplicación de estos recursos en otra clase de contextos, distintos al educativo.

En consecuencia, a todas las ventajas expuestas se puede concluir que la implementación de las Tics en el contexto educativo, resulta sumamente beneficioso en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, toda vez que fortalecen distintas destrezas, así como habilidades cognitivas, necesarias en toda clase de asignaturas que se brindan dentro de la educación en el Ecuador.

En relación al contexto nacional se debe señalar que dentro del Currículo General de Bachillerato (2016) se establece que en este nivel de Educación deben “emplearse diversos recursos digitales (TIC) y analógicos para desarrollar la investigación de campo, la fundamentación técnica, la experimentación como fundamento para la argumentación lógica y crítica” (pág. 906), además que uno de los objetivos planteados dentro de este documento señala que el estudiante debe “elaborar argumentos, demostraciones y producciones multidisciplinarias, con el apoyo de recursos audiovisuales y tecnológicos, para expresar ideas y emociones sobre problemáticas diversas, identificando y valorando su impacto” (pág. 907).

Por lo que se refiere a la asignatura de Ciencias Sociales, en el Currículo General de Bachillerato se establece que los estudiantes deben utilizar distintos medios de comunicación y TICs, identificando el valor y la pertinencia de las diversas fuentes de información, incluyendo recursos multimedia; sin embargo en ningún momento se establece el uso de alguna clase de plataforma digital a través de la cual se puedan acceder a distintas formas de conocimiento en torno a los temas propios de la asignatura.

En este sentido se establece que una de las debilidades planteadas en el Currículo General de Bachillerato corresponde a que no se han implementado políticas o actividades a través de las cuales se fomente un mayor grado de aplicación de las Tics en la asignatura de Ciencias Sociales, que contribuyan a fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que a través de esta clase de herramientas se desarrollan competencias en los estudiantes como el autoconocimiento, y su capacidad para sintetizar y reflexionar sobre los conocimientos adquiridos a través de esta clase de recursos digitales.

1.3. APLICACIÓN DE LAS TICS DENTRO DEL CONTEXTO EDUCATIVO ECUATORIANO

Frente a los procesos de innovación y cambios constantes con relación al uso de las Tic dentro de la educación, se ha desarrollado una nueva perspectiva que ha dado lugar a la integración de las innovaciones tecnológicas, que por defecto, cumplen un papel fundamental dentro del contexto educativo, incluyendo al Ecuador.

Es por ello que considerando el enfoque en el cual la educación se maneja dentro de las Ciencias Sociales y por ende a su alrededor, se manejan diversos paradigmas que son admitidos y consensuados de forma general para tener un enfoque más claro, y que de igual forma permitan la resolución de los problemas identificados en torno a la investigación.

En el Ecuador, el uso de las Tic dentro de la educación se ha vuelto cada vez más frecuente, esto a fin de generar nuevos métodos de enseñanza adaptados a los avances tecnológicos actuales, ya que ciertamente las tecnologías digitales han generado un cambio evidente en el campo educativo, considerando que están derivando diversas transformaciones en la generación del conocimiento, además de que la adaptabilidad de

las mismas ha crecido de manera exponencial y ha abarcado todas las áreas del conocimiento (ULEAM, 2014, pág. 18).

El uso de las tecnologías digitales, evidencia la necesidad de insertarlas dentro del campo educativo, de modo que se consiga impulsar la acreditación y validación de la enseñanza a través de herramientas digitales innovadoras. Por esta razón, algunas de las condiciones para la implementación de las Tic dentro del contexto educativo establecen que es necesario:

- Aplicar políticas educacionales.
- Mejorar la formación tanto de los docentes como de los estudiantes.
- Perfeccionar la calidad de la educación para obtener los resultados esperados en cuanto al aprendizaje.
- Accesibilidad a la educación para todos de forma equitativa.
- Desarrollar las capacidades y habilidades en los estudiantes.

Por esta razón, los recursos con los que cuentan los establecimientos educativos deben estar apegados a políticas institucionales, además de que brinden conocimientos adecuados para contribuir con el desarrollo de la sociedad. Sin embargo, la educación presenta algunos cuestionamientos en cuanto a la calidad y formación de los docentes, por lo cual generaliza las evaluaciones para medir el nivel de educación de los mismos (Ministerio de Educación, 2014).

De esta manera las contribuciones que realiza la educación a través de la aplicación de las Tic se remiten a:

- La formación de conocimiento.
- Desarrollo de investigaciones.
- Aporte al desarrollo de la sociedad.
- Aportación intelectual al campo profesional.
- Además que la educación contribuye con la preparación y educación permanente de las personas con capacidades específicas.

Es por ello que mediante la implementación de las Tic es posible mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes dentro del contexto ecuatoriano, fortalecer la calidad

de los profesionales y la comunicación de los mismos, además de la funcionalidad de la educación dentro de la sociedad relacionada con su rendimiento y calidad del sistema educativo.

En el contexto educativo ecuatoriano es importante señalar que el Ministerio de Educación ha dado lugar a un Programa de Formación Continua sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación, que tiene como objetivo capacitar a los docentes respecto al uso de herramientas como los como wikis, chat, foros, mapas conceptuales, encuestas en línea, entre otras, a través de las cuales se puede generar un proceso cognitivo más dinámico entre los docentes y estudiantes, y contribuyendo al desarrollo de destrezas como el pensamiento crítico, el autoconocimiento y la autoevaluación de los saberes adquiridos (Scoggin, Wills, & Zambrano, 2013).

Por su parte Peñaherrera (2012) sostiene que en el Ecuador una de las iniciativas desarrolladas por el Ministerio de Educación corresponde a la implementación de aulas de informática con acceso a internet con el objetivo de fortalecer los procesos de alfabetización tecnológica de los estudiantes, además de gestionar el uso de recursos didácticos digitales dentro del contexto educativo para mejorar su aprendizaje.

Cabe señalar que en Ecuador se han desarrollado proyectos como el Proyecto de “Tal Palo, Tal Astilla” que pretende mejorar la calidad de la educación en el país, a partir de la aplicación de las Tic, a partir de cuatro estrategias: capacitación y seguimiento, desarrollo de infraestructura física y tecnológica, desarrollo, actualización y adaptación curricular, y gestión y mejoramiento continuo de la educación.

- La estrategia de capacitación y seguimiento, tiene como fin dotar a los maestros de habilidades pedagógicas y tecnológicas, para que sean desarrolladas de manera efectiva en el aula. Además de capacitar a los directivos de los centros educativos, para la gestión, liderazgo y administración educativa.
- El desarrollo de infraestructura física y tecnológica, busca, a través de la modernización de aulas y la inclusión de tecnología de punta, dotar a estudiantes y docentes de herramientas que les permiten acceder a información universal e interactuar con pares en otros lugares del mundo.

- La tercera estrategia es la del desarrollo, actualización y adaptación de contenidos programáticos, articulando las ciencias con énfasis en valores y la identidad provincial de acuerdo a la reforma escolar.
- La cuarta estrategia, gestión y mejoramiento continuo de la educación, busca institucionalizar y provincializar la evaluación, rendimiento de cuentas y mejoramiento continuo de la educación, con lo cual se genera una cultura de calidad en las instituciones educativas y se garantiza la sostenibilidad de las actividades a lo largo del tiempo. (Peñaherrera, 2012, pág. 3)

Es importante puntualizar que pese a todos los esfuerzos desarrollados por el Ministerio de Educación del Ecuador, las tecnologías de información y comunicación aún no han logrado ser implementadas totalmente dentro del contexto educativo ecuatoriano, debido principalmente a la falta de recursos tecnológicos, ya que muchas instituciones educativas no han logrado ser equipadas con computadores con acceso a internet, dificultando de esta manera el uso de entornos virtuales, y otra clase de herramientas digitales que son fundamentales para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por su parte, García, García & Liscano (2017) manifiestan que el gobierno ecuatoriano, a partir del 2010, inició un proceso de transformación del sistema educativo a través del cual se ha preocupado por dotar de tecnología a las distintas instituciones escolares del país; no obstante un aspecto que todavía necesita fortalecerse es la capacitación a los docentes para que se interesen en la implementación de las Tic dentro de sus clases de una manera permanente, ya que de esta manera se puede fortalecer el proceso cognitivo desarrollado en las aulas y el interés de los alumnos por autoeducarse activamente.

En este sentido es importante referir que el Estado ecuatoriano durante el 2006 aprobó el “Plan Decenal de la Educación”, constituyéndose como uno de los instrumentos mediante los cuales se busca fortalecer la implementación de las Tic dentro del contexto educativo, además que a través de documentos como el Plan Nacional del Buen Vivir se han planteado nuevos desafíos:

Donde resulta necesario que el Ecuador transite a la Sociedad de la Información y el Conocimiento, pero considerando el uso de las TIC, no sólo como un medio de productividad económica, sino como un instrumento para generar igualdad de oportunidades, para fomentar la participación ciudadana, para recrear la interculturalidad, para fortalecer nuestra identidad plurinacional. En definitiva

para profundizar los derechos establecidos en la Constitución y promover la justicia en todas sus dimensiones. (Plan Nacional del Buen Vivir, 2014, pág. 111)

Incluso en el Plan Nacional del Buen Vivir, a través de la política 2.7 se establece que la población debe tener acceso a las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para utilizarlas dentro de los distintos contextos, incluyendo al campo de la educación, promoviendo el desarrollo de capacidades que permitan el uso de plataformas, entornos virtuales, bancos de información, entre otros que contribuyan a fortalecer su aprendizaje y generar mecanismos para que las personas puedan mantenerse informadas y tomar decisiones acertadas en torno a su vida. Además, otra de las acciones desarrolladas en materia de educación en el Ecuador corresponde a la fundación de las Unidades Educativas del Milenio, creadas con el objetivo de convertirse en el referente de calidad de educación pública que debe impartirse en el país.

De esta manera y a través de la consolidación de las Unidades Educativas del Milenio que fueron ubicadas en varios sectores rurales del país, se dio paso a un mejoramiento de los procesos educativos en el país, a través de la implementación de las Tic, con el objetivo de fomentar esta clase de recursos digitales en las personas desde temprana edad, contribuyendo a la implementación de “todas las acciones que sean necesarias para que el Ecuador pueda cumplir con los objetivos planteados en la “Cumbre Mundial sobre la Sociedad de Información y los objetivos que se plantearon en la reunión de Túnez y Ginebra” (Granda, 2014, pág. 42).

1.4. IMPLEMENTACIÓN DE LAS TICS EN EL NIVEL DE BACHILLERATO ECUATORIANO

En la actualidad se vive en una sociedad que se encuentra caracterizada por el constante avance tecnológico suscitado, mismo que resulta cada vez más dependiente de la misma. Y con ello uno de los aspectos más importantes para el desarrollo de un país, como lo es la educación, también se ve influenciado por dicho aspecto.

Al ser un expediente innovador, contribuye a motivar y generar interés por parte de los/las alumnos/as, mejorando la atención que prestan por las asignaturas y por ende mejorando su rendimiento en ellas. Es así que, en la actualidad, el conocimiento de las TIC se considera como fundamental dentro de la cultura social en cualquier individuo

que la componga. Sin embargo, esto no es así en la mayoría de los centros de Educación Secundaria en el país (Negrete, 2012).

Esto se presenta debido, a que a pesar de que en la mayor parte de las instituciones se la utiliza, en muchos otros existe una escasa disponibilidad de equipos informáticos para los estudiantes o en muchos de los casos son los mismos docentes quienes no saben cómo manejar dichos instrumentos, también debido a la falta de conocimiento en cuanto a la utilización de las TIC o a la falta de tiempo para preparar las clases de manera metodológica basada en dichas herramientas. Por lo cual, es indispensable que todos los Centros de Educación Secundaria incorporen en cada una de sus aulas y docentes el uso de las TIC, y lo que es más importante, que se haga uso habitual de ellas (Noroña, 2012).

En relación a ello, la importancia que tienen las TICS dentro de los centros de educación secundaria se manifiesta en los siguientes aspectos:

- Es importante porque promueve estar acorde con los avances científicos, tecnológicos y los requerimientos que mantienen los estudiantes en cuanto a la potencialización de las investigaciones.
- Permite la innovación de las actividades de los docentes, permitiéndoles establecer diferentes enfoques dentro de la impartición de sus conocimientos, manteniendo una visión realista y comprometida con la formación académica de los estudiantes.
- Permite el planteamiento de posibles soluciones a nivel de la institución, de forma que todos los actores involucrados en el proceso de la enseñanza se vean beneficiados.
- Permite el establecimiento de ámbitos transformacionales dentro de la sociedad, enfrentándola con creatividad e innovación dentro de cada uno de los procesos a desarrollarse.
- Enfrentar el futuro con creatividad dentro del sistema educativo.

Es por ello que considerando todos los aspectos anteriores, las instituciones de educación secundaria son consideradas como las responsables de impartir conocimientos sobre la metodología indispensable para el manejo y uso de las TICS, conforme a las necesidades de sus estudiantes, con la finalidad de potencializar sus

carácter investigativo, es por ello que se sugiere no solo el perfeccionamiento de las características del docente, sino también que generen en los estudiantes la capacidad de ampliar las soluciones y provocar cambios dentro de la enseñanza.

1.5. USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES DENTRO DEL NIVEL EDUCATIVO DE BACHILLERATO EN ECUADOR

En la actualidad las plataformas virtuales en Ecuador están siendo usadas por algunos colegios particulares y fiscales del país. Estos colegios han tomado el desafío de implantar esta plataforma en sus métodos de enseñanza aprendizaje. Hasta hace poco sólo eran las universidades quienes podían disponer de este recurso. Hoy en día las instituciones educativas del Ecuador han empezado a implantar algunas Plataformas virtuales dentro de sus sitios web, pasando de la enseñanza tradicional a una enseñanza en línea con todas las técnicas de la información y comunicación que ofrece el internet (PUCE, 2010).

Sin embargo, en la actualidad muchos docentes desconocen cómo aplicar una Plataformas Virtuales, como recurso didáctico interactivo para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje en todas las asignaturas, es por ello, que muchas de las clases impartidas dentro de las instituciones de educación secundaria se encuentran limitadas solo a lo que el docente imparte en aula de clases, sin el empleo de otras herramientas que le permitan al estudiante interactuar con el medio, los cuales a su vez contribuyen a desarrollar habilidades y destrezas en los mismos, además de motivar su deseo de aprender y utilizar correctamente las ventajas que ofrece el internet (Noroña, 2012).

Es de tal forma que se trabaja no solo en el aula, sino también interactuando con el entorno acorde al área utilizando las Plataformas Virtuales. Aun cuando los docentes han mostrado interés por formar jóvenes acordes con las nuevas tecnologías, y con un alto nivel de conocimientos, no se ha logrado desarrollar en su totalidad dicho aspecto, considerando que las clases impartidas con métodos antiguos de enseñanza debido a su falta de actualizaciones o en casos, falta de desinterés por parte de los docentes en relación a los estudiantes, considerando que ellos poseen todos los conocimientos y no necesitan adquirir nuevos.

Evidenciando de tal forma que el problema real se centra en el desconocimiento de la utilización de plataformas virtuales en las instituciones educativas, lo cual a su vez da paso al desinterés de los docentes en temas de actualidad tecnológico, generando que los

docentes no busquen nuevas metodologías de enseñanza las cuales facilite al estudiante comprender de mejor forma todas las clases que reciben.

Siendo de tal forma que es fundamental que los docentes muestren interés por manejar y emplear las nuevas tecnologías ya que mejorarán el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes. Es visible que la carencia de experiencia por parte de los docentes en el uso de plataformas virtuales conlleva a un aprendizaje tradicional de tal forma que los estudiantes no podrán contraer conocimientos previos, ellos solo podrán asimilar conocimientos anteriores ya que se mantendrá el estudio tradicional (Vintimilla, 2015).

Pues ciertamente el uso de las TIC permitirá mejorar la utilización de plataformas virtuales en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que el uso de las plataformas de enseñanza virtual está generando nuevas oportunidades dentro del ámbito educativo como una herramienta interactiva para mejorar dicho proceso con los estudiantes.

Además, también el uso de las plataformas virtuales requiere del uso de aulas virtuales por parte de los estudiantes, generando de tal forma se establece como un problema grave en el desarrollo de nuevos conocimientos, tomando en cuenta que el avance tecnológico en el cual el internet, la computadora se han hecho fundamentales, y al no tener los conocimientos adecuados se tendrá desarrollaran efectos a futuro para los estudiantes.

1.6. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Desde la perspectiva de Rico, Santos & Viaña (2004), el proceso de enseñanza - aprendizaje se establece como el conjunto de prácticas metodológicas que permiten que una persona pueda acceder al conocimiento y por ende a la realidad que lo rodea, tomando en cuenta el contexto histórico, las interacciones con el resto de personas que la rodean, así como aquellos cambios que se suscitan en su cotidianidad.

En este sentido, no se puede hablar de un proceso de enseñanza - aprendizaje sin la interacción de tres elementos: la persona que recibe el conocimiento (estudiante), aquella que los brinda gracias a su formación y experiencia (educador), y las herramientas metodológicas y didácticas, a través de las cuales se transmite el conjunto de datos e información.

A más de estos elementos, es importante tomar en consideración otros aspectos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje como el objetivo, el contenido que se busca transmitir, los mecanismos de organización de la enseñanza, y el sistema de evaluación, que permite analizar la efectividad de las acciones desarrolladas entre quienes reciben y quienes brindan el conocimiento (Rico, Santos, & Viaña, 2004).

De esta manera, el proceso de enseñanza - aprendizaje se nutre de una permanente retroalimentación entre quienes participan en esta actividad, permitiendo establecer las dificultades que pueden surgir a la hora de transmitir el conocimiento, contribuyendo así a que se cumplan de manera satisfactoria, las metas y objetivos propuestos entre los participantes de este intercambio cognitivo (Meneses, 2007).

Por su parte, Bravo & Cáceres (2009) señalan que el proceso de enseñanza – aprendizaje tiene algunas funciones entre las cuales se pueden señalar principalmente:

- El proceso de enseñanza aprendizaje es el elemento didáctico en el que se plasma y se concreta la intencionalidad educativa.
- Influye en el comportamiento del resto de los componentes y estos en relación de subordinación y coordinación influyen sobre el mismo.
- Orienta la actividad de profesores y estudiantes, pues al especificar el fin a lograr, guía la estructuración del proceso para lograrlo y hasta que nivel llegar en el desarrollo previsto.
- Constituye un criterio de valoración de la efectividad o calidad del proceso, pues permite, en unión de otras determinaciones procedentes de la práctica, evaluar las acciones logradas en los estudiantes, la propia actividad del profesor y la programación previamente planificada en su proceso de realización y comparar la diferencia alcanzada entre el nivel de entrada y salida de los estudiantes. (pág. 3)

En este sentido y según lo expuesto por los autores, el proceso de enseñanza - aprendizaje debe llevarse a cabo de forma planificada, para que se logren obtener los resultados deseados por los participantes de esta actividad cognitiva, además que deben intervenir otros elementos como la motivación, la fijación de objetivos, y los recursos didácticos apropiados, que en conjunto direccionan la selección de estrategias metodológicas adecuadas para cada grupo de estudiantes.

Por esta razón, todo proceso de enseñanza – aprendizaje debe llevarse a cabo a través de recursos didácticos innovadores y creativos como los que hacen uso de la tecnología, pues permiten generar una mayor interacción entre estudiantes y docentes, fortaleciendo

el sistema educativo. Sin embargo, es necesario que las actividades que se llevan a cabo en el aula y en el hogar sean interesantes y dinámicas significativas, ya que de lo contrario se constituyen en prácticas monótonas que no generan ningún aporte para los estudiantes.

1.7. RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza - aprendizaje se constituye como una de las actividades más importantes dentro del contexto educativo, donde elementos como el canal y los instrumentos utilizados para transmitir la información desempeñan un papel clave en cuanto a la interacción establecida entre maestros y estudiantes.

Por ello, la incursión de la tecnología ha supuesto una de las principales transformaciones en cuanto a la forma de generar el conocimiento, influyendo sobre el modelo tradicional de educación, para en la actualidad, hablar de que el estudiante con la guía del docente, construye sus propios aprendizajes, a partir de sus experiencias, y por supuesto el análisis y la reflexión respectiva sobre la información obtenida.

En este sentido, Rabajoli (2012) señala que el proceso de enseñanza – aprendizaje se instaaura dentro de una convergencia mediática, pues la información en la actualidad se transmite a través de distintos recursos como aquellos que se generan en torno a lo virtual, tal como el caso de los sitios web, plataformas digitales, software educativos, redes sociales, entre otros.

Precisamente la implementación de estos recursos tecnológicos dentro del contexto educativo ha dado lugar a que se establezca una cultura participativa digital dentro de la comunidad educativa, creando comunidades virtuales de aprendizaje, en las cuales los estudiantes y maestros pueden trabajar de manera cooperativa, generando nuevas formas de sociabilización, que se circunscriben en torno a distintas propuestas de construir el conocimiento, estableciendo así una inteligencia colectiva, a través de la cual todas las personas pueden aportar con su opinión y experiencias.

Por todo este contexto, el proceso de enseñanza - aprendizaje se ha transformado en la actualidad, matizándola de un carácter digital, situación que conlleva a que la tecnología sea integrada al sistema educativo, a través del manejo y aplicación de distintas

herramientas educativas, que contribuyen a que el nivel de interacción entre estudiantes y docentes se fortalezca.

Además, es importante señalar que debido a las características generadas en torno a los recursos educativos digitales, el proceso de aprendizaje generado en el aula escolar ha sido modificado, pues ahora es necesario una mayor interacción por parte del estudiante respecto a su uso, así como las destrezas cognitivas desarrolladas al respecto, en las que la capacidad de análisis y reflexión con relación a la información que puede adquirir a través de la web, adquieren un papel protagónico.

Sin embargo en criterio de Rabajoli (2012), la integración de la tecnología en la labor educativa implica de una actividad minuciosa y reflexiva que debe tomar en cuenta “la selección adecuada de recursos educativos digitales y la integración de los distintos contenidos (textos digitales, software educativo, “objetos de aprendizaje”, simuladores, redes sociales, recursos multimedia, etc.) en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (pág. 4)

Es así que Rabajoli (2012), citando a Vygotsky manifiesta que la integración de la tecnología a las actividades académicas se constituye como un proceso de andamiaje educativo que se remite al proceso:

De controlar los elementos de la tarea que están lejos de las capacidades del estudiante, de manera que pueda concentrarse en dominar los que puede captar con rapidez. Se trata de una analogía con los andamios de la construcción de inmuebles, pues, al igual que estos tienen cuatro funciones esenciales: 1) brindar apoyo; 2) servir como herramienta; 3) ampliar el alcance del sujeto que de otro modo serían imposible; 4) usarse selectivamente cuando es necesario. (pág. 4)

Por lo referido, el uso de recursos digitales en el contexto educativo debe llevarse a cabo bajo un control adecuado, toda vez que su objetivo se remite al de constituirse como un apoyo al proceso de aprendizaje, fortaleciendo la educación presencial tradicional, para lo cual el maestro debe establecerse como la persona que guía a los estudiantes respecto a su uso, así como el manejo sobre la información obtenida mediante estos recursos.

Además, debe tomarse en cuenta que el uso de recursos educativos digitales se establece a partir de los objetivos de aprendizaje establecidos en cada año escolar, los cuales determinan el tipo de contenidos que se desean transmitir, así como las destrezas cognitivas que se busca que los estudiantes efectúen en cada clase, tomando en

consideración por supuesto las dificultades que se pueden generar en torno a dicho proceso.

En esta misma dirección, el rol que desempeña el docente es fundamental, transitando de la capacitación inicial a los estudiantes respecto al uso de los recursos educativos digitales que existen y que se utilizarán en el aula, para lograr que posteriormente sea el propio alumno quien interactúe con ellos en la construcción de su conocimiento, con la guía del educador.

En consecuencia, el maestro tiene la obligación de involucrarse activamente en la construcción de conocimientos sobre la forma de funcionamiento y aplicación de los recursos educativos digitales, para facilitar su implementación en el aula y contribuir con “el proceso de aprendizaje de los educandos con sus habilidades, competencias, experiencias y metodologías pertinentes” (Nolasco, 2012, pág. 66).

Sin embargo es importante considerar que:

Los contenidos seleccionados deben ser pertinentes y contextualizados, que generen respuestas a las necesidades presentes y futuras de una sociedad, además que fortalezcan el desarrollo del conocimiento. Solo de esta manera, estos contenidos y su estructura multimedial tendrán sentido y razón de ser para la comunidad.

Los recursos multimedia son un apoyo que “habla” en un lenguaje moderno, pero su mayor aporte y su éxito como facilitador, seguramente se encontrará en la medida en que los actores sean capaces de adaptar o adoptar contenidos que sea propio, que proponga una visión y situación que permita construir conocimiento de una manera colectiva. Una de las ventajas de estos medios innovadores es que se dispone de métodos productivos que usan recursos diferentes, que requieren inversiones distintas y que pueden llegar a tener alcances diversos y positivos. (Nolasco, 2012, pág. 67)

Por su parte, Zuñiga (2012) señala que el aprendizaje a través del uso de las tecnologías educativas digitales puede fortalecerse en razón de que se logra que la adquisición de conocimientos se vuelva mucho más interactiva y relevante de acuerdo a los antecedentes y experiencias de los estudiantes, estableciendo actividades significativas, participativas y audiovisuales que promuevan su interés y participación.

Los recursos educativos digitales también contribuyen a que se resuelvan problemas relacionados con la falta de motivación que se generan en el aula, para lo cual los

estudiantes asumen un papel más activo en cuanto a la búsqueda de información y la construcción de su propio conocimiento, tanto a nivel individual y colectivo (Zuñiga, 2012).

Se debe agregar que otra de las ventajas del uso de recursos digitales educativos en torno al proceso de aprendizaje está relacionado con el trabajo asociativo, ya que generalmente en el modelo de educación tradicional, la adquisición de conocimientos se generaba de manera particular y personalizada, mientras que a través del uso de comunidades virtuales, los estudiantes aprenden a debatir, cuestionar y construir conocimiento de manera colectiva, tomando en consideración lo que opinan los demás y los partes generados por otros investigadores y autores en torno al contexto académico.

Finalmente se debe puntualizar que dadas las distintas características de los recursos digitales educativos, el proceso de aprendizaje que se desarrollan en la actualidad, ayuda a desarrollar distintas destrezas cognitivas de los estudiantes, demandando habilidades intelectuales de alto y bajo nivel, que contribuyen a que la adquisición de conocimientos sea mucho más interactiva, generando múltiples reflexiones entre los estudiantes, tal como lo plantea el modelo pedagógico constructivista de la educación.

PUNTO 2. AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Desde la perspectiva de autores como Gallego (2009), los ambientes virtuales de aprendizaje se constituyen como ambientes formativos a través de un entorno web “con disponibilidad de siete días a la semana y 24 horas al día, donde la barrera espacio temporal no existe, dado que el docente y los estudiantes pueden interactuar en diferentes momentos gracias a la comunicación sincrónica y asincrónica” (pág. 116).

Desde otro criterio, Martínez, Galindo & Galindo (2013) manifiestan que los ambientes virtuales de aprendizaje se consolidan como “entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje conforme al ritmo de los estudiantes, con una comunicación asincrónica y sin tiempos de estudio rígidamente preestablecidos” (pág. 4 – 5).

En este sentido, los entornos virtuales de aprendizaje se constituyen como una herramienta dinámica en los procesos educativos, ya que rompen con los modelos tradicionales de intercambio de conocimiento, a través de los cuales el maestro era la única fuente de conocimiento dentro del aula, limitando el grado de interacción de los

estudiantes, así como su participación en la búsqueda de nuevos saberes. Por tal motivo, los entornos virtuales se convierten en espacios para un aprendizaje más interactivo y dinámico mediante el uso de herramientas propias de la red como las redes sociales, los correos electrónicos, las páginas multimedia, entre otros.

Un ambiente virtual de aprendizaje establece una relación pedagógica y telemática entre un usuario y un conjunto de elementos instruccionales, tutoriales y tecnológicos que le posibilitan construir, adquirir y modificar su conocimiento y sus estructuras de conocimiento de manera autónoma y flexible. Relación pedagógica que establece un conjunto de acciones intencionadas y procesuales que la caracterizan como acto educativo tendiente a la formación, y que se establecen de manera sincrónica y/o asincrónica mediante el uso de herramientas telemáticas, lo cual le otorga el sentido de virtualidad al ambiente en cuanto que los sujetos se presentan en un estado de inmaterialidad, acorporalidad y atemporalidad que genera nuevas formas de comunicación e interacción personal entre los sujetos con los conocimientos y los materiales. (Reinoso, 2012, pág. 109)

Por su parte, Jaramillo (2012) refiere que gracias a la implementación de los entornos virtuales de aprendizaje, los procesos de aprendizaje se transforman positivamente, en especial para los niños y jóvenes, quienes al ser parte de la nueva generación de nativos digitales, presentan una mayor facilidad para hacer uso de las tecnologías de información y comunicación, razón por la cual a través de herramientas propias de internet pueden dinamizar el acceso a la información, así como un trabajo colaborativo con sus compañeros y maestros, superando aquellas limitaciones generadas a causa del tiempo y el espacio, ya que esta clase de herramientas puede usarse en cualquier lugar y hora del día.

Además como lo señala Salinas (2011), un entorno virtual de aprendizaje se convierte en una herramienta indispensable para la educación debido a sus características, ya que se trata de:

- Un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- La relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello,

permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo. (pág. 2)

En base a lo referido por estos investigadores, los ambientes virtuales de aprendizaje se establecen como herramientas que contribuyen a generar un proceso de intercambio más interactivo entre alumnos y maestros, superando limitaciones temporales y espaciales, además de desarrollar nuevas destrezas cognitivas relacionadas con el autoconocimiento y el aprendizaje colaborativo.

Complementando a lo señalado hasta el momento, Méndez, Rivas & Del Toro (2009) afirman que los ambientes virtuales de aprendizaje fortalecen la adquisición de nuevos saberes por parte de los estudiantes, ya que se constituyen como entornos de conocimiento, de colaboración, de asesoría, experimentación y gestión.

En lo que corresponde al conocimiento, los ambientes virtuales de aprendizaje contribuyen a transmitir información que es seleccionada en base al currículo de cada asignatura, generando contenidos digitales que motivan a que los estudiantes trabajen con los datos obtenidos de una manera creativa y colaborativa, tomando en cuenta los objetivos de aprendizaje que previamente se han planteado y que deben cumplirse durante el tiempo de duración de un curso académico. De esta manera, una de las principales razones para utilizar un entorno virtual corresponde a generar un aprendizaje interactivo que conduzca a que los estudiantes se conviertan en los constructores de su propio conocimiento, mejorando su pensamiento crítico y reflexivo sobre los datos que obtienen en sus procesos de investigación.

Los ambientes virtuales de aprendizaje se constituyen en entornos de colaboración ya que generan procesos de retroalimentación entre los estudiantes y sus maestros, generando un trabajo colaborativo sincrónico a través de herramientas como las videoconferencias o los chats, así como de forma asincrónica mediante el uso de correos electrónicos y foros de discusión, que en conjunto dan paso que el conocimiento se vaya produciendo a partir de las opiniones de los demás participantes y los aportes que pueden generar en torno a un tema (Méndez, Rivas, & Del Toro, 2009).

De igual manera, los ambientes virtuales de aprendizaje se consolidan como entornos de asesoría, ya que se caracterizan por el desarrollo de actividades personalizadas entre alumnos y maestros a través de herramientas como los correos electrónicos, los chats

individuales, y las videoconferencias que se puede programar entre dos participantes, dando lugar a un diálogo personalizado a través del cual se puedan despejar dudas y de esa manera contribuir a un aprendizaje más interactivo.

Un ambiente virtual de aprendizaje también se constituye como un entorno de experimentación puesto que a través de su aplicación se complementan los contenidos transmitidos dentro del aula escolar, generando nuevas actividades pensadas en la consolidación del conocimiento de una manera más dinámica e interactiva que da lugar a nuevas experiencias de aprendizaje en cada uno de sus participantes (Méndez, Rivas, & Del Toro, 2009).

En este mismo sentido, un ambiente virtual de aprendizaje se establece como un entorno de gestión mediante el cual los estudiantes pueden tramitar distintas actividades que deben ser ejecutadas en sus procesos académicos para lo cual pueden recurrir a la guía de sus maestros, además de contribuir a que a través de esta herramienta se pueda establecer un registro de las calificaciones que los estudiantes obtienen en cada una de las asignaturas establecidas dentro del currículo.

Por todas estas características, así como por los recursos digitales que poseen, los ambientes virtuales de aprendizaje han transformado la manera en que se consolida el conocimiento, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas por parte del estudiante, que deja de ser un ente pasivo receptor de información para convertirse en un elemento activo que construye su propio conocimiento con la guía del maestro, generando nuevas experiencias reflexivas sobre los saberes que aprende fuera y dentro del aula.

Pérez (2013) sostiene que los procesos de aprendizaje mediados por los entornos virtuales dan lugar a que los estudiantes se conviertan en los principales protagonistas y como los agentes responsables de la construcción de su conocimiento, ya que el docente se establece como el mediador entre el saber y los instrumentos que permitirán su acceso, “favoreciendo así su inmersión en un contexto favorable para el aprendizaje. Se caracteriza al profesor, como asesor, tutor, consultor, asumiendo un perfil de intervención en el proceso de desarrollo de la actividad” (pág. 43).

Precisamente por las características que poseen los entornos virtuales de aprendizaje, una de sus principales contribuciones reside en el aumento del tiempo de exposición que

los estudiantes tienen en torno a un tema que se convierte en el objeto de enseñanza, ya que a través de dispositivos móviles como los teléfonos inteligentes, Tablets, entre otros, pueden revisar una y otra vez los contenidos emitidos en clase, para lo cual es necesario que el docente los motive a hacerlo, a través del establecimiento de actividades que demanden de su participación e interacción (Poncela, 2013).

Sin embargo y como lo refieren Peralta & Díaz (2010), si bien es cierto que los entornos virtuales de aprendizaje se caracterizan por la consolidación de un mayor nivel de interactividad entre sus participantes, esta situación no asegura el éxito de un verdadero proceso de aprendizaje, ya que es necesario definir un adecuado diseño psicopedagógico a través del cual las personas sean capaces de hacer uso adecuado de las herramientas tecnológicas y generar interacciones que promuevan la construcción del conocimiento, generando experiencias significativas que puedan ser aplicadas en su realidad de manera efectiva.

2.1. AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN ECUADOR

En el caso del contexto ecuatoriano se debe referir que si bien es cierto que dentro del currículo de Bachillerato General Unificado se establece que deben emplearse “diversos recursos digitales (TIC) y analógicos para desarrollar la investigación de campo, la fundamentación técnica, la experimentación como fundamento para la argumentación lógica y crítica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, pág. 906), aún resulta limitado el uso de ambientes virtuales de aprendizaje dentro de asignaturas como las Ciencias Sociales, ya que aún predomina la aplicación de una metodología tradicional donde predomina el uso de texto escolares, pizarrones y la transmisión de conocimientos por parte del maestro hacia el estudiante.

No obstante, en algunas instituciones educativas destinadas a la formación de estudiantes a través del tercer nivel de educación denominado Bachillerato se han desarrollado ambientes virtuales de aprendizaje tal como en el caso de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mensajeros de la Paz”, ubicada en la provincia de Azuay, donde se aplicó el entorno Chamilo, mediante el cual los docentes crearon diversos cursos virtuales para sus estudiantes donde se establecieron tareas, se evaluó su nivel de conocimiento y se resolvió sus inquietudes, además de fortalecer el grado de participación entre alumnos y maestros al momento de construir sus conocimientos. De

esta manera, esta experiencia que se lleva a cabo con estudiantes de Educación Básica Superior y Bachillerato es muy positiva, ya que contribuye a fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, además de permitirles reforzar sus conocimientos fuera del aula gracias a las actividades que se pueden desarrollar mediante el uso de esta clase de herramientas tecnológicas (Vintimilla, 2015).

Otra experiencia relevante respecto al tema corresponde a la desarrollada en la ciudad de Quito, en el Instituto Tecnológico Benito Juárez, donde se implementó un aula virtual a través de la plataforma Moodle destinada a la asignatura de diseño y realización de servicios de presentación en entornos gráficos para que fuera utilizada por los estudiantes de tercero de bachillerato, obteniendo como resultado un incremento en el rendimiento de este grupo de alumnos, debido a que se generó un mayor grado de interactividad y apropiamiento respecto a su proceso de aprendizaje, así como a la construcción de su conocimiento, motivo por el cual se plantea utilizar esta clase de herramientas de manera permanente en otras asignaturas que se imparten dentro de esta institución educativa (Montalvo, 2014).

Otra experiencia interesante en torno a la aplicación de un entorno virtual corresponde a la desarrollada en el Instituto Superior Pedagógico Intercultural Bilingüe “Jaime Roldós Aguilera” ubicado en el cantón de Colta en la provincia de Chimborazo, donde se implementó el entorno virtual Moodle como herramienta complementaria del proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de inglés, español y kichwa para el tercer año de bachillerato, obteniendo como resultado una mejoría importante en el proceso cognitivo de este grupo de alumnos, así como el fortalecimiento de su pensamiento creativo y constructivo, ya que se apropiaron de cada uno de los temas presentados en las asignaturas, generando un aprendizaje colaborativo entre todos los participantes, que contribuyó a que el estudiante establezca su propio horario para mantenerse actualizado respecto a su conocimiento (Guacho & Guilcapi, 2015).

Así mismo otra experiencia similar corresponde a la desarrollada en la Unidad Educativa Fiscal “5 de Agosto” ubicada en la provincia de Esmeraldas, donde se implementó la plataforma Moodle contribuyendo a la creación y diseño de varias aulas virtuales con el objetivo de modificar el modelo tradicional pedagógico desarrollado dentro de la asignatura de Matemáticas en estudiantes de bachillerato. La experiencia desarrollada determinó que tanto los docentes como estudiantes demuestran su interés

en utilizar los ambientes virtuales, ya que a través de los mismos se genera un mayor grado de interactividad y construcción del conocimiento, a partir del uso de herramientas como foros, debates, talleres virtuales que les permiten discutir sobre los temas planteados, fortaleciendo su pensamiento crítico y reflexivo, además de permitirles vincular lo aprendido en el aula con los problemas de su realidad (Ortíz, 2016).

En la ciudad de Babahoyo también se desarrolló otra experiencia importante respecto a la aplicación de un entorno virtual en el Instituto Tecnológico Superior Babahoyo, donde se aplicó la plataforma Moodle con el objetivo de contribuir a generar un proceso de enseñanza - aprendizaje autónomo y colaborativo entre los estudiantes de esta institución. Los resultados obtenidos determinan que a partir de la implementación de recursos como chats individuales y colectivos, foros educativos, encuestas, la observación de videos, animaciones, entre otros, los alumnos se apropian de la construcción de su conocimiento, además de reflexionar sobre la información generada en el entorno virtual, superando barreras de tiempo y espacio, ya que pueden aprender nuevos saberes fuera del aula, a través del acceso a este recurso digital (Guevara, 2015).

Tal como se puede apreciar en estas experiencias, la aplicación de entornos virtuales dentro de las instituciones educativas del Ecuador es un proceso que se está desarrollando poco a poco, debido en parte a que muchos docentes no han recibido capacitaciones acerca del modo de aplicación de esta clase de herramientas educativas tecnológicas, y por lo tanto desconocen acerca de las ventajas que estas suponen dentro de las asignaturas que se imparten en niveles de educación como el bachillerato, donde resulta necesario aplicarlas para gestionar un proceso de aprendizaje más interactivo entre los estudiantes y docentes, y fortalecer la adquisición de conocimientos de una manera colaborativa, ya que a través del debate y de la opinión generada por otras personas, se pueden construir experiencias significativas respecto al saber que una persona adquiere durante su etapa de formación escolar.

Por este motivo aun es necesario fortalecer la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje dentro del contexto educativo ecuatoriano, ya que de esta manera se podrá fortalecer la construcción del conocimiento de una manera más interactiva y dinámica entre los estudiantes, mejorando destrezas como el pensamiento crítico y reflexivo, el

autoconocimiento, así como su imaginación, que también es necesaria en la adquisición de nuevos saberes dentro de toda asignatura.

2.2. PLATAFORMA MOODLE

Uno de los recursos más innovadores en cuanto a herramientas digitales utilizadas dentro del contexto educativo corresponde a la plataforma Moodle, que debido a sus características permite generar un entorno interactivo mediante el cual tanto docentes como maestros pueden fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en torno a los conocimientos entregados en el aula escolar.

Por su parte, Conde (2016) señala que Moodle se constituye como un entorno virtual que pertenece a los Gestores de Contenidos Educativos (LMS, Learning Management Systems), también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtuales (VLE, Virtual Learning Managements), un subgrupo de los Gestores de Contenidos (CMS, Content Management Systems)” (pág. 13).

Este recurso fue diseñado por Martin Dougiamas de Perth, con el objetivo de romper con el clásico esquema educativo que supone que el conocimiento se transmite de manera vertical y pasiva desde el maestro hacia los estudiantes, sin tomar en cuenta la participación e interacción que se genera en este proceso, sobre todo de parte de la persona que desea aprender y que a su vez es capaz de cuestionar la información entregada, y analizarla de acuerdo a sus propias experiencias.

Es importante puntualizar que la primera versión de esta herramienta se dio a conocer el 20 de agosto de 2002, y desde entonces han salido al mercado varias versiones que han incorporado “nuevos recursos, actividades y mejoras demandadas por la comunidad de usuarios. En la actualidad, Moodle está traducido a 75 idiomas e incluye más de 27.000 sitios registrados en todo el mundo” (Baños, 2007, pág. 9).

De esta manera, la plataforma Moodle es una herramienta a través de la cual se puede crear y administrar plataformas educativas, que permiten construir procesos de aprendizaje – enseñanza más interactivos y dinámicos entre estudiantes y maestros, gracias al uso de distintos recursos propios de la web como redes sociales, correos electrónicos, contenidos multimedia, creando una mayor interacción y participación en torno a los temas abordados de manera presencial en el aula escolar.

Además como lo manifiesta Baños (2007), la plataforma Moodle es muy importante toda vez que fortalece el acceso al aprendizaje, desde la perspectiva de la pedagogía construccionista social, que establece que la adquisición de conocimiento es:

Particularmente efectivo cuando se construye algo que debe llegar a otros (...)
El aprendizaje es un fenómeno fundamentalmente social: el aprendizaje tiene lugar en el ámbito de la comunidad social a las que se pertenece. El papel del profesor será el de "facilitador" que anima a los estudiantes a descubrir los principios por sí mismos y a construir conocimiento trabajando en la resolución de problemas reales en un proceso social colaborativo. (Baños, 2007, pág. 12)

Así mismo entre las principales características de esta plataforma, Baños (2007) establece como principales las siguientes:

Tabla 2. Características de Moodle

Características de Moodle
<ul style="list-style-type: none">• Entorno de aprendizaje modular y dinámico orientado a objetos, sencillo de mantener y actualizar.• Excepto el proceso de instalación, no necesita prácticamente de mantenimiento por parte del administrador.• Dispone de una interfaz que permite crear y gestionar cursos fácilmente.• Los recursos creados en los cursos se pueden reutilizar.• La inscripción y autenticación de los estudiantes es sencilla y segura.• Resulta muy fácil trabajar con él, tanto para el profesorado como el alumnado.• Detrás de él hay una gran comunidad que lo mejora, documenta y apoya en la resolución de problemas.• Está basado en los principios pedagógicos constructivistas: el aprendizaje es especialmente efectivo cuando se realiza compartiéndolo con otros.

Fuente: (Baños, 2007, pág. 13)

Por lo referido es importante puntualizar que a través de Moodle, el trabajo desarrollado entre maestros y estudiantes se torna mucho más significativo y participativo, generando experiencias reflexivas sobre los conocimientos adquiridos, que pueden ser relacionados con la realidad que los rodea, además de fomentar el interés de los

alumnos para descubrir nuevos contenidos de acuerdo a sus intereses y propias expectativas.

Dado que Moodle es un software libre que se distribuye gratuitamente en todo el mundo bajo licencia pública GNU, que implica que tiene derechos de autor, quienes las usen tienen varias libertades respecto a su uso, pues se puede copiar y utilizar la plataforma, siempre que se proporcione el código fuente a otros usuarios, no se altere la licencia original y derechos de autor, y se aplique la licencia a los trabajos relacionados con esta herramienta.

Además como lo manifiesta Baños (2007):

Moodle es fácil de instalar en casi cualquier plataforma con un servidor web que soporte PHP, ya que sólo requiere que exista una base de datos (y se puede compartir). Con su completa abstracción de bases de datos, soporta las principales marcas de bases de datos, en especial MySQL. Es importante destacar que al ser Moodle una aplicación web, el usuario sólo necesita para acceder al sistema, un ordenador con un navegador web instalado (Mozilla Firefox, Internet Explorer, o cualquier otro) y una conexión a internet, también se necesita conocer la dirección Web (URL) del servidor donde Moodle se encuentre alojado y disponer de una cuenta de usuario registrado en el sistema. (pág. 11)

Por lo referido, Moodle se constituye como una herramienta fácil de instalar y utilizar, además que al ser de uso libre, no tiene ningún tipo de costo para los docentes y alumnos, sin olvidar que puede ser utilizada en toda clase de computador, facilitando las actividades escolares entre docentes y estudiantes, y contribuyendo a fortalecer el proceso de aprendizaje en toda clase de asignaturas.

Además es importante señalar que para que la plataforma Moodle pueda ser implementada de forma exitosa en una institución educativa es necesario únicamente contar con:

- Aulas con un puesto de ordenador por alumno, puesto que debe contar con conexión a internet y funcionar adecuadamente.
- Hosting adecuado para el mantenimiento de la plataforma (oficial, protocolo ssh, respaldado) y una adecuada política en cuanto a protección de datos.

- Administradores de Moodle en los centros educativos y formadores que logren motivar al profesorado a adecuar sus recursos a la plataforma. (Rodríguez, 2010, págs. 77 - 78)

2.2.1. MODELO PEDAGÓGICO Y VENTAJAS DE MOODLE

De acuerdo a lo señalado por Dávila (2011), Moodle es un entorno virtual de aprendizaje fundamentado en un modelo pedagógico propio de la teoría constructivista social, ya que establece experiencias cognitivas a través de las cuales el estudiante es quien genera su propio conocimiento y desarrolla habilidades como el pensamiento crítico y la reflexión sobre la información que va adquiriendo dentro de un determinado contexto.

Por este motivo, Moodle es una herramienta que desarrolla actividades interactivas que se constituyen como la parte dinámica y operativa del proceso de aprendizaje “expresada por todo aquello que el estudiante debe “saber conocer” (dominio cognitivo), “saber hacer” (dominio procedimental), para evidenciar la aplicación de los conocimientos adquiridos o construidos” (Dávila, 2011, pág. 98).

En este sentido y desde una perspectiva constructivista social, Moodle establece un proceso activo en la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes, mientras que el docente se constituye como la persona mediadora entre los recursos didácticos y la información que van adquiriendo en cada experiencia, razón por la cual se establece un aprendizaje basado en la colaboración y en la interacción generada entre todos sus participantes.

Respecto a ello, Dávila (2011) afirma que el modelo pedagógico del constructivismo en el cual se basa Moodle se establece a partir de cuatro principios: constructivismo, construccionismo, constructivismo social, y conectados y separados. En lo que corresponde al constructivismo, a través de Moodle, el estudiante es quien construye su conocimiento mientras va interactuando con su entorno, razón por la cual todo lo que escucha, mira y siente se va cotejando con la información que previamente ha obtenido, dando paso a experiencias significativas dentro de su vida. Por este motivo, es necesario que el conocimiento que el estudiante adquiere a través de Moodle, pueda ser vinculado con su propia experiencia, ya que de esta manera puede relacionarlo y aplicarlo con la realidad que lo rodea, estableciendo de esta manera un proceso cognitivo reflexivo.

En relación al construccionismo, Moodle determina que el proceso de aprendizaje se vuelve realmente efectivo cuando se construye un saber que debe relacionarse con otras personas, es decir, “el diseño instruccional de un entorno virtual debe ofrecer oportunidades para que sean los estudiantes quienes “expliquen o enseñen” determinados temas” (Dávila, 2011, pág. 100), ya que dicha acción implica que los contenidos aprendidos han sido analizados y asimilados de tal manera que posteriormente pueden ser transmitidos a través de analogías y ejemplos, dando cuenta de un aprendizaje realmente significativo que puede ser aplicado en su realidad y en la resolución de aquellos conflictos que se generan en su cotidianidad.

El constructivismo social determina que el proceso de aprendizaje se encuentra mediado por la interacción establecida entre los individuos y la cultura, generando significados compartidos, razón por la cual a través de los entornos virtuales de aprendizaje como Moodle, los estudiantes pueden construir sus conocimientos a partir de las opiniones y experiencias de los demás participantes; por ello, “en el contexto de un aula virtual, el diseño instruccional debe contemplar actividades para que los estudiantes interactúen entre ellos, tales como foros de discusión, sesiones de chat, y wikis, en función de construir conocimientos en forma cooperativa” (Dávila, 2011, pág. 101).

Respecto al principio de conectados y separados, el proceso de aprendizaje se genera a partir de dos clases de comportamiento:

Un comportamiento separado es cuando alguien intenta permanecer ‘objetivo’, se remite a los hechos y tiende a defender sus propias ideas usando la lógica, buscando agujeros en los razonamientos de sus oponentes. En cambio, el comportamiento conectado es una aproximación más empática, que intenta escuchar y hacer preguntas en un esfuerzo para entender el punto de vista del interlocutor. El comportamiento constructivo, bajo esta perspectiva, sucede cuando una persona es sensible a ambas aproximaciones y es capaz de escoger una entre ambas como la apropiada para cada situación particular. (Dávila, 2011, pág. 101)

Teniendo en cuenta estos principios, el modelo pedagógico de Moodle establece que el estudiante en una permanente interacción con sus compañeros y maestros, es el gestor de su propio conocimiento, para lo cual hace uso de distintas herramientas que forman parte del entorno virtual y que le permiten acceder a nueva información que es procesada de acuerdo a sus propias experiencias, contribuyendo a fortalecer su

pensamiento reflexivo y autocrítico, además de fomentar un proceso de búsqueda de nuevos saberes a cualquier hora y momento en que lo desee, ya que una de las principales ventajas de esta clase de recursos es que pueden ser utilizadas cuando el alumno lo requiera.

Precisamente y debido al modelo pedagógico constructorista de Moodle, este entorno virtual presenta todo un conjunto de ventajas dentro del contexto de la educación, ya que transforman los procesos de enseñanza y aprendizaje entre estudiantes y docentes, volviéndolos más interactivos y participativos, además de despertar el interés en la adquisición de nuevos conocimientos dentro de una asignatura.

Entre las principales ventajas de Moodle, Ros (2008) señala que debido a que se trata de una herramienta de software libre, puede ser adquirida gratuitamente y debido a que su instalación es sencilla, resulta fácil de utilizarla dentro del contexto educativo. Además permite la incorporación de diversos módulos y cursos a través de los cuales se puede gestionar el conocimiento dentro de una asignatura. También contribuye a fortalecer el aprendizaje fuera del aula, ya que los estudiantes pueden desarrollar tareas complementarias a los contenidos brindados por el maestro, y acceder a distintas fuentes de consulta que les permiten ampliar la información respecto a un tema en particular.

Otras de las ventajas de Moodle es que permite que los docentes puedan organizar los contenidos en distintas actividades interactivas a través de las cuales se puede generar un proceso de conocimiento más participativo, dejando a un lado el modelo tradicional de educación donde el alumno era el receptor de información, sin contar con la posibilidad de reflexionar sobre los saberes entregados dentro del aula.

Por su parte Cosano (2012) refiere que entre algunos elementos positivos de la plataforma Moodle se deben señalar que:

Se consigue un mayor control de un gran volumen de trabajos, pues el sistema se encarga de la recepción de las tareas dentro del plazo especificado, así como de elaborar una base de datos de calificaciones individualizadas. Es de destacar, también, las ventajas que para los alumnos supone incluir cuestionarios de autoevaluación de los contenidos impartidos, lo cual les permite comprobar el grado de asimilación de los mismos. Asimismo, la posibilidad de crear foros y la existencia de un sistema de correo interno, propicia un aumento de la comunicación alumno-alumno y profesor-alumno. Otro aspecto reseñable es la capacidad de formación de grupos y el seguimiento de las tareas realizadas por

los mismos. Con todo, se facilita enormemente los sistemas de registro para la evaluación. (pág. 13)

Lo referido por los autores permite dar cuenta que Moodle se establece como un entorno virtual que contribuye a fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que a través de la generación de actividades dentro de la plataforma, el acceso al conocimiento se torna interactivo y dinámico, contribuyendo a que los participantes se interesen por construir sus propios saberes, tomando en cuenta la opinión de sus compañeros y maestros, además de reflexionar sobre la información que van obteniendo respecto a su proceso cognitivo dentro de una asignatura.

2.2.2. ESTRUCTURACIÓN DE CONTENIDOS EN MOODLE

Desde la perspectiva de Conde & otros (2016), los contenidos en la plataforma Moodle se establecen a través de tres clases de tecnologías: transmisivas, interactivas y colaborativas.

En el caso de las tecnologías transmisivas, estas se enfocan en ofrecer información a los estudiantes, reproduciendo el modelo tradicional de aprendizaje, donde el maestro es el conductor en la obtención de nuevos conocimientos a través de presentaciones multimedia, enfocadas en despertar el interés de los alumnos, gracias al uso de distintos medios audiovisuales.

Por otra parte, las tecnologías interactivas se centran en el estudiante, quien tiene un cierto grado de control sobre el acceso a la información dentro de la plataforma, razón por la cual Conde & otros (2016) sostiene que es necesario tener cuidado con “la interfaz entre el usuario y el sistema, ya que de ella dependerá en gran medida las posibilidades educativas” (pág. 14).

Además como lo manifiesta este mismo autor, en este grupo de tecnologías se encuentran:

Los programas de enseñanza asistida por ordenador, los productos multimedia en CD-ROM o DVD y algunas webs interactivas. El ordenador actúa como un sistema que aporta información (contenidos formativos, ejercicios, actividades, simulaciones) y, en función de la interacción del usuario, propone actividades, lleva un seguimiento de sus acciones y realiza una realimentación hacia el usuario-estudiante en función de sus acciones. Con estas tecnologías se pueden abordar objetivos formativos relacionados con el entrenamiento para ciertas

acciones, la simulación de procesos o la adquisición de habilidades mediante la interacción con la propia herramienta. También permite diversificar intereses, líneas de trabajo, adaptar ritmos de aprendizaje, etc. (Baños, 2007, págs. 14 - 15)

En cuanto a las tecnologías colaborativas, estas permiten un trabajo cooperativo entre docentes y estudiantes, para lo cual resulta necesario establecer una metodología pedagógica que permita generar una participación activa entre quienes interactúan en la comunidad de aprendizaje, así como mecanismos de evaluación que permitan determinar la efectividad de las actividades realizadas.

Teniendo en cuenta las funciones de estos recursos, es necesario que las actividades desarrolladas dentro de la plataforma combinen estas tres clases de tecnologías, toda vez que al hacerlo de esta manera se puede fortalecer un trabajo integral entre maestros y estudiantes, generando una mayor interactividad e interés hacia el proceso de aprendizaje, y fortaleciendo el desarrollo de distintas clases de destrezas cognitivas.

Además mediante la aplicación de las actividades que se pueden generar a través de las tecnologías de información y comunicación como Moodle se puede fortalecer el desarrollo de otras destrezas transversales como aquellas denominadas:

- **Socioafectivas:** destrezas que le permiten al estudiante relacionar los conocimientos adquiridos con la realidad que lo rodea, a través de la generación de experiencias de aprendizaje asociadas a sus emociones y sentimientos, permitiéndole establecer un contacto con el entorno en el cual habita, así como las personas que lo rodean.
- **Comunicativas:** mediante este conjunto de destrezas, los estudiantes fortalecen la comunicación que desarrollan con quienes los rodean, desarrollando mecanismos para trabajar en equipo de manera asertiva.
- **De relacionamiento:** destrezas que permiten relacionar las distintas disciplinas en cuanto a una problemática social, y establecer soluciones prácticas gracias al conocimiento adquirido. (Ossa, 2016)

De esta manera, la plataforma Moodle se constituye como una herramienta sumamente importante para el fortalecimiento de distintas clases de destrezas en los estudiantes, permitiéndoles convertirse en los constructores de sus propios conocimientos, dejando a un lado el paradigma conductual de que solo es el docente quien tiene el conocimiento

que el alumno recibe de manera pasiva, sin oportunidad de cuestionar o reflexionar sobre lo aprendido dentro del aula escolar.

2.2.2. MODELO PEDAGÓGICO Y VENTAJAS DE MOODLE

Según lo manifiestan Jáuregui & Quijano (2011), el modelo pedagógico desde el cual se establecen las distintas actividades desarrolladas por Moodle corresponde a un modelo social constructivista, que implica que el estudiante “es el protagonista de su aprendizaje a través de la interacción con los demás y sus experiencias; esto implica que está activo en su formación y que el papel del profesor es de administrar el conocimiento a través de materiales dirigidos” (pág. 76).

En este sentido, investigaciones desarrolladas por autores como Castro, Fonseca & Mesa (2014) establecen que la aplicación de plataformas como Moodle contribuyen a fortalecer el aprendizaje de contenidos de asignaturas como las Ciencias Sociales, ya que generan que los estudiantes participen de una manera más interactiva en la construcción de sus conocimientos, motivándolos a investigar y ser críticos sobre la información que se va adquiriendo mediante los recursos tecnológicos.

Además gracias a la flexibilidad que posee esta herramienta, los docentes pueden establecer distintas clases de cursos direccionados a partir de distintos objetivos, que pueden llegar a cumplirse de manera satisfactoria, a través de las actividades propias de esta herramienta como el “chat (charla en tiempo real), glosario (vocabulario creado en común), wiki (construcción de una web en común), foros (debates en la web), taller (cada alumno es evaluado por todos los demás)” (Jáuregui & Quijano, 2011, pág. 77).

Por lo que se refiere a las ventajas que Moodle tiene en cuanto al proceso de aprendizaje, Jáuregui & Quijano (2011) establecen las siguientes:

- Se puede estudiar y trabajar desde cualquier lugar, en la casa o en el trabajo.
- Se mantiene actualizado con la tecnología.
- Fomenta responsabilidad y autonomía en los estudiantes desarrollando así un autoaprendizaje.
- Siempre habrá un tutor en el curso para guiarlo, dando así estrategias para el estudiante.
- Beneficio para los estudiantes en comunicación con su tutor, texto y compañeros.
- Puede acceder a programas o cursos en otras ciudades o países.

- Alumnos y profesores evalúan las actividades según el grado.
- Hace un acercamiento a los temas desde muchos enfoques con actividades múltiples que pone al estudiante a ejercitar sus capacidades de análisis, búsqueda y selección de información, elaboración de informes y crítica.
- Permite colocar distintos recursos por unidad de contenidos: etiquetas, archivos en formato variable (texto, audio, vídeo, hoja de cálculo, documento, presentación), web internas y externas que permiten plantear diversas actividades: tareas, diarios, talleres, foros, wikis, cuestionarios, encuestas, chats.
- Integra en una única pantalla, información completa de manera útil y personalizada: quién está en línea, calendario, informe de la actividad reciente, mensajes, recursos o tareas añadidas al curso. (Jáuregui & Quijano, 2011, págs. 77 - 78)
- Su diseño es modular, permitiendo gran flexibilidad para agregar y suprimir funcionalidades en muchos niveles.
- Se ejecuta sin necesidad de cambios en el sistema operativo bajo Unix, Linux, Windows, Mac OSX, Netware y todos aquellos sistemas operativos que permitan PHP.
- Soporta las principales marcas de manejadores de bases de datos.
- Su actualización desde una versión anterior a la siguiente es un proceso muy sencillo. Dispone de un sistema interno capaz de reparar y actualizar sus bases de datos cada cierto tiempo.
- Un sitio Moodle puede albergar miles de cursos y estos pueden ser clasificados en distintas categorías.
- Cuenta con un interfaz atractivo, de tecnología sencilla, ligera eficiente y compatible. (Meléndez, 2013, pág. 46)

Sin embargo es importante señalar que la implementación de la plataforma Moodle, no garantiza por sí misma la efectividad del proceso de aprendizaje, ya que como lo sostiene Melendez (2013), es necesario establecer actividades adecuadas que permitan satisfacer las necesidades de los estudiantes en relación a una asignatura, además de establecer mecanismos de evaluación que permitan establecer la interacción de los participantes, así como el grado de conocimiento adquirido mediante la plataforma.

2.2.3. HERRAMIENTAS DE MOODLE

Según lo manifiesta Rodríguez (2010), la plataforma de Moodle se encuentra estructurada a partir de tres clases de módulos: de comunicación, de materiales y de actividades, tal como se pueden apreciar en la siguiente tabla:

Tabla 3. Herramientas de Moodle

<p>Módulos de comunicación Facilitan el diálogo entre estudiantes y docentes mediante preguntas, inquietudes, creando una comunidad de aprendizaje.</p>	<p>Foros: se constituyen como herramientas que permiten publicar mensajes y establecer discusiones públicas sobre un tema en particular, generando un alto nivel de comunicación entre los integrantes de la plataforma que pueden hacer uso de textos y acompañarlos con imágenes, audio, o video. Chats: herramienta que permite establecer conversaciones en tiempo real entre los integrantes de la plataforma, es decir, entre maestros y estudiantes. Es importante señalar que las conversaciones establecidas se graban por un tiempo, permitiendo establecer evaluaciones respecto a la interacción generada.</p>
<p>Módulos de materiales Herramientas que representan los contenidos propios de cada asignatura, que se clasifican de acuerdo a la forma en que estructuran la información y el grado de interactividad que generan entre los participantes de la plataforma.</p>	<p>Recursos: se trata de enlaces a elementos que pueden ser leídos, bajados de la red y que permiten obtener información de textos, páginas web, documentos en diferentes formatos, archivos de imagen o archivos ejecutables. Glosarios: es una estructura de texto donde existen entradas que dan paso a artículos que explican o informan de los términos usados en las entradas como si se tratase de un diccionario o enciclopedia. Libros: herramienta que ofrece un contenido textual como una estructura de capítulos y subcapítulos. El objetivo es estructurar la información de forma simple y fácil de navegar, no se pueden calificar, sólo pueden ser leídos y estudiados. Lecciones: se trata de una estructura en árbol que se puede seguir interactivamente. Cada página presenta un texto y al final de cada página aparece una pregunta con varias posibles respuestas. El propósito de las preguntas no es de calificación, sino para orientar la navegación por el material escrito. Wikis: recurso editable donde cada usuario puede introducir cambios, crear texto y nuevas páginas, es una forma efectiva de crear y revisar textos de forma colaborativa en grupo. Scorm: permite ejecutar paquetes de contenidos reutilizables que suelen incluir textos, imágenes y animaciones.</p>
<p>Módulos de actividades Herramientas colaborativas e interactivas que se desarrollan entre los participantes de la plataforma.</p>	<p>Cuestionarios: son bancos de preguntas que generan de manera automática una calificación, cuando se ha terminado de llenarla, presionando el botón “guardar respuestas”. Los cuestionarios pueden tener una finalidad de autoevaluación y pueden utilizar las calificaciones obtenidas como parte de la nota final de la asignatura o curso que se esté realizando. Diarios: son cuadernos de notas que permite escribir y recibir las indicaciones del profesor, el cual puede otorgar una calificación a sus anotaciones. Tareas: cualquier tipo de actividad evaluable que asigna el profesor como forma de aprendizaje, que una vez calificada, un cuadro de texto indica al alumno la fecha de la evaluación, la calificación obtenida y un comentario sobre su trabajo. Talleres: es un trabajo que el estudiante debe realizar y entregar al docente, sin embargo a diferencia de la tarea, los estudiantes pueden acceder a los trabajos de los compañeros. Consultas: encuestas que presentan una pregunta a una serie de posibles opciones de respuesta. Cada usuario puede votar una vez. Actividades no evaluables que pretenden conocer la opinión de los participantes del curso en relación a alguna cuestión. Encuestas: esta actividad no es evaluable y su propósito es recabar información sobre diversas cuestiones.</p>

Fuente: (Rodríguez, 2010, págs. 72 - 76)

Tal como se puede apreciar en esta tabla, las herramientas dispuestas mediante la plataforma Moodle permiten generar todo un conjunto de actividades escolares que facilitan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, generando una mayor interacción y por supuesto permitiendo que desarrollen su propio conocimiento en torno a la información presentada, lo cual permite dar cumplimiento con un modelo educativo constructivista, que deja a un lado el modelo tradicional de educación, centrado en la entrega de información de manera vertical y sin posibilidad a cuestionamientos y dudas respecto a los contenidos impartidos en cada clase.

PUNTO 3. METODOLOGÍA

3.1. PROBLEMÁTICA

Uno de los cambios más relevantes en el entorno educativo corresponde a la inserción de las nuevas tecnologías de información y comunicación que han transformado el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, pues gracias a recursos digitales como las plataformas virtuales, redes sociales, correos electrónicos y otros, el conocimiento deja de constituirse como un producto limitado al aula escolar, extendiéndose a otros lugares y espacios de la vida cotidiana de las personas.

Precisamente las plataformas virtuales como la denominada Moodle se constituyen en herramientas digitales a través de las cuales tanto estudiantes como docentes pueden fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje desarrollado en las aulas, a través de su aplicación, ya que se puede generar debates y la ampliación de conocimientos, mediante la consulta de recursos digitales que se encuentran disponibles a cualquier hora del día, permitiendo reforzar el aprendizaje presencial desarrollado en cada clase.

Sin embargo y pese a su importancia en el proceso educativo, esta clase de recursos digitales suelen ser utilizados con poca frecuencia en las instituciones educativas, debido al desconocimiento acerca de sus ventajas en el campo educativo, y el temor de ciertos docentes en cuanto a su manejo y forma de uso, motivo por el cual se sigue recurriendo a recursos tradicionales como el pizarrón y los textos escolares.

Es por esta razón que la implementación de un ambiente virtual como la plataforma Moodle resulta fundamental para fortalecer los distintos procesos de enseñanza – aprendizaje de toda clase de asignaturas, en estudiantes de bachillerato, docentes y personal administrativo que son parte de la institución educativa “Lev Vygotsky”, ya que a través de su aplicación se puede generar la adquisición de nuevos conocimientos de una manera más interactiva y participativa entre docentes y alumnos/as, fortaleciendo destrezas cognitivas como el interés por leer e investigar, y trabajar en equipo.

Por lo referido la pregunta de inicio de esta investigación es:

¿De qué forma la plataforma Moodle puede ser utilizada en la asignatura de Ciencias Sociales, con estudiantes de primero de bachillerato de una institución educativa privada?

3.2. OBJETIVOS

Objetivo General

- Usar la plataforma Moodle como un ambiente virtual que permita fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”.

Objetivos Específicos

1. Construir actividades a través de la plataforma Moodle en la asignatura de Ciencias Sociales.
2. Identificar las estrategias metodológicas que promueven la participación de los estudiantes que forman parte de la asignatura de Ciencias Sociales.
3. Utilizar los recursos de Moodle para dinamizar la participación de los estudiantes que integran la asignatura de Ciencias Sociales.
4. Identificar las dificultades que los estudiantes de primero de bachillerato enfrentan al no usar la plataforma Moodle.

3.3. TIPO DE ESTUDIO

El nivel de estudio de esta investigación es de tipo descriptivo, ya que en criterio de Garcés (2000), se lo utiliza para “narrar, describir o explicar minuciosamente lo que está sucediendo en un momento dado (...) rebasando la recogida y tabulación de datos, ya que supone un elemento interpretativo del significado e importancia de lo que sucede” (pág. 76).

Además se aplicó el método inductivo – deductivo, ya que a través de la inducción se parte de términos particulares para llegar a la formulación de postulados generales en relación a los hechos analizados, además que mediante la deducción se utilizan los contenidos de las teorías desarrolladas para explicar un problema dentro de un determinado contexto social (Garcés, 2000).

En esta investigación se utilizó el enfoque cualitativo - cuantitativo, ya que por una parte se analizaron de manera descriptiva aquellos factores que inciden en el uso de tecnologías de información y comunicación en los estudiantes de bachillerato, es decir, se toman en cuenta cualidades y aspectos que pueden ser analizados de manera cualitativa. Por otra parte se recolectó información de manera numérica para

comprender el problema analizado, haciendo uso de datos que estadísticamente fueron procesados en la investigación realizada.

De esta manera, en esta investigación se describen los distintos factores que pueden influir al momento de implementar la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”, para lo cual se analizó la información recolectada mediante los distintos instrumentos de investigación que han sido escogidos para recolectar datos en el lugar de los hechos, donde se genera la problemática de estudio.

Además se aplicó el método inductivo – deductivo, ya que a través de la inducción se parte de términos particulares para llegar a la formulación de postulados generales en relación a los hechos analizados, además que mediante la deducción se utilizan los contenidos de las teorías desarrolladas para explicar un problema dentro de un determinado contexto social (Garcés, 2000).

Igualmente se trabajó con un estudio de caso que se establece como:

Una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente visibles (...) Una investigación de estudio de caso trata una situación donde están involucradas más de una variable de interés; y como resultado, se basa en múltiples fuentes de evidencia, con datos que deben converger en un estilo de triangulación; y también como resultado, se beneficia del desarrollo previo de proposiciones teóricas que guían la recolección y el análisis de datos. (Yin, 2003, pág. 13)

De esta manera, en esta investigación se aplicó el método de estudio de caso para comprender la manera en que la implementación de una plataforma virtual como Moodle puede contribuir a fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales, en un grupo particular de personas, en este caso en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”.

3.4. PARTICIPANTES

Para llevar a cabo esta investigación se seleccionó una muestra de conveniencia, porque el docente de la clase se manifestó disponible para participar en el proyecto con sus alumnos de la asignatura de Ciencias Sociales. En esta institución, los docentes trabajan por áreas (por ejemplo, Ciencias Naturales, Matemáticas, Física, etc.) y no por grados, por lo que se facilitó la selección de los participantes en el estudio.

Tabla 4. Caracterización de los participantes del estudio de la investigación

Participantes	Número	Características
Estudiantes	70	Género femenino y masculino Edad entre 16 y 17 años
Docente	1	40 a 45 años
Director de la institución	1	40 a 45 años

Elaborado por: la investigadora

3.5. PROCEDIMIENTOS

Para llevar a cabo el presente proyecto de investigación se realizaron los siguientes procedimientos:

- Aplicación presencial de la encuesta a los estudiantes.
- Aplicación de la entrevista a la profesora y directora.
- Instalación de la plataforma en la institución educativa.
- Diseño de actividades.
- Aplicación de actividades.
- Diagnóstico del conocimiento (encuesta).
- Capacitación a los estudiantes para el uso de Moodle.
- Capacitación a la docente para el uso de Moodle.
- Ajuste de las actividades en la plataforma.
- Instalación de la plataforma Moodle en la institución.
- Planificación del proceso de implementación, donde se llevaron a cabo las siguientes actividades:

- Actividad 01: Taller de Edad Media (22 de mayo de 2017 – 2 de junio de 2017).
- Actividad 02: Transformación en la Edad Media (5-19 de junio de 2017).
- Actividad 03: Crucigrama Imperio Romano (20 – 26 de junio de 2017).
- Actividad 04: Mapa de Lenguas Románticas (27 de junio de 2017 – 3 de julio de 2017).
- Actividad 05: Glosario (4 – 10 de julio de 2017).
- Actividad 06: Organizador gráfico del Cristianismo (11-17 de julio de 2017).
- Actividad 07: Resumen Expansión del Islam (10 – 14 de julio de 2017).
- Actividad 08: Sopa de letras y palabras árabes (17 de julio de 2017).
- Actividad 09: Foro de las Cruzadas (18 - 28 de julio de 2017).

3.6. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para recolectar información en el lugar donde se suscita la problemática de estudio se seleccionaron varios instrumentos de investigación, entre los que se encuentran la encuesta inicial a los estudiantes, la entrevista a la docente y director, y la observación directa sobre el uso de la plataforma Moodle por parte de los estudiantes.

- En el caso de la encuesta (ver anexo 1), esta se constituye como una herramienta integrada por un conjunto de preguntas establecidas en un cuestionario que las personas consultadas deben responder por escrito, en base a una serie de opciones, de acuerdo a su criterio personal (Garcés, 2000). De esta manera en el caso de esta investigación se utilizó la encuesta para recoger información en la población de estudio, integrada por los estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”, y sus padres de familia, para lo cual el cuestionario fue válido por profesionales del campo de la educación, además que inicialmente se realizó una aplicación de los instrumentos propuestos bajo el esquema de pilotaje con el objetivo de evitar errores.

También se debe puntualizar que otra de las herramientas utilizadas en esta investigación correspondió a la entrevista semiestructurada (ver anexo 2), que en criterio de Garcés (2000) genera un conjunto de preguntas abiertas que deben ser respondidas por parte de la persona consultada, generalmente de manera verbal. Por esta

razón, en esta investigación se aplicó una entrevista a los docentes de Ciencias Sociales y la directora de la institución educativa “Lev Vygotsky”, a fin de determinar las políticas que la institución ha establecido a fin de integrar tecnologías de información y comunicación como la plataforma Moodle, en el proceso de enseñanza - aprendizaje de distintas asignaturas.

En el caso de ambas técnicas de investigación se debe referir que utilizó como instrumento el cuestionario, en el cual se establecen distintas preguntas de acuerdo al público al cual se dirige cada herramienta, en función del criterio establecido por la investigadora.

Además se realizó una observación directa inicial y final para identificar los cambios más importantes generados en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Ciencias Sociales, en los estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”, luego de ser aplicada la plataforma Moodle.

Así mismo y una vez que las herramientas fueran diseñadas, se procedió con su revisión por parte de expertos en investigación, quienes determinaron su validez y confiabilidad para recolectar información en el lugar de los hechos, gracias a las preguntas incluidas en cada cuestionario, elaboradas en base a la escala Likert de opción múltiple.

3.7. PROCESAMIENTO DE DATOS

Para procesar la información recolectada a través de las encuestas y entrevistas se llevó a cabo el siguiente proceso.

- Se procedió a tabular en el programa Microsoft Excel, los datos obtenidos a través de la encuesta.
- Una vez ingresada toda la información de las encuestas se procedió a elaborar representaciones gráficas y cuadros de cada una de las preguntas realizadas.
- En el caso de las entrevistas se procedió a transcribirla en Word y realizar su análisis de contenido.
- Además se procedió a evaluar la interacción tanto de estudiantes como de docentes en torno a la plataforma, para determinar su nivel de efectividad respecto al uso de la plataforma, na asignatura de Ciencias Sociales.

3.8. ACTIVIDADES REALIZADAS EN LA PLATAFORMA MOODLE

Las tecnologías de información y comunicación se constituyen como uno de los recursos didácticos más innovadores que se pueden aplicar dentro del contexto educativo, en especial aquellas plataformas digitales a través de las cuales se establecen un conjunto de actividades que contribuyen a que el estudiante sea el propio constructor de su conocimiento, permitiendo reflexionar sobre la información adquirida, además de establecer un trabajo colaborativo con sus maestros y el resto de sus compañeros.

Por esta razón se propone la utilización de la plataforma Moodle con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en los estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky” para lo cual se establecen un conjunto de nueve actividades que los alumnos deben llevar a cabo con la guía del docente, y a través de las cuales se fortalecen sus destrezas cognitivas, socioafectivas, comunicativas y de relacionamiento.

En cada una de estas actividades, los estudiantes deben realizar distintas tareas como participar en foros, resolver sopas de letras, revisar glosarios, seleccionar elementos que permiten identificar sucesos históricos, a través de los cuales construyen nuevos conocimientos de una manera interactiva, participativa y dinámica, generando experiencias reflexivas en torno a la asignatura de Ciencias Sociales.

La plataforma aparecía a los estudiantes con la configuración que se presenta en las imágenes. Las actividades fueron construidas por el docente del paralelo, en sus sesiones de capacitación, en colaboración con la investigadora. Se pretendió que las actividades usasen las potencialidades del ambiente Moodle, en particular los foros, el glosario, crucigramas, entre otras, que pueden ser observadas en el anexo 6.

Guía de cursos virtuales

El curso virtual contiene una forma definida, el mismo inicia con una agrupación de actividades e información que explicará al estudiante la estructura del manejo e interacción dentro del curso virtual, así como proveer un espacio de reunión entre estudiantes y profesores.

Esta sección se la conoce como “**BLOQUE ZERO**”, y la misma estará integrada de varias secciones, que se explican a continuación:

- **Sección de información.** - Dentro de esta sección se expondrá mediante una agrupación de avatares la estructura del curso e información del profesor que impartirá la materia
 - **Guía de inicio: Página.** - Una explicación completa del tiempo de duración del curso, las secciones y unidades del mismo, así como los parámetros a tomar en cuenta por parte del profesor.
 - **Presentación del Tutor: Página.** - Mediante un Avatar el profesor se podrá presentar ante el curso
 - **Presentación del Curso: Página.** - Utilizando una animación corta el profesor expondrá la razón de ser del curso, junto con los objetivos del mismo
 - **Rúbrica de Evaluación: Página.** - Sección donde se expondrá la rúbrica del profesor al estudiante.
- **Sección de Guía.** - Mediante la presente sección, el profesor podrá exponer información que será de conocimiento general a las personas inscritas en el curso.
 - **Cartelera en línea: Foro.** - Foro de conocimiento general, donde el profesor expondrá reglamentos y lineamientos dentro del curso, así como cualquier tipo de notificación al estudiante.
- **Sección de Interacción.** - Sección de comunicación abierta entre estudiantes y guía
 - **Cafetería Virtual: Foro.** - Foro donde los estudiantes podrán comunicarse entre ellos de temas en general, no necesariamente del curso
 - **Foro Taller.** - Foro donde los estudiantes formularán el planteamiento del problema de la materia y expondrán un proyecto que lo realizarán a lo largo del curso, integrando todas las habilidades adquiridas durante la duración del mismo
 - **Escritorio Virtual: Página.** - Repositorio con todas las herramientas y material extra (Aplicaciones, tutoriales, accesos directos a presentaciones, etc.) que podrá necesitar el estudiante en un solo lugar, para su fácil acceso.

Una vez concluido el bloque Zero, se procederá a exponer la información de cada unidad de acuerdo al syllabus del profesor, el cual se presentará mediante distintas

secciones que corresponderán a los distintos niveles de aprendizaje según la taxonomía de Bloom integrado con metodologías enfocadas al aprendizaje en línea (E-learning).

FORMATO DE CURSO

Tema

- **Sección de Exposición (Memorizar - Comprender):** En esta sección el estudiante cuenta con los recursos que deberá utilizar para cumplir con las actividades durante la unidad
 - **Herramientas & Documentación: Carpeta.** Repositorio con información de la materia de la presente unidad
 - **Planteamiento del Problema (Utilizando VOKI) Página.** explicación del/los objetivos del presente curso, y habilidades que desarrollara durante el mismo
- **Sección de Análisis (Aplicar):** En la presente sección se trabajará en la capacidad de comprensión y análisis del estudiante a través de videos, o mediante foros y debates, que serán realizados, trabajando con la información expuesta en la sección anterior.
- **Sección de Conocimiento Cooperativo (Analizar, Crear):** Dentro de la presente sección se trabajará mediante talleres tanto individuales como cooperativos creando información de valor, entregando a su vez un producto terminado como constancia de lo aprendido en las secciones previas.
- **Sección de Comprobación (Evaluar):** Sección final que permitirá una comprobar lo aprendido mediante una serie de evaluaciones calificadas, cuyas preguntas serán alimentadas de un banco de preguntas con crecimiento exponencial de acuerdo a cada curso

Esta es guía de las herramientas Web 2.0, que permitirá implementar los cursos virtuales a manera de Mash-up.

Tabla 5. Guía de las herramientas Web 2.0.

	Características	Funciones
Blog	Orden cronológico de artículos	Diario de acontecimientos.
	Admite varios editores; inclusión de comentarios y enlaces inversos.	Exposición de contenidos (textos y multimedia), noticias, información, vínculos y recursos.
	Genera RSS	
	Admite contenidos multimedia	
Wiki	Orden en mosaico de páginas.	Exposición de contenidos, noticias, información, vínculos y recursos.
	Lenguaje de edición: wiki-texto.	Trabajo cooperativos
	Admite trabajo colaborativo simultáneo.	
	Genera RSS	
	Admite contenido multimedia.	
Mapas conceptuales editables	La información se muestra en forma de redes y mapas.	Exposición de información (textos y multimedia), vínculos y recursos.
	Admite trabajos cooperativos.	Trabajos
	Admite contenidos multimedia.	
Marcadores sociales	Ordenación por etiquetas	Lista de favoritos online
		Búsqueda dirigidas por usuarios

Elaborado por: la investigadora

“Curso AMEE”

El curso virtual fue implementado sobre el LMS (Sistema Gestor de Contenidos) Moodle, el mismo que trabaja sobre una base de datos MySQL, y codificación en PHP. El entorno virtual de aprendizaje (mejor conocido como EVA) es un espacio de aprendizaje virtual a distancia donde el estudiante podrá acceder a una serie de herramientas que facilitarán el proceso al estudiante.

Sección de Exposición (Memorizar - Comprender)

Sopa de Letras: Glosario de Palabras árabe

Este recurso es una página Web creada con herramientas web 2.0 y Educaplay, dentro de la misma se pueden generar paquetes SCORM los mismos que fueron cargados a la plataforma virtual

Taller: Arte Edad Media Tarea

Para la presente actividad se utilizó un recurso inherente de Moodle denominado Taller, el mismo que permite al estudiante cargar un trabajo realizado por el mismo para su calificación.

Actividad: Cambios Edad Media

En el presente se muestra un ejercicio donde el estudiante tendrá que unir los símbolos con su respectiva definición, el tipo de actividad se llama cuestionario.

Glosario: Imperio Romano De Occidente Y Oriente.

En la presente actividad se encuentra un crucigrama donde se podrán solidificar y afianzar los conocimientos obtenidos durante el capítulo estudiado.

Actividad: Lenguas Románticas

En la actividad “Cuestionario”, se encuentra un mapa interactivo donde el estudiante deberá ubicar en el mapa las lenguas románticas de acuerdo al lugar donde pertenecen

Glosario: Glosario general del curso virtual, el mismo que está diseñado para crecer incrementalmente durante cada período (Metodología AMEE)

Tarea: Cristianismo

Para esta actividad se utilizó un recurso de Moodle denominado Taller, que permite al estudiante presentar un documento de entrega o un link en este caso realizado en Prezi

Actividad: Califatos Examen

En el presente se muestra un ejercicio donde el estudiante tendrá que unir los símbolos con su respectiva definición, relacionados con el tema de los califatos.

Foro: Las Cruzadas

En la presente actividad el estudiante encuentra un espacio para exponer sus ideas a la vez que aprende e interactúa con las ideas de otros estudiantes

3.9. PRESENTACIÓN DE LOS DATOS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.9.1. DISCUSIÓN DE ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

En este punto se presentan y discuten los datos referentes a la realización de cada una de las nueve actividades, en la plataforma Moodle, por parte de los estudiantes del primer bachillerato. En cada actividad se analizaron las siguientes variables:

- Los estudiantes que realizaron la actividad completa.
- Los estudiantes que no accedieron a la plataforma para realizar cada actividad, por paralelo.
- El grado de interactividad.

Además se presentan los datos referentes a la encuesta hecha a los estudiantes, al inicio del Proyecto y el análisis de contenido de las entrevistas al docente y al director de la institución.

Conocimientos de los estudiantes sobre TIC en Educación

En esta sección se describen los resultados obtenidos a partir de una encuesta aplicada a los estudiantes con el objetivo de establecer un diagnóstico respecto al uso de las TIC dentro de la asignatura de Ciencias Sociales. La encuesta fue aplicada a un total de 65 participantes.

Capacitación uso y ventajas de las tecnologías de información y comunicación

En este apartado se determina la frecuencia de capacitación que los maestros brindan a sus estudiantes, aspecto que puede facilitar o dificultar el uso de herramientas tecnológicas como el computador y la misma red de internet.

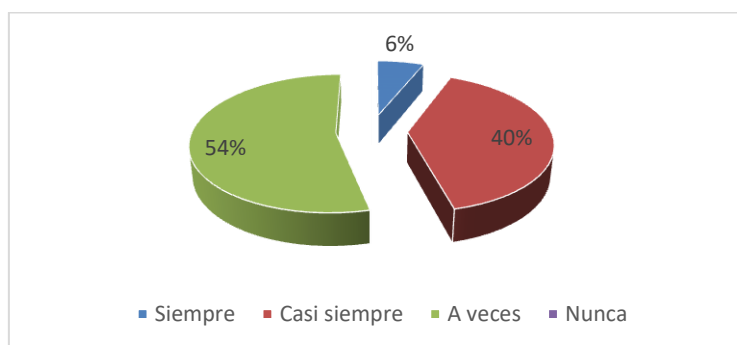


Gráfico 1. Capacitación acerca del uso y ventajas de las Tics
Elaborado por: la investigadora

El 54% de los estudiantes manifiestan que a veces sus maestros les brindan tiempo de capacitación acerca del uso y ventajas que poseen las tecnologías de información y comunicación, el 40% indica que casi siempre, mientras que el 6% restante señala que siempre. De esta manera, la mayoría de estudiantes dice que los maestros se interesan en capacitarlos acerca del uso y ventajas de las Tics en la educación, en especial en relación a su proceso de aprendizaje; no obstante, un porcentaje considerable de alumnos manifiesta que esto no es común, razón por la cual se debe fortalecer este conocimiento.

Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales

En esta sección se establece la frecuencia de uso que se hace de las tecnologías en la asignatura de Ciencias Sociales, ya que en la actualidad esta clase de herramientas puede generar un aprendizaje más interactivo a través del uso de ordenadores y videos multimedia que se pueden encontrar de manera gratuita en la red.

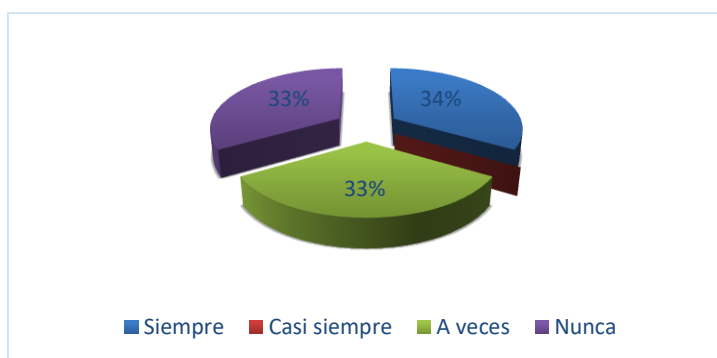


Gráfico 2. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales
Elaborado por: la investigadora

El 34% de los estudiantes afirma que en la asignatura de Ciencias Sociales el maestro siempre utiliza tecnologías de información y comunicación para transmitir nuevos conocimientos de manera didáctica, un 33% indica que a veces, mientras que el 33% restante señala que nunca. Es así que la mayoría de los estudiantes coincide en que es poco frecuente la aplicación de Tics dentro de la asignatura de Ciencias Sociales, lo cual se constituye como una desventaja, ya que a través de estos recursos se puede generar un proceso de enseñanza - aprendizaje más dinámico e interactivo, permitiendo que el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento guiado por su maestro.

Uso de correos electrónicos o redes sociales en la asignatura de Ciencias Sociales

En esta sección se determina la frecuencia de uso de recursos digitales como correos electrónicos o redes sociales en la asignatura de Ciencias Sociales, ya que por ejemplo estas herramientas pueden utilizarse para generar una mayor interacción y grado de comunicación entre estudiantes y maestros, incluso cuando se encuentran fuera de las aulas.

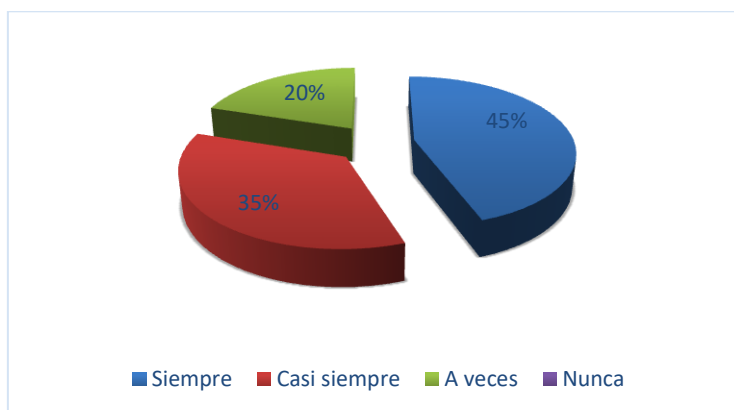


Gráfico 3. Uso de correos electrónicos y redes sociales en la asignatura de Ciencias Sociales
Elaborado por: la investigadora

El 45% de los estudiantes señala que en la asignatura de Ciencias Sociales, el maestro siempre utiliza tecnologías como correos electrónicos o redes sociales para comunicarse dentro y fuera del aula escolar, el 35% refiere que casi siempre, mientras que el 20% restante indica que a veces. Por ello, en la asignatura de Ciencias Sociales es común que se utilicen correos electrónicos y redes sociales para que el maestro pueda comunicarse con sus estudiantes dentro y fuera del aula; sin embargo es importante aplicar otros recursos didácticos como plataformas virtuales, ya que mediante su uso se genera un aprendizaje más interactivo y participativo, que motiva a los estudiantes a buscar nueva información, y analizarla, permitiendo vincularla con la realidad que lo rodea.

Utilización de diferentes metodologías dentro de la asignatura de Ciencias Sociales

En este acápite se establece el tipo de metodología implementado dentro de la asignatura de Ciencias Sociales, ya que este aspecto se constituye como una parte esencial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que da cuenta de los recursos que el maestro utiliza en la transmisión de conocimientos.

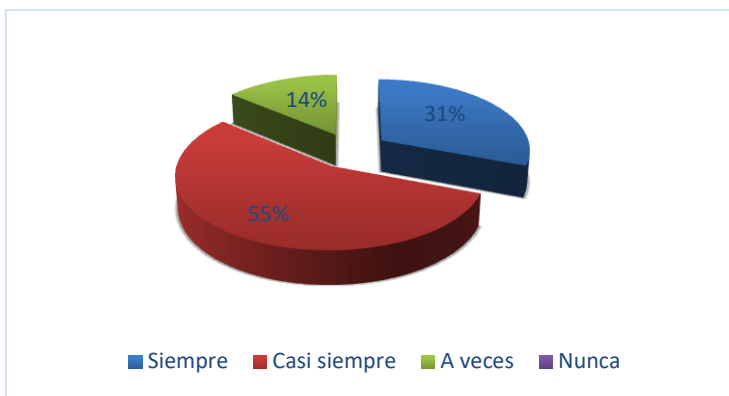


Gráfico 4. Uso de diferentes metodologías en la asignatura de Ciencias Sociales
Elaborado por: la investigadora

El 55% de los estudiantes manifiesta que en la asignatura de Ciencias Sociales, el maestro casi siempre utiliza diferentes metodologías que facilitan el aprendizaje de los contenidos, el 31% indica que siempre, mientras que el 14% restante indica que a veces. Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes coinciden en que su maestro utiliza diversas metodologías que contribuyen a que su conocimiento sea efectivo; no obstante, un porcentaje considerable de alumnos cree que esto no ocurre siempre, razón por la cual es importante fortalecer este aspecto dentro del aula y en la asignatura de Ciencias Sociales.

Utilización de distintas Tics en la asignatura de Ciencias Sociales

En esta sección se establece la frecuencia con que se utilizan las Tics dentro de la asignatura de Ciencias Sociales, ya que en la actualidad y debido a las ventajas que suponen su uso, resulta indispensable su aplicación para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

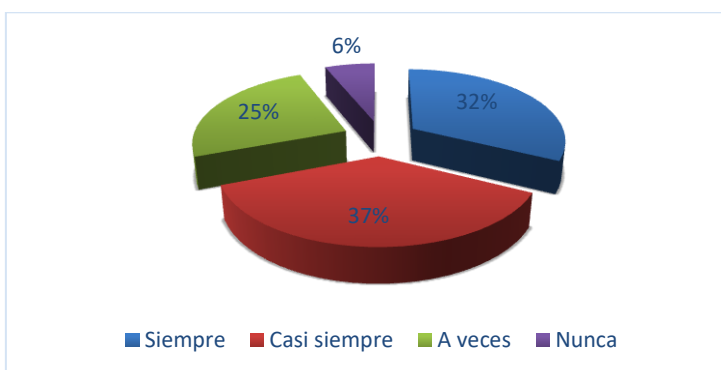


Gráfico 5. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales
Elaborado por: la investigadora

El 37% de los estudiantes manifiesta que en la asignatura de Ciencias Sociales casi siempre se utilizan distintas tecnologías de información y comunicación, el 32% indica que siempre, el 25% cree que a veces, mientras que el 6% restante refiere que nunca. Estos resultados muestran que si bien es cierto la mayoría de estudiantes coinciden en que sus maestros utilizan las Tics dentro de la asignatura de Ciencias Sociales, un porcentaje considerable no lo hace, razón por la cual es importante implementar herramientas como plataformas virtuales, ya que a través de las mismas se pueden desarrollar actividades dinámicas, generando una mayor participación del alumno en la construcción de su propio conocimiento.

Utilización de Internet en la asignatura de Ciencias Sociales

En este punto se establecen los resultados respecto a la frecuencia del uso de internet dentro de la asignatura de Ciencias Sociales, ya que en la actualidad es indispensable el uso de esta herramienta para acceder a libros digitales, documentales históricos y otra clase de recursos que resultan importantes para generar un aprendizaje más interactivo.

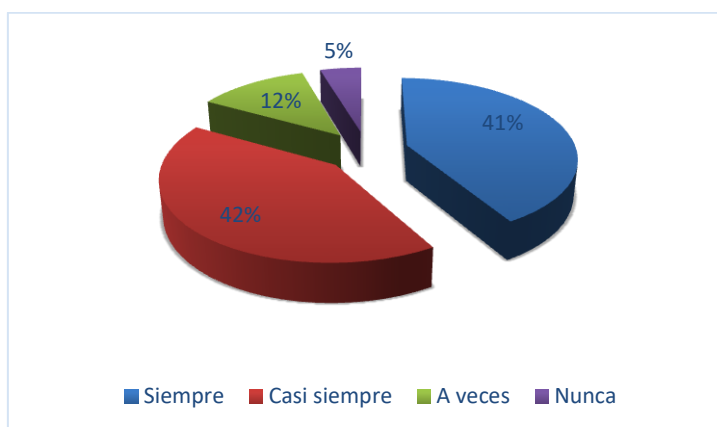


Gráfico 6. Uso de internet para consultar información en la asignatura de Ciencias Sociales
Elaborado por: la investigadora

El 42% de los estudiantes responden que en la asignatura de Ciencias Sociales casi siempre se utilizan herramientas como el internet para consultar información de manera virtual, el 41% refiere que siempre, el 12% indica que a veces, mientras que el 5% responde que nunca.

De esta manera, en la asignatura de Ciencias Sociales es frecuente el uso del internet para que los estudiantes accedan a información relevante en su proceso cognitivo, lo cual es importante, ya que dentro de la red se puede acceder a fuentes de consulta como bibliotecas digitales, revistas científicas electrónicas, documentales, entre otros, que

contribuyen a fortalecer el proceso de aprendizaje de los alumnos dentro de esta asignatura.

Utilización de Tics para expresar conocimientos y emociones en la asignatura de Ciencias Sociales

En este punto se analiza la frecuencia del uso de las Tics para transmitir los conocimientos y las emociones por parte de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales, ya que no se debe olvidar que el aprendizaje también se caracteriza por la emocionalidad de las personas, y no únicamente por la cantidad de información adquirida dentro del aula escolar.

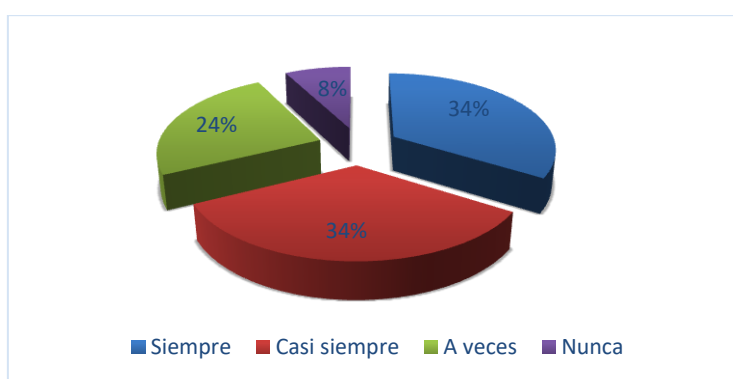


Gráfico 7. Uso de Tics en la asignatura Ciencias Sociales para expresar conocimientos y emociones

Elaborado por: la investigadora

El 34% de los estudiantes señala que en la asignatura de Ciencias Sociales siempre se utilizan tecnologías de información y comunicación para expresar sus conocimientos y emociones a través de videos, dibujos y escritos, otro 34% refiere que casi siempre, el 24% indica que a veces, mientras que el 8% restante refiere que nunca. Estos resultados muestran que la mayoría de alumnos coinciden en que es frecuente el uso de Tics dentro de la asignatura de Ciencias Sociales permitiéndoles expresar sus conocimientos y emociones a través de videos, dibujos y escritos, y generando un aprendizaje más interactivo; no obstante existe un porcentaje de estudiantes que manifiestan lo opuesto, razón por la cual se debe fortalecer la aplicación de estos recursos dentro del aula.

Dificultades en la metodología aplicada por el maestro

En esta sección se establecen las principales dificultades que los estudiantes enfrentan en cuanto a la metodología implementado por el maestro, aspecto que resulta clave, ya que es común que la forma en que se brindan los conocimientos en el aula, no suele ser

la más adecuada, sobre todo si se toma en cuenta la edad de los estudiantes y la asignatura impartida.

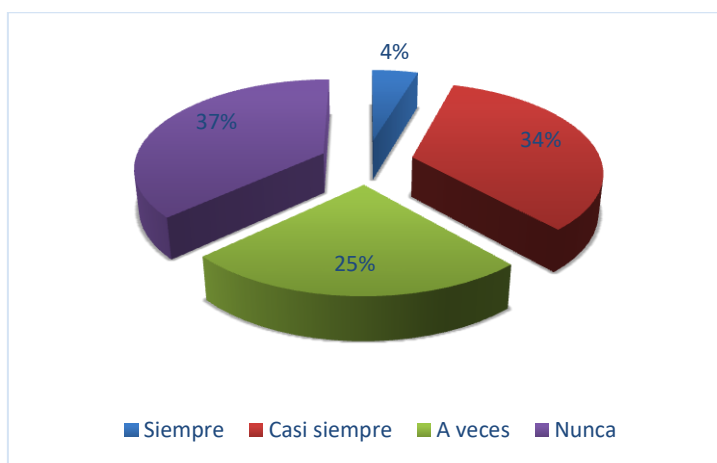


Gráfico 8. Dificultades asociadas a la metodología del maestro
Elaborado por: la investigadora

El 37% de los estudiantes manifiesta que una de las dificultades en la asignatura de Ciencias Sociales nunca se relaciona con la metodología del maestro, el 34% indica que casi siempre, el 25% cree que a veces, mientras que el 4% responde que siempre. Como se aprecia más de la mitad de los alumnos consideran que la metodología que utiliza el maestro en clases supone una de las principales dificultades generadas dentro de la asignatura de Ciencias Sociales, razón por la cual es importante fortalecer este aspecto mediante la aplicación de distintas herramientas tecnológicas, ya que a través de recursos como las plataformas digitales se puede transformar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, incentivándolos a construir nuevos conocimientos por sí mismos.

Interés de los estudiantes en utilizar una plataforma digital en la asignatura de Ciencias Sociales

En esta sección se determina el grado de interés de los estudiantes porque se aplique una plataforma digital en la asignatura de Ciencias Sociales, ya que esta información es clave para conocer de antemano el éxito o fracaso de la propuesta planteada en esta investigación.

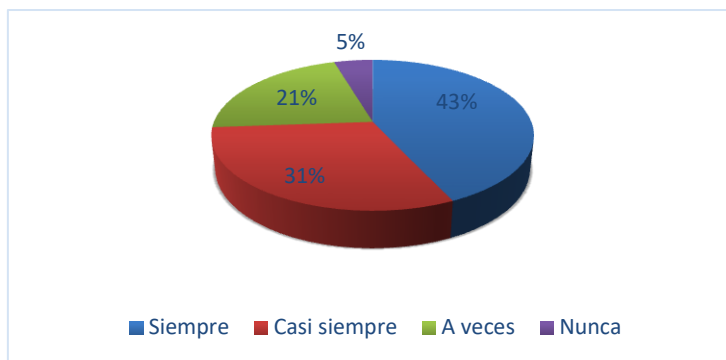


Gráfico 9. Interés en utilizar una plataforma digital en la asignatura de Ciencias Sociales
Elaborado por: la investigadora

El 43% de los estudiantes manifiestan que siempre tienen interés en que se aplique una plataforma digital para fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, el 31% indica que casi siempre, el 21% refiere que a veces, mientras que el 5% indica que nunca.

La mayoría de estudiantes sienten interés y están dispuestos a utilizar una plataforma digital para fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, lo cual es importante ya que se pueden aprovechar todas las ventajas que suponen esta clase de herramientas en la adquisición de nuevos conocimientos por parte de los alumnos y maestros.

3.9.2. PERCEPCIONES SOBRE LA IMPORTANCIA DE LAS TIC EN EL PROCEDIMIENTO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En esta sección se incluyen las percepciones por parte del profesor y director de la institución educativa, acerca de la importancia de aplicación de las tecnologías de información y comunicación en el procedimiento de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato.

Tanto el profesor como el director de la entidad educativa manifiestan que las Tic se utilizan de forma parcial en el proceso de aprendizaje, ya que si bien se utilizan computadores con acceso a internet, su uso es limitado, además que en la entidad no es común la aplicación de entornos virtuales para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, razón por la cual el intercambio de conocimientos se lleva a cabo de una manera tradicional y mediante el uso de recursos como textos escolares, el pizarrón y la exposición de contenidos por parte del maestro dentro del aula escolar.

3.9.3. ENTREVISTA APLICADA AL DIRECTOR Y AL DOCENTE DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LEV VYGOTSKY”

Tabla 6. Ficha de análisis de entrevista

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	UNIDAD DE REGISTRO	
		PARTICIPANTE UNO DIRECTOR	PARTICIPANTE DOS PROFESOR
TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	UTILIZACIÓN	Se utilizan en clases para que estas sean más dinámicas. Se utiliza una plataforma institucional informativa y para las calificaciones.	No se utilizan Tics dentro de la asignatura de Ciencias Sociales. Las Tics ayudan a los estudiantes a desarrollar destrezas y a reforzar el aprendizaje realizado en el aula. Entre las ventajas permiten desarrollar el aprendizaje colaborativo y dinamiza la enseñanza y aprendizaje.
	CAPACITACIÓN	Se ha brindado capacitación a los docentes para que los estudiantes desarrollen habilidades investigativas al hacer uso de buscadores, y redes sociales que les permita encontrar información para profundizar los temas tratados.	Desconozco la forma de uso de las Tics. Desconozco como funciona y las ventajas de la plataforma Moodle.
	INTERÉS	Existe interés de aplicar una plataforma digital educativa porque es importante innovar y permitir a los estudiantes apropiarse de la manera más significativa los conocimientos impartidos.	Me gustaría utilizar una plataforma digital porque quisiera incentivar a mis estudiantes a que adquieran el conocimiento de una forma dinámica y colaborativa.
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	Se utiliza herramientas como YouTube, correos y redes sociales con el fin de desarrollar el pensamiento crítico de los alumnos.	Utilizo estrategias metodológicas en la asignatura de Ciencias Sociales que están basadas en la cooperación, interacción y participación permitiendo la construcción social del conocimiento.
	DIFICULTADES	Disminución de la carga horaria, que ha desencadenado la reducción de los contenidos impartidos y la profundización de los mismos, es decir, no hay una retroalimentación maestro-alumno adecuada.	No poseemos recursos didácticos adecuados para los estudiantes. Los textos guías son muy extensos y aburridos.

Elaborado por: la investigadora

Mediante la información brindada tanto por el director, así como por el docente de la institución se establece que en la entidad educativa no se hace uso de plataformas digitales como Moodle para fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes, razón por la cual se desaprovechan esta clase de recursos tecnológicos que resultan tan importantes para la adquisición de nuevos conocimientos por parte de los alumnos de una manera dinámica e interactiva, debido a las actividades que se pueden desarrollar gracias a su sus, fortaleciendo distintas clases de destrezas sociocognitivas.

3.9.4. DINÁMICAS DE PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA PLATAFORMA MOODLE

En esta sección se establece la frecuencia de acceso a las distintas actividades desarrolladas por los estudiantes en cada una de las actividades contenidas en la Plataforma Moodle, tal como se aprecia a continuación.

Actividad 01. Taller de Edad Media

En esta actividad se determina la frecuencia de acceso de los estudiantes en el taller relacionado con la Edad Media, información que determina si se generó interés en esta clase de actividad, o por el contrario si fue desapercibido por este grupo de alumnos.

Tabla 7. Frecuencia de acceso actividad Edad Media

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	58	82,9
Más de una vez	5	7,1
Muchas veces	2	2,9
No accedió	5	7,1
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora



Gráfico 10. Frecuencia de acceso actividad Edad Media

Elaborado por: la investigadora

Como se aprecia, el 83% de los estudiantes accedió más de una vez a la plataforma al momento de realizar la actividad relacionada con la Edad Media, el 7% lo hizo más de una vez, otro 7% no accedió, y el 3% restante lo hizo muchas veces, situación que determina que esta actividad consiguió un acceso moderado de acceso a Moodle, demostrando el interés de los estudiantes por ser parte de esta actividad a través del entorno digital.

Actividad 02. Cambios en la Edad Media

Con esta actividad se intentó lograr que los estudiantes establezcan un mayor grado de interacción a través de la plataforma, logrando mejorar sus conocimientos respecto a los principales cambios generados en la Edad Media, ya que esta época se constituye como una de las más importantes en el desarrollo de la humanidad.

Tabla 8. Frecuencia de acceso actividad Transformación Edad Media

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	1	1,4
Más de una vez	3	4,3
Muchas veces	53	75,7
No accedió	13	18,6
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora



Gráfico 11. Frecuencia de acceso actividad Transformación Edad Media

Elaborado por: la investigadora

Según los datos recopilados, el 76% de los estudiantes accedió muchas veces a la actividad de Cambios en la Edad Media planteada en la plataforma, el 19% no accedió, el 4% lo hizo más de una vez, mientras que el 1% restante ingresó una sola vez, datos que confirman que esta tarea fue una de las más aceptadas por los alumnos, quienes

demonstraron un mayor grado de interés por participar en la misma, demostrando de esta manera la efectividad de esta herramienta dentro de la asignatura de Ciencias Sociales.

Actividad 03. Crucigrama Imperio Romano

Mediante la aplicación de un crucigrama se buscó trabajar en los estudiantes su desarrollo creativo, contribuyendo a generar un aprendizaje más dinámico e interactivo que los motive a mejorar sus conocimientos respecto al Imperio Romano.

Tabla 9. Frecuencia de acceso actividad Imperio Romano

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	9	12,9
Más de una vez	37	52,9
Muchas veces	20	28,6
No accedió	4	5,7
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora



Gráfico 12. Frecuencia de acceso actividad Imperio Romano

Elaborado por: la investigadora

Según los datos obtenidos, el 53% de los estudiantes accedió más de una vez a la actividad relacionada con el crucigrama del Imperio Romano, el 28% lo hizo muchas veces, el 13% una vez, y apenas el 6% de alumnos restantes no accedió, datos que determinan que esta actividad generó un alto grado de interacción por parte de los participantes, demostrando la efectividad y el interés que esta clase de plataforma generó dentro de la asignatura de Ciencias Sociales.

Actividad 04. Mapa de Lenguas Románticas

Mediante esta actividad se pretendió despertar interés en los estudiantes acerca de las Lenguas Románticas desarrolladas en el mundo entero, generando un aprendizaje colaborativo que resulta tan importante dentro del contexto educativo.

Tabla 10. Frecuencia de acceso actividad Mapa de Lenguas Románticas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	46	65,7
Más de una vez	11	15,7
Muchas veces	2	2,9
No accedió	11	15,7
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora



Gráfico 13. Frecuencia de acceso actividad Mapa de Lenguas Románticas

Elaborado por: la investigadora

Según los datos obtenidos, el 65% de los estudiantes accedió una vez a la actividad relacionada con el mapa de las Lenguas Románticas, el 16% más de una vez, otro 16% no accedió, mientras que el 3% restante lo hizo muchas veces, situación que determina que la interacción con la plataforma para abordar el contenido propuesto fue significativa, ya que un porcentaje mínimo no se interesó por ser parte de la misma, razón por la cual se demuestra su efectividad como una herramienta pedagógica.

Actividad 05. Glosario

Esta actividad desarrollada a través de la plataforma Moodle permitió que los estudiantes logren adquirir mayor vocabulario, pero desde una perspectiva lúdica y divertida que contribuye a fortalecer su proceso de aprendizaje.

Tabla 11. Frecuencia de acceso actividad de Glosario

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	15	21,4
Más de una vez	13	18,6
Muchas veces	24	34,3
No accedió	18	25,7
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora



Gráfico 14. Frecuencia de acceso actividad de Glosario

Elaborado por: la investigadora

Como se aprecia, el 34% de los estudiantes accedieron muchas veces a esta actividad planteada en la plataforma, el 26% no accedió, el 21% lo hizo una vez, mientras que el 19% restante lo efectuó más de una vez, resultados que determinan que esta tarea planteada de manera virtual tuvo un alto porcentaje de acogida, ya que más de la mitad de los alumnos interactuó con la misma; no obstante se debe referir que un porcentaje considerable de los mismos, no demostró interés por participar en la misma.

Actividad 06. Organizador gráfico del cristianismo

Mediante esta actividad, se pretendió que los estudiantes aprendieran a sintetizar sus ideas, ya que uno de los objetivos de la educación corresponde a fortalecer el pensamiento reflexivo de los alumnos dentro y fuera del aula escolar.

Tabla 12. Frecuencia de acceso actividad organizador gráfico del cristianismo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	12	17,1
Más de una vez	4	5,7
Muchas veces	54	77,1
No accedió	0	0,0
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora

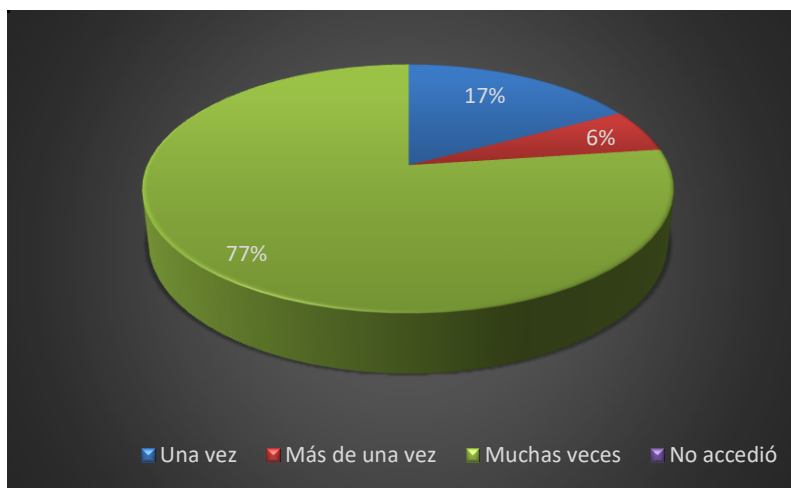


Gráfico 15. Frecuencia de acceso actividad organizador gráfico del cristianismo
Elaborado por: la investigadora

Mediante la información recolectada se determina que el 77% de los estudiantes accedieron muchas veces a esta actividad, el 17% lo hizo una vez, mientras que el 6% restante lo realizó más de una vez, lo cual determina que esta tarea planteada en la plataforma obtuvo un alto grado de aceptación por parte de los alumnos, debido a su grado de interactividad para sintetizar los nuevos conocimientos relacionados al tema del Cristianismo.

Actividad 07. Resumen Expansión del Islam

Otra de las actividades desarrolladas a través de Moodle correspondió a la realización de un resumen por parte de los alumnos acerca de la Expansión del Islam, ya que es fundamental que aprendan a reflexionar de manera sintética sobre las ideas más importantes sobre un tema en particular.

Tabla 13. Frecuencia de acceso actividad resumen Expansión del Islam

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	3	4,3
Más de una vez	7	10,0
Muchas veces	40	57,1
No accedió	20	28,6
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora

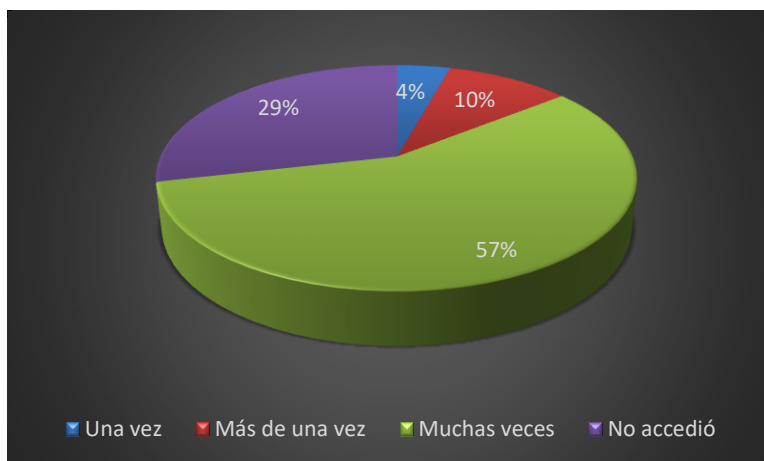


Gráfico 16. Frecuencia de acceso actividad resumen Expansión del Islam
Elaborado por: la investigadora

Según los datos recopilados, el 57% de los estudiantes accedió en muchas ocasiones a esta actividad, el 29% no accedió, el 10% lo hizo más de una vez, mientras que el 4% restante lo efectuó una vez, información que determina que la mayoría de alumnos participaron en esta actividad, demostrando su interés en interactuar dentro de la plataforma y desarrollar el resumen que se solicitaba sobre el tema elegido.

Actividad 08. Sopa de letras y palabras árabes

Otra de las actividades desarrolladas mediante Moodle correspondió a la resolución de una sopa de letras que se efectuó con el objetivo de desarrollar un aprendizaje lúdico y dinámico entre los estudiantes, motivándolos a aprender de manera divertida sobre nuevos temas dentro de la asignatura de Ciencias Sociales.

Tabla 14. Frecuencia de acceso actividad sopa de letras y palabras árabes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	0	0,0
Más de una vez	0	0,0
Muchas veces	1	1,4
No accedió	69	98,6
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora



Gráfico 17. Frecuencia de acceso actividad sopa de letras y palabras árabes
Elaborado por: la investigadora

Como se observa, el 99% de los estudiantes no accedieron a la actividad sopa de letras y palabras árabes, mientras que apenas el 1% lo hizo muchas veces, datos que determinan que esta tarea fue una de las que menos participación generó para los alumnos, debido en parte a su falta de interés sobre el tema tratado y las acciones que debían desarrollar a través de la plataforma-

Actividad 09. Foro de las Cruzadas

El aprendizaje colaborativo es otro de los aspectos que debe desarrollarse dentro del contexto educativo, razón por la cual se desarrolló el Foro de las Cruzadas, donde los estudiantes contaron con la oportunidad de debatir sobre sus propias ideas y las de los demás, generando un aprendizaje más interactivo y participativo a través de un entorno virtual.

Tabla 15. Frecuencia de acceso actividad Foro de las Cruzadas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	39	55,7
Más de una vez	0	0,0
Muchas veces	0	0,0
No accedió	31	44,3
Total	70	100

Elaborado por: la investigadora

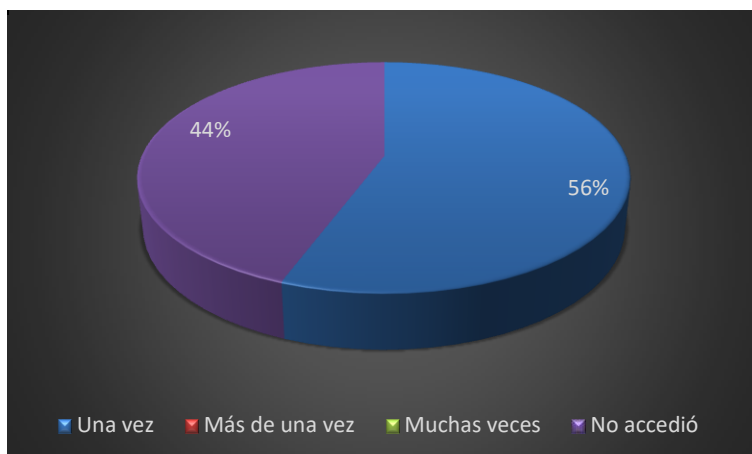


Gráfico 18. Frecuencia de acceso actividad Foro de las Cruzadas
Elaborado por: la investigadora

Los resultados determinan que el 56% de los estudiantes accedió al menos una vez a la actividad Foro de las Cruzadas, mientras que el 44% no accedió, información que determina que esta fue otra de las actividades en que se generó un nivel de interacción por parte de los alumnos, debido a la falta de interés sobre este tema, lo cual resulta bastante negativo, ya que mediante la aplicación de recursos como los Foros se fortalece el aprendizaje colaborativo, así como el pensamiento crítico de los participantes que interactúan sobre una temática específica.

3.9.5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Como se puede apreciar en las encuestas aplicadas previamente al uso de la plataforma Moodle, los estudiantes manifiestan que no es frecuente que sus maestros desarrollen capacitaciones acerca del uso y las ventajas que implican las tecnologías de información y comunicación, aspecto que se evidencia además en que nunca se ha utilizado la esta clase de plataforma dentro de la asignatura de Ciencias Sociales para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, inclusive es poco común el uso de estos recursos didácticos tecnológicos para facilitar el proceso cognitivo de una manera más interactiva y dinámica ya que como lo señalan Rico, Santos & Viaña (2004), el aprendizaje debe fortalecerse a partir del uso de herramientas didácticas para contribuir con el intercambio de conocimientos entre alumnos y maestros de manera interactiva.

No obstante es común el uso de recursos como correos electrónicos y redes sociales entre maestros y estudiantes con el objetivo de mantener contacto entre las dos partes fuera del aula virtual, así como el acceso a internet para obtener información respecto a los distintos temas que se abordan en clase, lo cual resulta positivo para los alumnos, ya

que aprenden a gestionar su propio conocimiento de una manera interactiva, ya que como lo manifiesta Rabajoli (2012) el proceso de aprendizaje debe efectuarse a partir de una convergencia mediática, ya que la información en la actualidad se transmite a través de herramientas como aquellas que se generan en torno a lo virtual, como ocurre con los portales web, plataformas digitales, software educativos, redes sociales, entre otros.

Además, en criterio del maestro y los estudiantes, la metodología que se aplica en clase para transmitir los conocimientos propios de la asignatura se constituye como una de las principales dificultades, ya que generalmente se trabaja solo con libros y el pizarrón, lo cual no permite que el alumno construya su propio conocimiento, ya que únicamente se establece como un elemento receptor de los datos entregados por el docente.

Por otra parte, las respuestas brindadas por el director de la institución, el maestro de Ciencias Sociales y los estudiantes de primero de bachillerato determinan que no se aplica ninguna clase de plataforma virtual que contribuya al fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje, razón por la cual es necesario implementar esta clase de recursos para construir un conocimiento eficiente, dinámico y participativo, ya que en criterio de Rabajoli (2012), la integración de la tecnología en el contexto educativo es una actividad sumamente importante que debe tomar en cuenta “la selección adecuada de recursos educativos digitales y la integración de los distintos contenidos (textos digitales, software educativo, “objetos de aprendizaje”, simuladores, redes sociales, recursos multimedia, etc.) en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (pág. 4).

Además dado que los actores de la comunidad educativa demuestran su interés en implementar una plataforma virtual para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, fue oportuna la aplicación de Moodle, ya que a través de esta herramienta se pueden desarrollar distintas actividades que permiten que los alumnos construyan sus nuevos saberes, además de reflexionar sobre los mismos y aplicarlos en la realidad que los rodea, ya que como lo refiere Zuñiga (2012), los recursos educativos digitales permiten que los estudiantes se sientan motivados, asumiendo un papel más activo en cuanto a la búsqueda de información y la construcción de su propio conocimiento, tanto a nivel individual y colectivo.

Por lo referido y una vez que se aplicó la plataforma Moodle se debe referir que las actividades que tuvieron un mayor grado de aceptación por los estudiantes corresponde al Taller de Edad Media, Cambios en la Edad Media, Crucigrama del Imperio Romano, Mapa de Lenguas Románticas, Organizador Gráfico del Cristianismo y Resumen sobre la Expansión del Islam, aspecto que se debe en parte al grado de interactividad que se produce con el uso de este recursos, ya que por ejemplo en otras investigaciones desarrolladas por autores como Cámara (2006) se ha logrado comprobar que mediante las actividades propuestas en esta clase de recursos digitales, los estudiantes se encuentran motivados para mejorar sus conocimientos en asignaturas como la Filosofía, ya que pueden acceder a nuevos conocimientos mediante el uso de recursos como los talleres donde los estudiantes pueden aportar con sus reflexiones que se estructuran en forma de diarios, generando un mayor grado de interacción y comunicación entre docentes y alumnos, situación que desde la experiencia de Nolasco (2012), contribuye a desarrollar distintas destrezas cognitivas de los estudiantes, demandando habilidades intelectuales de alto y bajo nivel, que contribuyen a que la adquisición de conocimientos sea más interactiva, generando múltiples reflexiones entre los estudiantes, tal como lo plantea el modelo pedagógico constructivista de la educación.

En este mismo sentido, los resultados encontrados en este estudio son similares a otros trabajos desarrollados por autores como Morales (2012), en los cuales se establece que el uso de actividades propias de la Web 2.0 como uso de videos, talleres, crucigramas y organizadores gráficos, contribuyen a que los conocimientos se adquieran de una forma más interactiva y dinámica sobre todo en relación a asignaturas como la Historia y Geografía, propias de las Ciencias Sociales, contribuyendo al desarrollo de destrezas cognitivas de los alumnos como su pensamiento crítico, su capacidad para resumir y correlacionar datos históricos, sin recurrir a un aprendizaje mecanicista.

No obstante se debe referir que los resultados encontrados en este estudio determinan que las actividades que gozaron de un menor grado de aceptación corresponden a los Glosarios, Sopas de Letras y Foros, aspecto que se debe en parte a que las dos primeras estrategias son utilizadas para trabajar con estudiantes de menor edad, tal como se detalla en investigaciones efectuadas por autores como Ávila, Cardenas, Díaz & Munera (2012), donde resaltan que es importante utilizar esta clase de recursos digitales para promover el interés de niños y niñas, generando una experiencia lúdica en cuanto a la

adquisición de nuevos conocimientos dentro de asignaturas como las Ciencias Sociales y la Literatura.

Además tomando en consideración que los estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky” que forman parte de la asignatura de Ciencias Sociales, no demostraron su interés en participar en la actividad denominada Foro de las Cruzadas, es necesario fortalecer su participación, en esta clase de acciones pedagógicas que contribuyen al aprendizaje colaborativo, ya que según el criterio de investigadores como Saavedra (2011) “la configuración de la plataforma Moodle, está integrada de manera que el usuario construya su proceso de aprendizaje basado en su experiencia y con la colaboración del docente como facilitador e inclusive a través del apoyo de sus compañeros” (pág. 90).

CONCLUSIONES

- La aplicación de la plataforma Moodle ha contribuido a fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”, ya que a través de las actividades que se llevaron a cabo, los alumnos se convirtieron en constructores de su propio conocimiento, discutieron sobre los temas presentados, despertando su interés por aprender por su propia cuenta, además y generar nuevas formas de conocer la realidad que los rodea ya sea a través del diálogo virtual con sus compañeros, así como la interacción con crucigramas, resolución de glosarios y otras actividades desarrolladas en el entorno virtual.
- Entre las principales características y aplicaciones de la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales se encuentran su capacidad de innovación para que los estudiantes construyan sus propios conocimientos mediante el uso de recursos como debates, contenidos multimedia, correos electrónicos y redes sociales, que contribuyen al acceso y análisis de la información de forma más interactiva, despertando su interés y motivación por descubrir nuevos saberes fuera del aula con la guía del docente.
- Entre los elementos a través de los cuales se construye una plataforma Moodle para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales se debe referir que es necesario el acceso a un computador, así como el software de esta plataforma, que una vez instalado permite la realización de distintas actividades que son designadas y dirigidas por el docente, quien se constituye como la persona que guía a sus alumnos en la construcción de nuevos conocimientos a través de este recurso digital, que contribuye a la práctica de un aprendizaje colaborativo entre los alumnos.
- Entre las actividades desarrolladas a través de la plataforma Moodle para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky” se establece la aplicación de talleres, crucigramas, resúmenes, organizadores gráficos sobre diversos temas, así como el acceso a videos y bibliotecas digitales que han permitido ampliar sus conocimientos respecto a lo abordado en la clase presencial. Además es importante señalar que se han

desarrollado actividades grupales entre estudiantes que han dado lugar a un trabajo colaborativo que es importante dentro de la construcción de nuevos conocimientos, desde una perspectiva participativa en la educación.

- Entre las estrategias metodológicas que integran el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato se debe señalar que corresponden a las tradicionales, ya que el docente incentiva a sus alumnos a la lectura y análisis de textos, elaboración de resúmenes, investigación de fuentes bibliográficas sobre un tema específico, exposiciones individuales y grupales, y evaluaciones frecuentes, respecto a los contenidos aprendidos que son valorados únicamente de forma cuantitativa.
- Una de las principales dificultades que se generan en torno al proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky” corresponde a la metodología aplicada por los docentes, que en muchos casos resulta monótona, generando desinterés en los alumnos respecto a los contenidos que se brindan en cada una de las clases impartidas.
- Mediante la documentación en un portafolio que se realizó acerca del proceso de utilización de la plataforma Moodle se identificó que el principal cambio generado en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales, corresponde a un mayor nivel de interacción por parte de los estudiantes en la construcción de sus conocimientos, despertando su interés por acceder a nuevas fuentes de información, a través de herramientas propias de la red como bibliotecas virtuales, observación de videos y documentales, foros online, participación en redes sociales, que en conjunto permitieron establecer un proceso cognitivo más interactivo y dinámico entre alumnos y maestros.

RECOMENDACIONES

- Debido a que la aplicación de la plataforma Moodle fortaleció el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”, es importante que esta herramienta se implemente en el resto de asignaturas, ya que mediante las actividades que se llevan a cabo, los alumnos se convierten en los constructores de su propio conocimiento.
- Es recomendable que los docentes trabajen de forma permanente con la plataforma Moodle en la asignatura de Ciencias Sociales, ya que mediante la misma se incentiva a que los estudiantes amplíen sus conocimientos respecto a los temas tratados en clase, para lo cual pueden generar debates con el resto de sus compañeros a través de esta herramienta, además de analizar los distintos contenidos que se comparten de manera virtual, fortaleciendo su capacidad de análisis sobre la información adquirida por medio de estos recursos.
- Es necesario que antes de implementar la plataforma Moodle, los estudiantes y maestros reciban capacitaciones respecto a su uso, a fin de que comprendan los elementos que intervienen y las actividades que se pueden llevar a cabo para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de las distintas asignaturas en las cuales se aplique esta herramienta digital.
- El desarrollo de debates virtuales sobre diversos temas, así como el acceso a documentales y consulta de información en bibliotecas digitales son actividades que contribuyen a que los estudiantes construyan sus propios conocimientos; por esta razón es importante que se fortalezca la realización de estas actividades no solo dentro del entorno escolar, sino inclusive en el hogar, permitiendo superar barreras temporales y espaciales en cuanto a la educación, además de permitir un trabajo colaborativo virtual entre quienes son parte de la comunidad educativa.
- Debido a que las tecnologías de información y comunicación son fundamentales dentro de la educación es importante aprovechar sus ventajas para fortalecer las estrategias metodológicas aplicadas dentro del aula, generando actividades interactivas que permitan fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de asignaturas como las Ciencias Sociales, además de establecer evaluaciones frecuentes, que no solo se centren en aspectos cuantitativos, sino que tomen en

cuenta las dificultades experimentados por los estudiantes en su formación escolar.

- En vista de que la metodología aplicada por los docentes es una de las dificultades en torno al proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, es recomendable que a través de la aplicación de la plataforma Moodle se transforme este aspecto, generando una mayor interacción en la transmisión de conocimientos, que contribuya a que los estudiantes construyan sus saberes, además de generar reflexión sobre la información adquirida.
- Es necesario que en toda la institución educativa se aplique la plataforma Moodle, ya que esta herramienta fortalece la pedagogía constructivista del conocimiento, pues los alumnos son quienes elaboran sus propios conocimientos guiados por el maestro, permitiéndoles reflexionar sobre la información adquirida mediante herramientas digitales como bibliotecas virtuales, documentales, foros online, correos electrónicos, redes sociales, entre otros.
- Finalmente es necesario señalar que una de las principales limitaciones del estudio corresponde a que la plataforma se aplicó por un período muy corto de tiempo, aspecto que dificultó la obtención de datos en un período más largo, permitiendo comprender las destrezas que los estudiantes desarrollaron a nivel cognitivo a partir de la aplicación de las tecnologías de comunicación e información, en este caso la Plataforma MOODLE.

BIBLIOGRAFÍA

- Ávila, J., Cardenas, S., Díaz, S., & Munera, A. (2012). *La educación virtual como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la institución educativa Liceo Politecnico del Sinu* . Córdoba, Colombia: Universidad de Cartagena.
- Baños, J. (2007). *La Plataforma Educativa Moodle. Creación de Aulas Virtuales*. Recuperado el 07 de noviembre de 2016, de Universidad de Buenos Aires: http://www.fvet.uba.ar/postgrado/Moodle18_Manual_Prof_1.pdf
- Baños, J. (2010). *La Plataforma Educativa Moodle. Creación de Aulas Virtuales*. Recuperado el 07 de noviembre de 2016, de Universidad de Buenos Aires: http://www.fvet.uba.ar/postgrado/Moodle18_Manual_Prof_1.pdf
- Bravo, G., & Cáceres, M. (2009). *El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva comunicativa*. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de Universidad de Cienfuegos: <http://ricoei.org/deloslectores/1289Bravo.pdf>
- Cámara, M. (2006). *El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de Filosofía*. Bellaterra, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Castro, D., Fonseca, K., & Mesa, N. (2014). *Diseño e implementación de un sitio web y una plataforma virtual de aprendizaje como estrategia para promover el Programa de Licenciatura en Ciencias Sociales y Educación Ambiental de la Universidad de Cartagena*. Cartagena, Colombia: Universidad de Cartagena.
- Conde, J., & otros. (2016). *Manual Moodle 3.0 para el profesor*. Recuperado el 12 de septiembre de 2017, de Servicios Gate: http://serviciosgate.upm.es/docs/moodle/manual_moodle_3.0.pdf
- Cosano, F. (2012). *La plataforma de aprendizaje Moodle Social en el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior*. Recuperado el 26 de septiembre de 2017, de Universidad de Málaga: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2002365.pdf>

- Dávila, A. (2011). Filosofía educativa de las aulas virtuales: Caso MOODLE. *Revista Compendium*, 14(27), 97 - 105.
- Díaz, J. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Revista Enseñanza y aprendizaje N. 43* , 42 - 54.
- Díaz, S., Mendoza, V., & Porras, C. (2011). Una Guía para la elaboración de estudios de caso. *Libros Básicos en la Historia del Campo Iberoamericano de Estudios en Comunicación*(75), 1 - 25.
- Fernández, I. (2010). *Las Tics en el ámbito educativo*. Recuperado el 13 de diciembre de 2016, de http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf
- Gallego, J. (2009). Ambientes virtuales de aprendizaje AVA e investigación como proceso formativo. *Itinerario educativo*(54), 109 - 122.
- Garcés, H. (2000). *Investigación Científica*. Quito - Ecuador: Ediciones Abya - Yala.
- Garcés, H. (2000). *Investigación Científica*. Quito, Ecuador: Ediciones Abya Yala.
- García, R., García, V., & Liscano, M. (2017). Las nuevas reformas educativas en el Ecuador y su aplicación en educación especial. *Revista Ciencia e Investigación*, 2(5), 10 - 13.
- Granda, N. (2014). *Tecnologías de la información y comunicación (Tic) y educación en el siglo XXI: el caso de la Unidad Educativa del Milenio Bicentenario de Quitumbe, Quito-Ecuador*. Quito, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Grisales, C. (2013). *Implementación de la plataforma Moodle en la Institución Educativa Luis López de Mesa*. Recuperado el 01 de noviembre de 2016, de Universidad Nacional de Colombia: <http://www.bdigital.unal.edu.co/9511/1/4546632.2013.pdf>

- Guacho, F., & Guilcapi, D. (2015). *Análisis, diseño e implementación de aulas virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de inglés, español y kichwa para el tercer año de bachillerato del Instituto Superior Pedagógico Intercultural Bilingüe Jaime Roldos Aguilera*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Guevara, G. (2015). *Entornos virtuales aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Babahoyo*. Babahoyo, Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Jaramillo, A. (2012). *Ambientes virtuales en el proceso educativo*. Bogotá, Colombia : Universidad Nacional de Colombia.
- Jáuregui, A., & Quijano, D. (2011). *El uso de la plataforma moodle(c) en el fortalecimiento de la asignatura enseñanza del español como lengua extranjera en el pregrado licenciatura en Lenguas de la Universidad de la Salle*. Recuperado el 14 de diciembre de 2016, de Universidad de la Salle: <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/8076/T26.11%20J41u.pdf?sequence=1>
- Marqués, P. (2012). *Impacto de las Tic en la Educación: funciones y limitaciones*. Recuperado el 13 de diciembre de 2016, de Revista de investigación 3 Ciencias: <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Martínez, N., Galindo, R., & Galindo, L. (2013). Entornos virtuales de aprendizaje abiertos y su aporte a la educación. *XXI Encuentro Internacional de Educación a Distancia* (págs. 1 - 16). Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Meléndez, C. (2013). *Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la universidad: análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la Web 2.0*. Recuperado el 14 de diciembre de 2016, de Universidad Complutense de Madrid: <http://eprints.ucm.es/20466/1/T34367.pdf>

- Méndez, A., Rivas, A., & Del Toro, M. (2009). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. La Habana, Cuba: Editorial Universitaria.
- Meneses, G. (2007). *El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico*. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de Universidad Rovira i Virgili: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf;jsessionid=FA6CCFE4D4DD7AA8A3F9774C75A08C65.tdx1?sequence=32>
- Ministerio de Educación. (2014). *Tecnología para la educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/tecnologia-para-la-educacion/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo General de Bachillerato*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Montalvo, J. (2014). *Diseño e implementación de un aula virtual para la materia de diseño y realización de servicios de presentación en entornos gráficos para los estudiantes de tercer año de Bachillerato en aplicaciones informáticas del Instituto Tecnológico Benito Juárez*. Quito, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Morales, C. (2012). *El uso de la plataforma moodle con los recursos de la web 2.0 y su relación con las habilidades del pensamiento crítico en el sector de Historia, Geografía y Ciencias Sociales*. Santiago, Chile: Universidad de Chile.
- Morales, O. (2010). *Fundamentos de la investigación documental y la monografía*. Recuperado el 11 de abril de 2016, de Universidad Nacional: <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwj5toW5yIfMAhVMqh4KHUyPC0MQFggnMAI&url=http%3A%2F%2Ffiles.ecouna.webnode.es%2F200000023-2c4f02d476%2FFUNDAMENTOS%2520DE%2520INVESTIGACI%25C3%2592N%2520DOCUMENTAL.p>
- Moya, A. (26 de enero de 2010). *Recursos didácticos en la enseñanza*. Obtenido de Central Sindical Independiente y de Funcionarios: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf

- Negrete, P. (2012). *TICS Y Educación*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador: http://www.puce.edu.ec/documentos/REPORTAJE_ONT_TIC_2012.pdf
- Nolasco, J. (2012). *Uso de recursos multimedia para potenciar el aprendizaje de los estudiantes del noveno grado de Electricidad en el Centro de Investigación e Innovación Educativas de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán*. Tegucigalpa, México: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Noroña, G. (2012). *Influencia de las estrategias TICS aplicadas por los docentes en el aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Municipal Sucre*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Ortíz, J. (2016). *Estrategias didácticas de refuerzo académico virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemáticas en estudiantes de primero de bachillerato*. Esmeraldas, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Ossa, F. (2016). Evaluación del desarrollo de competencias transversales y destrezas en el manejo del modelo e-learning en programas de pregrado en Latinoamérica. *Revista de Educación a Distancia*(49), 1 - 28.
- Pastor, A. (2015). *Actividades de Educación en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil: Proyectos Educativos de Ocio*. España: Ideaspropias Editorial.
- Peñaherrera, M. (2012). Uso de Tics en escuelas públicas del Ecuador: análisis, reflexiones y valoraciones. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(40), 1 - 16.
- Peralta, A., & Díaz, F. (2010). *Diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva constructivista*. Recuperado el 26 de septiembre de 2017, de Gabinete de Comunicación y Educación: http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/diseño_instruccional_de_ambientes_virtuales_de_aprendizaje_desde_una_perspectiva_constructivista.pdf

- Pérez, M. (2013). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: Espacio emergente para la acción educativa del Programa Universitario de Estudios Abiertos (PROUEA). *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7(1), 37 - 51.
- Poncela, R. (2013). *La interacción en los nuevos espacios virtuales de aprendizaje*. Andalucía, España: Universidad de Jaén.
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Recuperado el 13 de diciembre de 2016, de Institución Educativa SEK: [http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1417883264286_1406133957_69319/NATIVO S%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(Prensky\).pdf](http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1417883264286_1406133957_69319/NATIVO%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(Prensky).pdf)
- PUCE. (2010). *Normativa para la utilización del entorno virtual de aprendizaje Moodle como apoyo a los procesos de Enseñanza Aprendizaje presenciales en la PUCE*. Obtenido de PuceVirtual: <http://www.puce.edu.ec/portal/content/Normativa%20de%20uso%20de%20Plataforma%20Virtual/601;jsessionid=C7353C5F01F4C9B2139FAC0C322103C9.node0?link=oln30.redirect>
- Rabajoli, G. (2012). *Recursos digitales para el aprendizaje*. Recuperado el 14 de diciembre de 2016, de Webinar: <http://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20rabajoli%20Webinar2012.pdf>
- Reinoso, J. (2012). Aplicación de un ambiente virtual de aprendizaje orientado a la formación empresarial. *Estudios Gerenciales*, 28(122), 105 - 119.
- Rico, P., Santos, M., & Viaña, M. (2004). *Proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador*. La Habana - Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Rodríguez, A. (2010). *Estudio, desarrollo, evaluación e implementación del uso de plataformas virtuales en entornos educativos en bachillerato, ESO y programas específicos de atención a la diversidad: programas de diversificación curricular, Programa de Integración y Programa*. Recuperado el 14 de diciembre de 2016, de Universidad Autónoma de Madrid:

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/5040/32340_rodriguez_monzon_ana.pdf?sequence=1

- Ros, I. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. *Revista de Didáctica*(2), 1 - 12.
- Saavedra, A. (2011). *Diseño e implementación de ambientes virtuales de aprendizaje a través de la construcción de un curso virtual en la asignatura de Química para estudiantes de grado 11 de la institución educativa José Asunción Silva Municipio de Palmira*. Palmira, Colombia: Universidad Nacional de Colombia .
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1 - 16. Obtenido de <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>
- Salinas, M. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Recuperado el 19 de septiembre de 2017, de Pontificia Universidad Católica Argentina: http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf
- Scoggin, J., Wills, N., & Zambrano, D. (2013). *Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación. Programa de Formación Continua del Magisterio Fiscal* . Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2014). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito, Ecuador: Senplades.
- ULEAM. (2014). *Compendio de las Tendencias actuales de la Educación Superior*. Manta, Ecuador: Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Valverde, A., Covadonga, M., García, E., & Romero, S. (2004). Innovación en la orientación universitaria: la mentoría como respuesta. *Contextos Educativos*, 87 - 112.

- Vintimilla, E. (2015). *Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de Educación Básica Superior y bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Mensajeros de la Paz*. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca. Obtenido de Tesis de grado previa a la obtención de Ingeniero de Sistemas.
- Yin, R. (2003). *Investigación de estudios de caso*. México: Editorial SAGE.
- Zuñiga, K. (2012). *Proceso de integración de recursos educativos abiertos (REA) en ambientes de aprendizaje de formación técnica profesional en computación*. Recuperado el 14 de diciembre de 2016, de <http://catedra.ruv.itesm.mx/bitstream/987654321/569/3/Zuniga%20tesis.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Formato de encuesta aplicada a estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”.

**ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIAIS
INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA**

Instrucciones: esta encuesta tiene por objetivo implementar la plataforma MOODLE para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato de la institución educativa “Lev Vygotsky”, motivo por el que solicitamos marcar con una X la respuesta más acorde con su realidad, ya que la información obtenida será utilizada con fines académicos.

Ítems	Opciones			
	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
En la Institución Educativa				
01. Los maestros le brindan capacitación acerca del uso y ventajas que poseen las tecnologías de información y comunicación.				
02. Se utiliza la plataforma Moodle para brindar conocimientos dentro de alguna asignatura.				
En la asignatura de Ciencias Sociales el maestro utiliza:				
03. Utiliza distintas tecnologías de información y comunicación para transmitirle nuevos conocimientos de una manera didáctica.				
04. Tecnologías como correos electrónicos o redes sociales para comunicarse con usted dentro y fuera del aula escolar.				

05. La plataforma virtual para llevar a cabo evaluaciones dentro de la asignatura.				
06. Diferentes metodologías que facilitan el aprendizaje de los contenidos.				
En la asignatura de Ciencias Sociales se utilizan:				
07. Distintas tecnologías de información y comunicación.				
08. Herramientas como el internet para consultar información de manera virtual.				
09. Distintas tecnologías de información y comunicación para expresar sus conocimientos y emociones a través de videos, dibujos y escritos.				
Exponga:				
10. Una de las dificultades se relaciona con la metodología del maestro.				
11. Tiene interés en utilizar una plataforma digital para fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.				

¡Gracias por tu colaboración!

Anexo 2. Entrevista aplicada al director/a de la institución educativa “Lev Vygotsky.

01. ¿En la institución educativa se utilizan tecnologías de información y comunicación? ¿Cuál es su principal uso?

Dentro de nuestra institución educativa se ha buscado que las Tics formen parte de las actividades que nuestros docentes desarrollan en el aula, principalmente con el objetivo de que las clases se tornen más dinámicas.

02. ¿Los docentes han recibido capacitaciones acerca de la importancia y las principales ventajas del uso de tecnologías de información y comunicación dentro del proceso de aprendizaje? ¿Por qué?

Si, algunas veces porque como principal ventaja, las Tics permiten que los alumnos se apropien de los conocimientos de forma más significativa, ya que se pretende que los estudiantes desarrollen habilidades investigativas al hacer uso de buscadores, inclusive redes sociales que les permita encontrar información que profundice los temas tratados.

03. ¿En la institución se han utilizado plataformas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus estudiantes? ¿Si las han utilizado, cuál plataforma se ha seleccionado y por qué?

Si se ha utilizado una plataforma institucional pero solo es de información y para las calificaciones.

04. ¿De qué manera las tecnologías de información y comunicación forman parte de las estrategias metodológicas utilizadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la institución educativa?

Principalmente se utiliza herramientas conocidas como YouTube, correos y redes sociales con el fin de desarrollar el pensamiento crítico de nuestros alumnos.

05. ¿Cuáles son las principales dificultades que se generan en torno al proceso de enseñanza - aprendizaje entre docentes y estudiantes?

Una de las principales dificultades que se presenta es la disminución de la carga horaria, que ha desencadenado la reducción de los contenidos impartidos y la profundización de los mismos, es decir, no hay una retroalimentación maestro-alumno adecuada

06. ¿Estaría interesado en que en la institución educativa se aplique una plataforma digital con el objetivo de fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Por supuesto que sí, pues para nosotros como institución educativa es importante innovar y permitir a nuestros estudiantes apropiarse de la manera más significativa los conocimientos impartidos.

Anexo 3. Entrevista aplicada al docente de la asignatura de Ciencias Sociales.

01. ¿En la asignatura de Ciencias Sociales se utilizan tecnologías de información y comunicación? ¿Cuál es su principal uso?

No se utilizan y desconozco del uso de las mismas.

02. ¿Cuál es la importancia y las principales ventajas del uso de tecnologías de información y comunicación dentro del proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales?

Pienso que ayuda a los estudiantes a desarrollar destrezas y a reforzar el aprendizaje realizado en el aula. Entre las ventajas permiten desarrollar el aprendizaje colaborativo y dinamiza la enseñanza y aprendizaje.

03. ¿Conoce la plataforma MOODLE? Si la conoce ¿cuáles son las principales características, aplicaciones y actividades de la plataforma que pueden desarrollarse en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Sociales?

No la conozco.

04. ¿Cuáles son las estrategias metodológicas que desarrolla en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato?

Estrategias metodológicas basadas en la cooperación, interacción y participación permitiendo la construcción social del conocimiento,

05. ¿Cuáles son las principales dificultades generadas en torno al proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, en estudiantes de primero de bachillerato?

No poseemos recursos didácticos adecuados para los estudiantes. Los textos guías son muy extensos y aburridos.

06. ¿Estaría interesado en utilizar una plataforma digital y recibir capacitación sobre la misma con el objetivo de fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales? ¿Por qué?

Sí, porque quisiera incentivar a mis estudiantes a que adquieran el conocimiento de una forma dinámica y colaborativa.

Anexo 4. Tablas obtenidas de la tabulación de encuestas aplicadas a estudiantes.

Tabla 16. Capacitación acerca del uso y ventajas de las Tics

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	6,2
Casi siempre	27	40,0
A veces	38	53,8
Nunca	0	0,0
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 17. Uso de Moodle para brindar conocimientos dentro de la asignatura

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,0
Casi siempre	0	0,0
A veces	0	0,0
Nunca	70	100,0
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 18. Uso de Tics por parte de docentes en la asignatura de Ciencias Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	33,3
Casi siempre	0	0,0
A veces	1	33,3
Nunca	1	33,3
TOTAL	3	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 19. Uso de correos electrónicos y redes sociales en la asignatura de Ciencias Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	44,6
Casi siempre	24	35,4
A veces	14	20,0
Nunca	0	0,0
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 20. Uso de plataforma virtual dentro de la asignatura de Ciencias Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,0
Casi siempre	0	0,0
A veces	0	0,0
Nunca	70	100,0
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 21. Uso de diferentes metodologías en la asignatura de Ciencias Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	30,8
Casi siempre	39	55,4
A veces	10	13,8
Nunca	0	0,0
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 22. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	32,3
Casi siempre	27	36,9
A veces	17	24,6
Nunca	4	6,2
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 23. Uso de internet para consultar información dentro de la asignatura de Ciencias Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	41,5
Casi siempre	29	41,5
A veces	9	12,3
Nunca	3	4,6
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 24. Uso de Tics en la asignatura de Ciencias Sociales para expresar conocimientos y emociones

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	33,8
Casi siempre	24	33,8
A veces	17	24,6
Nunca	5	7,7
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 25. Dificultades asociadas a la metodología del maestro

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	4,6
Casi siempre	23	33,8
A veces	17	24,6
Nunca	26	36,9
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Tabla 26. Interés en utilizar plataforma digital en la asignatura de Ciencias Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	43,1
Casi siempre	21	30,8
A veces	15	21,5
Nunca	4	4,6
TOTAL	70	100

Elaborado por: la investigadora

Anexo 5. Instalación de Moodle

Un LMS ó Learning Management System, que traducido del inglés significa Sistema de Gestión de Aprendizaje, es una herramienta informática que permite la creación y gestión de contenidos enfocados al aprendizaje virtual, a través de diversas herramientas web, tales como el internet, navegadores web (tanto en dispositivos móviles como fijos), para lograr un aprendizaje óptimo y alta disponibilidad.

Las funcionalidades básicas de un LMS son definidas como:

- Herramientas para planificación: permiten identificar vacíos en las habilidades de manera individual y separada por tema o departamento
- Administración de Usuarios: registro tanto de estudiantes y docentes parametrizable donde se podrá añadir información adicional de cada miembro.
- Gestión de cursos y grupos: supone la creación y administración de cursos dentro del entorno virtual de aprendizaje (EVA).
- Herramientas de comunicación y evaluación: permiten, mediante metodologías evaluar el desempeño de estudiantes por materia, mediante cuestionarios, foros o talleres.

En la actualidad, dentro del mercado existe una gran cantidad de diversos LMS, tanto comerciales como gratuitos, prestando diversos servicios y funcionalidades.

Entre ellos se encuentran:





- Moodle.
- LAMS.
- BlackBoard.
- Dokeos.
- SAKAI.

De esta manera y para realizar la instalación de Moodle se debe tomar sus pre-requisitos para un correcto funcionamiento, tales como:

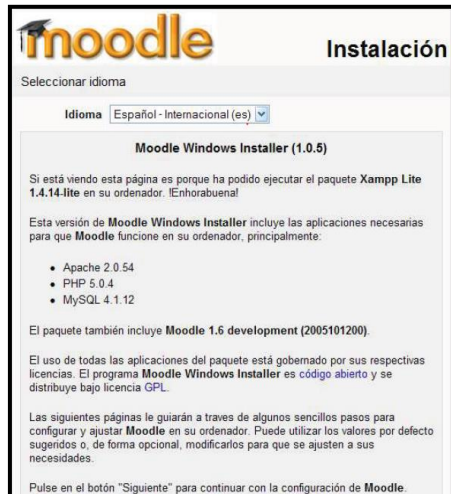
- Apache.
- PHP.
- MySQL (en caso de instalar manualmente).

Una vez revisadas las versiones instaladas y que sean las correctas, se descargará la aplicación disponible dentro del sitio web de Moodle (<http://download.moodle.org>) entre las cuales están:

- Versión de desarrollo (para su exploración).
- Última versión estable (para cursos).

Current stable builds			
Version	Information	.tgz	.zip
Moodle 2.3.1+ MOODLE_23_STABLE	This package is built every week with new fixes produced by our stable development process . It contains a number of fixes made since the 2.3.1 release and is usually a better choice for production than the actual 2.3.1 package below. <ul style="list-style-type: none">• Recent changes log• Upgrading notes• Requires: PHP 5.3.2, MySQL 5.1.33 or Postgres 8.3 or MSSQL 2005 or Oracle 10.2	 Download 27.2MB 423 today	 Download 34.23KB 1179 today
Moodle 2.3.1 MOODLE_231	This is the latest official update of Moodle 2.3. <ul style="list-style-type: none">• Release notes• Fixed issues• Upgrading notes• Requires: PHP 5.3.2, MySQL 5.1.33 or Postgres 8.3 or MSSQL 2005 or Oracle 10.2	 Download 27.16KB 111 today	 Download 34.13KB 249 today

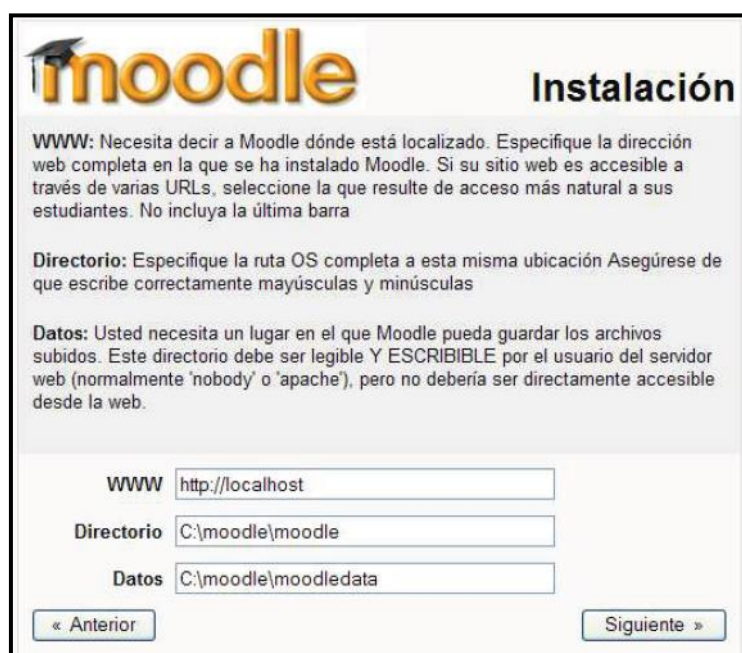
Una vez descargado el documento se lo subirá al servidor utilizado para ejecutarlo desde cualquier navegador web (de preferencia Mozilla Firefox).



Una vez seleccionado el idioma, se debe verificar que las versiones y requisitos necesarios para la posterior instalación se encuentren en orden.



Cuando todos los requisitos necesarios se encuentren en orden, se procederá a colocar la información necesaria para la instalación, tal como el dominio, directorio y datos.



Al dar clic en "Siguiete", se procederá a configurar los parámetros de la base de datos, como nombre de la base de datos, usuario y contraseña.

moodle **Instalación**

Ahora necesita configurar los ajustes de la base de datos donde se almacenarán la mayoría de los datos de Moodle. La base de datos será creada automáticamente por el instalador con los valores por defecto o los que especifique en los campos editables más abajo. Si la seguridad de su ordenador es importante debería definir una contraseña en el campo "Contraseña".

Tipo: el valor por defecto es "mysql"
Servidor: el valor por defecto es "localhost"
Nombre: nombre de la base de datos, e.g., moodle
Usuario: el valor por defecto es "root"
Contraseña: contraseña de la base de datos
Prefijo de tablas: prefijo opcional para todas las tablas

Tipo

Servidor

Base de datos

Usuario

Contraseña

Prefijo de tablas

Entonces al dar clic en “Siguiete” se confirmará la instalación de Moodle.

moodle **Instalación**

Configuración completa

config.php se ha creado con éxito

Una vez gestionada la configuración básica de Moodle, se deben aceptar los términos y condiciones para la instalación.

Licencia GPL
Página Principal » Licencia GPL

Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment

Copyright

Copyright (C) 2001-2004 Martin Dougiamas (<http://dougiamas.com>)

Este programa es software gratuito; usted puede redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de GNU General Public License según la publicación de The Free Software Foundation; incluso la versión 2 o alguna posterior.

El programa se distribuye en la confianza de que resulte útil, pero SIN GARANTÍA ALGUNA; incluso la garantía implicada en DISTRIBUCIÓN MECANTIL o AJUSTE A UN PROPÓSITO PARTICULAR. Vea la Licencia Pública General GNU para más detalles:

<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>

¿Ha leído y comprendido los términos y condiciones?

Sí No

Ahora Moodle procederá a configurar la base de datos para su funcionamiento.

```
(mysql): INSERT INTO mdl_log_display VALUES ('message', 'add contact', 'user', 'CONCAT(firstname,"
",lastname)')
Éxito
```

```
(mysql): INSERT INTO mdl_log_display VALUES ('message', 'remove contact', 'user', 'CONCAT(firstname,"
",lastname)')
Éxito
```

```
(mysql): INSERT INTO mdl_log_display VALUES ('message', 'block contact', 'user', 'CONCAT(firstname,"
",lastname)')
Éxito
```

```
(mysql): INSERT INTO mdl_log_display VALUES ('message', 'unblock contact', 'user', 'CONCAT(firstname,"
",lastname)')
Éxito
```

La base de datos se ha actualizado satisfactoriamente

La configuración de la base de datos de Moodle continuará sus operaciones.

Configurando la base de datos

[Página Principal](#) » Configurando la base de datos

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_config` ( `id` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment, `name` varchar(255) NOT NULL default "", `value` text NOT NULL default "", PRIMARY KEY (`id`), UNIQUE KEY `name` (`name`)) TYPE=MyISAM COMMENT='Moodle configuration variables'
```

Éxito

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_config_plugins` ( `id` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment, `plugin` varchar(100) NOT NULL default 'core', `name` varchar(100) NOT NULL default "", `value` text NOT NULL default "", PRIMARY KEY (`id`), UNIQUE KEY `plugin_name` (`plugin`, `name`)) TYPE=MyISAM COMMENT='Moodle modules and plugins configuration variables'
```

Éxito

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_course` ( `id` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment, `category` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `sortorder` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `password` varchar(50) NOT NULL default "", `fullname` varchar(254) NOT NULL default "", `shortname` varchar(15) NOT NULL default "", `idnumber` varchar(100) NOT NULL default "", `summary` text NOT NULL, `format` varchar(10) NOT NULL default 'topics', `showgrades` smallint(2) unsigned NOT NULL default '1', `modinfo` longtext NOT NULL, `newsitems` smallint(5) unsigned NOT NULL default '1', `teacher` varchar(100) NOT NULL default 'Teacher', `teachers` varchar(100) NOT NULL default 'Teachers', `student` varchar(100) NOT NULL default 'Student', `students` varchar(100) NOT NULL default 'Students', `guest` tinyint(2) unsigned NOT NULL default '0', `startdate` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `enrolperiod` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `numsections` smallint(5) unsigned NOT NULL default '1', `marker` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `maxbytes` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `showreports` int(4) unsigned NOT NULL default '0', `visible` int(1) unsigned NOT NULL default '1', `hiddensections` int(2) unsigned NOT NULL default '0', `groupmode` int(4)
```

Una vez configurada la base de datos se mostrará la versión instalada, así como un informe del mismo.

Administración

[Página Principal](#) » Versión

Moodle 1.6 development (2005101200)

Continuar

Información de la versión
[Página Principal](#) » [Información de la versión](#)

Moodle 1.6 development

[Continuar](#)

Latest Release notes

Moodle 1.5.3 (11th November, 2005)

(Because this release contains important security fixes, we highly advise that sites using any previous version of Moodle upgrade to this version as soon as possible.)

A few new things

- o We now have SCORM 1.3 (SCORM 2004) support!
- o A new Single-Sign-On API is available

Various fixes

General

- o Contains warnings when Moodle is used on an PHP configuration known to be insecure
- o Contains fixes for some recently reported security problems (see security.moodle.org)
- o Backups now runs a lot faster medium/large installs. Many issues fixed in this area
- o Listing of directory sizes can be made *much* faster on Linux/Unix servers, thanks to a performance fix you can enable from Admin->Variables: "path_to_du"
- o We now log more meaningful IP addresses when the server or the clients are working behind a proxy

Al configurar las variables de Moodle, es recomendable hacerlo de la siguiente manera:

- Interface >lang> Español – Internacional (es).
- Interface >locale>esp.

Variables

En esta página puede especificar un número de variables de configuración que ayudan a Moodle a trabajar adecuadamente en su servidor. Que esto no le preocupe demasiado: los valores por defecto funcionarán bien y, en todo caso, siempre podrá volver a esta página y cambiar los ajustes.

[Interface](#) | [Seguridad](#) | [Sistema Operativo](#) | [Mantenimiento](#) | [Correo electrónico](#) | [Usuario](#) | [Permisos](#) | [Solicitudes de cursos](#) | [Miscelánea](#) | [Estadísticas](#)

[Guardar cambios](#)

Interface

lang:

Elija un idioma por defecto para el sitio completo. Los usuarios pueden más tarde elegir otra opción.

langmenu:

Decida si quiere o no mostrar el menú de idiomas de propósito general en la página de inicio, en la de acceso, etc. Esto no afecta a la posibilidad que los usuarios tienen de elegir su idioma preferido en su propio perfil.

langlist:

A continuación se instalarán todos los módulos de tablas necesarios y actualizará la base de datos.

Instalando el módulo de tablas

[Página Principal](#) » Instalando el módulo de tablas

assignment

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_assignment` ( `id` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment, `course` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `name` varchar(255) NOT NULL default "", `description` text NOT NULL, `format` tinyint(4) unsigned NOT NULL default '0', `assignmenttype` varchar(50) NOT NULL default "", `resubmit` tinyint(2) unsigned NOT NULL default '0', `preventlate` tinyint(2) unsigned NOT NULL default '0', `emailteachers` tinyint(2) unsigned NOT NULL default '0', `var1` int(10) default '0', `var2` int(10) default '0', `var3` int(10) default '0', `var4` int(10) default '0', `var5` int(10) default '0', `maxbytes` int(10) unsigned NOT NULL default '100000', `timedue` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `timeavailable` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `grade` int(10) NOT NULL default '0', `timemodified` int(10) unsigned NOT NULL default '0', PRIMARY KEY (`id`), KEY `course` (`course`)) COMMENT='Defines assignments'
```

Éxito

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_assignment_submissions` ( `id` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment, `assignment` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `userid` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `timecreated` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `timemodified` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `numfiles` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `data1` text NOT NULL, `data2` text NOT NULL, `grade` int(11) NOT NULL default '0', `comment` text NOT NULL, `format` tinyint(4) unsigned NOT NULL default '0', `teacher` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `timemarked` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `mailed` tinyint(1) unsigned NOT NULL default '0', PRIMARY KEY (`id`), KEY `assignment` (`assignment`), KEY `userid` (`userid`), KEY `mailed` (`mailed`), KEY `timemarked` (`timemarked`)) COMMENT='Info about submitted assignments'
```

Actualizando la base de datos

[Página Principal](#) » Actualizando la base de datos

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_backup_files` ( `backup_code` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `file_type` varchar(10) NOT NULL default "", `path` varchar(255) NOT NULL default "", `old_id` int(10) unsigned default NULL, `new_id` int(10) unsigned default NULL, PRIMARY KEY (`backup_code`, `file_type`, `path`)) TYPE=MyISAM COMMENT='To store and recode ids to user and course files.'
```

Éxito

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_backup_ids` ( `backup_code` int(12) unsigned NOT NULL default '0', `table_name` varchar(30) NOT NULL default "", `old_id` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `new_id` int(10) unsigned default NULL, `info` mediumtext, PRIMARY KEY (`backup_code`, `table_name`, `old_id`)) TYPE=MyISAM COMMENT='To store and convert ids in backup/restore'
```

Éxito

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_backup_config` ( `id` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment, `name` varchar(255) NOT NULL default "", `value` varchar(255) NOT NULL default "", PRIMARY KEY (`id`), UNIQUE KEY `name` (`name`)) TYPE=MyISAM COMMENT='To store backup configuration variables'
```

Éxito

```
(mysql): CREATE TABLE `mdl_backup_courses` ( `id` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment, `courseid` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `laststarttime` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `lastendtime` int(10) unsigned NOT NULL default '0', `laststatus` varchar(1) NOT NULL default '0', `nextstarttime` int(10)
```

Configurando tablas de bloque

[Página Principal](#) » Configurando tablas de bloque

activity_modules

Las tablas de Actividades han sido instaladas correctamente

admin

Las tablas de Administración han sido instaladas correctamente

calendar_month

Las tablas de Calendario han sido instaladas correctamente

calendar_upcoming

Las tablas de Eventos próximos han sido instaladas correctamente

Una vez que todo se ha instalado correctamente, será necesario configurar el sitio, donde se ingresarán datos como el nombre largo y nombre corto del sitio, entre otros, según sea requerido.









Configurar el sitio




Esta página le permite configurar la página principal y dar un nombre a su nuevo sitio. Puede volver más adelante y cambiar estos ajustes utilizando el enlace 'Ajustes del Sitio' en la página de inicio.

Nombre completo del sitio:

Nombre corto para el sitio (una palabra):

Descripción de la página principal:

Trebuchet 3 (12 pt) Normal **B** *I* U ~~S~~ x₂ x²        

Escriba cuidadosamente 
Sobre el editor 
HTML 

Además será requerido actualizar la información del perfil de administrador

Admin Usuario

[Perfil](#) [Editar información](#) [Mensajes del foro](#) [Informes de actividad](#)

En esta página debería configurar su cuenta de administrador principal -que le dará un control absoluto sobre el sitio-. Asegúrese de que usa un nombre de usuario y contraseña seguros, así como una dirección de correo electrónico válida. Más adelante podrá crear más cuentas de administrador.

Nombre de usuario:

Nueva contraseña: (Dejar en blanco para mantener la contraseña actual)

Nombre:

Apellido:

Dirección de correo:

Mostrar correo: ▼

Correo activado: ▼

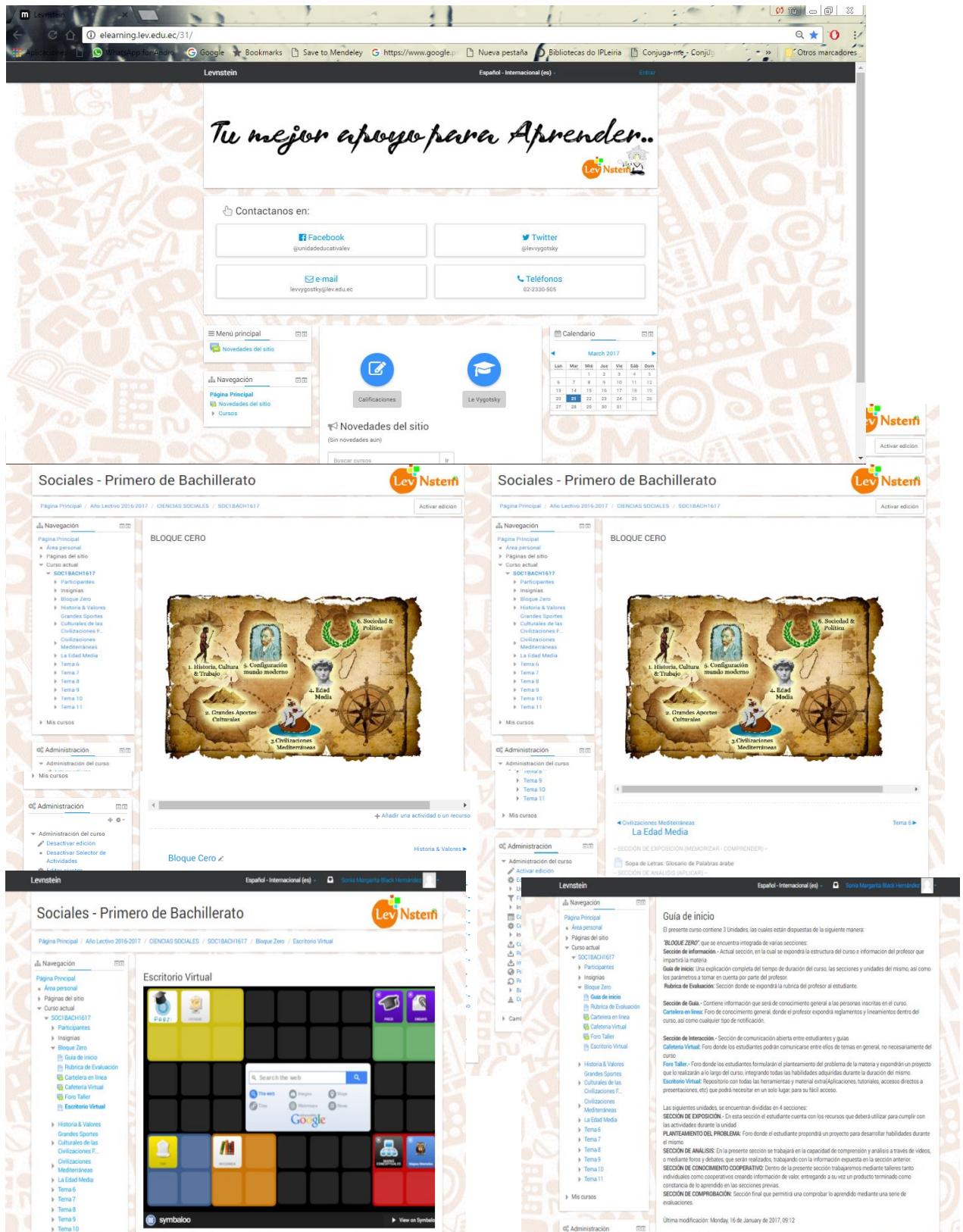
Formato de correo: ▼

Una vez ingresada toda esta información, la instalación habrá terminado.

Ahora el usuario administrador podrá crear las aulas virtuales según su conveniencia y las actividades, tal como se detallan a continuación.

Anexo 6. Actividades implementadas en la Plataforma

ACTIVIDADES



ACTIVIDAD 01

Levnstein Español - Internacional (es) Sonia Margarita Black Hernández

Sociales - Primero de Bachillerato

Página Principal / Año Lectivo 2016-2017 / CIENCIAS SOCIALES / SOC1BACH1617 / La Edad Media / Taller: Arte Edad Media

Navegación

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Curso actual
 - SOC1BACH1617
 - Participantes
 - Insignias
 - Bloque Zero
 - Historia & Valores
 - Grandes Sportes
 - Culturales de las Civilizaciones F...
 - Civilizaciones Mediterráneas
 - La Edad Media
 - Sopa de Letras: Glosario de Palabras árabe
 - Taller: Arte Edad Media
 - Actividad: Cambios Edad Media
 - Crucigrama Imperio Romano De Occidente Y Oriente
 - Actividad: Lenguas Románticas
 - Glosario
 - Tarea: Cristianismo

Taller: Arte Edad Media

Mediante un archivo de word adjuntar la siguiente tarea:

Observa la imagen, y describe lo que ves:

Menciona: elementos que se encuentren en la imagen

Identifica: que tipo de imagen estas observando

Imagina: que finalidad habrá tenido esta imagen

Finalmente plantea una hipótesis, sobre que tipo de ceremonia sería el homenaje.




Imagen 01: Alfonso X el Sabio y su corte

Sumario de calificaciones

Objetivo: Analizar los diferentes enfoques que se han vertido sobre el Medioevo debatiendo sobre hechos, cultos y acerca de los movimientos que llevaron a formularlos.

Participantes: 70 Estudiantes

Tiempo de Duración: 35 minutos

Trabaja con la imagen

Indicaciones:

Después de leer tu texto guía y analizar sobre el comienzo de la Edad Media (primer enfoque) debes:

Buscar, leer y comprender sobre las ceremonias Feudales que eran en que consistían que se utilizaban, y al final de tu investigación serás capaz de realizar esta actividad.

ACTIVIDAD 02

Levnstein Español - Internacional (es) Sonia Margarita Black Hernández

1

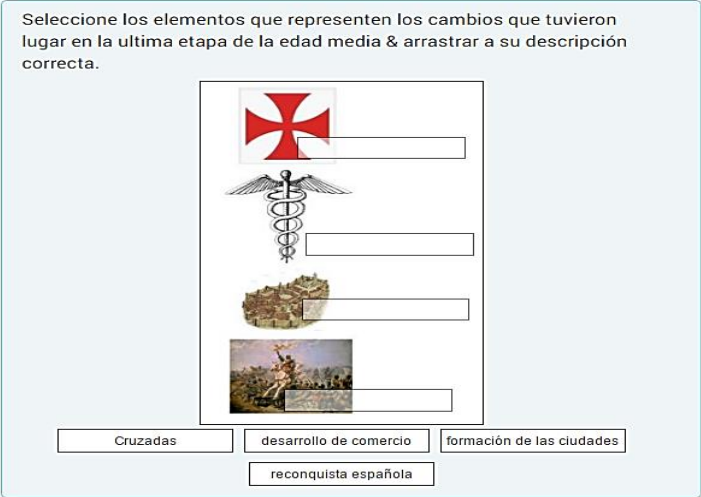
Terminar intento...

Comenzar una nueva previsualización

Pregunta 1
Sin responder aún
Puntúa como 1,00

Marcar pregunta
Editar pregunta

Seleccione los elementos que representen los cambios que tuvieron lugar en la última etapa de la edad media & arrastrar a su descripción correcta.



Cruzadas desarrollo de comercio formación de las ciudades reconquista española

Objetivo: Utilizar diversas fuentes y relativizar los diversos enfoques en relación con problemas determinados.

Participantes: 70 Estudiantes

Tiempo de Duración: 40 Minutos

Indicaciones:

En este contenido hemos abordado la existencia de diversos enfoques sobre un mismo tema.

Reflexiona sobre la importancia de analizar cualquier proceso histórico desde diversos enfoques.

Por medio del escritorio virtual refuerza tu conocimiento busca sobre la edad media sus enfoques, características y realiza la actividad

ACTIVIDAD 03

The screenshot displays a web application for a crossword puzzle activity. The interface is in Spanish and includes a navigation menu on the left, a main content area with a crossword grid, and a right sidebar with a navigation tree. The crossword grid is titled "Glosario imperio romano de occ" and has a "Comenzar" button. The right sidebar shows a score of 100 points and a timer of 00:46. A quote is visible on the right: "La seguridad de este ambiente atrajo a los campesinos que se convirtieron en colonos de los grandes terratenientes y luego en siervos y vasallos".

Objetivo: Determina las causas y consecuencias de la decadencia y la caída del Imperio Romano.

Participantes: 70 Estudiantes

Tiempo de Duración: 50 minutos

Indicaciones:

Desarrolla el crucigrama sobre las causas de la caída del Imperio Romano, distinguiendo:

- Causas políticas.
- Causas económicas.
- Causas sociales.

ACTIVIDAD 04

Levnstein Español - Internacional (es) Sonia Margarita Black Hernández

Sociales - Primero de Bachillerato

Página Principal / Año Lectivo 2016-2017 / CIENCIAS SOCIALES / SOC1BACH1617 / La Edad Media / Actividad: Lenguas Románticas / Vista previa

Pregunta 1
Sin responder aún
Puntúa como 5,00
Marcar pregunta
Editar pregunta

Ubicar en el mapa las lenguas románticas de acuerdo al lugar donde pertenecen

Castellano Gallego Catalán Portugués Francés Provenzal
Corso Italiano Sardo Rumano

Terminar intento...

Objetivo: Caracterizar y diferenciar el Imperio Romano de Occidente del Imperio Romano de Oriente en el arte y la cultura.

Participantes: 70 Estudiantes

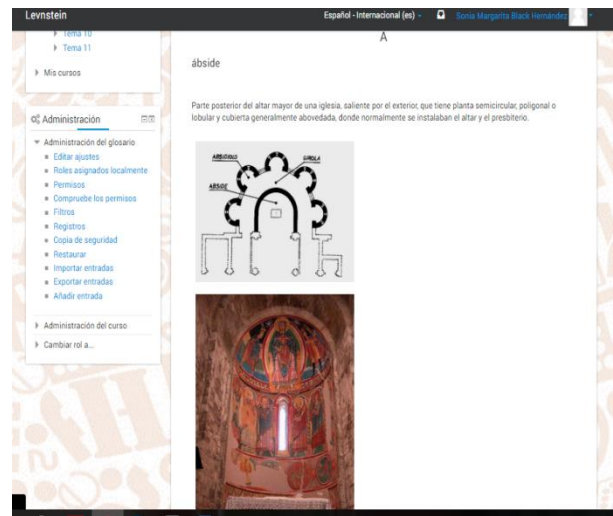
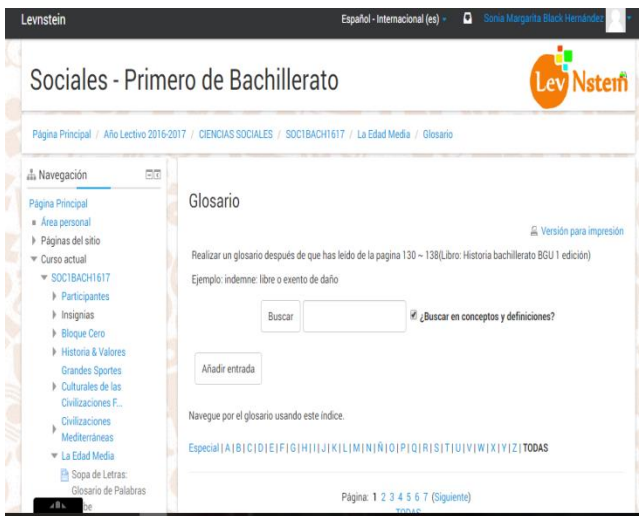
Tiempo de Duración: 45 minutos

Indicaciones:

A comienzos del imperio, el mundo mediterráneo todavía ofrecía una variedad idiomática, casi tan vasta como su variedad étnica. No obstante, el latín se convirtió en el idioma oficial de la administración, del ejército y del comercio. Diversas lenguas habladas en la actualidad derivan del latín, son las llamadas lenguas romance.

Ubica, arrastra y coloca en el mapa las lenguas romance según el país donde pertenecen.

ACTIVIDAD 05



Objetivo: Permitir la experimentación de una herramienta colaborativa que ayuda al desarrollo de los alumnos en el proceso de enseñanza - aprendizaje y como referencia de consulta.

Participantes: 70 Estudiantes

Tiempo de Duración: Una semana

Glosario Colaborativo

Indicaciones:

Los alumnos serán los responsables de ir construyendo este glosario a medida que encuentran términos desconocidos.

Un glosario colaborativo puede servir de foco para la colaboración de los alumnos. En este curso este presentará las definiciones de conceptos centrales claves aportados del curso, se debe utilizar imágenes, como si fuera un diccionario ilustrado, para dar más fuerza al contenido.

Se valorará las aportaciones que se hagan. (Número de aportaciones.)

ACTIVIDAD 06

The screenshot shows a Moodle course page for 'Sociales - Primero de Bachillerato'. The page title is 'Sociales - Primero de Bachillerato' and the course code is 'SOC1BACH1617'. The task is titled 'Tarea: Cristianismo' and the instruction is 'Realizar un organizador Gráfico en Prezi sobre el cristianismo y adjuntar el Link(Hipervínculo) del mismo'. The 'Sumario de calificaciones' table shows 70 participants, 0 sent, and 0 pending for grading. There are buttons for 'Ver/Calificar todas las entregas' and 'Calificación'.

Sumario de calificaciones	
Participantes	70
Enviados	0
Pendientes por calificar	0

Objetivo: Analizar y relacionar los procesos de expansión del Cristianismo, la influencia y los cambios que introdujo en la vida cotidiana.

Participantes: 70 Estudiantes

Tiempo de Duración: 1h 20 minutos (dos horas clase)

Indicaciones:

Investiga, lee otras fuentes de información a parte de tu texto guía, y analiza el proceso de expansión del Cristianismo, los cambios en la vida cotidiana que propició esta religión, y el papel e influencia del Tribunal de la Inquisición para que puedas realizar el organizador gráfico en Prezi.

ACTIVIDAD 07

Sociales - Primero de Bachillerato

Lev Nsterm

Página Principal / Año Lectivo 2016-2017 / CIENCIAS SOCIALES / SOC1BACH1617 / La Edad Media / Actividad: Expansión del Islam

Navegación

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Curso actual
 - SOC1BACH1617
 - Participantes
 - Insignias
 - Bloque Cero
 - Historia & Valores
 - Grandes Sportes
 - Culturales de las

Actividad: Expansión del Islam

Método de calificación: Calificación más alta

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado
Vista previa	En curso

Continuar la previsualización anterior

Español - Internacional (es) Sonia Margarita Black Hernández

Pregunta 1
Sin responder aún
Puntúa como 5,00
Marcar pregunta
Editar pregunta

Arrastrar de acuerdo a lo que corresponda en la imagen

Califato Abasí (750 - 1258) Califato Omeya (661 - 750)
Califato Ortodoxo (632 - 661)

Objetivo: Sintetizar la Expansión del Islam entre los siglos VII y VIII desde la península Ibérica en Occidente hasta la India en el Norte.

Participantes: 70 Estudiantes

Tiempo de Duración: 40 minutos

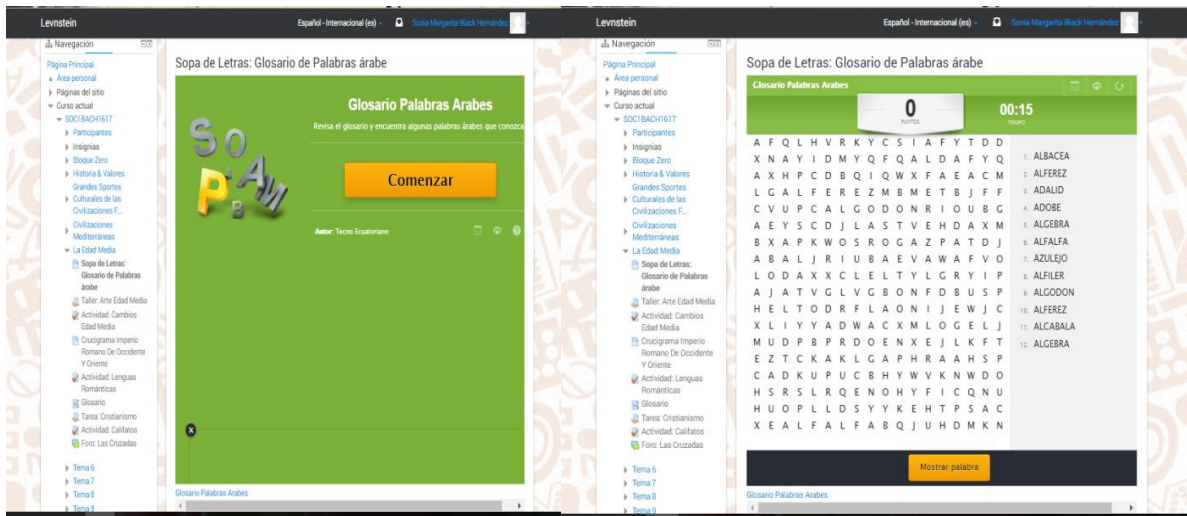
Indicaciones:

Determina los principios fundamentales del Islam y su proceso de expansión.

Lee tu texto guía junto con tu maestro.

Comenta con tus compañeros cuales fueron las etapas de expansión del islamismo y resuelva la actividad.

ACTIVIDAD 08



Objetivo: Conocer palabras castellanas de origen árabe y su significado.

Participantes: 70 Estudiantes

Tiempo de Duración: 30 minutos

Indicaciones:

Revisa el cuadro de algunas palabras castellanas de tu texto guía.

Encuentra algunas palabras en la actividad de la sopa de letras y busca el significado de las que no conozcas.

ACTIVIDAD 09



Objetivo: Reconocer las motivaciones económicas de las cruzadas en la Edad Media en el contexto de las luchas religiosas.

Participantes: 70 Estudiantes

Tiempo de Duración: Una semana

Indicaciones: El Foro permite a estudiantes y profesores intercambiar ideas al publicar comentarios como parte de un 'hilo' de una discusión, contribuyendo significativamente a una comunicación exitosa y una construcción de la comunidad en un ambiente en línea.

Constará de:

Apertura del foro: El primer mensaje que se dispondrá en el foro es para los estudiantes dónde se indica como participar, tema del foro, la cantidad y calidad de participaciones que se deben hacer, fecha límite para participar y el valor del foro dentro del curso.

Desarrollo - Realimentación: La moderación es indispensable para el buen desarrollo del foro. El docente debe estar pendiente de las participaciones que se están publicando, rescatando aquellas que son relevantes para la discusión, estar atentos a las inquietudes que no se han resuelto y las resueltas entre las participaciones de los estudiantes, esto último es importante porque puede ser que los aportes no sean la respuesta a las preguntas que se plantea el foro, sino una pregunta que surgió de la discusión. Estar enterado del hilo de la discusión es muy importante para las participaciones acertadas del docente

Cierre.- La última participación del foro, donde el docente hace una síntesis que recoge y destaca lo sustancial de las participaciones a la luz de los objetivos propuestos, es importante dejar claro que después de cerrar el foro no se realizan más participaciones, por lo tanto si el foro es calificable después del cierre no se calificarán las participaciones.