



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN

ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

DISEÑO INSTRUCCIONAL EN MOODLE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA PARA ESTUDIANTES ADULTOS CON REZAGO EDUCATIVO DE 3RO BGU DE LA CONVOCATORIA NRO. 10 DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EDUCACIÓN VIRTUAL A DISTANCIA.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autora:

Montenegro Cucas Adriana Virginia

Tutora:

MSc. Lizbeth V. Fernández Garin

QUITO – ECUADOR

2023

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Montenegro Cucas Adriana Virginia, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **“DISEÑO INSTRUCCIONAL EN MOODLE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA PARA ESTUDIANTES ADULTOS CON REZAGO EDUCATIVO DE 3RO BGRU DE LA CONVOCATORIA NRO. 10 DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EDUCACIÓN VIRTUAL A DISTANCIA”**, como requisito para optar al grado de **Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales** y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 29 días del mes de Septiembre de 2023, firmo conforme:

Montenegro Cucas Adriana Virginia

Firma: 

C.C.: 0401645635

Pichincha, Quito, Calderón, Hoyacoto.

adrimontenegro2018@gmail.com

0979828031


APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “DISEÑO INSTRUCCIONAL EN MOODLE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA PARA ESTUDIANTES ADULTOS CON REZAGO EDUCATIVO DE 3RO BGRU DE LA CONVOCATORIA NRO. 10 DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EDUCACIÓN VIRTUAL A DISTANCIA” presentado por MONTENEGRO CUCAS ADRIANA VIRGINIA para optar por el Título EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES.

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 29 de septiembre, 2023.



Dra. Lizbeth V. Fernández Garín MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 29 septiembre del 2023

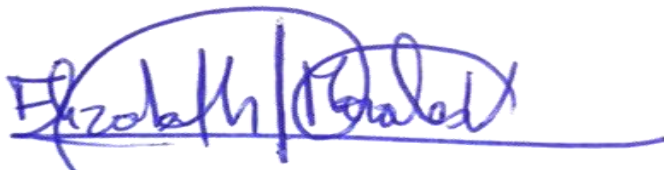


Montenegro Cucas Adriana Virginia
C.I. 0401645635

APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

El Trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “DISEÑO INSTRUCCIONAL EN MOODLE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA PARA ESTUDIANTES ADULTOS CON REZAGO EDUCATIVO DE 3RO BGRU DE LA CONVOCATORIA NRO. 10 DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EDUCACIÓN VIRTUAL A DISTANCIA”, previo a la obtención del Título de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 29 septiembre de 2023



Ph.D. Elizabeth Morales Urrutia
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



ARACELLY FERNANDA
NUÑEZ NARANJO

Ph.D. Nuñez Naranjo Aracelly Fernanda
VOCAL DE TRIBUNAL



MSc. Fernansez Garin Lizbeth Victoria
VOCAL DE TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón esta tesis a Dios, a mi esposo Vladimir y mi hijo Anthony quienes han sido mi impulso y motivación para alcanzar mi objetivo, los amo.

Adry

AGRADECIMIENTO

Esta tesis es el resultado de un largo trabajo y esfuerzo motivándome a ser mejor persona y sobre todo profesional. Mi gratitud a mi distinguida Universidad por proporcionarme la oportunidad de prepararme y a todas las personas que de una u otra manera aportaron en la realización de este proyecto.

Adry

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TEMA:	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
SUMMARY	xv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualiad.....	1
Planteamiento del Problema.....	4
Árbol de Problemas.....	6
Interrogantes de Investigación	8
Objetivos	8
Objetivo General	8
Objetivo Específicos:	9
CAPÍTULO I.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
Antecedentes Investigativos.....	10
Definición de Diseño instruccional:.....	12
Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	14
Modelo ADDIE.....	15
Análisis:	15
Diseño:	16
Procesos de enseñanza – aprendizaje.....	17
Desarrollo:.....	17

Implementación.....	18
Evaluación.....	19
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	20
Educación extraordinaria para personas con escolaridad inconclusa	21
Las Tic en la Educación	21
Lineamientos curriculares	22
Importancia de la asignatura de Historia.....	23
Objetivo de enseñar Historia.....	24
Metodología empleada en los docentes de historia en bachillerato	25
CAPÍTULO II	26
DISEÑO METODOLÓGICO	26
Enfoque de la Investigación	26
Paradigmas y tipo de investigación.....	26
Operacionalización de Variables.....	29
Variable Independiente:	29
Operacionalización de Variables.....	30
Variable dependiente:.....	30
Técnicas, instrumentos, validez, confiabilidad y procedimiento	32
Encuesta	32
Entrevista.....	33
Grupo focal.....	33
Tipo o Nivel de Investigación.....	34
Exploratorio.....	34
Descriptivo	34
Correlacional	35
De Campo	35
Plan para la recolección de la información	35
Procesamiento de la Investigación	36
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	37
Cuadro N.º 6.....	37
Análisis e interpretación.....	37

Análisis e interpretación.....	40
Análisis e interpretación.....	44
Opiniones Entrevista.....	44
Opiniones Grupo Focal.....	44
CAPÍTULO III	46
PRODUCTO	46
Nombre de la propuesta.....	46
Guía instruccional en la plataforma Moodle en la asignatura de Historia para los estudiantes de 3ro BGU convocatoria N° 10 de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia.....	46
Definición del tipo de producto.....	46
Modelos de diseño instruccional.....	47
Modelo ADDIE.....	47
Objetivo General.....	48
Objetivos Específicos.....	48
Estructura de la Propuesta.....	49
Método.....	50
Análisis.....	50
Desarrollo:.....	50
Diseño:.....	51
Desarrollo:.....	52
Implementación:.....	53
Evaluación:.....	58
Valoración de la propuesta.....	59
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
Conclusiones.....	60
Recomendaciones.....	61
BIBLIOGRAFÍA	62
ANEXOS	64

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1: Población	28
Cuadro N°2: Muestra	28
Cuadro No. 3: Diseño Instruccional en Moodle.....	29
Cuadro No. 4: De la Asignatura de Historia para estudiantes adultos con rezago educativo de 3ro BGU.....	30
Cuadro N°5 Plan de recolección	35
Cuadro N.º 6. Herramientas de Moodle	37
Cuadro N° 7: Uso de Moodle.....	37
Cuadro N.º 8. Herramientas digitales.....	38
Cuadro N° 9: Capacitación de Moodle a estudiantes.....	39
Cuadro N.º 10: Instructivo de Moodle para Historia	40
Cuadro N.º 11. Clases de Historia.....	40
Cuadro N° 12:	41
Cuadro N.º 13. Nueva Técnica de aprendizaje.....	42
Cuadro N° 14: guía dentro de Moodle	42
Cuadro N.º 15: Evaluación en Moodle para Historia.....	43
Imagen N°2: Página principal del área de sociales	53
Imagen N°3: Pestaña guía instruccional Moodle de Historia	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N.º 7. Herramientas digitales	65
Gráfico N.º 8. Capacitación de Moodle a estudiantes.....	66
Gráfico N.º9: Instructivo de Moodle para Historia.....	66

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N°1: Fases del modelo ADDIE	47
Imagen N°4: Unidades dentro de la Guía instruccional de Moodle	54
Imagen N°5: Actividades en Quizizz.....	55
Imagen N°6: Socialización Guía Instruccional.....	56
Imagen N°7: Actividades de Tag	56
Imagen N° 8: Actividad interactiva unidad 1.....	57
Imagen N°9: Actividad interactiva	57
Imagen N°10: Actividad interactiva	58
Imagen N° 11: Preguntas arrastre de palabras	59

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: DISEÑO INSTRUCCIONAL EN MOODLE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA PARA ESTUDIANTES ADULTOS CON REZAGO EDUCATIVO DE 3RO BGRU DE LA CONVOCATORIA NRO. 10 DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EDUCACIÓN VIRTUAL A DISTANCIA

AUTORA: Adriana Virginia Montenegro Cucas

TUTORA: Dra. Lizbeth V. Fernández Garin MSc.

RESUMEN EJECUTIVO

Esta propuesta está encaminada a la creación de un diseño instruccional para la asignatura de Historia de Tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia, el mismo ha sido desarrollado para ayudar, motivar e impulsar a los estudiantes jóvenes y adultos de la 10ma convocatoria con escolaridad inconclusa, quienes se esfuerzan cada día por concluir su bachillerato. En la investigación se plantea un enfoque cualitativo mismo que permite analizar la información encontrada, usando distintas técnicas de recolección de datos. Es importante mencionar que los métodos planteados dentro de la investigación son varios tales como descriptiva, correlacional y la de campo. Cabe mencionar que se desarrolla una encuesta dirigida a los estudiantes de 3ro de BGRU de manera anónima, la información de dicha encuesta nos ayudará a encontrar datos importantes para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Historia. Los resultados de dicha encuesta a evidenciando la monotonía y falta de uso adecuado de las distintas herramientas proporcionadas por la plataforma y los docentes de la materia, por lo que no existe un diseño instruccional; El diseño mas acorde para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje es el ADDIE, mismo que se ha investigado y desarrollado en cada una de sus etapas, dando a conocer distintas necesidades pedagógicas y metodológicas existentes en los estudiantes y la asignatura. Se propone que en la plataforma Moodle que usa la Institución educativa se añada una pestaña en la presentación principal del área de Sociales donde contenga una guía interactiva de Historia, llamativa y fácil de usar. Y se espera que la utilización de esta guía virtual instruccional por parte de los estudiantes les conlleve a un mejor entendimiento y manejo de las herramientas y contenidos proporcionadas por la plataforma, promoviendo y facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

DESCRIPTORES: ADDIE, aprendizaje, diseño, enseñanza, guía, Moodle.

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

THEME: INSTRUCTIONAL DESIGN IN MOODLE OF THE HISTORY SUBJECT FOR ADULT STUDENTS WITH EDUCATIONAL BACKGROUND OF 3RD BGU OF CALL NO. 10 OF THE JUAN MONTALVO EDUCATIONAL UNIT VIRTUAL DISTANCE EDUCATION

AUTHOR: Adriana Virginia Montenegro Cucas

TUTOR: Dr. Lizbeth V. Fernández Garin MSc.

SUMMARY

This proposal is aimed at the creation of an instructional design for the subject of History in the third year of high school at the Juan Montalvo Educational Unit, virtual distance modality, it has been developed to help, motivate and encourage young and adult students of the 10th call with unfinished schooling, who strive every day to complete their high school degree. The research uses a qualitative approach that allows analyzing the information found, using different data collection techniques. It is important to mention that the methods proposed within the research are various such as descriptive, correlational and field. It is worth mentioning that a survey is developed for 3rd year BGU students anonymously. The information from said survey will help us find important data for the teaching-learning process of the subject of History. The results of this survey show the monotony and lack of adequate use of the different tools provided by the platform and the teachers of the subject, which is why there is no instructional design; The most appropriate design to improve the teaching-learning process is the ADDIE, which has been researched and developed in each of its stages, revealing different pedagogical and methodological needs that exist in the students and the subject. It is proposed that on the Moodle platform used by the Educational Institution, a tab be added to the main presentation of the Social area containing an interactive History guide, eye-catching and easy to use. And it is expected that the use of this virtual instructional guide by students will lead to a better understanding and management of the tools and content provided by the platform, promoting and facilitating the teaching-learning process.

KEYWORDS: ADDIE, learning, design, teaching, guide, Moodle.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio de la maestría en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, se encuentra ubicado en la línea de trabajo de investigación docencia en entornos digitales, debido que la situación de aprendizaje se centra en la integración de la tecnología con diversas herramientas y recursos, en la elaboración del diseño instruccional en Moodle de la asignatura de Historia para estudiantes adultos con rezago educativo de 3ro BGU de la convocatoria Nro. 10 de la Unidad Educativa Juan Montalvo educación virtual a distancia.

Importancia y actualiad

El sistema de educación en el Ecuador ha ido trascendiendo en beneficio a la sociedad, dando un gran paso de mucha importancia en la inclusión a todas las personas que por distintos motivos no pudieron continuar y concluir sus estudios secundarios y es así como la Unidad Educativa Juan Montalvo se ha convertido en una de las primeras Instituciones en el Ecuador que ha ofertado la modalidad virtual a distancia de manera gratuita.

En el mundo las Tecnologías de Comunicación (TIC) se han creado con el fin de acceder a distintas formas de enseñanza aprendizaje a todas las personas del mundo, entendiendo que se aumentó aún más con las migraciones que se han ido expandiendo por todo el mundo y de esta manera no abandonan sus estudios y mejoran su condición de vida. Berners-Lee creador de la Web (www) se imaginó y pensó en un mundo cercano sin límites donde la distancia no impida la interacción cercana a través de la web y así acceder al conocimiento universal. Así como manifiesta: “Todos tenemos la esperanza de que el mundo puede ser un lugar mejor donde vivir y la tecnología puede colaborar para que ello suceda” (González, 2016).

En América Latina existen distintas plataformas para el proceso enseñanza-aprendizaje, las mismas que han permitido el desarrollo de aulas en línea para el desarrollo del estudio académico, como por ejemplo Moodle, Zoom entre otras, cada

plataforma posee herramientas que ayudan a fomentar el conocimiento en la educación de manera más atractiva y dinámica promoviendo un ambiente agradable y obteniendo mejores resultados. Cabe recalcar que en América Latina presenta ciertos inconvenientes ya que todavía no se ha desarrollado una cultura de formación para el uso de dichas plataformas y su utilización correcta en las nuevas tecnologías.

En el Ecuador existe gran necesidad académica en el uso de las plataformas virtuales como Moodle ya que el sistema de educación ha ido evolucionando de acuerdo a las necesidades de los estudiantes de educación virtual a distancia, permitiendo dinamizar la comunicación no solo con las distintas asignaturas sino también con el uso de las TIC, es importante señalar que en Quito en la Unidad Educativa Juan Montalvo existe la necesidad de estructurar un nuevo diseño curricular donde permita organizar un plan de estudios mediante una estructuración para fomentar el estudio de una mejor manera, en los aspectos filosóficos, pedagógicos, educativos, sociales e incluso también tecnológicos que exige en la actualidad, sin embargo, al no estar alineada a los requerimientos educativos en los diferentes niveles y acorde a las exigencias de cada grupo en los diferentes sectores, hace que su efectividad no sea la más adecuada.

Es importante detallar que en el trayecto de formación Modalidad a Distancia Virtual se imparte 7 áreas de conocimiento como son: Matemática, Lenguaje, Física, Química, Biología, Historia y Emprendimiento, para lo cual se considera que es fundamental incrementar el plan de estudios que fortalezcan y despierten el interés y brinde mejores oportunidades profesionales y laborales.

Es importante señalar que las necesidades humanas han dado lugar a la creación de las Tecnologías de Aprendizaje de la Comunicación (TAC), ya que estas orientan a las (TIC) Tecnologías de la Información y Comunicación y así permite que todos tengan acceso al proceso educativo tecno-pedagógico como lo manifiesta (Gallegos 2018); es decir, se consideran ciertas estrategias para alcanzar objetivos del proceso enseñanza-aprendizaje y se puede hacer uso en la educación virtual.

Promoviendo al acceso de cambios y avances digitales que han ido mejorando y aportando a la educación con distintas herramientas, cada vez acercándose a la realidad de los distintos factores y actores sociales, el diseño curricular del 2016 se enfoca hacia las nuevas generaciones al mismo tiempo ya que debe realizar el seguimiento para su cumplimiento, mismas que han sido consideradas como base primordial en las instituciones educativas fiscales, fiscomisionales, municipales, particulares, entre otras a nivel nacional y en los diferentes niveles educativos.

En la presente investigación se busca mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 3ro BGU en la asignatura de Historia mediante la creación de un diseño instruccional donde se motive, fomente y mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera significativa con distintas estrategias, actividades y recursos, desarrollando de manera atractiva, dinámica y reflexiva la investigación y el desarrollo de los conocimientos, obtenido como resultado que los estudiantes no caigan en la monotonía.

La Asamblea Nacional aprobó el reglamento de la Ley Orgánica de la Educación Intercultural (LOEI) en el año 2015, misma que en el art. 23 señala que la educación escolarizada puede ser ordinaria o extraordinaria La ordinaria se refiere a los niveles de Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato [...], La extraordinaria se refiere a los mismos niveles cuando se atiende a personas con escolaridad inconclusa” (p.8), con la aprobación de este reglamento, el estado busca subsanar y atender al sector de la población que anteriormente abandonó sus estudios y en la actualidad su anhelo es retomarlos y culminar su bachillerato.

La modalidad de educación a distancia garantiza el derecho a la educación de calidad para el aprendizaje a lo largo de la vida, según lo dispuesto en la Constitución de la República del Ecuador (en adelante: Constitución, 2008), la Ley Orgánica de Educación Intercultural (en adelante: LOEI, 2021) y su Reglamento General (en adelante: RGLOEI,2021). El desarrollo de un diseño instruccional constituye un conjunto de orientaciones y acciones específicas para la implementación de los procesos educativos y la operativización de la modalidad a distancia.

La implementación de la educación virtual define los tipos de implementación del Modelo de Educación Formal a Distancia, y los procedimientos para su operativización. Este componente aborda las intencionalidades educativas para la provisión del servicio educativo a través de la modalidad a distancia. Se centra en los propósitos educativos, las orientaciones curriculares, el conjunto de estrategias de enseñanza, los parámetros de evaluación y la diversidad de recursos educativos pertinentes a esta modalidad.

Planteamiento del Problema

En el mundo se se ha visto que los diseños instruccionales no son considerados para el desarrollo de plataformas educativas ya que el servicio que ofrece esta herramienta en el desarrollo de procesos de enseñanza - aprendizaje no se lo conoce. Por ello, a través del Instituto Internacional de la UNESCO por medio del Plantiamiento de la Educación [IPE], recomienda que los docentes obtengan habilidades de aprendizaje e innovación del siglo XXI, lo que significa desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración, todo es el uso de medios digitales relacionados con la alfabetización, las habilidades, los conocimientos sociales y emocionales para la vida y la carrera. (Lion, 2019). Un maestro se desempeña de mejor manera en la construcción de los EVEA utilizando recursos y herramientas que mejoren los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

Se ha observado que los docentes no utilizan la tecnología de la información TIC en las clases de historia y estudios sociales para fortalecer el conocimiento de los estudiantes. Y menos el uso de recursos en un diseño instruccional en la educación virtual de aprendizajes que ayuden a fortalecer los contenidos de las guías curriculares de Historia en la Unidad Educativa Juan Montalvo en la modalidad virtual a distancia.

Actualmente, se encuentran en marcha proyectos de capacitación desarrollados por el Ministerio de Educación del Ecuador y la propuesta de categoría virtual los hacen posibles, fortaleciendo el desarrollo educativo inclusivo a través del aprendizaje autónomo de los estudiantes con el apoyo del docente. Los contenidos de aprendizaje

en un entorno virtual promueve y fortalece la continuidad de la educación de la enseñanza de ecuatorianos dentro y fuera del país, pese a que aún existen muchos retos requieren ser abordados desde los creadores de políticas públicas (Apolo et al., 2020).

Es por ello que este proyecto propone fundamentar la política educativa nacional dando a conocer Diseños Instruccionales que son la base para la planificación y creación de nuevos modelos de aprendizaje que contribuyan a al cumplimiento de normativas que el gobierno debe desarrollar en los procesos educativos para las diferentes modalidades presenciales, mixtas o virtuales,

De la población a investigar a 80 estudiantes de 1ro BGU y 3 docentes del área de sociales asignatura historia, se diagnostica el problema a través de encuestas y entrevistas para conocer qué tipo de metodologías usan en el proceso de enseñanza aprendizaje. Obteniendo como resultado, falta de un diseño instruccional en la plataforma Moodle por parte de los estudiantes y la implementación en la educación virtual, limitando a los mismo a que desarrollen destrezas y habilidades, provocando desinterés en la asignatura.

Motivos por los que nace la siguiente interrogante: ¿Falta un diseño Instruccional en Moodle de la Asignatura de Historia para estudiantes adultos con rezago educativo de 3ro BGU de la Convocatoria Nro. 10 de la Unidad Educativa Juan Montalvo Educación Virtual a distancia?

Árbol de Problemas

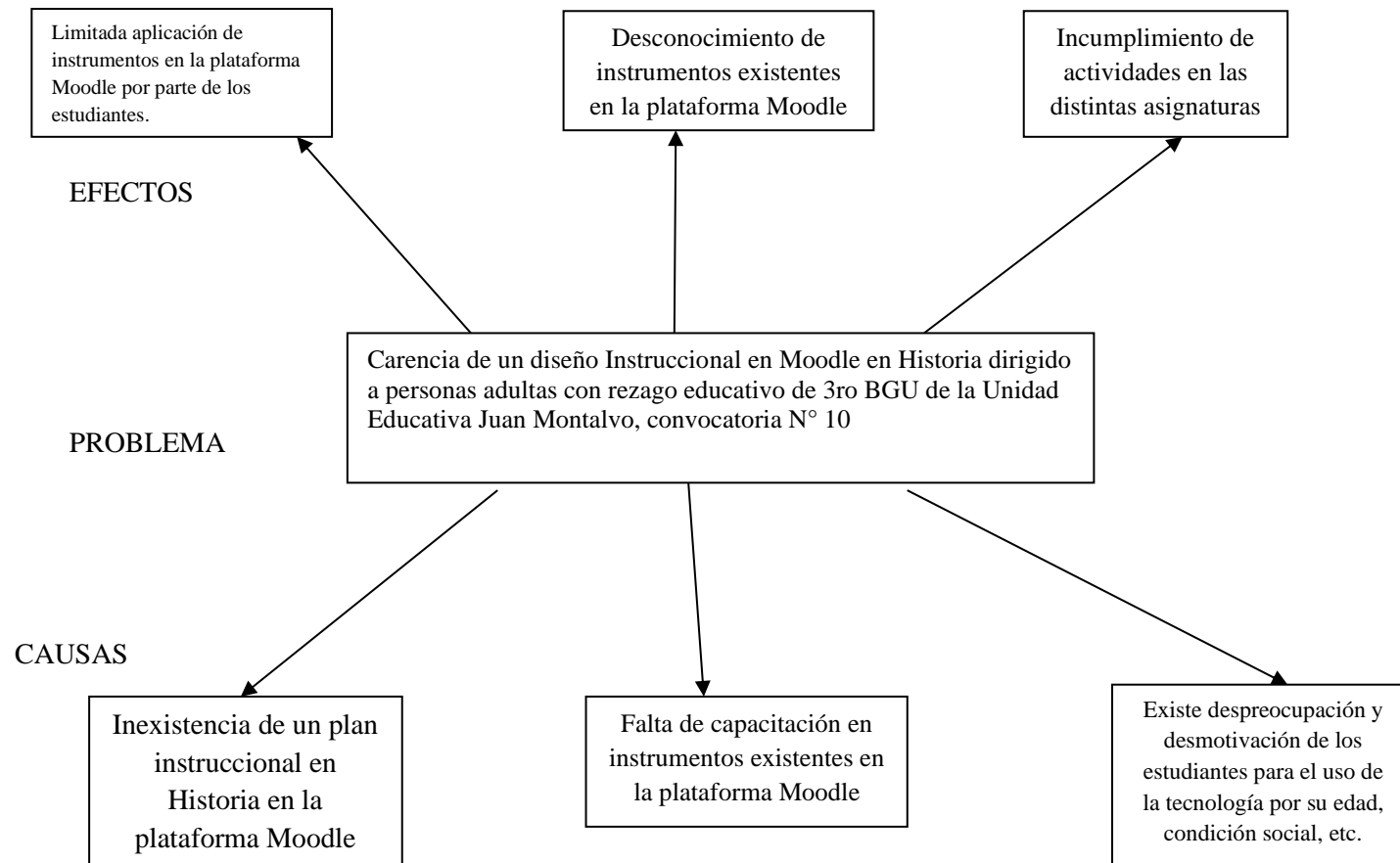


Gráfico N° 1: Relación Causa-Efecto
Elaborado por: Adriana Montenegro

La Inexistencia de un plan instruccional en Historia en la plataforma Moodle, limita la aplicación de instrumentos de la misma y así provoca que tanto los docentes como los estudiantes no le encuentren atractiva y dinámica la clase en la asignatura de Historia ya que se debe tomar en cuenta que la educación a distancia virtual es más flexible para los estudiantes, ya que la mayor parte trabajan con jornadas muy extendidas e incluso fuera de la ciudad en sectores rurales donde no existe una buena conectividad de internet y esto dificulta que exploten y aprovechen las herramientas existentes en la plataforma.

El desconocimiento de instrumentos existentes en la plataforma Moodle por parte de los estudiantes y esto dificulta ya que la plataforma no puede ser muy fácil para su uso, cabe recalcar que el desarrollo de enseñanza aprendizaje incluye a toda la comunidad educativa como son docentes, estudiantes y por supuesto autoridades. Ya que todos aportan para fortalecer la educación y motivar para que conozcan y apliquen sus conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje aplicando distintas herramientas y recursos acordes al currículo establecido por parte del Ministerio de Educación.

El incumplimiento de actividades en las distintas asignaturas son el reflejo de que los estudiantes presentan en algunos casos desinterés y la mayor parte porque su escolaridad inconclusa por distintas circunstancias, existe muchas falencias en el área tecnológica, dificultando su uso y aplicación para presentar sus tareas usando propios recursos de las TICS, más bien prefieren en su gran mayoría seguir con la educación tradicional de llenar cuadernos hechos a mano. Es necesario que constantemente el docente como el estudiante se actualice en el conocimiento, y de esta forma transmita contenidos que están acordes a la ciencia y la tecnología actual, pudiendo enseñar y utilizar esquemas conceptuales, cuadros sinópticos, diagramas, mentefactos, fichas, lecturas selectas y otras técnicas activas que permiten a los estudiantes participación, criterio y análisis de sus actividades, se utilice el Internet como medio de entonación para luego analizar el respectivo análisis, dando énfasis en aquellos contenidos que son el sustento a las demás asignaturas y cuyo desarrollo involucre el avance científico y tecnológico.

En los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Montalvo existe falta de un diseño instruccional acorde a la asignatura de historia ya que no poseen dentro de la plataforma de Moodle que se usa en la Unidad educativa, es por eso que los estudiantes presentan dificultad al desarrollar las unidades de aprendizaje, mismas que deben ser llamativas y didácticas.

Otra dificultad que se presenta, es que los estudiantes no tienen la misma edad y las distintas causas de no concluir sus estudios no les permite desarrollar a la par los conocimientos de manera virtual, por lo que es necesario que exista un diseño instruccional sobre la materia y uso de los contenidos de historia.

La gamificación es importante que se la emplee como herramienta y recurso didáctico donde los estudiantes podrán asimilar de mejor manera los conocimientos y tener mejores resultados en sus evaluaciones.

Interrogantes de Investigación

- ¿De qué forma se puede mejorar la aplicación de herramientas tecnológicas que generen nuevas expectativas de superación y desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje de personas adultas con rezago educativo de 3ro BGU?

Objetivos

Objetivo General

Implementar un Diseño instruccional en Moodle para personas adultas con rezago educativo de 3ro BGU aportando al mejoramiento de aprendizaje didáctico, participativo y activo de los estudiantes en la asignatura de historia, mediante gamificación.

Objetivo Específicos:

- Fundamentar teóricamente el diseño y estudio del modelo Instruccional Moodle acorde a la malla curricular actual en el sistema educativo ecuatoriano del nivel de bachillerato para la Modalidad Virtual, para la implementación de recursos interactivos que fortalezcan el proceso formativo.
- Proponer un modelo interactivo en Moodle usando estrategias adecuadas y didácticas que permitan la aplicación de un diseño instruccional de la asignatura de historia, basado en recursos tecnológicos digitales.
- Desarrollar herramientas pedagógicas, donde los estudiantes efectúen y creen actividades que desarrollen habilidades cooperativas y colaborativas.
- Validar el modelo instruccional en Moodle para complementación de la asignatura de Historia en los estudiantes de 3ro BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo educación virtual a distancia.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Investigativos

En el caso de esta investigación el Diseño instruccional en Moodle para personas adultas con rezago educativo de 3ro BGU aportando al mejoramiento de aprendizaje didáctico, participativo y activo de los estudiantes en la asignatura de historia no existe un tema específico solo relacionados que servirán como apoyo y fuente de investigación

Según Domínguez et al. (2018) titulado “Diseño Guía de usuario de ADDIE para desarrollar contenidos de aprendizaje digital para teléfonos "inteligente" se refiere al proceso de creación de contenido educativo digital, Incluye elementos audiovisuales accesibles desde teléfonos. elegante En la primera etapa, el contenido fue desarrollado bajo la guía del diseño. tutorial ADDIE, mientras otros estudiaban logros utilizar el diseño como herramienta de apoyo pedagógico en un entorno de aprendizaje formal Aprendizaje mediante contraste no paramétrico de Wilcoxon. La muestra para este estudio estuvo conformada por 27 estudiantes y 7 profesores. Los resultados indicaron que la implementación digital del contenido de aprendizaje involucra a los estudiantes.

Sin embargo, no está claro si el contenido se ha implementado. El modelo ADDIE puede fomentar el aprendizaje autónomo de los estudiantes ayudarlos a superar las

dificultades de aprendizaje que puedan aparecer en la educación común, por lo que como sugerencia que existan investigaciones que ayuden a explicar el uso del diseño instruccional como herramienta de retroalimentación académica ya sea en instituciones educativas regulares o extraordinario.

De igual forma, López (2020) en su estudio “Escribir para convencer: una experiencia de diseño de aprendizaje en el contexto del autoaprendizaje digital” tiene como objetivo analizar el diseño, implementación y posterior proceso de evaluación de un MOOC basado Diseño instruccional ADDIE utilizando metodología descriptiva y su ejemplo. estuvo formado por 339 participantes utilizando edX Insights en su análisis estadístico Los resultados mostraron que este modelo promueve un mejor rendimiento. desarrollo académico de los estudiantes, fomentando la participación en una retroalimentación automática centrada en el individuo a su vez concluyó que existe menor compromiso en las actividades de colaboración. También dice que en la planificación o diseño instruccional hay desafíos en la enseñanza porque el maestro no es un mediador directamente o guía quien dirige el desarrollo del proceso, y además exige a los estudiantes más autonomía y compromiso para promover la autoconstrucción del conocimiento Sin embargo, este tipo de modelo se destaca como una opción. La educación como entornos virtuales de aprendizaje proporciona recursos generando innovaciones, soluciones a problemas relacionados con la gestión del conocimiento y nuevas posibilidades de comunicación entre profesor y alumno.

Asimismo, en el estudio de Cadme (2016), “Creación de un módulo virtual instruccional aplicado a la enseñanza de la asignatura de Historia y Ciencias Sociales para primer año de bachillerato” plantea la necesidad de crear un módulo virtual Instruccional que siguen los pasos del modelo ADDIE como recurso de fortalecimiento académico. Se utilizó un método cuantitativo y 225 muestras. estudiantes y 12 docentes de la unidad educativa Ambato. Después del desarrollo Las necesidades pedagógicas y educativas fueron definidas en la fase inicial de análisis y planificación. la metodología y temática tanto de estudiantes como de profesores; luego continuó en la fase de

desarrollo donde se decidió que la plataforma tecnológica a utilizar es Moodle, que permite gestionar recursos, actividades y evaluaciones del proyecto de manera apropiada; donde se puede agregar videos, imágenes, infografías, foros, chats, línea de tiempo, mapas interactivos, wikis y otras características que son adecuados para la web 2.0. Los mejores resultados son, por ejemplo El diseño de aprendizaje de ADDIE permite el desarrollo de pasos de diseño de módulos virtuales de forma interactiva y no lineal, no es muy difícil de utilizar, por lo que no es necesario información de diseño, su tiempo de desarrollo es mínimo y apropiado para cursos virtuales. Sin embargo, el estudio no proporciona una explicación clara de las estrategias metodológicas que se deben utilizar en el diseño del estudio para que pueda usarse como un recurso que promueve la retroalimentación académica. uso de métodos de aprendizaje activo; Por lo tanto esto deja abierta la posibilidad de hacer una investigación que responda a la pregunta planteada.

Como se puede observar, se han realizado varios estudios sobre la estructura del diseño instruccional en la plataforma Moodle aplicados a distintas asignaturas, que se relacionarán haciendo referencia a la educación para adultos con rezago educativo; sin embargo, es necesario realizar estudios que permitan la conexión de estas variables al investigar si es posible que el potencial de ambas contribuya a la formación de un diseño instruccional en la asignatura de historia mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Definición de Diseño instruccional:

El diseño Instruccional en Moodle es un proceso sistemático, permitiendo el desarrollo de principios de aprendizaje e instrucción en planes para materiales, actividades, recursos y evaluación de instrucción (Moodle Pty Ltd).

Se puede definir que un diseñador instruccional es quién crea nuevas experiencias de aprendizaje y guiando a los estudiantes para que puedan desarrollar sus capacidades, es decir que puedan ir de lo fácil a lo difícil, de lo simple a lo complejo en los

conocimientos adquiridos hasta que puedan implementar estrategias particulares cognitivas donde le permita a los estudiantes encontrar y dar soluciones a los problemas que se le presente en sus estudios.

La plataforma Moodle es un ambiente de aprendizaje para apoyar la actividad docente en cualquiera de sus modalidades (presencial, b-learning y a distancia). Pone a disposición para las participantes actividades de aprendizaje como tareas y foros, entre otros y materiales de apoyo (guías).

Asimismo, cuenta con herramientas para la evaluación, como rúbricas, guías de puntaje y exámenes, que permiten hacer el seguimiento académico de los estudiantes. Este curso ofrece un panorama general de las principales herramientas de Moodle y los pasos a seguir en la creación de un aula virtual, como apoyo a la educación presencial o para trabajar un curso totalmente en línea. *TicEduc (2020)*

Es importante destacar que dentro de e-learning, el diseñador instruccional es un experto que domina con facilidad la tecnología y así apoyar en el desarrollo de la pedagogía de Historia y demás asignaturas, entendiendo que sus principios son globales y se los puede aplicar a cualquier tipo de aprendizaje, desde inicial hasta la educación superior. Existen varios modelos de diseño instruccional, pero el más acorde a la investigación es el Modelo ADDIE.

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

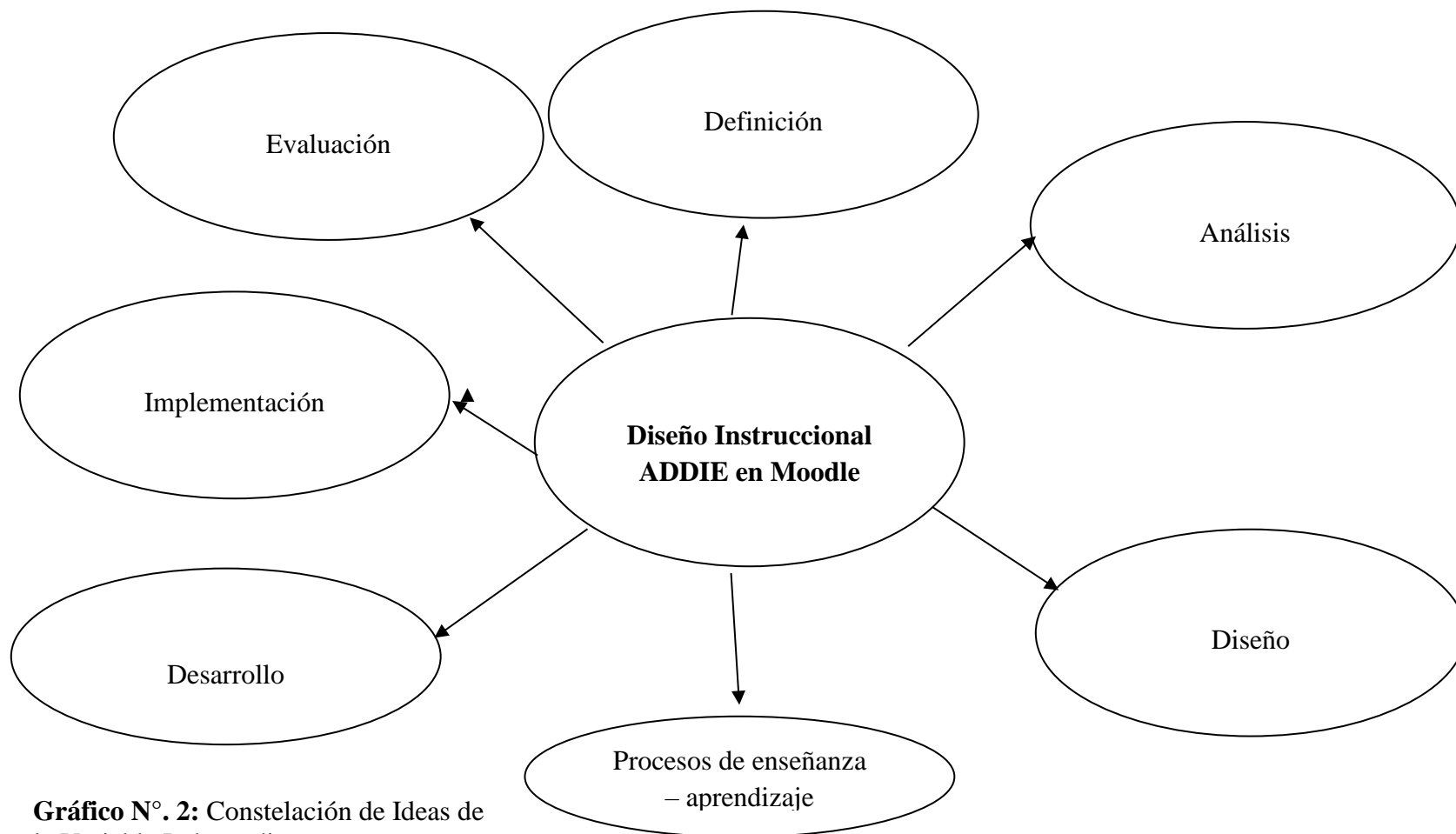


Gráfico N°. 2: Constelación de Ideas de la Variable Independiente.
Elaborado por: La Investigadora.

Modelo ADDIE

Este modelo tiene su significado en español y es “añadir”, se basa en 5 fases que son; análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, ayuda a que exista en cada fase la oportunidad de realizar cambios para pasar a un siguiente proceso.

Análisis:

Es importante mencionar que primero se debe realizar el análisis respectivo antes de comenzar a elaborar o plantear el diseño y desarrollo del aprendizaje mediante un instructivo. Este nos permite identificar aspectos claves como la capacitación donde refleje la razón del uso del software de aprendizaje electrónico o digital.

Después que hemos realizado el respectivo análisis de necesidades mediante los modelos de innovación, de solución de problemas o de discrepancia nos queda más o menos una lista de cosas que los participantes no pueden hacer. Esta lista no puede ser tomada como un objetivo de aprendizaje, se necesita crear una tarea de aprendizaje, el punto culminante de todo el análisis de necesidades. Los pasos principales a la hora de crear una tarea instruccional son:

1) Escribir el objetivo de aprendizaje. (En futuras entradas nos referiremos a este paso) El objetivo de aprendizaje debe tener un verbo de desempeño, un nivel de logro y una condición.

2) Determinar los tipos de aprendizaje del objetivo. (Conceptual, procedimental o actitudinal)

3) Analizar el proceso de información; o sea, descomponer el proceso en partes para determinar la magnitud de la tarea.

4) Escribir especificaciones de evaluación. Planteados por Smith, Patricia (2004)

Este análisis permitirá conocer y determinar características claves para que los estudiantes influyan en el diseño instruccional y su impartición de la misma, en el

contexto del conocimiento aprendizaje y su acceso a la tecnología. Tomando en cuenta actividades y tareas que van a realizar de mejor manera para que se desarrollen sus habilidades con el trabajo que elaboren en la plataforma. En este instructivo se debe identificar y clasificar contenidos correspondientes al año asignado.

Diseño:

El diseño instruccional es muy importante ya que permite impartir el proceso que procede a todo tipo de información aplicada a distintas asignaturas en este caso historia. Los objetivos pedagógicos (qué se pretende lograr). Los contenidos didácticos a transmitir (qué recursos utilizaremos). Las estrategias de enseñanza-aprendizaje (en función de la metodología). Máxima formación (2023).

En la fase de diseño se determina el objetivo de aprendizaje general de su capacitación, así como los subobjetivos de aprendizaje y los resultados de aprendizaje, es decir, las acciones que muestran si los alumnos han conquistado las metas de aprendizaje. Aroldo David Noriega (2023).

El diseño instruccional debe ser didáctico utilizando materiales de aprendizaje en línea, además se puede usar documentos no interactivos como archivos PDF y estos se combinan con materiales multimedia entre otros. El diseño será el resultado de un plan estratégico y se lo utilizará como referencia en el desarrollo del curso.

Es importante mencionar que Martínez (2009) dice “Enseñar a distancia exhorta a considerar minuciosamente la instrucción con la finalidad de lograr un ambiente que facilite el aprendizaje”. Entendiendo que el docente asume su rol como facilitador, un guía y no un informante, ya que el docente como el estudiante no comparten un lugar o espacio físico y las instrucciones no son directas, provocando que los docentes creen buenos y atractivos ambientes de aprendizaje en el diseño instruccional.

Procesos de enseñanza – aprendizaje

Es la estrategia donde el docente planifica para exponer los contenidos de la materia de una manera agradable y atractiva para los estudiantes, motivando para que cada uno sea el eje principal del proceso de enseñanza- aprendizaje, aportando de manera activa con conocimientos previos e investigación que desarrolle y de esta manera pueda dar opiniones y participar de manera asertiva, el docente se encarga de reforzar los conocimientos y retroalimentar.

Es importante mencionar que “una sucesión ordenada de acciones que dirige a un fin concreto y que conducen a resultados precisos” TOLEDO (2002). El docente es quién dirige el proceso enseñanza- aprendizaje. Es importante que cada estudiante pueda participar de manera voluntaria en la clase de historia y el docente deberá motivar su participación y de esta manera darle seguridad y firmeza en la actuación sobre los conocimientos impartidos en clase por medio de la plataforma de Moodle.

Existen varios diseños o modelos de diseño instruccional ya que son muy importantes para el éxito de formaciones online, además es de mucha relevancia tomar en cuenta que los principales modelos básicos utilizados por los diseñadores instruccionales son 4 y uno de los que detallaremos a continuación es el modelo ADDIE mismo que nos ayudará a desarrollar la propuesta.

El modelo ADDIE se lo conoce con la forma más sencilla, pero con mucha efectividad ya que permite crear un diseño instruccional perfecto para cumplir objetivos de instrucción, diseñado para crear una retroalimentación y obtener una mejora continua de un proyecto.

Desarrollo:

En esta etapa el equipo responsable del desarrollo del instructivo debe tomar en cuenta todas las variables para diseñar cualquier asignatura, como lo son las

características de los alumnos, aun de los conocimientos previos que pueden tener y por supuesto los recursos que tienen para la elaboración del mismo.

Para elaborar el diseño instruccional se debe tomar en cuenta la fase de planificación de contenidos, guiones y los cursos que van a ser parte de este instructivo. El contenido que va a constar en el diseño instruccional consta del conocimiento con temas y subtemas que se imparte en el curso, en este caso tercero de bachillerato, asignatura Historia.

Entendiendo que en el desarrollo de contenido consta de toda la información recopilada necesaria para el curso que usará el instructivo. Cabe mencionar que en este desarrollo da a conocer un aspecto importante como son los guiones gráficos, mismos que integran todos los métodos de instrucción y elementos de multimedia, recopilado en un documento guía para que puedan usar actividades interactivas, imágenes y evaluaciones.

Para complementar esta fase, se debe desarrollar los cursos que van a usar este instructivo, describiendo los materiales, medios y modelos interactivos que integrará la plataforma de entrega, cómo un sistema de gestión en el aprendizaje. (LMS), que se encuentran orientados a una forma activa de impartir conocimientos de manera no presencial, gestión de manera virtual.

Implementación

En esta fase se realiza una capacitación dirigida a los estudiantes y sea más accesible para ellos, al desarrollar el diseño instruccional se debe tomar en cuenta la fase de planificación de contenidos, guiones y los cursos que van a ser parte de este instructivo. El contenido que va a constar en el diseño instruccional consta del conocimiento con temas y subtemas. El diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje. Bruner (1969).

Evaluación

Este proceso ayuda para que el estudiante pueda dar a conocer su aprendizaje por medio de la retroalimentación y mejorando continuamente su desempeño y habilidades tanto en el manejo de la plataforma como en el conocimiento adquirido en la asignatura de historia. Cabe recalcar que la evaluación es un proceso que ayuda a los componentes instructivos a verificar y comprobar que los resultados sean efectivos; así menciona Kirkpatrick donde propone cuatro niveles de evaluación: reacción, aprendizaje, comportamiento y resultado (2016). La evaluación proporciona un marco para comprender la práctica habitual por parte de los estudiantes y comprobar si los modelos son válidos en su ejecución.

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

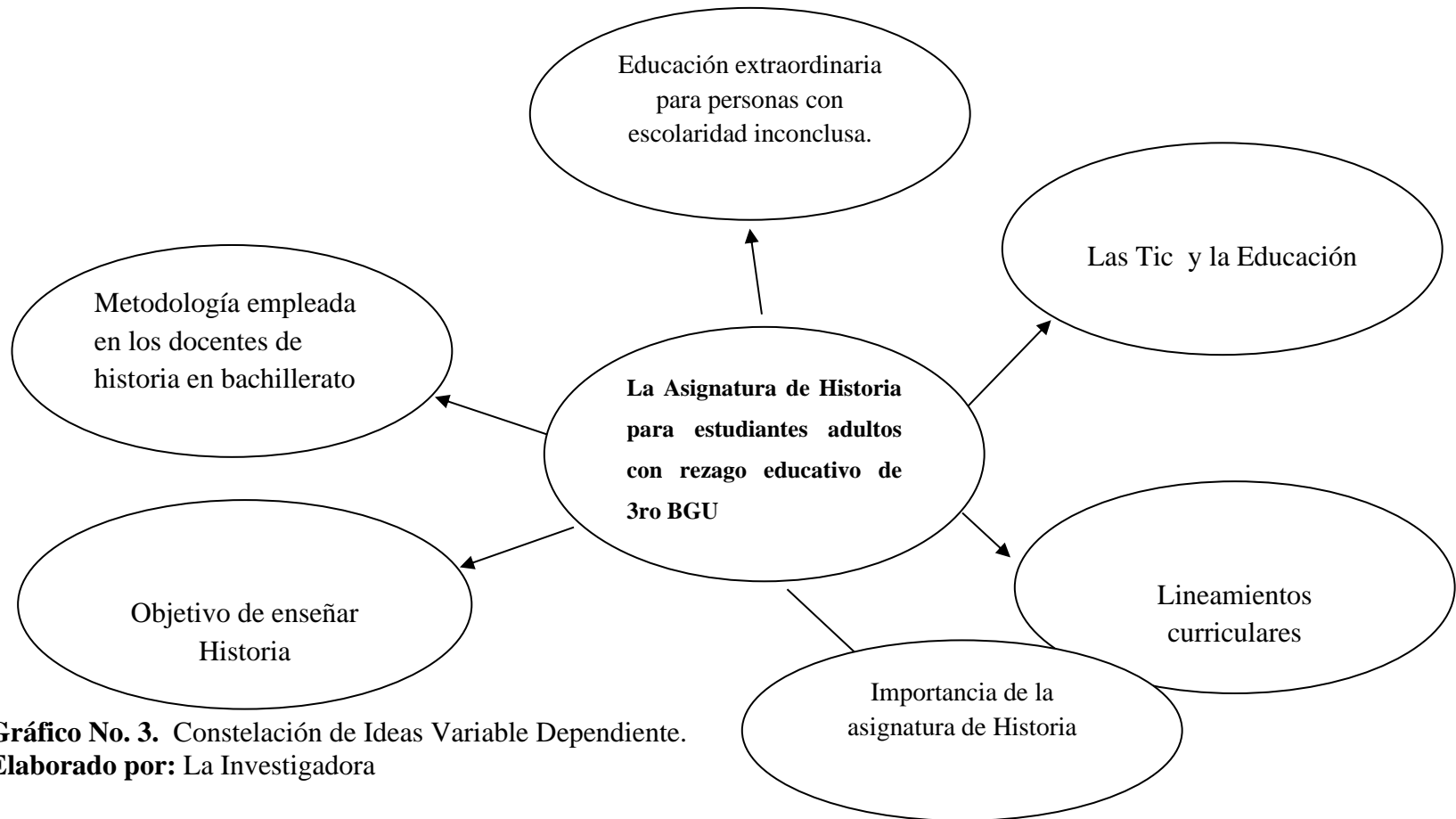


Gráfico No. 3. Constelación de Ideas Variable Dependiente.
Elaborado por: La Investigadora

Educación extraordinaria para personas con escolaridad inconclusa

Se considera importante que para desarrollar un instructivo se conozca la realidad de todas las personas con escolaridad inconclusa ya que por distintas circunstancias no han podido culminar sus estudios de bachillerato durante el tiempo y edad escolar regular, por esta razón en el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI] del Ecuador, la Asamblea Nacional (2015), en el artículo 23 menciona que: “la educación escolarizada puede ser ordinaria o extraordinaria.

La ordinaria se refiere a los niveles de Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato [...], La extraordinaria se refiere a los mismos niveles cuando se atiende a personas con escolaridad inconclusa” (p.8), con esto se puede ver claramente que el Estado busca motivar, ayudar y facilitar el reingreso de este sector de la población a una educación formal.

Las Tic en la Educación

Son instrumentos usados para pensar, aprender y conocer, de esta manera permite que se pueda transmitir el conocimiento a otras personas, facilitando el acceso a la información. Es importante señalar que los instrumentos existentes en distintas plataformas tienen un amplio uso para impartir el conocimiento y son muy útiles de acuerdo al uso e importancia que se le dé.

Es de gran importancia notar que las bases teóricas de los términos empleados para dominar a la educación que no se realiza dentro del aula, con escasa interacción entre docente, estudiante y medios digitales, se llega a la conclusión que la palabra educación está bien usado siempre y cuando sea bien empleado (García 2020). Las tecnologías son expresiones que facilitan la comunicación, permitiendo la búsqueda de información, analizar, recordar y dar a conocer lo aprendido por medio de distintas plataformas digitales.

Hernando, Arévalo & Catasús, (2015) afirma en su estudio “El aprendizaje en la era digital” dice que el advenimiento de la globalización millones de personas están vinculadas a internet, la tecnología ha ido transformando a las disciplinas académicas, constituyéndose en algo muy importante. Por lo que, pretender entender el fenómeno del aprendizaje en esta era digital, desde las perspectivas que dan las principales teorías del aprendizaje, resulta casi imposible, debido que carecen de dos elementos básicos: tecnología e interactividad, las cuales son incorporados por el nuevo paradigma del aprendizaje llamado conectivismo basado en las conexiones y la ecología de redes, lo que permite comprender el porqué de la integración de las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje. Desde esta perspectiva de mayores teorías del aprendizaje y del aula institucional, es importante asegurar que el desarrollo del conocimiento de los docentes es una tarea que requiere mayor compromiso porque una de sus prioridades es convertirse en una influencia directa. para los estudiantes con el afán de crear estudios de tecnología que desean crear entornos de aprendizaje colaborativo que brinden espacio para estudiantes activos.

Lineamientos curriculares

La Subsecretaría de Fundamentos Educativos a través de la Dirección Nacional de Currículo elaboró un currículo integrado con enfoque interdisciplinar caracterizado por ser flexible, dinámico, funcional y pertinente. Parte de situaciones concretas y de problemáticas actuales que los propios participantes deben encontrar solución en sus actividades cotidianas.

Este currículo se diseñó a partir de:

a) los conocimientos básicos imprescindibles de los subniveles elemental y media del currículo de educación ordinaria de 2016, y

b) el enfoque socio educativo de derechos propuesto en la CONFINTEA V y VI, cuyos protagonistas son los sujetos y sus contextos y se basa en el hecho de que la educación y el aprendizaje se dan a lo largo de toda la vida como un derecho humano

fundamental de las personas, cuya finalidad es coadyuvar al desarrollado basado en los principios de respeto a la dignidad del ser humano y de justicia social, que permita alcanzar el Buen Vivir.

Para el subnivel de Básica Superior de la Educación General Básica y el nivel de Bachillerato, se realizaron Adaptaciones Curriculares para la Educación de Personas Jóvenes y Adultas, las cuales toman como base el currículo de los niveles de educación ordinaria considerando las diversas realidades de esta población, así como sus características, intereses y necesidades (Ministerio de Educación 2016).

En conclusión, se define que las ofertas de educación creadas por el gobierno van dirigidas y orientadas a las distintas situaciones de escolaridad inconclusa de la población, de esta manera permite concluir los estudios en los diferentes niveles educativos cumpliendo los lineamientos curriculares, es decir impartiendo los conocimientos correspondientes.

Importancia de la asignatura de Historia

La asignatura de Historia es importante porque permite proporcionar distintos conocimientos de hechos del pasado, con la finalidad que las personas conozcan, aprendan y recuerden dichos acontecimientos y su repercusión en el presente. Su objetivo principal es estudiar, indagar, comprender e interpretar lo que ha ocurrido en la humanidad, para así entender y aprender de esos hechos y por supuesto no repetir los errores que han ocurrido.

La historia se divide en varias ramas. Entre las que más destacan podemos mencionar...

- Geohistoria.
- Historia del arte.
- Historia política.
- Historia económica.
- Historia ambiental.

- Historia universal.

El profesional de esta área se conoce como historiador, y es el especialista encargado de investigar, estudiar y describir sobre los acontecimientos relevantes para, posteriormente, divulgar, exponer o difundir esta información en la sociedad (Euroinnova).

Objetivo de enseñar Historia

El principal objetivo de impartir conocimiento a los estudiantes, es que cada uno pueda ser crítico y analítico al relacionar el pasado con el presente y su influencia, pensar históricamente significa desarrollar una conciencia de la temporalidad, que entienda el pasado como herramienta para conocer el presente. Para ello, son necesarias capacidades relacionadas con la imaginación y la empatía, destrezas para la representación y habilidades para la interpretación de fuentes. Monfort, Pagès y Santisteban (2011).

Ellos y muchos autores más, han abordado todo lo relacionado con la necesidad de definir qué se debe enseñar en la historia y el valor educativo que se le debe dar a los conocimientos; algunos de ellos los enunciamos aquí: Wineburg (2001); Carretero y López (2009); Gómez, Ortuño y Molina (2014); Prats y Santacana (2011); Stearns, Seixas y Wineburg (2000).

No basta con que el profesor tenga dominio pleno del contenido a impartir, sino que necesita crear mecanismos que conecten la enseñanza con los problemas de la actualidad, proporcionando de esta forma un apoyo social a los estudiantes. Una alternativa sería que se logren realizar debates que surjan de opiniones o criterios de los mismos alumnos en las clases, fomentando siempre el respeto. Montanares y Llancavil (2016), Castellanos, Estupiñán y Cuesta (2017),

En impartir la asignatura de historia cada docente debe ser muy creativo e innovador ya que es una de las materias que presenta complejidad al momento de enseñar, los

estudiantes tienden a aburrirse y hasta a mostrarse desinteresados. Cada docente debe ser imparcial, dar y permitir que los demás opinen sin ser o convertirse en adictos a ciertas ideologías politizadas y de esta manera los estudiantes serán capaces de desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo, construyendo una memoria histórica que aporte a la sociedad.

Metodología empleada en los docentes de historia en bachillerato

Para el proceso conocimiento- aprendizaje de la asignatura de historia es importante tomar en cuenta que no es memorizar hechos del pasado, fechas, acontecimientos, etc. Adquirir conocimientos históricos requiere de la comprensión y relación con el pensamiento de cada individuo, entendiendo que esto se logra por la participación constante del historiador. Por lo que es necesario que los docentes de Historia mantengan una teoría muy sólida sobre el pensamiento histórico, comprensión e interpretación, logrando perfeccionamiento o avance en el campo cognoscitivo de los estudiantes mediante las distintas plataformas.

Pensar históricamente significa desarrollar una conciencia de la temporalidad, que entienda el pasado como herramienta para conocer el presente. Para ello, son necesarias capacidades relacionadas con la imaginación y la empatía, destrezas para la representación y habilidades para la interpretación de fuentes. Monfort, Pagès y Santisteban (2011). Muchos autores han señalado o han coincidido que todo lo relacionado con el proceso enseñanza- aprendizaje de historia y el valor que tiene o se debe dar a cada conocimiento usando instrumentos de las distintas plataformas digitales.

Plantean la necesidad de que se perfeccione el campo cognoscitivo de los alumnos sobre la historia, para lograr la utilización de diferentes vías que posibiliten que las clases sean más emotivas y no queden en una simple charla, donde se hable de acontecimientos y fechas que tienden a aburrir y a desinteresar a los estudiantes. Duarte (2018) y Fuster (2015).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque de la Investigación

Paradigmas y tipo de investigación

El enfoque de la investigación fue mixto, utilizando metodologías tanto cualitativas como cuantitativas. Según Hernández y Mendoza (2018), la metodología cuantitativa es un conjunto de desarrollos de investigación metodológicos, empíricos y lógicos que involucran la recolección e investigación de datos cuantitativos. Es un tipo de investigación que mide fenómenos. Su diseño es estructurado, lo que implica que se deben seguir varios pasos con una planificación estricta (Piovani y Muñiz, 2018). Se pretende generalizar los resultados y los datos se analizan mediante métodos estadísticos. En este sentido, este estudio supone cuantificar las opiniones de los estudiantes de la asignatura de Historia sobre su enseñanza-aprendizaje y cómo preferirían o no una estrategia mediante un diseño instruccional en la plataforma Moodle por lo que el alcance de esta parte de la investigación es descriptivo.

Se procederá a medir y recopilar datos que reflejen información sobre las variables de análisis y problema a investigar. Se utiliza una encuesta como herramienta de recopilación de datos. Se sigue un enfoque cualitativo, que permite observar e investigar las opiniones y motivaciones de los participantes desde su punto de vista para conocer cómo se manifiesta el problema presentado. se extraen los datos (Lázaro,

2015). En este sentido, se pretende recoger información de los docentes sobre los métodos utilizados en las clases, el uso de un diseño instruccional, sus ventajas y desventajas.

Se diseña una propuesta a los docentes sobre el uso de la herramienta de planificación del Diseño Instruccional en la plataforma Moodle en educación virtual a distancia de los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Montalvo, por lo tanto se propuso una investigación descriptiva, correlacional y la de campo, es decir cualitativa, apoyado por el método de investigación inductivo con expertos y especialistas que implementaron distintos diseños instruccionales determinando conclusiones en el uso

Modalidades de la Investigación

El enfoque investigativo de este trabajo es fundamental, porque el objetivo principal es generar conocimientos y teorías sin contrastarlos con ninguna perspectiva práctica (Hernández, 2014). Otro propósito de esta categoría es también aumentar el conocimiento científico o filosófico sobre un tema determinado.

Población y muestra

Hernández et al. (2014), una población es "un conjunto de individuos o elementos con características comunes" (p. 12). Este es el número total de personas capaces de aprender con una determinada característica, en este caso se trata en pertenecer a 3er año de BGU. Para la encuesta de este año son 80 estudiantes con escolaridad inconclusa que pertenecen a la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad Virtual a distancia en Quito, Ecuador.

En la entrevista cualitativa se utilizó a 3 docentes, quienes guían el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia, en la convocatoria 10 de la modalidad virtual a distancia. Ellos serían parte de la muestra de expertos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018) porque tienen conocimientos y experiencia relevantes sobre el tema de estudio.

Cuadro N°1: Población

Informantes	Frecuencia
Docentes	3
Estudiantes	80
Total	83

Definir la muestra

Cuadro N°2: Muestra

Informantes	Frecuencia
Docentes	3
Estudiantes	80
Total	83

A continuación, se muestra una tabla donde se describe la población de estudio.

Operacionalización de Variables

Variable Independiente:

Cuadro No. 3: Diseño Instruccional en Moodle

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Un diseño instruccional hace referencia a la forma como se planea el acto educativo donde el diseño de actividades, la planeación, el uso de estrategias, las técnicas, didácticas, la evaluación y la retroalimentación, es importante ya que se toma en cuenta el proceso de aprendizaje que realizará el estudiante.</p>	<p>Enfoque Tecnológico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de recursos y herramientas de la web en línea. • Innovación • Creatividad 	<p>¿Considera que es necesario que se implemente un diseño instruccional en Moodle para dinamizar la clase de Historia?</p> <p>¿Para usted cual sería el aporte significativo de la utilización de un diseño instruccional en la asignatura de historia?</p> <p>¿El uso de esta plataforma le ayudará a usted a mejorar el proceso de enseñanzaaprendizaje?</p>	<p>Cualitativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Entrevista. <p>Instrumento: Preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Grupo focal <p>Instrumento: Preguntas</p> <p>Cuantitativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Encuesta <p>Instrumento: Cuestionario Escala de Likert: Si/No</p>

Elaborado por: La Investigadora.

Operacionalización de Variables

Variable dependiente:

Cuadro No. 4: Asignatura de Historia para estudiantes adultos con rezago educativo de 3ro BGU

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Disciplina que estudia y expone, de acuerdo con determinados principios y métodos, los acontecimientos y hechos que pertenecen al tiempo pasado y que constituyen el desarrollo de la humanidad desde sus orígenes hasta el momento presente.	Enfoque pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura Cognitiva : conceptos e ideas sobre el Diseño Instruccional. • Recursos Pedagógicos • Guías, talleres, seminarios, ejemplos 	<p>¿Conoce la funcionalidad de un diseño instruccional?</p> <p>¿Considera que el diseño instruccional es una herramienta de apoyo pedagógico para la enseñanza?</p> <p>¿Considera suficiente los recursos didácticos utilizados por los docentes, en la plataforma Moodle?</p> <p>¿La aplicación del Diseño Instruccional Online contribuye a</p>	<p>Cualitativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Entrevista. <p>Instrumento: Preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Grupo focal <p>Instrumento: Preguntas</p> <p>Cuantitativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Encuesta <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Escala de Likert: Si/No</p>

		que dan a conocer los Diseños Instruccionales.	mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en Historia?	
--	--	--	--	--

Elaborado por: La Investigado

Técnicas, instrumentos, validez, confiabilidad y procedimiento

Rojasele (2011), una técnica de investigación documental y procesamiento de datos de información es lo que permite adquirir y transformar información para encontrar solución con el uso de herramientas de evaluación y el uso de dos tipos de técnicas: cualitativas y cuantitativas. A partir de este concepto se propuso que en la presente investigación se utilizará encuestas, entrevistas, grupos focales y encuestas como técnicas de investigación, se debe enfatizar que cada instrumento utilizado y sus contenidos ha sido validados para estas aplicaciones.

Encuesta

El enfoque cuantitativo de este estudio utiliza una encuesta porque es considera necesario un método y una técnica de investigación basada en procesos recolección de datos mediante el cuestionario (López y Fachelli, 2015). La encuesta se realiza de forma anónima a estudiantes que utilizan de la modalidad virtual a distancia y consta de diez preguntas que se relacionan con la falta de un diseño instruccional de la asignatura de Historia en Moodle como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza para que y la escala de Likert el que se considera como respuestas de si o no Se realiza la encuesta mediante la plataforma de Teams donde se comparte el link de google forms de la encuesta para que respondan y las respuestas se guardan en una hoja de cálculo para su uso posterior y análisis de los datos.

En un estudio cuantitativo de Arias, Villacís y Miranda (2016) quien sostiene que se debe trabajar con una población participativa que está disponible y corresponde a la disponibilidad del investigador. Esto también se considera muestreo intencional o de conveniencia como técnica de muestreo no probabilística y se establecen personas con las mismas características y criterios de elegibilidad o de la selección de docentes se analizará según los criterios de eliminación de aquellos que no coinciden con las preguntas o están incompletas.

Entrevista

Desde un enfoque cualitativo, Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013) sugieren que una entrevista es una manifestación verbal propuesta para lograr una meta porque Las preguntas formuladas aclaran dudas o inquietudes de forma eficaz y exhaustiva. La entrevista propuesta en este estudio contiene cinco preguntas realizada a expertos entornos virtuales de aprendizaje y plataforma Moodle; se realiza una invitación a formar parte de esta investigación indicando que es de forma virtual usando la plataforma Teams, de las entrevistas se consideran respuestas, opiniones, comentarios o experiencias de las que habla el entrevistado considerando la problemática y la propuesta.

Grupo focal

Desde un enfoque cualitativo, Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013) sostienen que Una entrevista es una manifestación verbal propuesta para lograr una meta porque Las preguntas formuladas aclaran dudas o inquietudes de manera efectiva y completa. La entrevista propuesta en este estudio contiene cinco preguntas implementado en conjunto con entornos virtuales de aprendizaje y expertos de la plataforma Moodle; la invitación es parte de ello El estudio demuestra que se utiliza la plataforma Teams de manera virtual, las entrevistas son respuestas, opiniones, comentarios o experiencias de las que habla el entrevistado al pensar en el problema y propuesta.

Para esta investigación al grupo focal se invita a docentes del área de Historia del área de Estudios Sociales de educación virtual a distancia por medio de la plataforma Teams, su participación es voluntaria; se inicia con la bienvenida, se explica brevemente las actividades a realizar, una actividad rompehielo; se continúa con dos preguntas introductorias en las que se escucha las experiencias y opiniones profesionales; se sigue con dos preguntas de transición considerando las notas más productivas de los participantes en relación al uso de los modelos de Diseño Instruccional; en el siguiente paso se establece 10 preguntas con una guía de discusión

con la opinión del tema; con esta información los participantes comentan su posición final y se realiza una síntesis de las opiniones dadas por cada docente. Se recopila información de las experiencias de cada participante en el campo de la educación y las preguntas se responden de manera imparcial, considerando la solución del problema y las ideas para la propuesta de esta investigación.

Sobre la validación de herramientas de evaluación, Bernal señala (2010) que el proceso de validación permite medir los objetivos de la investigación sacar conclusiones de los resultados obtenidos. En el presente estudio se consideró el método Delphi (encuesta, preguntas guías de entrevistas y grupos focales) que estaban sujetos a estrictas Validación fáctica y de criterios realizada por dos profesionales familiarizados con el diseño instruccional. y entornos virtuales; Además, son fiables porque no son instrumentos improvisados y adecuado para la muestra a ser aplicadas.

Tipo o Nivel de Investigación

Exploratorio

El estudio utilizó una investigación exploratoria que muestra Muñoz (2016) “la investigación exploratoria se hace cuando el objetivo es investigar un problema poco estudiado” (p. 52).

Se examinaron los antecedentes de la problemática a investigarse referente a la falta de un instructivo sobre el uso de la plataforma Moodle en la asignatura de Historia en los estudiantes de 3ro de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia, con el fin de tener una investigación clara de la misma.

Descriptivo

Comprende según Hernandez (2018) es “la descripción de fenómenos, situaciones, contextos y eventos, detalla cómo son y los resalta”.

Porque se detallan las causas y consecuencias del problema a investigarse, dentro de la implementación de un instructivo para el uso de la plataforma Moodle en la asignatura de Historia de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia.

Correlacional

Determina el grado de relación y semejanza que pueda existir entre dos o más variables, es decir, entre características o conceptos del proyecto, no pretende establecer una explicación completa de la causa – efecto de lo ocurrido, solo aporta indicios sobre las posibles causas de un contexto determinado. (Bernal 2017).

De Campo

La investigadora acudió a recabar información en el lugar en donde se producen los acontecimientos, por este motivo tendrá contacto directo con el lugar donde se producen los hechos o fenómenos a indagarse, con el fin de recolectar la información requerida mediante la aplicación de técnicas e instrumentos pertinentes. (Bernal 2017).

La problemática fue investigada en el lugar en que se producen los acontecimientos, se tomó contacto en forma directa con la realidad, y así se obtuvo información de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Plan para la recolección de la información

Cuadro N°5 Plan de recolección

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué? 	<p>Para alcanzar los objetivos en la creación de un diseño instruccional en Moodle asignatura Historia de los estudiantes de 3ro BGU educación virtual a distancia.</p>

• ¿De qué persona?	Docentes y estudiantes
• ¿Sobre qué aspectos?	Sobre la creación de un diseño instruccional en Moodle asignatura Historia.
• ¿Quiénes?	La Investigadora, encuesta a los Docentes y Estudiantes.
• ¿Cuándo?	En la convocatoria N°10
• ¿Dónde?	En la Unidad Educativa “Juan Montalvo” Modalidad virtual a distancia.
• ¿Cuántas veces?	Una vez
• ¿Qué técnicas de recolección?	La encuesta
• ¿Con qué?	Cuestionario estructurado
• ¿En qué situación?	En las aulas de clase virtual mediante Teams.

Elaborado por: Adriana Montenegro

Procesamiento de la Investigación

- Revisión crítica de la información recogida; limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente.
- Tabulación o cuadros según variables
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos de la pregunta directriz.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de pregunta directriz.

- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Encuesta dirigida a estudiantes

PREGUNTA N° 1. ¿Conoce sobre el uso de las herramientas en Moodle?

Cuadro N.º 6. Herramientas de Moodle

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Sí	6	24%
No	74	76%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación

De los encuestados el 76% manifiesta que desconoce sobre el uso de las herramientas en Moodle, mientras que el 24% afirma que sí. Por lo que se determina que los estudiantes con escolaridad inconclusa de acuerdo a su realidad desconocen del uso de las herramientas que ofrece la plataforma de Moodle en la asignatura de historia y es necesario que sean capacitados para usar dichas herramientas.

Pregunta N° 2. ¿Domina el uso de la plataforma Moodle?

Cuadro N° 7: Uso de Moodle

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Sí	9	36%
No	71	64%

TOTAL	80	100%
-------	----	------

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación

De la población encuestada el 64% da a conocer que no domina el uso de la plataforma Moodle, y así mismo el 36% manifiesta si domina.

Por lo que se determina que los estudiantes encuestados necesitan de una capacitación urgente o el desarrollo de un instructivo para que puedan dominar el uso de la plataforma de manera activa y eficaz.

PREGUNTA No 3. ¿En las clases de Historia se desarrollan actividades usando herramientas digitales?

Cuadro N.º 8. Herramientas digitales

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Si	14	36%
No	66	64%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación

El 64% de los encuestados considera que en sus clases de Historia no se usan herramientas digitales en su totalidad, pero el 36% manifiestan que sí.

Por lo que se determina que los estudiantes necesitan hacer uso de las distintas herramientas digitales en todas las clases de Historia para que la materia no se torne aburrida y cansada.

PREGUNTA N° 4: ¿Existe capacitaciones dirigidas a los estudiantes para desarrollar herramientas en Moodle?

Cuadro N° 9: Capacitación de Moodle a estudiantes.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Si	12	28%
No	68	72%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación:

De la población encuestada, el 72% dicen que no existen capacitaciones dirigidas a estudiantes sobre el uso de herramientas en la asignatura de historia en la plataforma Moodle, mientras que el 28% afirma que sí.

Es así, que es muy importante que los estudiantes de la modalidad virtual a distancia reciban capacitaciones constantemente sobre el uso de la plataforma de Moodle en la asignatura de Historia y de esta manera existirá mayor aceptación y comprensión de la misma

PREGUNTA N° 5: ¿Conoce de la existencia de un Instructivo de Moodle en la asignatura de Historia?

Cuadro N.º 10: Instructivo de Moodle para Historia

Alternativa	Respuesta	Porcentaje
Si	13	36%
No	67	64%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación

El 64% de la población encuestada afirma que no existe ningún instructivo para el uso de distintas herramientas en la plataforma de Moodle de la asignatura de Historia, mientras que el 36% considera que sí.

Por lo que se demuestra una vez más que los estudiantes de la modalidad virtual a distancia necesitan de un instructivo para el uso de la plataforma Moodle en la asignatura de Historia para dominar y hacer uso en todas sus actividades de la materia.

PREGUNTA N° 6. ¿Considera que en las clases de Historia son aburridas y monótonas?

Cuadro N.º 11. Clases de Historia

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Sí	74	76%

No	6	24%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación

De los encuestados el 76% manifiesta las clases de Historia son aburridas y monótonas, mientras que el 24% afirma que no. Por lo que se determina que los estudiantes se sienten desmotivados en las clases de Historia ya que no le dan uso correcto a las aplicaciones proporcionadas por Moodle y es necesario que se usen dichas herramientas.

Pregunta N° 7. ¿Las actividades en la plataforma Moodle son repetitivas?

Cuadro N° 12: Actividades repetitivas

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Sí	71	64%
No	9	36%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación

De la población encuestada el 64% da a conocer que las actividades en plataforma Moodle son repetitivas, y el 36% dice no.

Por lo que se manifiesta que los estudiantes encuestados necesitan dar uso de todas las herramientas proporcionadas por Moodle y de esta manera sus habilidades y destrezas serán potenciadas,

PREGUNTA No 8. ¿Le gustaría acceder a una nueva forma de aprender la materia de Historia?

Cuadro N.º 13. Nueva Técnica de aprendizaje

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Si	80	100%
No	0	0%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación

La población total encuestada manifiesta que es necesario acceder a una nueva forma de aprender los contenidos de Historia de manera activa y dinámica.

Por lo que se considera que al acceder a una nueva manera de conocer la asignatura de Historia debe ser eficaz, llamativa y fácil de usar para que la materia no se torne aburrida y cansada.

PREGUNTA N° 9: ¿Apreciaría información resumida de la materia dentro de la plataforma cómo guía?

Cuadro N° 14: guía dentro de Moodle

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Si	68	72%
No	12	28%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación:

De la población encuestada, el 72% dicen que si apreciarían que los docentes les faciliten información de manera resumida y clara mediante algún archivo que se encuentre en la plataforma, mientras que el 28% considera que no.

Es así, que es muy importante que los estudiantes de la modalidad virtual a distancia reciban información clara, concreta y correcta dentro de la plataforma para realizar distintas actividades con la ayuda de guías, videos, juegos, etc.

PREGUNTA N° 15: ¿Le gustaría que las evaluaciones sean de diferente manera?

Cuadro N.º 15: Evaluación en Moodle para Historia

Alternativa	Respuesta	Porcentaje
Si	67	64%
No	13	36%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Análisis e interpretación

El 64% de la población encuestada afirma que las evaluaciones deben ser de distinta manera, que les motive; mientras que el 36% dice que no, ya al momento de ser evaluados piden ayuda de sus familiares y amigos.

Por lo que se demuestra una vez más que los estudiantes de la modalidad virtual a distancia necesitan de un instructivo para el uso de la plataforma Moodle en la asignatura de Historia para dominar y ser evaluados de otra materia, mejorando su rendimiento académico.

Opiniones Entrevista

La entrevista se considera como instrumento de investigación cualitativa; se contactó a 2 expertos, personas involucradas en la planificación educativa y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje que coinciden en que los entornos virtuales Las aulas virtuales son espacios de formación online que han facilitado el aprendizaje, el proceso de educación y formación es diferente sin espacio físico y apoyados de diferentes medios digitales. Además, los dos comentaron que los diseños instruccionales son procesos para crear experiencias de aprendizaje y qué se debe implementar. antes de cualquier aprendizaje. Confirman que uno de los objetivos de la variedad de modelos de diseño instruccional para determinar la forma más adecuada impartir contenidos de aprendizaje con experiencias de aprendizaje efectivas y principalmente innovador, teniendo en cuenta las necesidades de los grupos de estudiantes con escolaridad inconclusa que participan en clases virtuales.

Opiniones Grupo Focal

En este proceso, tratamos este recurso como soporte del método cualitativo mediante el método de grupo focal, donde Contó con 2 personas trabajando en el tema de entornos virtuales. enseñanza-aprendizaje. Se discutieron temas relacionados con su

experiencia y uso de los Diseños Instruccionales antes de cualquier aprendizaje. Confirman que uno de los objetivos de la variedad de modelos de diseño instruccional para determinar la forma más adecuada entregar contenido de aprendizaje con experiencias de aprendizaje efectivas y principalmente innovador, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes o participantes en clases virtuales con distintas realidades.

Consideran que promueve cambios muy significativos para el uso de las estrategias de educación a distancia ya que los estudiantes son motivados y desarrollan sus destrezas de mejor manera sin inconvenientes. Existe claridad en las indicaciones con palabras sencillas fáciles de entender y sus indicaciones claras para alcanzar aprendizajes significativos y dinamiza el desarrollo de distintas actividades académicas. Hay coherencia entre lo planteado en la guía instruccional y los objetivos correspondientes a los contenidos de Historia del 3ro BGU ayudando a la planificación de los docentes.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta.

Guía instruccional en la plataforma Moodle en la asignatura de Historia para los estudiantes de 3ro BGU convocatoria N° 10 de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia.

Definición del tipo de producto

La Guía Instruccional en la plataforma Moodle es una tarea de gran relevancia en todo lo que tiene que ver con proyectos educativos y se lo implementa en distintas asignaturas en este caso Historia con una metodología aplicada, on-line o en línea creando experiencias de aprendizaje satisfactorias y muy eficaces para cada uno de los estudiantes.

Por otro lado, esta guía contribuye y ayuda como fuente de investigación ya que almacena diversos conocimientos de diferentes autores y formatos como audios, textos, revistas, publicaciones, videos entre otros. Es importante mencionar que a esta guía los estudiantes podrán acceder cuando deseen durante el periodo de cada convocatoria sin restricción.

La Guía Instruccional tiene un enfoque didáctico, atractivo, fáciles de usar permitiendo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje tal como manifiesta Robert

Glaser (1960) este se fundamenta en la tecnología educativa, que ha sido entendida como la aplicación de la tecnología para la elaboración de recursos de aprendizaje desde el diseño hasta la utilización de estos. Se puede entender que todas las actividades de aprendizaje se enfocan a metas por cumplir y se desarrollan de una manera secuencial con orden lógico.

Modelos de diseño instruccional

Existen varios modelos, pero el que más se adapta es el:

Modelo ADDIE

Este modelo tiene su significado en español y es “añadir”, se basa en 5 fases que son; análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, ayuda a que exista en cada fase la oportunidad de realizar cambios para pasar a un siguiente proceso.



Imagen N°1: Fases del modelo ADDIE

Fuente: <https://cognosonline.com/co/blog/modelo-addie/>

1. **Análisis:** Es la etapa inicial y consiste en reunir información sobre la población al que va dirigido este diseño instruccional en sus necesidades de aprendizaje ayudando así a identificar el programa y estrategias para la planificación con temas y contenidos.

2. **Diseño:** En esta segunda etapa el docente diseña la estructura, formatos contenidos del programa de formación apoyado con los datos recolectados en la primera etapa, el objetivo es que durante esta etapa se pueda crear el programa que va a servir como una guía para todo el proceso de desarrollo del diseño instruccional.
3. **Desarrollo:** En esta etapa los diseñadores trabajan junto con los expertos en la materia, docentes y estudiantes o población a la que va dirigida este diseño, creando contenidos y materiales claros, concretos y precisos para lograr obtener logros óptimos.
4. **Implementación:** Esta etapa nos sirve para la realización del programa de enseñanza para los estudiantes. Durante esta fase los docentes, capacitadores y los participantes conjuntamente se aseguran que la implementación sea eficiente apoyados de todos los recursos y materiales producidos en las fases anteriores.
5. **Evaluación:** En esta última fase se evalúa la efectividad y el impacto de la planificación y programa educativo. En esta etapa los docentes y capacitadores califican los resultados obtenidos en el área de mejora.

Objetivo General

Implementar una Diseño o guía Instruccional en la plataforma Moodle aplicada a la asignatura de Historia para los estudiantes de 3ro BGU convocatoria N° 10 de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia, mediante la gamificación.

Objetivos Específicos

- Desarrollar una guía instruccional apoyada en la plataforma Moodle para los estudiantes de 3ro BGU en la asignatura de Historia de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia.

- Socializar a los docentes y autoridades información sobre los contenidos y actividades académicas interactivas que le permitirán al estudiante vencer dificultades de aprendizaje.
- Realizar una evaluación preliminar virtual de la guía instruccional de Historia.

Estructura de la Propuesta

La propuesta que se desarrolla a continuación, aparece como necesidad de implementar una guía o instructivo fácil de usar en la plataforma Moodle para los estudiantes de 3ro de BGU de educación virtual a distancia de la Unidad Educativa Juan Montalvo como respuesta a la falta de interés que presentan en la asignatura de Historia, estos datos fueron recopilados en la investigación de campo.

Para desarrollar esta propuesta se utilizó los principios del Modelo ADDIE complementadas con varias aplicaciones de la web tales como Quizizz, Liveworkssheets, Google meet y Classroom ya que es necesario implementar distintas actividades que atraigan la atención de los estudiantes y los contenidos de Historia se tornen didácticos y fáciles de entender mediante la creación de una guía que sea funcional.

Para esto, se desarrollan 5 pasos importantes:

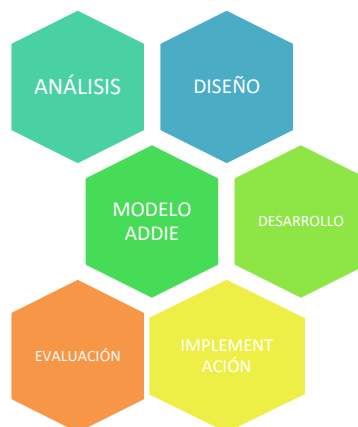


Gráfico N°10: Pasos para el diseño instruccional de la propuesta

Elaborado por: Adriana Montenegro

Método

Se considera el enfoque de investigación y desarrollo en dos etapas para el desarrollo del diseño instruccional. La primera etapa consistió en la elaboración de contenidos educativos de historia de 3ro BGU a través del diseño de ADDIE. La segunda etapa se refiere al uso de la guía o diseño instruccional, su función como herramienta pedagógica al 3ro de BGU de manera formal.

A continuación, se describe el procedimiento correspondiente al diseño instruccional.

Análisis

Se seleccionaron temas o contenidos de acuerdo al currículo de Historia de 3ro BGU, el objetivo fue implementar una guía instruccional para facilitar los temas o contenidos de la signatura antes mencionada, ya que esta servirá de apoyo a los estudiantes en su buen manejo de la plataforma, resolviendo problemas de manera lúdica con el apoyo de la gamificación y de esta manera apoyar la comprensión de la temática de historia.

Desarrollo:

Durante el poco tiempo que se pudo aplicar la metodología del diseño que se realiza un mes antes de concluir la 10ma convocatoria de la modalidad virtual a distancia de la Unidad Educativa Juan Montalvo, se analizará las primordiales deficiencias detectadas en convocatorias anteriores. Dentro de las mismas se encuentra el desarrollo de una guía para obtener mayor importancia en los temas tratados para que no se tornen monótonos y aburridos.

Se debe tomar en cuenta que, para el cumplimiento de dicha actividad, los estudiantes deben ser capaces de comprender la problemática que se presenta en la asignatura de historia al no existir un diseño instruccional que motive y anime a usar las herramientas dentro de la plataforma de Moodle.

Los docentes entenderán el proceso de la socialización de manera presencial y la realización de las actividades en el entorno virtual de aprendizaje que ayudarán horas inducidas al estudio. Así también, los contenidos de historia se retroalimentarán por otros docentes de la misma asignatura y convocatoria, donde aportarán en la motivación y desarrollo de la guía en todas sus clases con un manejo adecuado y fácil de usar cada una de las herramientas dentro de la plataforma, su uso lo comenzarán estudiantes de 3ro BGU de la 10ma convocatoria de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia.

Se debe tomar en cuenta a esta guía instruccional como un elemento de motivación y es muy primordial para el desarrollo de actividades de aprendizaje dentro de las actividades por cumplir en cada convocatoria y de esta manera alcanzar un mayor conocimiento en los estudiantes y mejora en su rendimiento académica.

Es importante recordar que algunos autores plantean que la unidad de competencias (UC) facilitan el inicio a la siguiente fase ya que esta se puede generar de acuerdo a cada experiencia en los docentes y por supuesto con la ayuda de los estudiantes de acuerdo a su necesidad. Es vital que se incorpore dentro de las competencias los saberes teóricos y estos son el heurístico y axiológico, entendiendo que se basan en los conocimientos y habilidades que los estudiantes van desarrollando mediante el uso de la plataforma Moodle.

Diseño:

A partir del análisis y por supuesto teniendo como meta el desarrollo de dicha habilidad desarrollada por los estudiantes es muy necesaria ya que en el proceso de formación de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 3ro BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo educación virtual a distancia, en esta fase se plantea la meta que guiará a los docentes de historia. Tomando en cuenta las unidades de competencias la cual responde a los objetivos planteados.

Para cumplir estos objetivos se establece el siguiente orden donde se explica las actividades a desarrollar.

1. **Socialización:** Implementación de un diseño instruccional en la plataforma Moodle.
 - Estrategias de aprendizaje: Se informa sobre la guía instruccional y se llega a conclusiones con todos para desarrollar los contenidos de historia.
 - Medios: Proyector y presentación digital.
2. **Práctica:** Añade la guía en una pestaña de la plataforma principal de Moodle
 - Estrategias de aprendizaje: Se demuestra el procedimiento para el acceso a la guía instruccional y ponerlo en práctica.
 - Medios: Proyector, presentación digital.
3. **Evaluación:** Análisis y sugerencia sobre resultados en la evaluación de los estudiantes por medio del uso de la guía instruccional.
 - Estrategias de aprendizaje: Después de la socialización los estudiantes acceden a distintas actividades en la plataforma Moodle y son evaluadas por medio de la gamificación
 - Medios: Proyector, presentación digital en Teams.

En el tiempo de socialización y evaluación en el entorno virtual está presente el aprendizaje cooperativo que permite asimilar nuevos conocimientos y de esta manera se puede aprobar por las autoridades e implementar la guía instruccional durante todas las convocatorias en la asignatura de historia.

Desarrollo:

En el contexto de la educación virtual a distancia una formación integral es importante ya que promueve el pensamiento crítico, reflexivo y sobre todo complejo con actitud innovadora frente a las Tic.

Las tareas de aprendizaje se pueden plasmar en los estudiantes que lo van a poner en practica ya que busca lograr y evaluar los siguientes parámetros:

- Unir con el aprendizaje todo lo aprendido relación a su vida cotidiana y futura profesión.

- Implementar materiales y recursos útiles para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.
- Promover el desarrollo de habilidades siendo críticos y reflexivos.

Es importante que el espacio para la implementación de la guía instruccional debe estar disponible para su uso en la plataforma de Moodle con la autorización para que se use en las convocatorias siguientes.

Las actividades uno es una socialización virtual por medio de Teams tomando en cuenta que los estudiantes no pueden acceder a las clases presenciales por sus distintas actividades de trabajo. En esta actividad se presentan los temas a tratar en la Unidad 4. Los docentes serán quienes impartan los conocimientos teóricos juntamente con las actividades de gamificación. Antes de terminar se debe comprobar los contenidos y definiciones que estén acordes a lo que solicita el Ministerio de educación en los contenidos usados en escolaridad inconclusa.

Implementación:

Para la elaboración de la propuesta se solicita a las autoridades que se permita implementar una pestaña adicional en la página principal de la plataforma de Moodle que se usa con los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual a distancia.

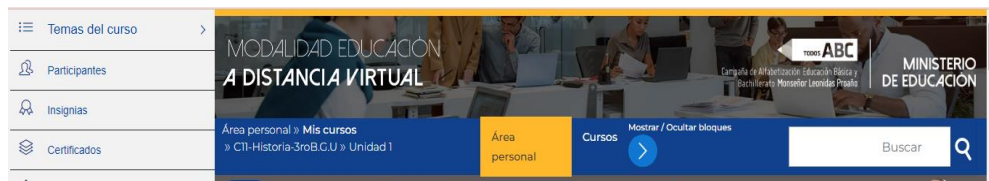


Imagen N°2: Página principal del área de sociales

Fuente: <https://avaadistancia.educacion.gob.ec/course/view.php?id=887&action=0#tabs-tree-start>

En la página principal se accede a las pestañas existentes y se añade un adicional con el nombre de Guía instruccional Moodle de Historia

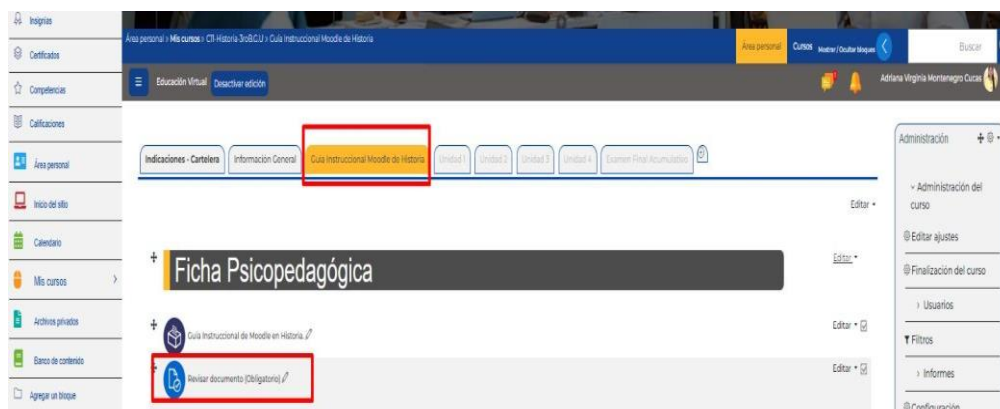


Imagen N°3: Pestaña guía instruccional Moodle de Historia

Elaborado por: Adriana Montenegro

Dentro de la pestaña se encuentra la guía instruccional dividida en 4 unidades con los contenidos de la asignatura de Historia de 3ro de BGU, donde los estudiantes podrán abrirla y desarrollarla de una manera más agradable y fácil de usar

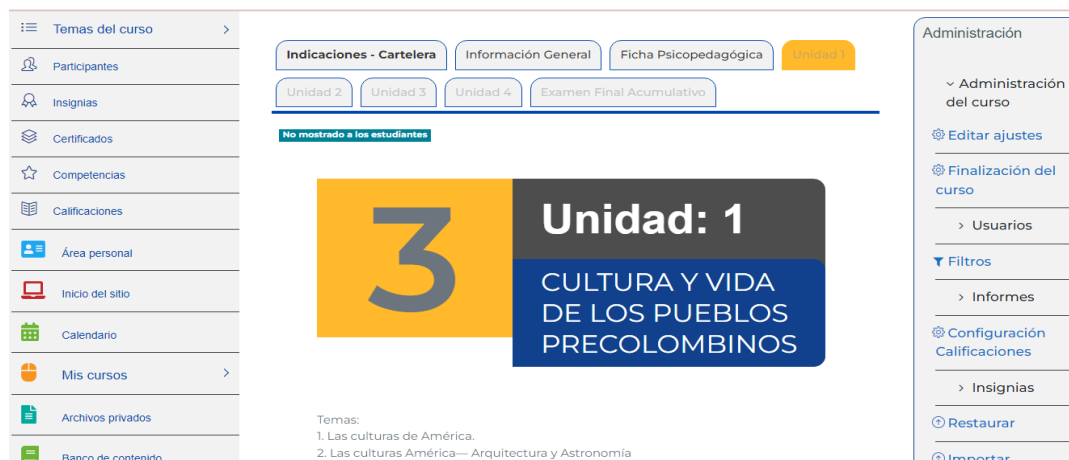


Imagen N°4: Unidades dentro de la Guía instruccional de Moodle

Elaborado por: Adriana Montenegro

Es importante señalar que dentro de cada unidad consta de distintas actividades interactivas como Quizizz entre otras.

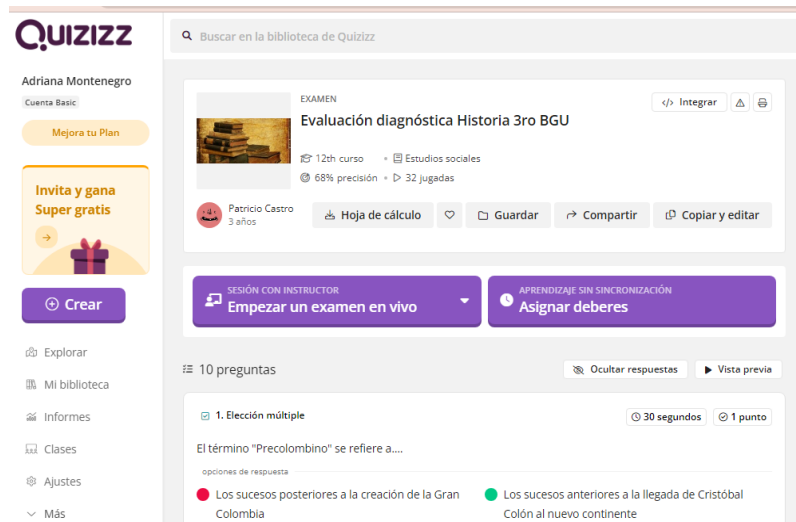


Imagen N°5: Actividades en Quizizz

Elaborado por: Adriana Montenegro

Es un paso muy importante ya que permite interactuar con los estudiantes usando los recursos proporcionados por la plataforma tales como el foro, el chat, video llamadas entre otras y van complementadas con aplicaciones de la web. Se realiza una reunión por medio de TEAMS y se da a conocer la guía instruccional que se ha implementado.

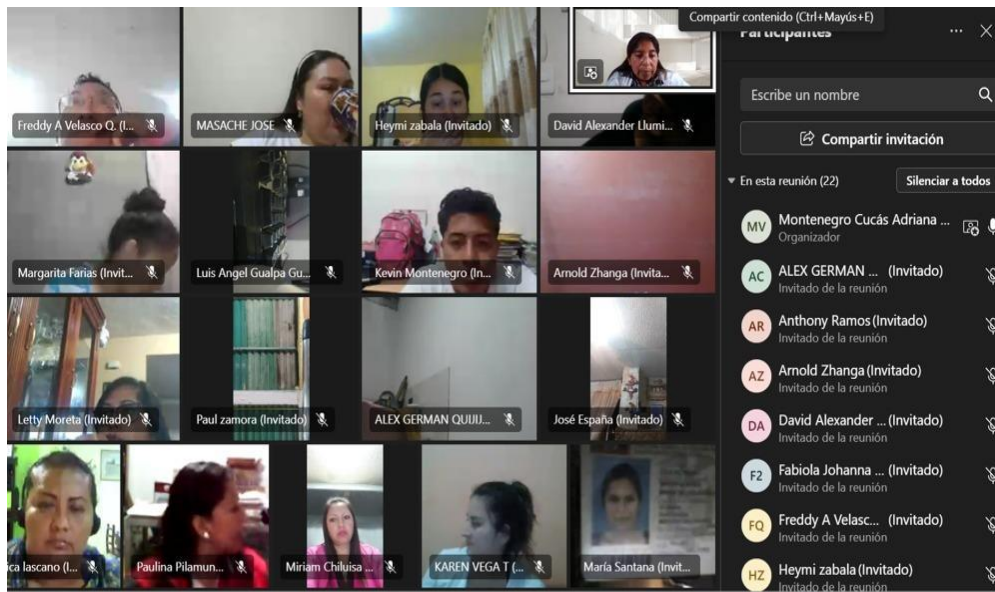


Imagen N°6: Socialización Guía Instruccional

Elaborado por: Adriana Montenegro

Es este paso es fundamental señalar y dar a conocer a los estudiantes actividades nuevas donde podrán interactuar y comprender de mejor manera los contenidos de cada unidad, tomando en cuenta que son estudiantes de escolaridad inconclusa y muchos estudiantes adultos se les dificulta. Por lo que se realiza ejemplos tales como las nubes de tag o conocida también como nube de palabras, mostrando así de manera clara e interactiva las ideas claves para abordar un tema de los contenidos.



The image shows a screenshot of a Mentimeter poll interface. The poll question is: "¿Con una palabra exponga cómo impactó la llegada de los europeos a las civilizaciones precolombinas?". The word cloud contains the following terms: alteró el ecosistema, restructuración social, economía, bajo la economía, en la economía, explotacion, enfermedades, dominación, conquista, esclavitud, violencia, genocidio, drásticamente, descubrimiento, evangelización, negativa, agricultura, progreso, extinción, opresor, colonización, desestructuración, decadencia, religiosa, and evangelización. The interface also shows a browser address bar, a navigation bar with "Go to www.menti.com and use the code 5764 3710", and a video call window in the bottom right corner.

Imagen N°7: Actividades de Tag

Elaborado por: Adriana Montenegro

En la guía instruccional existe una estructura en donde se va realizando distintas actividades entre el docente y el estudiante, actividades participativas durante la clase, actividades como tarea para la casa y evaluaciones o cuestionarios.



Imagen N° 8: Actividad interactiva unidad 1

Elaborado por: Adriana Montenegro

Al abrir la actividad se abre y despliega la actividad a realizar en la plataforma

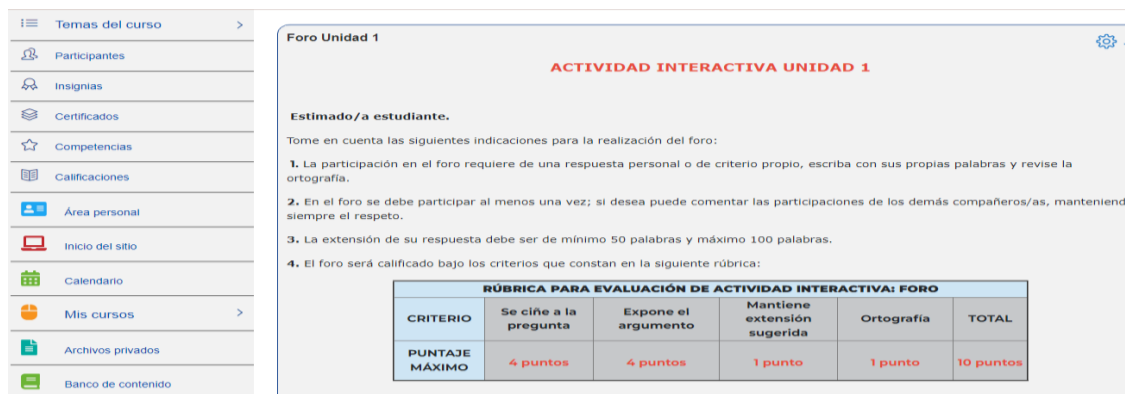


Imagen N°9: Actividad interactiva

Elaborado por: Adriana Montenegro

En la pestaña se encuentra una guía para cada Unidad donde se detalla las destrezas y contenidos con actividades interactivas, tomando en cuenta que la presentación digital llamativa ayuda a mejorar los conocimientos significativos de los estudiantes.

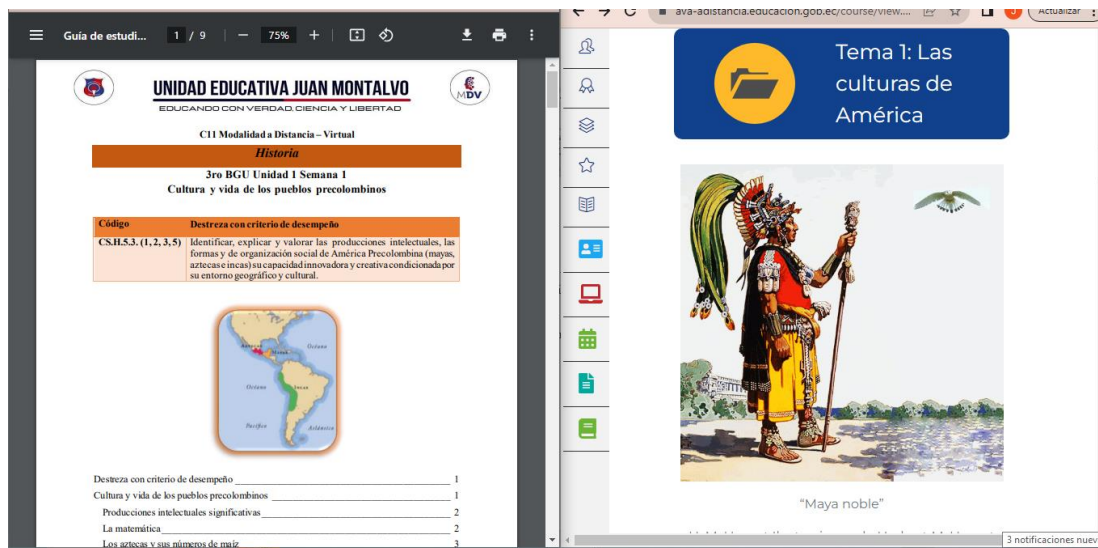


Imagen N°10: Actividad interactiva
Elaborado por: Adriana Montenegro

Evaluación:

Para la evaluación a los estudiantes en la asignatura se usa distintas categorías de preguntas interactivas fáciles de usar y desarrollando sus conocimientos y familiarizándose con la plataforma Moodle para que la asignatura de Historia no se torne aburrida y monótona

Pregunta 1
Sin responder aún
Puntúa como 1,00

Potencias involucradas en el tráfico de esclavizados por parte de los europeos se remonta a la , cuando los portugueses incursionaron en la costa occidental de África para llevar esclavos a la península ibérica. Existe una extensa obra literaria que tiene tres expresiones diferentes sobre la realidad de los esclavos africanos en América durante la Colonia desarrollada a partir del siglo VIII

En base al texto, lea detalladamente y seleccione la respuesta correcta.

Comenzar de nuevo Guardar Rellenar con las respuestas correctas Entregar y terminar Cerrar vista previa

Información técnica

Download this question in Moodle XML format Colapsar todo

▼ Opciones de los intentos

Comportamiento de las preguntas Retroalimentación diferida

Puntúa como

Comenzar de nuevo con estas opciones

Imagen N° 11: Preguntas arrastre de palabras

Elaborado por: Adriana Montenegro

Valoración de la propuesta

Es importante señalar que la valoración de esta propuesta se basa bajo criterios de especialistas como el Magister Víctor Hugo Villamarín Coordinador General y la Magister Fiorela Elizabeth Valencia Gallegos Subcoordinadora de Educación Virtual a distancia de la Unidad Educativa Juan Montalvo, mediante un análisis dan a conocer las siguientes observaciones:

- Enfoque de la propuesta. - Consideran que promueve cambios muy significativos para el uso de las estrategias de educación a distancia ya que los estudiantes son motivados y desarrollan sus destrezas de mejor manera sin inconvenientes.
- Existe claridad en las indicaciones con palabras sencillas fáciles de entender y sus indicaciones claras para alcanzar aprendizajes significativos y dinamiza el desarrollo de distintas actividades académicas.
- Hay coherencia entre lo planteado en la guía instruccional y los objetivos correspondientes a los contenidos de Historia del 3ro BGU ayudando a la planificación de los docentes.
- En la evaluación de los estudiantes existe un alto índice con excelentes resultados en sus calificaciones tomando en cuenta que solo fue en el proceso de socialización.

Estos criterios justifican la valoración de la propuesta mediante los especialistas seleccionados ya que su trayectoria y experiencia académica en la educación virtual a Distancia de la Unidad Educativa Juan Montalvo lo sustenta.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Es importante mencionar que el proceso enseñanza aprendizaje en la Modalidad Virtual es acorde a la malla curricular actual en el sistema educativo ecuatoriano del nivel de bachillerato, este se enmarca en un proceso constructivista que busca borrar con la educación tradicional. Por lo que se determina que esta modalidad se conecta a diversas realidades a las que están expuestos los estudiantes jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa es por eso que se debe hacer uso de las herramientas dadas por la plataforma Moodle e implementar recursos interactivos que fortalezcan el proceso formativo.
- Mediante la aplicación de las distintas técnicas e instrumentos como la encuesta se ha dado a conocer las falencias que existen en la aplicación activa de las metodologías usadas por los docentes de historia, determinando que dichas estrategias se tornen en tradicionales y repetitivas, por lo que es necesario que los docentes usen las herramientas tecnológicas y así optimizar los recurso de la plataforma Moodle provocando que los estudiantes de 3ro BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo modalidad virtual despierten su interés en la asignatura de historia. Es necesario que mediante la plataforma Moodle se use el modelo instruccional ADDIE que se puede acoplar de manera efectiva en el proceso de enseñanza - aprendizaje, basado en recursos tecnológicos digitales y así los estudiantes efectúen y creen actividades que desarrollen habilidades cooperativas y colaborativas.
- La creación de una guía o diseño instruccional en la plataforma Moodle implementada a la asignatura de Historia posee gran relevancia, ya que esta permitirá que los estudiantes de 3ro BGU usen una metodología aplicada, on-line o en línea y así podrán ir creando nuevas experiencias de aprendizaje satisfactorias y muy eficaces. Esta guía contribuye y ayuda al desarrollo de la gamificación donde los conocimientos de Historia se tornen más atractivos,

dinámicos y lúdicos, mediante el uso de distintos juegos e imágenes llamativas relacionadas a la materia y así lograr que los estudiantes mejoren su rendimiento y resultado académico.

Recomendaciones

- El proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad virtual de la Unidad Educativa Juan Montalvo, se detectan varias observaciones relacionadas a la educación tradicional implementadas a la asignatura de Historia, por lo que es fundamental buscar mecanismos y fortalecer el proceso formativo de los estudiantes de 3ro BGU que permite consolidar la inclusión dentro de varias realidades que viven los estudiantes, mediante el uso de las herramientas proporcionadas por la plataforma Moodle, fortaleciendo, consolidando y mejorando los procesos en beneficio a toda la comunidad educativa.
- Es fundamental la creación de recursos y materiales adecuados para la aplicación activa de la metodología usada por los docentes de historia. También es necesario que en la plataforma Moodle se usen estrategias adecuadas y didácticas que permitan la aplicación de un diseño instruccional en la asignatura de historia, dando como resultado que los estudiantes muestren interés y puedan usar adecuadamente los recursos tecnológicos digitales, de esta manera sus habilidades se desarrollen de una manera significativa.
- Es indispensable que se cree una guía o diseño instruccional en la plataforma Moodle para el uso de los estudiantes de 3ro BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo mediante la gamificación, esta guía debe motivar a los estudiantes, despertando el interés en la materia, de esta manera su rendimiento académico y superación personal aumente de manera indiscutible. Los conocimientos de Historia se irán renovando pasando de lo monótono a lo atractivo y lúdico para lograr un aprendizaje efectivo en todos los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, C. (2016). Uso de las aulas virtuales bajo la modalidad de aprendizaje dialogo interactivo. *Revista de Teoria y Didactica de Ciencias Sociales*.
- Apolo, D. (2022). Educación, tecnología y Covid-19: Usos de internet con fines educativos de docentes y estudiantes universitarios durante la pandemia en Cañar-Ecuador. *Revista Eduweb* Recuperado de: <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/421/445>
- Apolo, D., Melo, M., Solano, J., & Aliaga, F. (2020). Pending Issues from Digital Inclusion in Ecuador: Challenges for Public Policies, Programs and Projects Developed and ICT-Mediated Teacher Training. *Digital Education Review* Recuperado de: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/30610>
- Báez, L., Espinosa Y., y Castro, L. (2013). Criterios de un modelo de diseño instruccional y competencia docente para la educación superior escolarizada a distancia apoyada en TICC. *Sinéctica*. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000200009&lng=es&tlng=es.
- Benítez, M. (2020). *El modelo de diseño instruccional ASSURE* *Revista Académica de Investigación* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7302838>
- Benítez, M. (2020). El modelo de diseño Instruccional Addie aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani, *Revista Académica de Investigación*.
- Camués, C. (2021). Trabajo de titulación. Diseño Instruccional de un entorno virtual de Aprendizaje a través de Moodle para la enseñanza de la asignatura de circuitos electrónicos dirigido a los estudiantes de la carrera de electromecánica del Instituto Superior Sucre.
- CLACSO, RIAT. (2019) Libro digital, PDF Consultado el 05-06-2023

- Domínguez, C., Organista J. y López M. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. *Revista Apertura*. 10(2). Recuperado de:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-
- Duran, N. (2018) *Tecnoeducaservicios* Modelo de aula Virtual Iconográficas
- Flores, K. (2012). *Metodologías PACIE en los entornos virtuales*. Diálogos educativos
- Gómez, M. (03 de octubre de 2018). e-Learning Masters. Obtenido de Modelos de diseño instruccional que debes conocer:
<http://elearningmasters.galileo.edu/modelosdisenoinstruccional/#:~:text=En%20este%20modelo%20Robert%20Gagné,de%20aprendizaje%20de%20habilidades%20intelectuales.>
- LOEI (2015) *Ley Orgánica de la Educación Intercultural*
- Máxima Información, (2023) Artículos *E- Learning Modelo instruccional con Moodle* Recuperado 24-05-2023 <https://www.maximaformacion.es/blog-teleformacion/modelo-instruccional-con-moodle/>
- Morales, M. (2019) *Tecnologías digitales: miradas críticas de la apropiación en América Latina* Recuperado el 03-03- 2023 de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20191128031455/Tecnologias-digitales.pdf>
- Raposo, M. (2005) *Experiencias y Prácticas Educativas con Nuevas Tecnologías*.
- Romero, J. y García, F. (2007) *Alfabetización digital*
- Vidal, L. (2018). Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. México: Educación Superior en Tecnologías.

ANEXOS

Anexo N°1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
ENTORNOS DIGITALES
Encuesta

Datos Informativos

Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: F __ M __

Perfil del entrevistado (a): _____

N° Cedula: _____

Objetivo. - "Determinar cuánto conocen los estudiantes sobre la aplicación de herramientas de la plataforma MOODLE en la asignatura de HISTORIA de la modalidad virtual a distancias de la Unidad Educativa Juan Montalvo."

Instrucciones. - Seleccione una de las alternativas planteadas. Se solicita ser objetivo y verídico en las respuestas.

Simbología:

- Siempre = S
- Nunca = N

No.	PREGUNTAS	S	N
1	¿Conoce sobre el uso de las herramientas en Moodle?		
2	¿Domina el uso de la plataforma Moodle?		
3	¿Es sus clases de Historia se desarrollan actividades usando herramientas digitales?		
4	¿Existe capacitaciones dirigidas a los estudiantes para desarrollar herramientas en Moodle?		
5	¿Conoce de la existencia de un Instructivo de Moodle en la asignatura de Historia?		
6	¿Considera que en las clases de Historia son aburridas y monótonas?		
7	¿Las actividades en la plataforma Moodle son repetitivas?		
8	¿Le gustaría acceder a una nueva forma de aprender la materia de Historia?		
9	¿Apreciaría información de la materia dentro de la plataforma como guía?		
10	¿Le gustaría que las evaluaciones sean de diferente manera?		

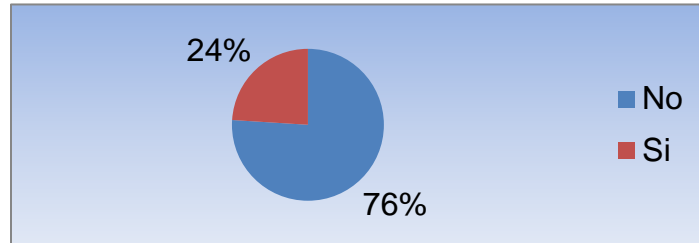
De su respuesta dependerá el éxito o fracaso de la investigación.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Lic. Adriana Montenegro

Anexo N°2

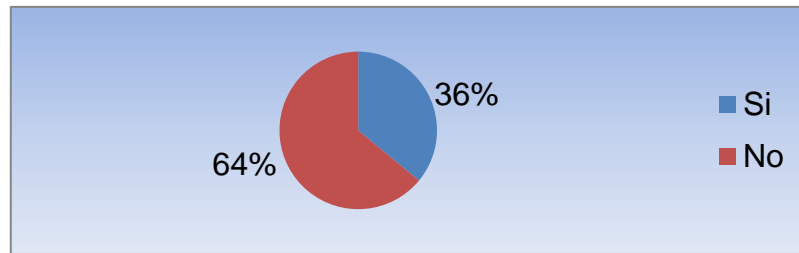
Gráfico N° 5: Herramientas de Moodle



Elaborado por: Adriana Montenegro

Anexo N°3

Gráfico N° 6: Uso de Moodle



Elaborado por: Adriana Montenegro

Anexo N°4

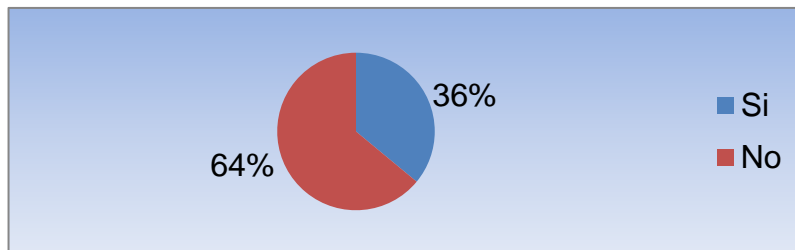


Gráfico N.º 7. Herramientas digitales

Elaborado por: Adriana Montenegro

Anexo N°5

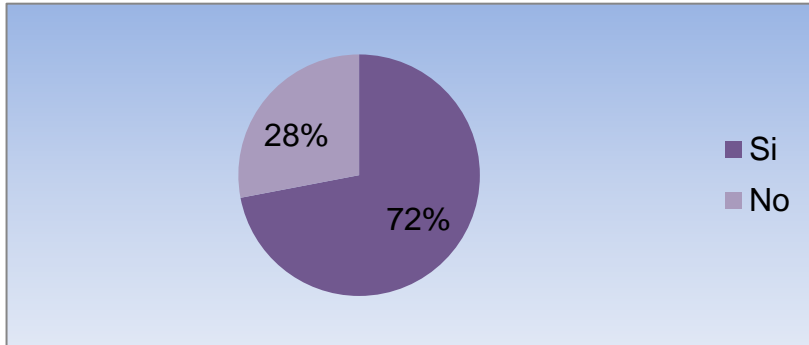


Gráfico N.º 8. Capacitación de Moodle a estudiantes.

Elaborado por: Adriana Montenegro

Anexo N°7

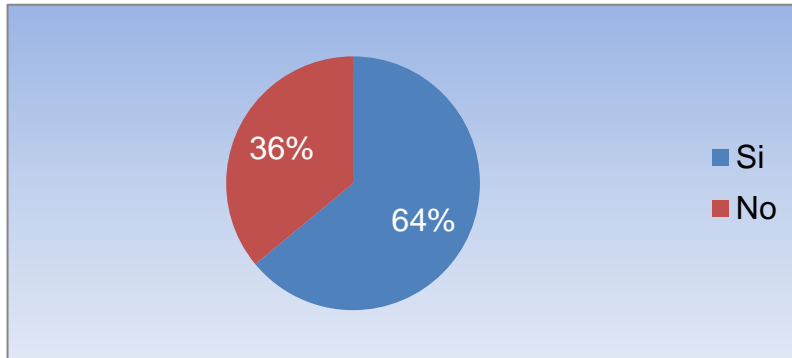


Gráfico N°9: Instructivo de Moodle para Historia

Elaborado por: Adriana Montenegro