



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

TEMA:

**RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE HISTORIA.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
mención en Innovación y Liderazgo Educativo.

Autor (a)

Cando Pacheco Diana Carolina

Tutor(a)

Dra. Jacqueline Altamirano

QUITO – ECUADOR

2021

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

Yo, Diana Carolina Cando Pacheco, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE HISTORIA”, como requisito para optar al Grado de Magíster en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo, autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica 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 Tecnológica 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 Tecnológica 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 -- días del mes de noviembre de 2021, firmo conforme:

Autor: Diana Carolina Cando Pacheco

Firma: 

Número de cédula: 171968623-8

Dirección: Provincia: Pichincha, Ciudad: Quito, Parroquia: Calderón, Barrio: Zabala. Correo Electrónico: dianacaroluna@hotmail.com

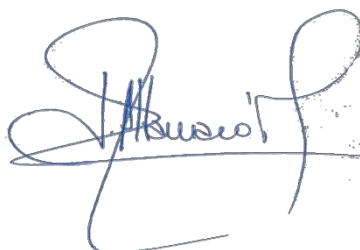
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE HISTORIA”, para optar por el Título Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación 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, noviembre de 2021



Dra. Jacqueline Altamirano Vaca

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, noviembre de 2021



Diana Carolina Cando Pacheco

171968623-8

APROBACIÓN TRIBUNAL

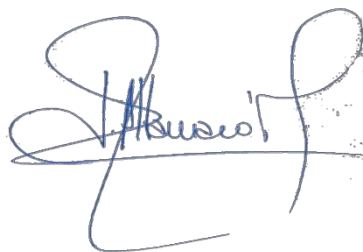
El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE HISTORIA previo a la obtención del Título de Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, noviembre de 2021

.....
MSc. Freddy Esparza Bernal
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
MSc. Soraya Elizabeth Toro Santacruz
VOCAL



.....
Dra. Jacqueline Altamirano
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico el esfuerzo de mi proyecto a mi madre Esperanza, quien desde pequeña supo guiarme con amor y sabiduría en el sendero de la vida.

A Irene, Jordi y Luis, desde la distancia me brindaron su apoyo, consejos y energías.

Al amor de mi vida Ramiro, mi inspiración y apoyo fundamental para lograr cristalizar cada meta propuesta.

A Marthita y Chavito, quienes con su dulzura me guiaron a tener fortaleza y no rendirme en lo que realice.

Diana Cando

AGRADECIMIENTO

A mis amigas Mary, Verónica, Jenny, Mónica y amigo Marcelo, quienes con mucho respeto y cariño fueron mi apoyo emocional en todo momento.

A la Universidad Tecnológica Indoamérica y a su distinguido cuerpo docente por la excelencia académica en cada módulo recibido.

A la Dra. Jacqueline Altamirano por su gran profesionalismo, consejos y apoyo tanto en la humana como académica del trabajo investigativo.

Diana Cando

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xv
ÍNDICE DE CUADROS.....	xviii
RESUMEN EJECUTIVO	xix
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del problema.....	10
Análisis crítico	10
Preguntas de investigación.....	13
Destinatarios del Proyecto.....	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
CAPÍTULO I.....	15
MARCO TEÓRICO.....	15
Antecedentes de la investigación (Estado del arte).....	16
Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio	22

Tecnología Educativa.....	22
Herramientas Didácticas Interactivas.....	22
Recursos de Aprendizaje Virtual	22
Características de los recursos de aprendizaje virtual.....	23
Apertura.....	24
Clasificación de los recursos virtuales	25
Ventajas de los recursos de aprendizaje en su aplicación virtual.....	26
La educación contextualizada con las TIC.....	27
Grandes aportes de los recursos virtuales	28
Personalización	28
Foco en los resultados de aprendizaje.....	28
Ampliación de los tiempos y espacios para el aprendizaje	28
Rutinas de aprendizaje	28
Gestión del conocimiento basada en evidencia.....	29
Aprendizaje	29
Aprendizaje cooperativo	30
Corrientes educativas	31
Encuentros sociales de aprendizaje.....	33
Pilares de la educación.....	33
Orientaciones metodológicas del currículo nacional	35
Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.....	36
Enseñanza de Historia	36
Perfil de salida del joven bachiller	37
Bachillerato General Unificado.....	37
La historia y su relación con las humanidades.....	38
Objetivos del área de Ciencias Sociales.....	38

Asignatura de Historia.....	39
Métodos aplicados en la asignatura de Historia	39
Método Comparativo	39
Método Etnográfico	40
Método Empírico	40
Principios didácticos de la Historia.....	42
Principio de temporalidad	42
Principio de espacialidad.....	42
Principio de causalidad	42
Principio de identidad	43
Principio de interdependencia	43
CAPÍTULO II	44
DISEÑO METODOLOGÓGICO	44
Paradigma.....	44
Paradigma naturalista	44
Enfoque de la investigación	44
Tipo de investigación	46
Diseño o nivel de la investigación	46
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	46
Población y muestra	46
Proceso de la recolección de la información.....	47
Organización para procesar la información	48
Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.....	49
Entrevista dirigida a docentes	49
Validez y confiabilidad	50
Análisis e interpretación de resultados.....	55

Cuestionario aplicado a estudiantes	55
CAPITULO III.....	89
PRODUCTO	89
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	115
Conclusiones	115
BIBLIOGRAFÍA.....	118
ANEXOS.....	129

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Población	47
Tabla N° 2 Recopilación de información.....	48
Tabla N° 3 Alfa de Cronbach.....	50
Tabla N° 4 Operacionalización de variable independiente	51
Tabla N° 5. Pregunta 1. ¿Utiliza su computadora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	55
Tabla N° 6. Pregunta 2. ¿Ocupa su dispositivo móvil para el desarrollo de actividades pedagógicas?	56
Tabla N° 7. Pregunta 3. ¿Puede acceder con facilidad desde su dispositivo móvil a los recursos de aprendizaje virtual que utiliza el docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	57
Tabla N° 8. Pregunta 4. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual para motivar su participación activa en clase?	58
Tabla N° 9. Pregunta 5. ¿Su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual transmisivos en las actividades pedagógicas?	59
Tabla N° 10. Pregunta 6. ¿Qué categoría de recursos de aprendizaje virtual utiliza con frecuencia su docente?.....	60
Tabla N° 11. Pregunta 7. ¿Con qué frecuencia su docente emplea murales virtuales para reforzar los contenidos académico?	61
Tabla N° 12. Pregunta 8. ¿Su docente emplea el recurso de aprendizaje virtual Edpuzzle para reforzar su aprendizaje?.....	62
Tabla N° 13. Pregunta 9. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza Tiki-toki en el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	63
Tabla N° 14. Pregunta 10. ¿Su docente emplea recursos de aprendizaje virtual innovadores durante proceso didáctico en el área de Ciencias Sociales?	64
Tabla N° 15. Pregunta 11. ¿Utiliza las redes sociales o herramientas colaborativas virtuales como medio de aprendizaje entre pares?.....	65
Tabla N° 16. Pregunta 12. ¿Para resolver tareas académicas y profundizar en su aprendizaje su docente propone actividades grupales utilizando recursos virtuales que facilitan la interacción de los integrantes del equipo?.....	66

Tabla N° 17. Pregunta 13. ¿Participa en una comunidad de aprendizaje virtual que le permita construir y ampliar su conocimiento?	67
Tabla N° 18. Pregunta 14. ¿Utiliza una biblioteca virtual para el desarrollo de sus actividades académicas?.....	68
Tabla N° 19. Pregunta 15. ¿Qué metodología considera que su docente aplica en el proceso pedagógico?	69
Tabla N° 20. Pregunta 16. ¿La metodología virtual utilizada por su profesor facilita la reflexión y conexión con los aprendizajes hacia la consecución del perfil de salida del bachiller ecuatoriano (justo, innovador y solidario)?.....	70
Tabla N° 21. Pregunta 17. ¿En la asignatura de Historia se emplea el método empírico aplicando recursos de aprendizaje virtual?	71
Tabla N° 22. Pregunta 18. ¿Los recursos de aprendizaje virtual que utiliza su docente fortalece la construcción de la identidad cultural?	72
Tabla N° 23. Pregunta 19. ¿Considera que cuando su docente aplica recursos tecnológicos, al finalizar la clase consolida su aprendizaje?	73
Tabla N° 24. Pregunta 20. ¿Las actividades pedagógicas en clase desarrollan su capacidad de identificar un problema, tomar decisiones lógicas y encontrar una solución?	74
Tabla N° 25. Pregunta 21. ¿En su proceso de enseñanza-aprendizaje ha creado interdependencia con el uso de la tecnología?	75
Tabla N° 26 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	76
Tabla N° 27 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	77
Tabla N° 28 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	78
Tabla N° 29 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	79
Tabla N° 30 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	80
Tabla N° 31 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	81
Tabla N° 32 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	82
Tabla N° 33 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	83
Tabla N° 34 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	84
Tabla N° 35 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	85
Tabla N° 36 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	86
Tabla N° 37 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes.....	87

Tabla N° 38 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes	88
Tabla N° 39 U.E.P. "La Presentación"	90
Tabla N° 40 Cronograma de actividades	92

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Combinación de competencias de la población.	4
Gráfico N° 2 Frecuencia al ocupar TIC en las asignaturas.	5
Gráfico N° 3 Estrategias para la educación continua a distancia 2020.	6
Gráfico N° 4 Grupos de edad.	8
Gráfico N° 5 Árbol de problemas.....	12
Gráfico N° 6 Organizador de variables.	19
Gráfico N° 7 Red conceptual variable independiente.	20
Gráfico N° 8 Red conceptual variable dependiente.	21
Gráfico N° 9 Clasificación de los recursos virtuales.....	25
Gráfico N° 10 Teorías a la práctica educativa.....	31
Gráfico N° 11 Pilares educativos.	34
Gráfico N° 12 Proceso de la información.....	48
Gráfico N° 13 ¿Utiliza su computadora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	55
Gráfico N° 14. ¿Ocupa su dispositivo móvil para el desarrollo de actividades pedagógicas?	56
Gráfico N° 15. ¿Puede acceder con facilidad desde su dispositivo móvil a los recursos de aprendizaje virtual que utiliza el docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	57
Gráfico N° 16. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual para motivar su participación activa en clase?	58
Gráfico N° 17. ¿Su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual transmisivos en las actividades pedagógicas?.....	59
Gráfico N° 18. ¿Qué categoría de recursos de aprendizaje virtual utiliza con frecuencia su docente?	60
Gráfico N° 19. ¿Con qué frecuencia su docente emplea murales virtuales para reforzar los contenidos académicos?.....	61
Gráfico N° 20. ¿Su docente emplea el recurso de aprendizaje Edpuzzle para reforzar su aprendizaje?	62
Gráfico N° 21. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza Tiki-Toki en el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	63

Gráfico N° 22. ¿Su docente emplea recursos de aprendizaje virtual innovadores durante el proceso didáctico en el área de Ciencias Sociales?	64
Gráfico N° 23. ¿Utiliza las redes sociales o herramientas colaborativas virtuales como medio de aprendizaje entre pares?	65
Gráfico N° 24. ¿Para resolver tareas académicas y profundizar en su aprendizaje su docente propone actividades grupales utilizando recursos virtuales que facilitan la interacción de los integrantes del equipo?	66
Gráfico N° 25. ¿Participa en una comunidad de aprendizaje virtual que le permita construir y ampliar su conocimiento?	67
Gráfico N° 26. ¿Utiliza una biblioteca virtual para el desarrollo de sus actividades académicas?.....	68
Gráfico N° 27. ¿Qué metodología considera que su docente aplica en el proceso pedagógico?.....	69
Gráfico N° 28. ¿La metodología virtual utilizada por su profesor facilita la reflexión y conexión con los aprendizajes hacia la consecución del perfil de salida del bachiller ecuatoriano (justo, innovador y solidario)?.....	70
Gráfico N° 29. ¿En la asignatura de Historia se emplea el método empírico aplicando recursos de aprendizaje virtual?	71
Gráfico N° 30. ¿Los recursos de aprendizaje virtual que utiliza su docente fortalece la construcción de la identidad cultural?	72
Gráfico N° 31. ¿Considera que cuando su docente aplica recursos tecnológicos, al finalizar la clase consolida su aprendizaje?	73
Gráfico N° 32. ¿Las actividades pedagógicas en clase desarrollan su capacidad de identificar un problema, tomar decisiones lógicas y encontrar una solución?	74
Gráfico N° 33. ¿En su proceso de enseñanza-aprendizaje ha creado interdependencia con el uso de la tecnología?	75
Gráfico N° 34 Guía de aprendiza cultura y trabajo en la Historia.....	95
Gráfico N° 35 <i>La cultura y su influencia en la evolución humana</i>	96
Gráfico N° 36 <i>Introducción</i>	97
Gráfico N° 37 <i>Importancia de la guía</i>	98
Gráfico N° 38 <i>Ventajas del uso de recursos de aprendizaje virtual</i>	99
Gráfico N° 39 <i>Competencias</i>	100

Gráfico N° 40 <i>Datos informativos</i>	101
Gráfico N° 41 <i>Grandes aportes culturales de las civilizaciones de la antigüedad</i>	102
Gráfico N° 42 <i>Destrezas e indicadores de evaluación</i>	103
Gráfico N° 43 <i>Contenidos</i>	104
Gráfico N° 44 <i>Conducta de entrada</i>	105
Gráfico N° 45 <i>Ideas principales</i>	106
Gráfico N° 46 <i>Proceso de investigación personal</i>	107
Gráfico N° 47 <i>PIP 2</i>	108
Gráfico N° 48 <i>Extra clase</i>	109
Gráfico N° 49 <i>Trabajo en equipo</i>	110
Gráfico N° 50 <i>Bibliografía del estudiante</i>	111
Gráfico N° 51 <i>Clase comunitaria</i>	112
Gráfico N° 52 <i>Material de estudio</i>	113
Gráfico N° 53 <i>Rúbrica de evaluación para el trabajo en equipo</i>	114

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Evaluación de los aprendizajes - Primer Quimestre.....	9
Cuadro N° 2 Evaluación de los aprendizajes - Segundo Quimestre.....	9
Cuadro N° 3 Tendencias en la enseñanza de Historia	40

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**TEMA: RECURSOS DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA DE HISTORIA.**

AUTORA: Diana Carolina Cando Pacheco

TUTORA: Dra. Jacqueline Altamirano Vaca

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo académico de investigación está encaminado a destacar la relevancia de los recursos de aprendizaje virtual en el fortalecimiento de la enseñanza de Historia de los jóvenes del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”. Se realizó un profundo proceso de búsqueda de información en distintas fuentes a nivel local, nacional e internacional lo que aportaron a la base teórica del tema central. De igual modo, se cumplió con la operacionalización de variables independiente y dependiente con énfasis en los recursos de aprendizaje virtual. La metodología que se utilizó fue el enfoque mixto, tipo de campo y diseño descriptivo. Para recolectar la información se ocupó la técnica de encuesta e instrumento cuestionario para los estudiantes validado por medio del coeficiente Alfa de Cronbach el mismo que fue de 0,919 correspondiente a una alta confiabilidad y la técnica entrevista e instrumento guía de entrevista estructurada para los docentes. Finalmente, se concluye que los maestros necesitan de una actualización académica para optimizar la enseñanza de la materia de Historia ya que existe la necesidad de acoplarse a las innovaciones tecnológicas en educación. Por lo cual, se diseñó una guía de aprendizaje, titulada: Guía de aprendizaje cultura y trabajo en la Historia, donde se enlaza el conocimiento teórico con recursos de aprendizaje virtual para lograr un mejor desempeño de los estudiantes en las prácticas académicas.

DESCRIPTORES: Recursos, aprendizaje, virtualidad, enseñanza, Historia.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**THEME: VIRTUAL LEARNING RESOURCES TO STRENGTHEN THE
TEACHING OF HISTORY**

AUTHOR: Diana Carolina Cando Pacheco

TUTOR: Dra. Jacqueline Altamirano Vaca

ABSTRACT

The academic research highlights the relevance of virtual learning resources in strengthening the teaching of History of young people at the Private Educational Unit "La Presentacion". A deep process of searching for information was carried out in different sources at the local, national, and international levels, contributing to the central theme's theoretical basis. In the same way, the independent and dependent variables were focused, emphasizing virtual learning resources. The methodology used was the mixed approach, type of field and descriptive design. A survey technique and questionnaire instrument were used to collect the information, validated through Cronbach's High coefficient, which was 0.919, corresponding to high reliability, and the interview technique and structured interview guide instrument for teachers. Finally, it is concluded that teachers need an academic update to optimize the teaching of the subject of History since there is a need to join the technological innovations in education. Therefore, a learning guide was designed, entitled: Culture and Work in History Learning Guide, where theoretical knowledge is linked with virtual learning resources to achieve better student performance in academic practices.

KEYWORDS:

Resource, learning, teaching, History.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El campo tecnológico en el ámbito educativo se ha convertido en los últimos años en herramientas virtuales trascendentales para fortalecer los contenidos teóricos y generar cambios en el desarrollo de los procesos tanto de enseñanza como de aprendizaje. En la actualidad las nuevas tecnologías aceleran las prácticas educativas centrándose en el educando que en el educador. (Ahedo y Danvila del Valle, 2014). En este sentido, el papel del docente es fundamental en el camino académico siendo un gestor de cambios y fomentando el dinamismo, curiosidad y descubrimiento de nuevas cosas en las clases.

El presente trabajo de investigación “Recursos de aprendizaje virtual para el fortalecimiento de la enseñanza de Historia”, se construye en la línea de investigación: Innovación y en la sublínea correspondiente al Currículo. La innovación es considerada en función de la incorporación de ideas hacia el mejoramiento y con el objetivo de cambio en cada una de las partes que lo constituyen. Fomentando en este sentido, transformaciones en los estudiantes y en los contenidos de enseñanza, enfoques y prácticas de evaluación en la asignatura de Historia.

En relación con el párrafo anterior, la Constitución de la República del Ecuador (2008) menciona en el Título VII del Régimen del Buen Vivir en la Sección primera de Educación:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como

centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respecto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. (p. 102)

Con base en el artículo señalado, la carta magna del Ecuador indica que el sistema nacional de educación asume diversos aspectos que aportan a tener presente al momento de realizar una planificación curricular y sobre todo al estar en contacto con los estudiantes en tiempos sincrónicos como asincrónicos. En primer lugar, desarrollar potencialidades cognitivas y en segundo lugar, fomentar una educación para la vida.

De manera similar, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2017) expresa puntualmente en el Título I de los Principios Generales, Capítulo Único del Ámbito, Principios y Fines, Art. 2 Literal h.

Art. 2. Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentales filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito académico:

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje: Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo. (p. 9)

Este trabajo va dirigido a la contribución del uso de la tecnología y específicamente de los recursos de aprendizaje virtual en la enseñanza de la asignatura de Historia en las clases virtuales incentivando nuevos estilos por aprender y creando un ambiente más cooperativo.

El Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) manifiesta en el Capítulo III del Currículo Nacional en el Art. 9:

Art. 9 Obligatoriedad. Los currículos nacionales, expedidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad. Además, son el referente obligatorio para la elaboración o selección de textos educativos, material didáctico y evaluaciones. (p. 4)

Como menciona el Artículo 9 el desarrollo del material didáctico y evaluativo que se realiza en las Instituciones Educativas manifiesta el uso de recursos que cumplan con la finalidad de conservar los conocimientos pedagógicos, seleccionados de acuerdo a la edad cronológica de los estudiantes para que los resultados académicos sean óptimos y eficientes a largo plazo.

Hay que mencionar, al incorporar las Tecnologías de Información y Comunicación a través del uso de recursos virtuales representan una innovación que va generar cambios y por ende evoluciones los elementos que forman parte del proceso académico.

La trascendencia del aprendizaje en la actualidad debe ser contemplada desde nuevos espacios que otorguen a los alumnos métodos más adecuados y eficaces por crear conocimientos.

Para justificar la temática de investigación se brinda un proceso de indagación en contextos mundial, latinoamericano y nacional con el fin de enmarcar el problema y manifestar la importancia al momento de utilizar recursos virtuales.

En atención a lo expuesto, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico en su informe “Aprovechar al máximo las tecnologías para el aprendizaje y la formación en América Latina” destaca la importancia de incorporar la tecnología a prácticas innovadoras de educación considerando que la tecnología

transforma los entornos laborales y en aquellos países latinoamericanos se debe impulsar opciones de aprendizaje flexibles y de alta calidad en todas las etapas de la vida. En algunos países de Latinoamérica como Ecuador y Perú los adolescentes entre 16 y 24 años tienen un rendimiento académico mediocre en comprensión lectora, matemática e incluso resolución de problemas en entornos tecnológicos. Así mismo, los niños de edad intermedia carecen de competencias básicas. (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE], 2018a).

Se considera evidente que las nuevas tecnologías contribuyen a brindar solución al sistema educativo hacia la construcción de competencias que todavía se mantienen en una formación tradicional.

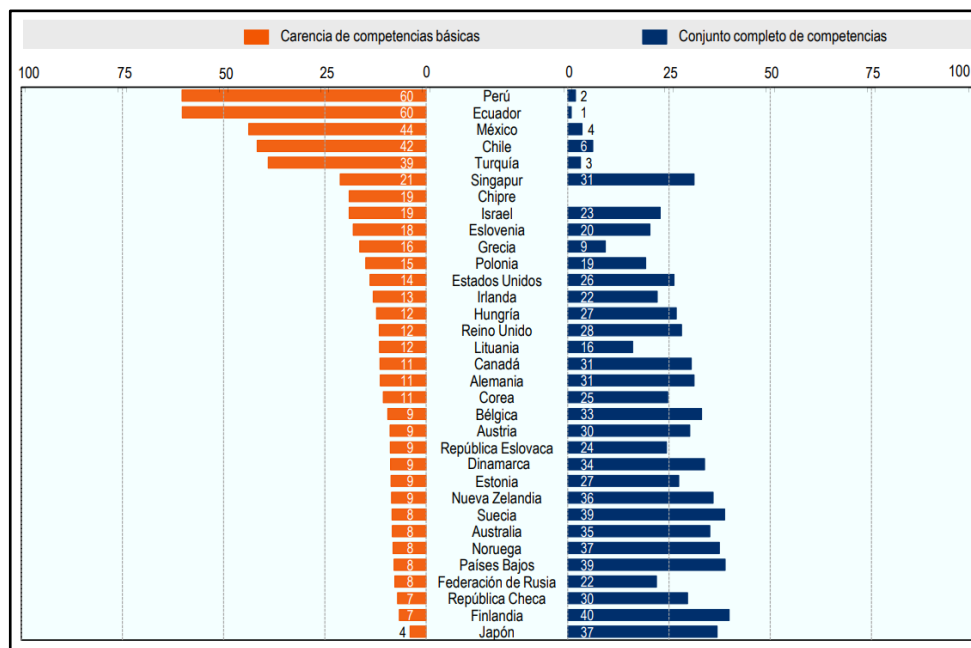


Gráfico N° 1 Combinación de competencias de la población.
Fuente: Informe (OCDE, 2018b).

El gráfico refleja que Ecuador se localiza dentro del grupo con un alto porcentaje de carencias básicas entre ellas lectura, matemática y resolución de problemas. Como resultado existe desconocimiento en el uso de las TIC.

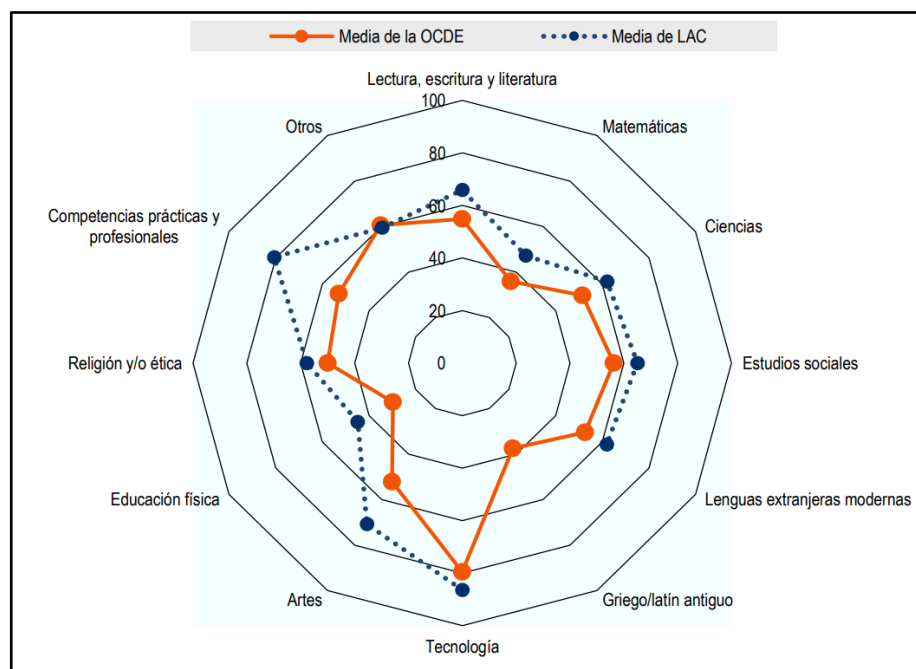


Gráfico N° 2 Frecuencia al ocupar TIC en las asignaturas.

Elaborado: Cálculos OCDE.

Fuente: Teaching and Learning International Survey (TALIS, 2018).

El gráfico señala la frecuencia al ocupar las TIC en la práctica académica de diversas materias. Aunque las nuevas tecnologías se han desarrollado para quedarse en la actividad humana están alrededor de aquellas que tiene afinidad a la tecnología, pero es necesario cambiar esa mentalidad e incluir en todos los pensum de estudio para así lograr mejores metas estudiantiles.

Los docentes son generadores de cambio ya que la comunidad de aprendizaje gira alrededor de ellos y eso implica una mayor relación con la sociedad actual en la implementación de nuevas tecnologías al brindar las clases (Chetty et al., 2014).

Con base en el Taller de Estadísticas sobre TIC en Educación, UIS UNESCO (2016) afirma que un pequeño porcentaje de estudiantes ocupan las TIC para realizar tareas. Y en algunos casos tiene la capacidad de ser independiente con las tecnologías al indagar información y a la vez seleccionar. En este sentido, no basta solo con incluir las TIC en las clases, sino que es necesario comprender el valor que tienen los recursos virtuales para los estudiantes.

Como lo hace notar la Revista Electrónica de Tecnología Educativa (EDUTEC, 2012) en el contexto nacional los profesores conocen el cambio que debe generar al integrar las tecnologías en las clases, pero es necesario una autoridad con criterio docente y sobre todo que conozca desde un proceso de planificación el valor que se debe otorgar ya que de eso depende el futuro de la patria nacional.

En relación con el texto anterior, la necesidad que se presenta en los docentes para implementar nuevos recursos en las clases es importante ya que facilita hasta cierto punto a la educación, reduciendo distinciones por aprender y colaborando a la equidad educativa.

Empleando las palabras de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020) destaca que no se puede esperar otra pandemia para universalizar las tecnologías, existieron cambios en las modalidades de clases, de la presencialidad a la virtualidad y ante la situación de un momento a otro el conocimiento tecnológico debe estar ambientado en docentes y estudiantes.

Además, para promover las oportunidades de aprendizaje no solo se debe aumentar la velocidad en la conexión sino en brindar habilidades virtuales a los docentes con la implementación de contenidos educativos interactivos que motiven el tiempo con el profesor.

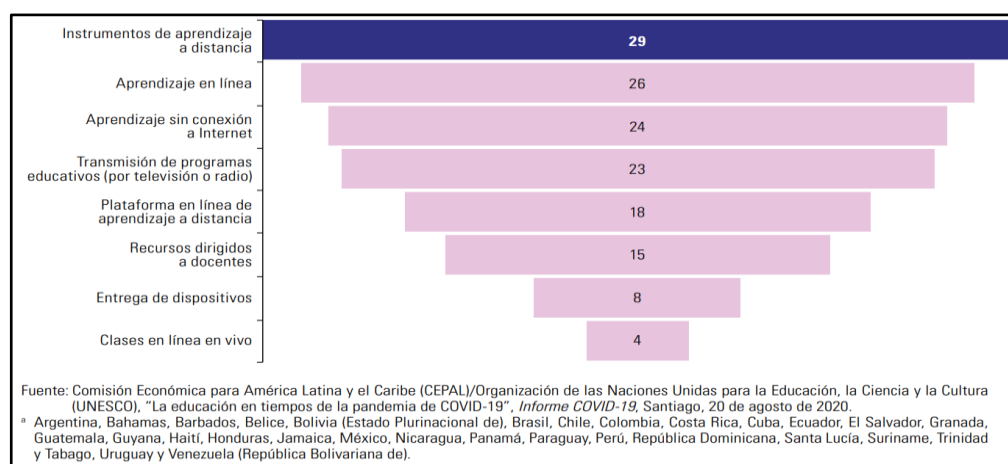


Gráfico N° 3 Estrategias para la educación continua a distancia 2020.
Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020).

Con mención en el gráfico, de los 29 países analizados, se evidencia que la mitad de ellos complementan el aprendizaje apoyado de la televisión y radio. Sin embargo, 15 países ocupan recursos para las clases.

Es necesario recalcar que, los docentes deben tener un acompañamiento curricular y también un proceso de capacitación con nuevos recursos virtuales fomentando en los estudiantes, alternativas de enseñanza.

Por otra parte, el documento TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe de Hinostroza (2017) expresa que al momento de incorporar nuevas tecnologías en la educación ha sido introduciendo en las instituciones educativas una infraestructura computacional sin brindar una explicación que se desea lograr ante ello, si efectivamente se llega a explicar la finalidad de aplicación entonces se mencionará que se está logrando cambios.

Empleando las palabras del párrafo anterior, es necesario al momento de implementar tecnologías en las clases explicar a los estudiantes el objetivo pedagógico, caso contrario, terminan ocupando un espacio marginal en la educación. Y el uso de recursos virtuales es necesario para fortalecer los conocimientos teóricos y a la vez desarrollar competencias transversales entre las distintas áreas del conocimiento.

De acuerdo con la publicación del periódico El Comercio, Heredia (2018) manifiesta la existencia de problemas estructurales en la educación del Ecuador, existe gran cantidad de recursos que se han ocupado, sin embargo, todavía es necesario generar cambios. Como todo proceso de implementación existen momentos buenos y malos, pero es necesario comprometerse al cambio y generar alternativas tanto por aprender como por enseñar, el sistema educativo lo requiere y necesita docentes capacitados en el aspecto curricular y también en la virtualidad con nuevos y diversos recursos creativos. Los estudiantes están pasando bastante tiempo en los ordenadores, pero su uso no está teniendo un significado personal,

sino que está siendo un encuentro de diversión, pero se puede complementar con la enseñanza académica.

Teniendo en cuenta al Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC (INEC, 2021) analiza que durante el año 2020 existió un incremento del 11,5% respecto al uso de Internet. Una de las razones es el COVID-19, recibiendo clases por internet y a los empleados estableciendo una jornada de teletrabajo.

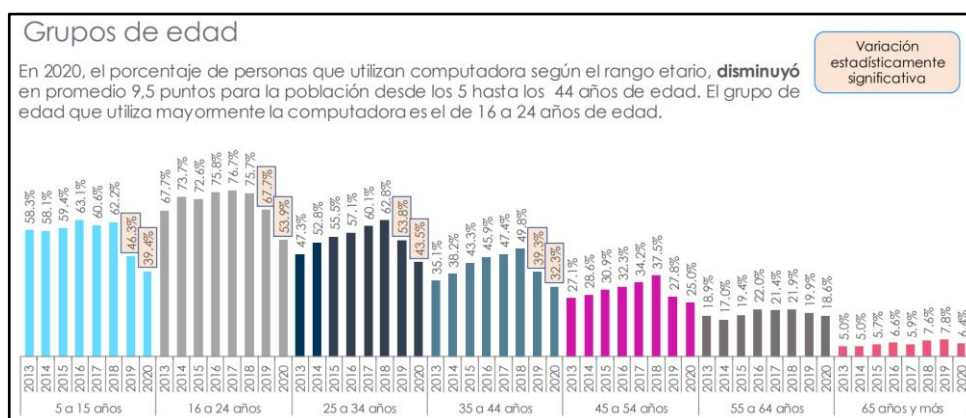


Gráfico N° 4 Grupos de edad.

Elaborado: Instituto Nacional de Estadística y Censo, 2021.

Fuente: INEC, 2021

De acuerdo con el gráfico y las estadísticas que se evidencian quienes ocupan más la computadora son los jóvenes. Se debe a la permanencia en el hogar por la modalidad virtual del sistema educativo.

En la Unidad Educativa Particular “La Presentación” se realizó una observación directa a los docentes que brindan clases de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado del área de Ciencias Sociales a través de visitas aúlicas virtuales en la plataforma Zoom, evidenciando cuatro docentes con desactualización de recursos de aprendizaje virtual y dos docentes con actividades pedagógicas tradicionales. Los estudiantes reflejaban desmotivación, desinterés en las clases, dejando a un lado el poder generar un conocimiento significativo ya que se sigue manteniendo una pedagogía tradicional en un contexto tecnológico actualizado.

Al brindar una guía de recursos virtuales a los docentes el proceso de enseñanza va a incentivar nuevos aportes para acortar la brecha pedagógica de escuchar exclusivamente al docente y se va asumir nuevos estilos por aprender cómo realizar clases creativas e interactivas.

Cuadro N° 1 Evaluación de los aprendizajes - Primer Quimestre.

ÁREA	AÑO	NÚMERO ESTUDIANTES	DOMINA	D %	ALCANZA	A%	EN PROCESO	EP%	NO ADQUIRIDO	NA%	%
Asignatura de Historia	1RO BGU A	27		0.00		0.00	20	74.07	7	25.93	100.00
	1RO BGU B	29		0.00		0.00	21	72.41	8	27.59	100.00
		PROMEDIO		0.00		0.00		73.24		26.76	100.00
	2DO BGU A	26		0.00		0.00	16	61.54	10	38.46	100.00
	2DO BGU B	24		0.00		0.00	20	83.33	4	16.67	100.00
	2DO BGU C	23		0.00		0.00	23	100.00	0	0.00	100.00
		PROMEDIO		0.00		0.00		81.62		18.38	100.00
	3RO BGU A	31		0.00		0.00	28	90.32	3	9.68	100.00
	3RO BGU B	30		0.00		0.00	27	90.00	3	10.00	100.00
		PROMEDIO		0.00		0.00		90.16		9.84	100.00

Elaborado por: Vicerrectorado U.E.P “La Presentación”.

Fuente: Evaluación de aprendizajes de la asignatura de Historia de la U.E.P “La Presentación” año lectivo 2020-2021.

De acuerdo con las cifras que se observan en el cuadro de la evaluación de los aprendizajes en la asignatura de Historia en el Primer Quimestre del año lectivo 2020 - 2021 se evidencia un alto porcentaje de estudiantes en Primero, Segundo y Tercero de Bachillerato que se encuentran en proceso de alcanzar los porcentajes requeridos.

Cuadro N° 2 Evaluación de los aprendizajes - Segundo Quimestre.

ÁREA	AÑO	NÚMERO ESTUDIANTES	DOMINA	D %	ALCANZA	A%	EN PROCESO	EP%	NO ADQUIRIDO	NA%	%
Asignatura de Historia	1RO BGU A	27		0.00	1	3.70	20	74.07	6	22.22	100.00
	1RO BGU B	29		0.00	3	10.34	18	62.07	8	27.59	100.00
		PROMEDIO		0.00		7.02		68.07		24.90	100.00
	2DO BGU A	26		0.00	2	7.69	15	57.69	9	34.62	100.00
	2DO BGU B	24		0.00	2	8.33	15	62.50	7	29.17	100.00
	2DO BGU C	23		0.00	5	21.74	16	69.57	2	8.70	100.00
		PROMEDIO		0.00		12.59		63.25		24.16	100.00
	3RO BGU A	31		0.00	8	25.81	16	51.61	7	22.58	100.00
	3RO BGU B	30		0.00	6	20.00	20	66.67	4	13.33	100.00
		PROMEDIO		0.00		22.90		59.14		17.96	100.00

Elaborado por: Vicerrectorado U.E.P “La Presentación”.

Fuente: Evaluación de aprendizajes de la asignatura de Historia de la U.E.P “La Presentación” año lectivo 2020-2021.

El cuadro del Segundo Quimestre refleja valores similares a los del Primer Quimestre en la asignatura de Historia, se sigue manteniendo valores altos en proceso de alcanzar los valores requeridos.

Conforme a lo anterior, es trascendental implementar recursos de aprendizaje virtual, brindando a los docentes un apoyo para las clases sincrónicas y actividades que se desarrollen en el tiempo asincrónico. Los estudiantes van adquirir con interés los temas y su desenvolvimiento incrementará los porcentajes hacia el dominio de aprendizajes requeridos.

Planteamiento del problema

A continuación, se presenta el siguiente problema de investigación:

¿De qué manera los recursos de aprendizaje virtual mejorarán el nivel de conocimientos en la enseñanza de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”?

Análisis crítico

El escaso uso de recursos de aprendizaje virtual en la enseñanza de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación” se debe a la existencia de una pedagogía tradicional por parte de los docentes lo que representa pérdida de motivación y ausencia de curiosidad al momento de atender en las clases sincrónicas y actividades que se deben realizar en tiempo asincrónico.

Al respecto, la poca preparación en el uso recursos virtuales por parte de los docentes se debe al exceso de carga laboral lo que provoca deficiencias en tener capacitaciones en línea, generando bajo nivel de participación de los estudiantes, miedo al cambio al no querer romper la educación tradicional y desmotivación por aprender la asignatura de Historia.

En lo concerniente a la carencia en el manejo de recursos de aprendizaje virtual de los docentes, los recursos virtuales se encuentran desaprovechados con falta de

experticia en el conocimiento de los mismos relacionando para la asignatura de Historia, forjando débiles procesos de aprendizaje e incluso distracción de los estudiantes con la virtualidad.

Por consiguiente, si se sigue manteniendo una deficiente inclusión a la sociedad del conocimiento o sociedad red en el sistema educativo, el aprendizaje continuará siendo mecánico y no significativo de los jóvenes bachilleres.

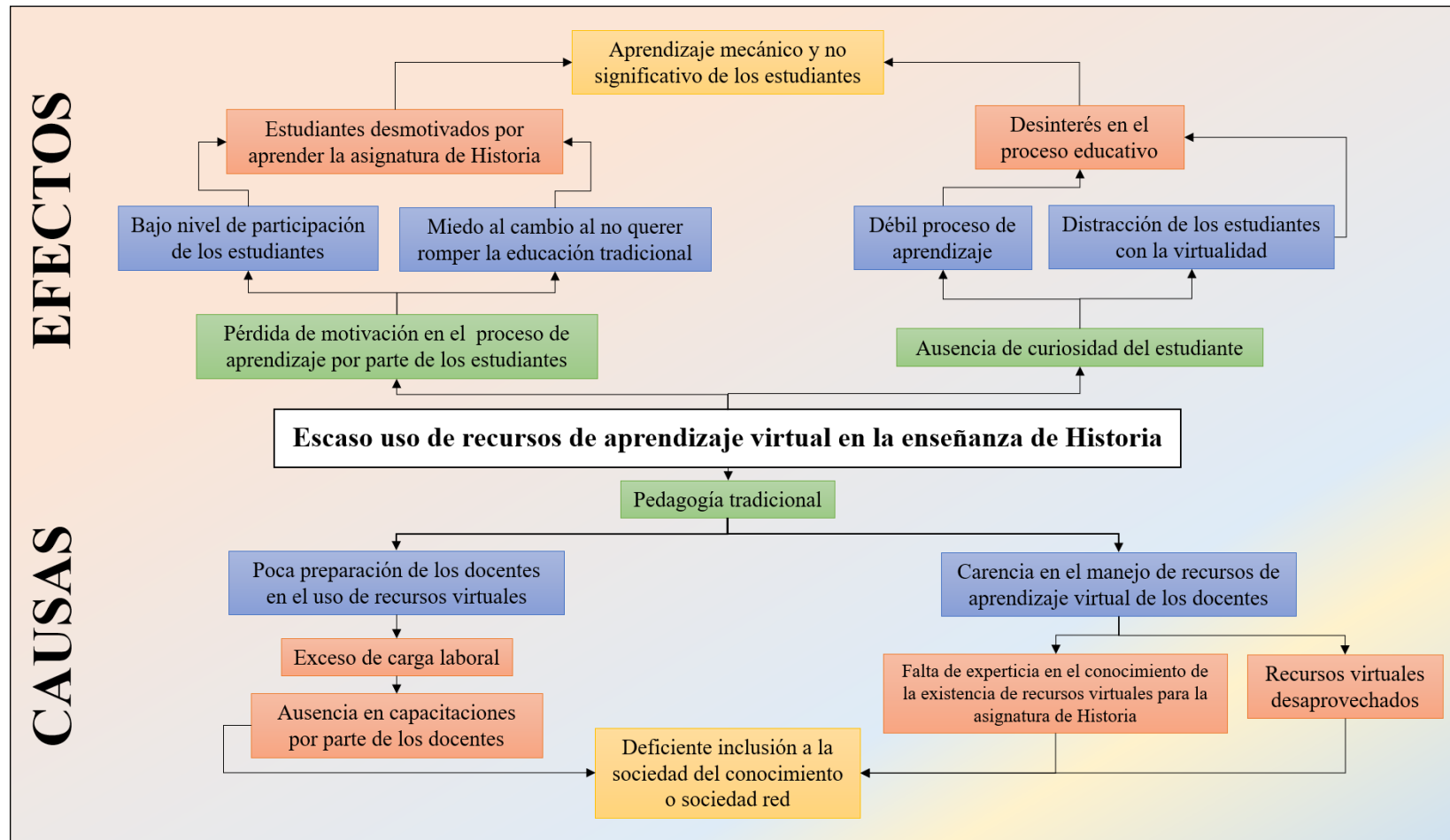


Gráfico N° 5 Árbol de problemas
Elaborado por: Diana Cando, 2021

Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles son los recursos de aprendizaje virtual aplicados en el proceso de enseñanza de Historia con los estudiantes del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”?
2. ¿Cuáles son los recursos de aprendizaje virtual más utilizados por los docentes de la asignatura Historia del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”?
3. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de recursos de aprendizaje virtual de los estudiantes del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”?

Destinatarios del Proyecto

El presente proyecto favorece a seis docentes que imparten clases de Historia en el área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”, brindándoles un apoyo tecnológico con recursos virtuales innovadores e interactivos para las clases sincrónicas y tiempo asincrónico en el nivel de Bachillerato General Unificado. De este modo, se fortalece las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura y se actualiza una pedagogía tradicional en un proceso de aprendizaje dinámico, colaborativo con participación activa.

Objetivos

Objetivo General

Establecer los recursos de aprendizaje virtual que fortalecen la enseñanza de la asignatura de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”.

Objetivos Específicos

- Identificar los recursos de aprendizaje virtual que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”.
- Establecer los recursos de aprendizaje virtual que mejoran la enseñanza de Historia del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”.
- Proponer el diseño de una guía de actividades con recursos de aprendizaje virtual para los docentes del área de Ciencias Sociales del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

El campo tecnológico cada vez está asumiendo un rol protagónico en las prácticas educativas proporcionando nuevas opciones para la enseñanza frente a la cantidad de contenidos que se necesitan abarcar (Sierra, 2011). En este sentido, las tecnologías ponen a servicio un conjunto de recursos virtuales que ofrecen a los procesos educativos mayor interactividad y significado, sobre todo fomentando un ambiente más dinámico.

En la actualidad, los recursos de aprendizaje virtual representan un gran aporte educativo tanto para docentes como para estudiantes ya que contribuyen a reforzar los contenidos teóricos de las clases e incentivan a la participación activa que en varias ocasiones no existe por cubrir temas sin brindarle al estudiante la atención que requiere.

Desde esta perspectiva, Siemens (2004) manifiesta que un verdadero reto en la educación es activar el conocimiento en los estudiantes. Dicho de otra manera, en la medida que los conocimientos crecen y se transforman, el acceso a lo que se necesita cubrir es más importante de lo que el aprendiz posee en ese momento.

De manera semejante, Sánchez (2013) considera que el proceso de aprendizaje ocurre dentro de un amplio campo y que no siempre están localizados dependiendo de la persona, es decir, que puede habitar alrededor del mismo. Concretizando, los recursos virtuales permiten a docentes y alumnos compartir el conocimiento por medio del intercambio, se trata de una relación de complementariedad que brinda la oportunidad de ampliar el aprendizaje.

Antecedentes de la investigación (Estado del arte)

Para fundamentar el trabajo de investigación se organizó un proceso de análisis entre varios documentos que fueron de gran contribución asociando con el tema de los recursos de aprendizaje virtual para el fortalecimiento de la enseñanza de Historia.

En la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, “La enseñanza de las Ciencias Sociales, las TIC y el tratamiento de la información y competencia digital (TICD) en el grado de maestro/a de educación primaria de las Universidades de Castilla y León”. Ortega (2015) concluye que:

La formación del profesorado debe seguir orientado sus esfuerzos hacia la adquisición de metodologías, generadas por los recursos y materiales didácticos que proporcionan las TIC, y de habilidades para la gestión y tratamiento de la información y competencia digital, más allá de la utilización como usuario de estas tecnologías. (Como citó en Del Moral y Villalustre, 2012). Buena prueba de ello son las dificultades que pueden comprobarse en el alumnado universitario en relación a la habilidad para integrar herramientas TIC en su propio proceso formativo, aun cuando conviven con el uso habitual de este tipo de tecnologías (Barnes, Mareteo y Ferris, 2007). Las nuevas metodologías y la didáctica de las ciencias sociales encaminadas hacia la consolidación de este proceso de incorporación de las TIC y el desarrollo del tratamiento de la información y competencia digital en las aulas, han de seguir trabajando en la conexión entre la educación, los contenidos sociales-culturales, el pensamiento crítico y el hecho tecnológico. (p. 126)

Como dice el autor, el uso de las herramientas virtuales en el trabajo de las Ciencias Sociales será relevante siempre y cuando el docente sea quien vaya encaminando el proceso hacia una reflexión científica. No basta solo con recurrir a un video y proyectar o revisar una revista digital para el momento debe representar relevancia tanto en lo académico como en lo personal incentivando a procesos de investigación, cooperación y formando un verdadero pensamiento crítico.

En la revista Scientific Electronic Library Online (SciELO) se localiza un artículo de los autores Picón et al. (2020) con el tema “Desempeño y formación docente en competencias digitales en las clases no presenciales durante la pandemia COVID-19” considerando que la guía de los docentes en el aprendizaje es esencial y más ante la emergencia sanitaria, se ocuparon nuevas tecnologías y se instalaron modalidades distintas para recibir clases frente a lo habitual que se manejaba. La base de la educación es un aprendizaje efectivo con la selección argumentada de información en la generación del conocimiento. Cabe destacar, el acceso a recursos en el uso de tiempo sincrónico logra un mejor aprendizaje cooperativo entre compañeros y al contacto con el docente.

Como expresa el artículo, la influencia del docente en el proceso educativo es determinante ya que no únicamente exterioriza conocimientos, sino que también tiene la posibilidad de ingresar a la parte humana. En la actualidad por la situación de pandemia que se ha presentado la necesidad de implementar nuevos recursos en las clases es bastante necesaria pero siempre brindando ese direccionamiento hacia el uso adecuado y en el tiempo pertinente. La educación ya no será la misma existe un antes y después con el COVID-19, el campo docente debe seguir actualizándose con herramientas acordes a la naturalidad de la asignatura y con ello motivar al estudiante hacia su autonomía, responsabilidad en las labores escolares.

En la Universidad Tecnológica Indoamérica la tesis de Lara Álvarez (2020) con el tema “Técnicas activas para el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Indoamérica”; considera que es claro evidenciar desmotivación en los

estudiantes cuando los docentes no planifican las clases y existe una mecanización al escuchar un tema junto con una pedagogía tradicional, esta situación se presenta por falta de capacitación al ocupar técnicas activas, con mayor función administrativa que existe es necesario la implementación de un manual de técnicas activas para que los estudiantes alcancen el aprendizaje significativo.

Como lo hace notar la autora el estudiante se encuentra en las horas de clase como un objeto sin reacción frente al proceso de aprendizaje que debe generar en el sistema virtual, por tanto, es necesario que los docentes ocupen más tiempo en la preparación de clases con recursos digitales, desde ellos se puede generar una transformación y así llegar a los estudiantes. Se dispone del tiempo en planificaciones que son guardadas en carpetas de los ordenadores y muy poco sentido se da para revisarlos lo que representa un trabajo por obligación a presentar. Los estudiantes están en un proceso de asimilación de conocimientos y es en esta situación la influencia del docente con recursos virtuales innovadores que favorezcan la comprensión de las destrezas.

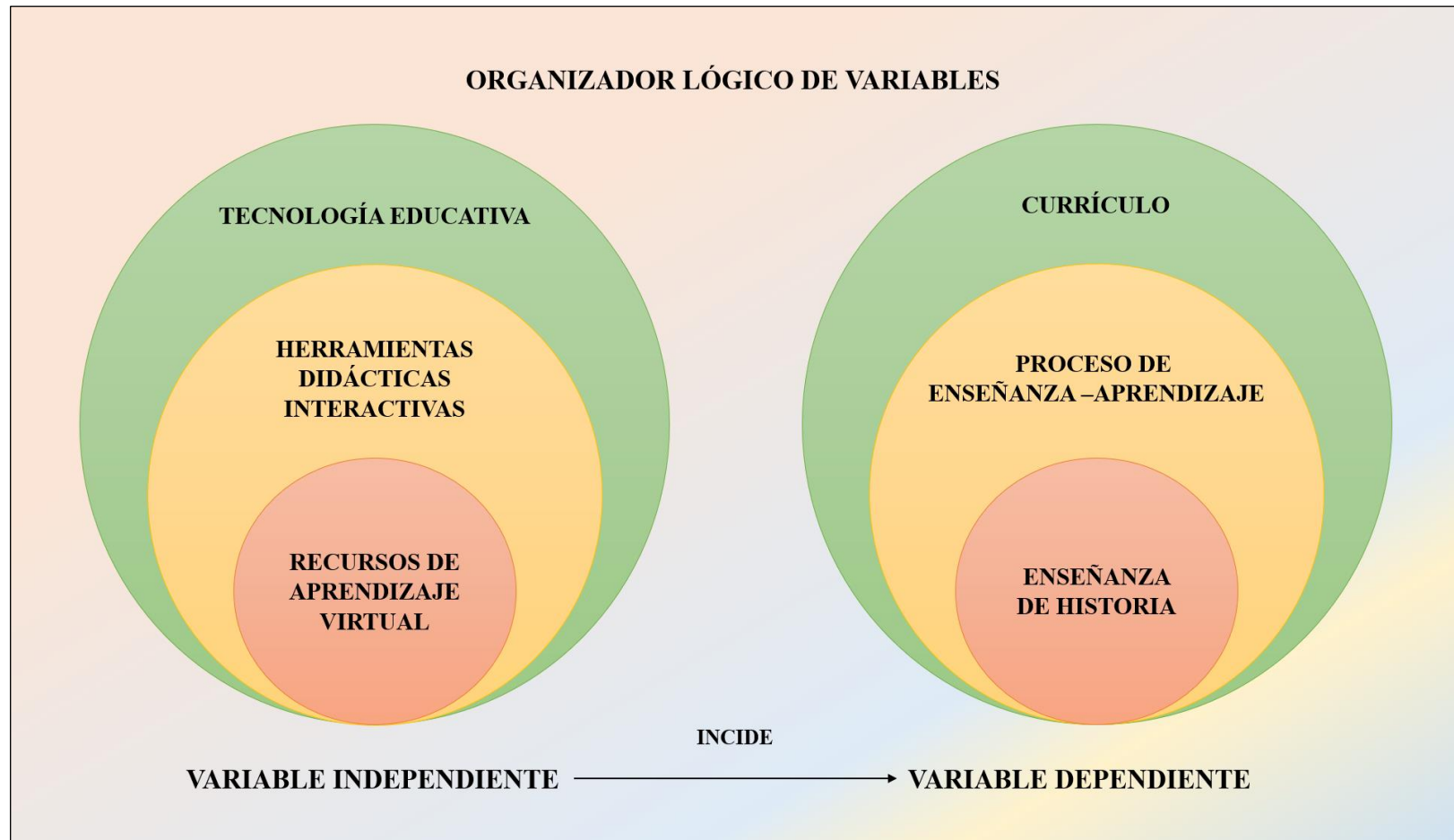


Gráfico N° 6 Organizador de variables.
Elaborado por: Diana Cando, 2021

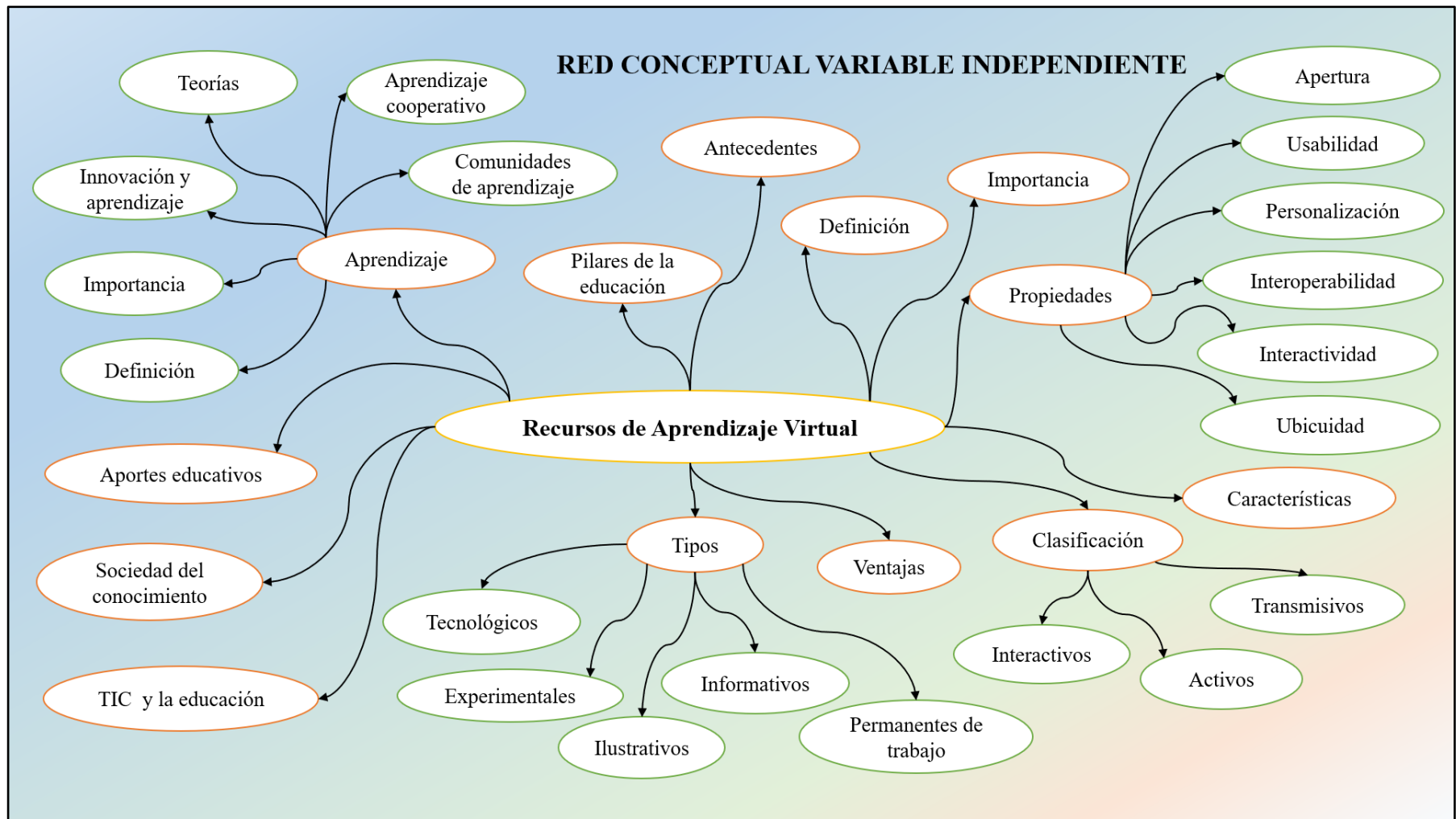


Gráfico N° 7 Red conceptual variable independiente.
Elaborado por: Diana Cando, 2021

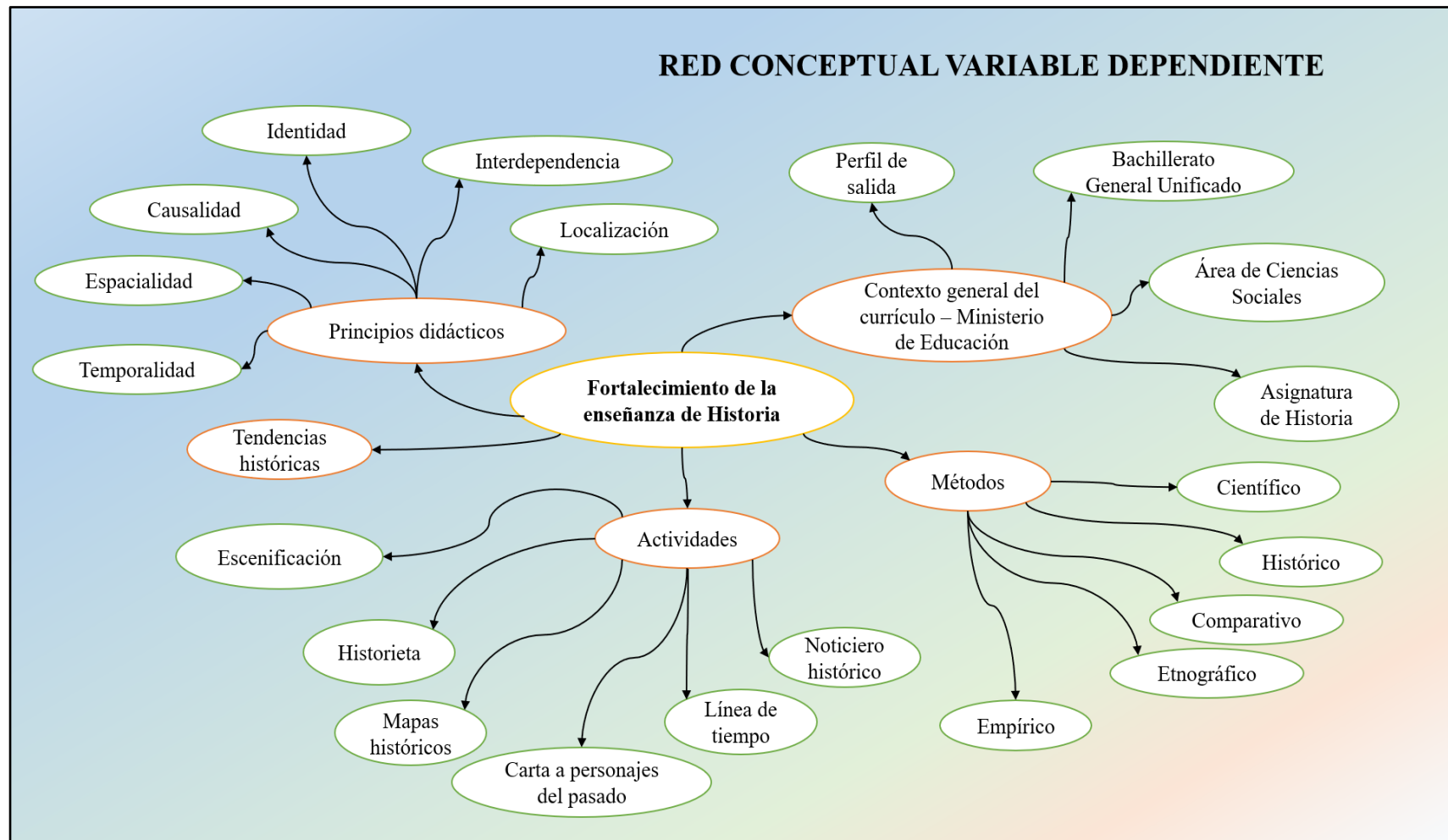


Gráfico N° 8 Red conceptual variable dependiente.
Elaborado por: Diana Cando, 2021

Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio

Tecnología Educativa

Es el conjunto de recursos que otorga al estudiante un apoyo en el proceso de aprendizaje. De acuerdo con Pérez y Merino (2016) afirman que desde algunos años la aplicación de la tecnología en el ámbito educativo no es totalmente nueva. Cuando un profesor proyecta una presentación con videos y sitios web en línea para los estudiantes ya está disfrutando de las ventajas tecnológicas. La metodología incrementó con el incremento del mundo digital. En otras palabras, permite la solución de dificultades educativas y también generar actividades para generar conocimientos sólidos.

Herramientas Didácticas Interactivas

Son parte de los recursos tecnológicos que ocupa el docente para el proceso de enseñanza. Teniendo en cuenta a Bolaños (2017) afirma que presenta la creación de nuevas actividades sobre el aprendizaje, cumpliendo con la finalidad de apoyar la función de los docentes y el incremento de habilidades cognitivas. Los textos, archivos, entre otros documentos no dejaron de ser importantes al indagar información, pero la sociedad enfrenta cambios y en ellos el docente debe ser el referente a las transformaciones de innovación educativa.

Recursos de Aprendizaje Virtual

Al mencionar los términos recursos virtuales conlleva a un viaje en el tiempo, pero enlazar con el presente implica responsabilidad y compromiso por mantener sus beneficios.

La segunda revolución industrial es la única transformación social y económica que brinda grandes avances en el ámbito tecnológico para el proceso de aprendizaje y por ello los acontecimientos se convirtieron bastantes prometedores ya que el

cambio se dio tanto para la sociedad como para la educación, atribuyendo interesados sistemas que complementan el camino de los estudiantes (Valzacchi, 2012). Por tal razón, en la medida que avance la tecnología es un gran reto que tiene el sistema educativo para ser innovadores en los procesos académicos.

Los recursos de aprendizaje virtual son medios virtuales que se localizan en el proceso educativo y que permiten la comprensión del aprendizaje. Asumen como relevancia, despertar la motivación e interés en los estudiantes de acuerdo con las características físicas y psicológicas de los mismos. A su vez, complementan la actividad del docente al acoplarse a todo tipo de contenidos (Morales, 2012). En el proceso educativo se considera un aspecto importante al momento de brindar clases tanto en la modalidad virtual como en la presencialidad. Los libros jamás perderán su esencia de relevancia, pero con la tecnología en el alrededor de todo se debe implementar nuevos procesos de asimilación de contenidos con motivación e interacción. El buen uso de los recursos de aprendizaje virtual fomenta en los jóvenes mejor predisposición en las clases con una eficiente participación.

Para lograr excelentes resultados con el acompañamiento de recursos de aprendizaje virtual en las clases y obtener una calidad de enseñanza depende del recurso a utilizar y también la relación con el contenido a fortalecer, por otra parte, es necesario comunicar a los estudiantes la finalidad del mismo (Marqués, 2020). No obstante, para que los recursos de aprendizaje virtual sean efectivos es necesario la guía correcta del docente.

Características de los recursos de aprendizaje virtual

La condición virtual integra accesibilidad y también permite generar nuevos espacios de interactividad (Begoña, 2019). Desde este criterio es trascendente identificar una relación precisa entre el recurso y el objetivo de la clase para que sea pertinente al momento de emplearlo.

Entre las características más destacables se encuentran:

Apertura

- Facilidad con que los recursos de aprendizaje virtual pueden ser ocupados por todas las personas.

Usabilidad

- Ofrecen un equilibrio entre su aceptabilidad social y práctica académica.

Personalización

- Se identifican con el usuario.
- Análisis de sus preferencias.
- Descripción de los contenidos.
- Adapta al estudiante en función de sus conocimientos.

Interactividad

- Motivación activa de los estudiantes.
- Proporciona una relación entre contenidos, múltiples servicios y aplicaciones.
- Los recursos son dinámicos y moldeables.

Ubicuidad

- Brindan nuevas oportunidades para integrar las actividades de aprendizaje en contextos de práctica real.
- Cada aspecto representa el significado de los recursos de aprendizaje virtual al ser gratuitos y accesible para educadores y estudiantes.

Interactividad

- Lograr que la persona que está ocupando los recursos virtuales sean protagonista en la formación.

Flexibilidad

- Adaptación para diversos grupos sin alguna limitación.

Estandarización

- Los recursos virtuales se encuentren disponibles para las personas que los han creado, garantizan durabilidad evitando quedar obsoletos. Son posibles de realizar un seguimiento del comportamiento de los alumnos en la clase (Bonue, 2007, p 7). En ese sentido, los recursos no quedan en la virtualidad como páginas sueltas, sino que tienen su relevancia para el estudiante.

Clasificación de los recursos virtuales

El internet es un medio que brinda una gran diversidad de recursos virtuales a los usuarios para diversos usos con características distintas. Ha sido necesario clasificarlos de acuerdo con su función. Townsed (2000) destaca tres grupos específicos:

Clasificación de los recursos virtuales	
Transmisivos	Apoyan el envío de mensajería de manera efectiva a los destinatarios.
• Bibliotecas, videotecas y enciclopedias virtuales. • Sitios en internet para recopilar y distribuir la información. • Sistemas de reconocimiento de imágenes, sonidos y texto.	
Activos	Permite que el usuario actúe sobre el objeto de estudio considerando su experiencia y reflexión en la construcción de sus conocimientos.
• Generadores de imágenes o de sonidos. • Juegos individuales de: creatividad, habilidad, competencia y roles. • Traductores y correctores de idiomas. • Agentes inteligentes: buscadores y organizadores con inteligencia. • Herramientas de productividad: procesador de texto, hoja de cálculo, organizador de información.	
Interactivos	Se da a partir de encuentros sincrónico y asincrónicos, las personas usan medios virtuales para comunicar e interactuar.
• Juegos en la red, colaborativos o de competencia. • Sistemas de mensajería electrónica, pizarras electrónicas, programas de videoconferencia. • Sistemas de correo electrónico textual o multimedia, que permiten hacer diálogos e interactuar asincrónicamente.	

Gráfico N° 9 Clasificación de los recursos virtuales.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: El reto tecnológico, Richard Townsend (2000).

Con base en la clasificación de los recursos virtuales como lo hace notar Townsend las dos clases transmisivos y activos de acuerdo al contexto escolar se han ubicado sobre el grupo interactivo, ofreciendo mayor garantía en la recepción de información. Sin embargo, en los últimos años el grupo interactivo ha ido escalando con rapidez por la posición de la tecnología en las actividades de la sociedad, estableciendo comunicación entre usuarios, pero con innovaciones creativas y despertando en las personas mayor tiempo de conexión y a la vez flexibilidad logrando aprendizajes significativos. Es considerable mencionar que la creatividad levanta el interés por aprender y a la vez la motivación.

Ventajas de los recursos de aprendizaje en su aplicación virtual

Los recursos de aprendizaje virtual sobrepasan a los recursos tradicionales por las cualidades interactivas que mantienen. Desde el punto de vista de Zapata (2012) sostiene que no existe semejanza entre leer un texto impreso, que interactuar con un documento en formato virtual con el mismo documento, pero estructurado para que el estudiante pueda aportar desde sus conocimientos. Las ventajas de los recursos de aprendizaje virtual son:

- Proporcionando nuevos estilos animados, interactivos, ilustrados con material audiovisual.
- Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante.
- Son de acceso abierto y también pueden ser compartidos con otros estudiantes para realizar actividades asincrónicas desde todo lugar.

Es evidente la gama de recursos de aprendizaje que ofrece la educación virtual, sin embargo, la relevancia de cada uno dependerá de la funcionalidad que realicen los docentes en las clases. Los recursos virtuales no representan nada si no existe un buen uso en el sistema educativo. En la actualidad es un requerimiento importante la combinación de contenidos teóricos con recursos que aporten al fortalecimiento de lo que se trata en las clases tanto sincrónicas como asincrónicas, pero también es necesario considerar el acompañamiento frente a cada uno por parte

del docente con los estudiantes, aprovechándolos satisfactoriamente siendo un aporte significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La educación contextualizada con las TIC

La educación es un derecho humano y deber social obligatorio de las personas, durante varios años ha sido considerada un eslabón privilegiado que enlaza la integración cultural, el progreso social y el ámbito productivo. En la actualidad ha tenido grandes transformaciones con la inclusión de la tecnología incidiendo en las relaciones humanas conformando un nuevo orden mundial.

El sistema escolar se encuentra en una situación de cambios desde la industrialización para desenvolvimiento en la sociedad del conocimiento. Los estudiantes deben asumir autonomía en las acciones que realizan e ir renovando continuamente sus conocimientos y habilidad, adquiriendo competencias: habilidades en el manejo de información, resolución de problemas, comunicación, pensamiento crítico, trabajo colaborativo (UNESCO, 2013).

Al introducir nuevas tecnologías en las clases es plantear una nueva redefinición de procesos para docentes y estudiantes. Los docentes van adquirir responsabilidad, autonomía lo que le exige a desprenderse de la línea educativa tradicional como única fuente de conocimiento.

La UNESCO (2013) considera que “La escuela como espacio formal de educación con sus asignaturas, aulas, y espacios/tiempos de enseñanza y aprendizaje requieren ser transformados para ser más permeables y dinámicos” (p. 18). En ese sentido, las Instituciones Educativas deben acoplarse a la realidad del momento y con ello también involucrar a la comunidad educativa en transformar lo que mucho tiempo se ha establecido con los sistemas de gobierno, ante ello se logrará cambios.

Grandes aportes de los recursos virtuales

La construcción de un nuevo paradigma define Kunh (2004) “Es lo que los miembros de una comunidad científica comparten, y, recíprocamente, una comunidad científica consiste en hombres que comparten un paradigma” (p. 36). Representa un gran valor y aporte colectivo, es decir, usados implícitamente entre personas. En el ámbito educativo actualizar y relacionar la educación con la inclusión de recursos de aprendizaje virtual significa conectar con las habilidades e intereses de los estudiantes. Desde esta perspectiva, se presentan los siguientes aportes:

Personalización

Las innovaciones educativas fortalecen las características propias de cada estudiante. Por lo tanto, la educación del siglo XXI debe construir experiencias significativas, siendo protagonistas en la búsqueda y construcción del conocimiento.

Foco en los resultados de aprendizaje

Aprender en la actualidad no consiste en memorizar un conjunto de contenidos. Los recursos virtuales ofrecen oportunidades para acceder al conocimiento con un menor costo y tiempo.

Ampliación de los tiempos y espacios para el aprendizaje

Los recursos virtuales ofrecen experiencias educativas en todo momento tanto para cada estudiante como para el alrededor ocupando en cualquier dispositivo.

Rutinas de aprendizaje

La aplicación de nuevos recursos virtuales colabora al desarrollo individual y grupal de los estudiantes tanto en el trabajo sincrónico como asincrónico. Con el apoyo de la tecnología se disminuyen los costos de producción, pero contribuyen a integrar experiencias novedosas y vivir nuevas experiencias que tienen los

estudiantes del siglo XXI. La tecnología facilita mejor comprensión entre los miembros de la comunidad educativa.

Gestión del conocimiento basada en evidencia

El aporte de los recursos virtuales en la educación no debe quedar exclusivamente para el momento de su aplicación en clases, sino que debe existir un registro para entender el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En el camino de la enseñanza es importante reconocer los estilos y patrones de cada persona, así se apoyarán enormemente aquellas deficiencias para ser más eficientes. Los docentes se verán beneficiados de estos instrumentos.

Al momento de aplicar las características en la enseñanza constituye un núcleo básico en la acción pedagógica, ofreciendo experiencias pertinentes y enriquecidas. Sus excelentes resultados van a depender de los docentes debidamente formados y preparados porque el esfuerzo será reflejo de éxito en el cambio educativo.

Aprendizaje

Los recursos de aprendizaje virtual cumplen con el propósito de ser un apoyo pedagógico para alcanzar un objetivo de aprendizaje. La aplicación de los recursos en clases favorece a obtener mayor grado de conocimientos bajo actividades innovadoras y entretenidas, reforzando un tema. Incluso se los utiliza para evaluar contenidos.

El aprendizaje es el resultado de un proceso, como se considera desde la visión humanista, en el que el estudiante construye su aprendizaje (Sangrá, 2001). El contraste más relevante entre la educación con asistencia presencial y la virtualidad radica en el cambio de espacio y en la calidad educativa que se deriva de la satisfacción del uso de cada medio. De acuerdo con Garcia y López (2011) consideran a los recursos de aprendizaje virtual como materiales abiertos tanto para profesores como para estudiantes. Con el gran avance tecnológico en la última década los recursos deben ser considerados el acompañamiento preciso en la

educación para fortalecer los conocimientos y convertir clases con pedagogía tradicional en interactivas, dinámicas y participativas.

El aprendizaje es la acción de incorporar en el individuo un conocimiento. Ormrod (2005) enfatiza que es el medio a través del cual no sólo alcanzamos habilidades y conocimientos, sino que también permite adentrarse en valores, actitudes y emociones. Cabe destacar que es evidente observar cambios en las conductas de las personas.

Los recursos de aprendizaje virtual brindan a la humanidad abarcar un alto porcentaje de flexibilidad y amoldarse que otra especie en todo el mundo. El ser humano posee un contenido instintivo corto, y es bastante lo que se aprende, tiene la oportunidad de obtener beneficio de la misma experiencia (Ormrod, 2012). Además, el aprendizaje se mantiene a lo largo de la vida, la capacidad de adquirir conocimiento, de manera académica o mediante las experiencias es una de las cualidades que más sobresale en las personas y está en constante desarrollo de acuerdo a las habilidades que cada persona tiene.

Aprendizaje cooperativo

Representa un proceso metodológico en el que los estudiantes trabajan unos con otros bajo lineamientos estructurados para alcanzar metas de aprendizaje (Ormrod, 2005). Por tanto, la organización de los grupos depende de los aportes personales de cada estudiante y se encuentra en criterio del docente, pero no queda la responsabilidad en algunas personas sino en todos. Es necesario tener presente ciertas características:

- Trabajo de grupos reducidos con la organización del docente.
- Entrega de una guía clara con instrucciones respecto al comportamiento que deben tener.
- Existencia de metas comunes.
- Dependencia de unos con otros para obtener éxito.

- El docente asume el papel de control en cada grupo asegurándose que las interacciones sean productivas y apropiadas.

Los aportes de trabajar cooperativamente no limitan a los progresos en el aprendizaje, sino que los estudiantes tienen mayor autoeficacia. Comprenden mejor los puntos de vista de los demás, tomando decisiones de forma justa y equitativa para el aprendizaje.

Corrientes educativas

Heredia y Sánchez (2012) definen a las corrientes como criterios sistemáticos relacionados entre objetos y permiten predecir fenómenos. A lo largo del tiempo, las corrientes educativas han ido avanzando cubriendo necesidades educacionales de la sociedad. Cada corriente educativa que ha surgido señala que el método de enseñanza es el más adecuado para lograr un aprendizaje de alto rendimiento.

Las corrientes educativas que se presentan a continuación analizan el aprendizaje humano desde distintos puntos de vista. Sin embargo, con el transcurso del tiempo continuaran mejorando las prácticas educativas.

Conductismo	• Los conductistas defienden tradicionalmente el aprendizaje como un cambio en la conducta, es decir, sólo cuando ha ocurrido un aprendizaje se refleja en las acciones de las personas. • El aprendizaje y la conducta son aspectos diferentes, pero también mantienen una relación.
Cognitivismo	• El aprendizaje es entendido como la adquisición de conocimientos, el alumno percibe, interpreta, recuerda y piensa sobre los acontecimientos que experimenta. • Realiza un proceso de operaciones cognitivas para después almacenarlas en la memoria.
Constructivismo	• El aprendizaje lo construye el propio estudiante al interactuar con el medio ambiente. • El proceso de construcción se produce de manera independiente para cada alumno.
Conectivismo	• El conocimiento se encuentra en los estudiantes y alrededor de ellos, por lo que el aprendizaje es un proceso de conexión entre diversas fuentes de información. • El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a las instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, retroalimentando un nuevo aprendizaje para los estudiantes.

Gráfico N° 10 Teorías a la práctica educativa.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Con el transcurrir del tiempo han existido diversas corrientes educativas entre ellas el conductismo, cognitivismo, constructivismo y la que actualmente está siendo una base importante en la era virtual, el conectivismo. Cada una retoma ideas de la anterior enriqueciéndolas con nuevas aportaciones. Es necesario recalcar que la teoría conectivista se origina como parte del desarrollo tecnológico y virtual de los últimos años, implica la integración de nuevas tecnologías en el proceso educativo. De acuerdo con el proceso histórico de las teorías es una evolución necesaria ante la existencia de modelos tradicionales ya que no impactaba en el aprendizaje sino es por la invención tecnológica. El conectivismo asume que el conocimiento no se encuentra únicamente en el ser humano, sino alrededor de él por lo que el aprendizaje es un proceso de conexión de fuentes de información.

El conectivismo como un modelo de aprendizaje refleja una sociedad en la que el aprendizaje ya no es una actividad individual. (Siemens, 2006). El criterio conectivista está impactando de forma significativa en cómo diseñar y desarrollar el aprendizaje en las Instituciones Educativas cuando el aprendizaje gira en torno al estudiante y el docente se convierte en una guía.

El conectivismo está impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en modificar rápidamente las bases, posee la capacidad de establecer distinciones entre la información importante y la que no es vital. Los principios del conectivismo por George Siemens son:

- El aprendizaje y el conocimiento se basa en la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar fuentes de información.
- Fomentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La capacidad para ver las conexiones entre los campos, las ideas y los conceptos es fundamental.

De acuerdo con Siemenes, el aprendizaje ya no es una actividad individualista. El conocimiento se presenta a través de redes. En la sociedad virtual, las conexiones y las conectividades dentro de las redes conducen al aprendizaje.

Encuentros sociales de aprendizaje

Una manera de fomentar la interactividad entre los docentes y estudiantes es compartiendo metas, demostrando respeto y apoyando los esfuerzos que todos realizan hacia las clases. Según Ormrod (2005) una clase que se identifica como una comunidad de aprendizaje posee las siguientes características:

- Los estudiantes participan en las actividades de las clases con frecuencia.
- Los docentes y los alumnos organizan funciones para todos aprender.
- Tanto los docentes como estudiantes son un gran recurso para el alrededor.
- El docente direcciona el buen desempeño de cada estudiante.

El éxito de los grupos de aprendizaje cooperativo se manifiesta en la guía que realiza el docente, lo importante que representa la responsabilidad con los demás y el éxito que se genera por el esfuerzo en conjunto. Una comunidad de aprendizaje incorpora enfoques interactivos y un aprendizaje cooperativo, aunque los docentes son quienes direccionan las actividades de clases. Con la implementación de las nuevas tecnologías informáticas proporcionan un gran aporte donde los alumnos argumentan y colaboran en espacios para que compartan preguntas, ensayos e historias regularmente las ideas de otros.

Pilares de la educación

Delors (1996) destaca que tanto el docente como el estudiante deben disfrutar de todo lo que se les presenta para actualizar, profundizar y enriquecer los conocimientos hacia un mundo en constantes cambios. Para cumplir este reto académico es necesario el acompañamiento de algunos pilares:

Pilares de la educación Son aspectos en los que se apoya el proceso de aprender a lo largo de la vida.	
• Comprende contenidos conceptuales. • Ideas, teorías, definiciones y representaciones.	Aprender a conocer
• Se refiere a los contenidos procedimentales. • Capacidades, destrezas, habilidades y estrategias.	Aprender a hacer
• Se compone de contenidos actitudinales. • Actitudes personales, autoestima, autonomía y responsabilidad.	Aprender a ser
• Valores sociales • Solidaridad, empatía, manejo de conflictos.	Aprender a convivir

Gráfico N° 11 Pilares educativos.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Respecto al gráfico es claro distinguir cuatro pilares que apoyan el contexto del aprendizaje y a más de adquirir conocimientos también contribuye a la formación de la vida en cada una de las personas, es trascendente que los docentes tengan presente que al recibir capacitaciones van a ser el hilo conductor que la educación necesita frente a los requerimientos sobre la resolución de conflictos. No se debe enseñar por cumplimiento sino que los estudiantes aprendan para conocer y tengan el proceso psicológico de lo que están desarrollando, aprender para hacer respecto a capacidades y estrategias, aprender a ser, el aporte personal del niño o joven va fomentar la participación activa y también la retención de conceptos, aprender a convivir, humanizar es llegar a lo invisible que existe pero si se logra equilibrar conocimientos, innovaciones y la parte humana el aporte del docente se destacará tanto internamente en la unidad educativa como fuera de ella.

Orientaciones metodológicas del currículo nacional

El currículo nacional cumple con el fin de impulsar el progreso de una generación y en contexto amplio de todas las personas; a través del mismo se evidencia las acciones educativas de un país, se establece lineamientos en acción o guías sobre cómo convertir cada intención en una realidad y comprobar lo que en efecto se ha realizado (MIDEDUC, 2019). Así mismo, un currículo bien organizado con ajustes a las necesidades de aprendizaje garantiza procesos educativos de calidad.

Las humanidades o Ciencias Sociales dada su esencia hacia la construcción social y humana responden a los desafíos de su tiempo. Es decir, que con el acompañamiento del currículo, la práctica intelectual entre docentes y estudiantes va generar nuevas formas de contextualizar los cambios que se están desarrollando con las nuevas invenciones como es la tecnología en la educación. De acuerdo con MINEDUC (2019) manifiesta que el área curricular de Ciencias Sociales contribuye a la formación y desarrollo del bachiller considerando la: justicia, innovación y solidaridad. A su vez fomenta la construcción de la historia, identidad y convivencia desde el aparecimiento del hombre con el presente.

Es necesario fomentar una metodología centrada tanto en la actividad como en la participación de los estudiantes, favoreciendo el pensamiento racional, crítico, individual y cooperativo del alumno direccionado a la investigación como a las distintas posibilidades de expresión. El objetivo de la educación siempre estará alrededor del estudiante hacia el alcance máximo en el desarrollo de las capacidades y no de adquirir de forma aislada las destrezas con criterios de desempeño. El aprendizaje debe desarrollar una gama amplia de procesos cognitivos, siendo los estudiantes capaces de poner en práctica un amplio repertorio de procesos como: analizar, reflexionar, deducir, explicar, evitando algunas situaciones de aprendizaje centrado en el desarrollo de algunos de los anteriores.

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

Teniendo en cuenta a Fernández y Batista (2020) afirman que se produce con intencionalidad entre el docente y estudiante. Se concreta en un ambiente diseñado para que el estudiante y grupos de alumnos aprendan a aprender cuyo objetivo es el crecimiento humano hacia la contribución a la formación y desarrollo de una personalidad. Inclusive es un proceso de dinamismo de aprendizajes y desaprendizajes donde los estudiantes alcanzan progresivamente distintos niveles de autonomía. Es necesario recalcar que en este camino los docentes planifican las actividades que van a ocupar y los estudiantes se esfuerzan por alcanzar los aprendizajes e indicaciones brindadas en clases. La finalidad está en la adquisición de competencias y contenidos.

Enseñanza de Historia

Empleando las palabras de Sánchez (2005) sostiene no existe una ciencia como la Historia que abra las puertas al gran público. En ese sentido, a través de la historia se viaja un momento al pasado de los hechos para comprender el presente en el que nos encontramos y construir el futuro. Es una ciencia que genera curiosidad desde los más pequeños como los niños, jóvenes hasta adultos y tratando de entender el cambio de la sociedad actual y el papel de trabajo que ha tenido el ser humano. Además, enseñar historia despierta la investigación por conocer los procesos sociales y a la vez por crear nuevas cosas. El elemento más significativo que tiene la historia es la criticidad, ofreciendo a las personas ser portadores claves para forjar un buen futuro.

La Historia considerada como asignatura tiene una característica relevante y son los grandes contenidos que abarca, en una clase relatar hechos sin mayor significado provoca en el aula de clase desmotivación y desinterés, estando pendientes de otras

cosas. En la realidad es tan importante como la matemática, pero depende de la motivación que realice el docente para la atención de los jóvenes.

Perfil de salida del joven bachiller

Se centra en tres valores como son: Justicia, innovación y solidaridad. En cada uno de ellos se focaliza lograr un grupo de capacidades y también que los estudiantes se conviertan en responsables de lo que van adquiriendo en su camino educativo (MINEDUC, 2016). Así, la educación será significativa para toda la vida.

Es claro evidenciar en el cuadro la relación entre cada valor con la formación personal del estudiante, en otras palabras, el trabajo que ejecuta el docente debe ser fundamental ya que será un reflejo a lo largo de su vida personal. Una persona debe ser justa cuando se comprende las necesidades, pero también se identifica las potencialidades del alrededor y se puede participar ya sea directa o indirectamente bajo un criterio de ética, integridad y honestidad con los hechos. La responsabilidad junto con el respeto serán la base de la justicia anhelada en instituciones educativas como para la misma sociedad. La innovación se caracteriza por la creatividad apasionada que posee y eso al momento de inculcar a los estudiantes se crean líderes auténticos proactivos con tomas de decisiones claras y sin riesgos. El ser humano se caracteriza por la curiosidad intelectual y los avances se ven en la actualidad con la tecnología en el diario vivir. El último valor y no menos importante es la solidaridad y es el asumir responsabilidad de las cosas que uno realiza y la empatía que ofrece a los demás, es importante trabajar por un mundo comprometido y tolerable entre unos con otros, sin aculturamiento internacional bajo la defensa de nuestras características.

Bachillerato General Unificado

El Bachillerato es parte del tercer nivel educativo en el Ecuador lo que contempla una formación integral e interdisciplinaria. Se emplean recursos virtuales para fomentar la investigación de campo y también el pensamiento lógico y crítico (MINEDUC, 2016).

De acuerdo al cuadro de los objetivos del nivel BGU se encuentran doce que dirigen la acción académica de los estudiantes y es claro que cumplen con la finalidad de enriquecimiento teórico, pero también en la formación para las actividades a largo plazo. Se evidencia una información interdisciplinaria y multidisciplinaria con el apoyo de recursos audiovisuales y tecnológicos.

La historia y su relación con las humanidades

La historia indaga y logra conocer el pasado de la sociedad. Al ocupar el término Historia equivale a un viaje en el tiempo ya que existen distintas definiciones de historia, pero la gran mayoría coincide en puntualizar que es el estudio de los actos que realizan los actos humanos reflejadas en el tiempo (Velásquez y Ávila, 2008). La Historia como otras disciplinas sociales permite a las personas tener conocimiento de la realidad y eso otorga una orientación permanente y segura de las acciones en el mundo (Villoro, 2008). Así mismo, se encarga de estudiar de manera amplia las consecuencias buscando una aclaración coherente sin interpretaciones sobrenaturales, ajenas de las acciones humanas. Busca con la Historia establecer una guía del individuo en su medio.

Estudiar Historia representa un gran aporte al presente. Los historiadores en distintos contextos tienen varios cuestionamientos entre ellos el estudio del ser humano con las nuevas innovaciones tecnológicas. A pesar de ello, el propósito está en alcanzar la comprensión, ante todo. El ser humano para entender el mundo real ha separado en dos ámbitos el cúmulo de conocimientos y algunos métodos que provienen del alrededor para facilitar el proceso de comprensión de la realidad. Por ello, es trascendente la implementación de recursos para facilitar los nuevos tiempos y hacer más efectivo los conocimientos que se adquieren en las instituciones educativas.

Objetivos del área de Ciencias Sociales

La Historia al ser una ciencia social no brinda una utilidad instrumental como las otras ciencias en sentido práctico, sin embargo, pretende analizar y comprender el proceso de la humanidad desde sus procesos, luchas con énfasis en la ética y

política para formar un ser humano preparado (Gutiérrez, 1995). Se presentan grandes desafíos personales, sociales, económicos y culturales, alrededor de ellos se deben estructurar todas las tareas del trabajo pedagógico y crear nuevos espacios en función de la realidad como es el uso adecuado de la tecnología en las clases y actividades de los estudiantes.

Una de las metas claras que tiene la Historia y se puede apreciar en los objetivos generales del área de Ciencias Sociales es el fortalecimiento de la identidad cultural de los pueblos, es decir, preparar a los estudiantes para que puedan enfrentarse ante la globalización que se encuentra en el diario vivir. A su vez, busca la construcción de un proyecto social con bases del pasado, pero reconfigurando el presente y también el futuro; se dirige hacia la lucha contra la discriminación, desigualdad e injusticia.

Asignatura de Historia

Como ciencia transversal en el campo social fomenta la continuidad, permanencia y revolución dejando claro que todo conlleva un proceso y adaptación, pero también acopla nuevas invenciones. Por ello, la historia es fundamental para comprender las etapas de la sociedad, características y limitaciones. Se atribuye a la Historia la capacidad de contextualizar el papel del ser humano y continuar ante las injusticias de grupos dominantes (MINEDUC, 2016).

Métodos aplicados en la asignatura de Historia

Para conocer el entorno social de la Historia y tener una idea clara de la evolución del ser humano existen métodos que facilitan la comprensión académica de la asignatura entre ellos se destacan:

Método Comparativo

Colino (2009) considera al método comparativo como la observación de semejanzas y diferencias, siendo un proceso sistemático y ordenado para analizar las relaciones entre dos objetos o fenómenos. Consiste en buscar las similitudes y

diferencias que ofrecen dos series de la naturaleza tomadas de medios sociales distintos.

Método Etnográfico

Proceso interactivo a nivel local que cumple con análisis cualitativos y estadísticos y que tienen como objetivo la producción de conocimientos antropológicos. El método etnográfico plantea que el investigador participa de manera directa en la vida social de una comunidad, se distancia de las reacciones inmediatas y condicionadas culturalmente, pero logra un estilo de diálogo entre distintos puntos de vista (Peralta, 2009).

Método Empírico

La información es obtenida por experiencia, observación u experimentos. Definen Cerón et al., (2020) que la efectividad del método la observación es la base importante junto con la formulación de la hipótesis para llegar a una conclusión.

Cuadro N° 3 Tendencias en la enseñanza de Historia

Historia predominante en la escuela y colegio	Historia innovadora
• Memorística, conceptual, descriptiva y repetitiva. • Currículo flexible y no continuo. • La cartografía se limita a dibujos sin relaciones. • Privilegia la información general sin entender suficiente a la local. • Predomina la descripción física. • Presentación de información separada sin conexión alguna.	• Selección de contenidos coherentes, integradores y de significado social. • Global que construya conocimiento y saberes. • Incorporación de los sistemas de información geográfica para la investigación y la docencia. • Se trabaja con hechos contemporáneos. • Arma la noción de espacio a partir de hechos reales. • Se apoya en la realidad local – regional como esencia del proceso de enseñanza.

Elaborado por: Diana Cando, 2021.

Fuente: Taller de expresiones U.E.P. “La Presentación”.

En efecto, el predominio de una concepción descriptiva en la enseñanza de Historia evidencia actividades que no desafía la vida misma del estudiante, sin duda, esto conduce a una persona sin un razonamiento, análisis importando la memoria y únicamente la cantidad de objetos dados y no su calidad. Lo cual significa, Llancavil y González (2014) expresan que respecto a los contenidos memorísticos se han ejecutado pequeños cambios en la enseñanza de Historia manteniéndose los modelos tradicionales e impartiendo criterios caducos.

Los contenidos escasamente guardan continuidad, se direccionan como hechos aislados sin ningún carácter científico a esto se suma la deficiente formulación de objetivos, los cuales conspiran en desventaja contra la formación integral del individuo y plantea una educación enciclopédica, verbal y expositiva por parte del docente con memorismo por parte de los alumnos, esto convierte al aprendizaje rígido e inflexible. En un gran porcentaje de instituciones educativas se mantiene enseñando Historia con una metodología caduca separada totalmente de la realidad, sin embargo, cuando se produce un cambio es dinámica, conjuntamente con los avances tecnológicos se debilita la deficiencia en la enseñanza. En consecuencia, se puede mencionar la presencia de una enseñanza de Historia obsoleta envuelta en contradicción con las circunstancias actuales.

En efecto, los contenidos no son significativos, se encuentran alejados de la realidad, por lo tanto, no existe interés por la clase y un desgano por la asignatura de Historia. Vargas (2002) manifiesta que los estudiantes consideran a la Historia como una asignatura que hay que memorizar desde fechas hasta nombres, sitios geográficos, países y capitales. Así mismo, se realizan trabajos únicamente con mapas ya sea dibujando o localizándolos que no tienen un objetivo concreto para el aprendizaje en el aula. Es necesario recalcar que no se puede continuar enseñando hechos aislados sin ninguna conexión social con alto grado de indiferencia desarrollando clases que limitan realmente la transferencia de información sin un sentido científico, metodológico del medio local, nacional e internacional.

Principios didácticos de la Historia

Los procesos que rigen el accionar de la asignatura de Historia permiten brindar valor a los encuentros conceptuales y enriquecer la criticidad, comunicación, búsqueda del saber, pero sobre todo la comprensión de la realidad. De acuerdo con Rodríguez (2018), los principios didácticos de la Historia son instrumentos de reflexión y comprensión de los acontecimientos entre las relaciones humanas junto con el universo.

Principio de temporalidad

El tiempo es un referente importante para explicar los hechos históricos y su contextualización en el proceso de hechos cambiantes (Vázquez y González, 2005). Hace hincapié a la noción de tiempo como un hecho real en la correspondencia con el espacio, definidos por periodos continuos relacionados unos con otros.

Principio de espacialidad

Hace referencia a todos los objetos, hechos y fenómenos acontecidos en un lugar particular. En otras palabras, a las actividades que realiza el ser humano en la sociedad dirigido por el conocimiento (Ruiz y López, 2005). El espacio se produce por grupos económicos, sociales, culturales que se relacionan para expresar una estructura particular.

Principio de causalidad

Una explicación causal tiene como principal característica el estudio de las condiciones necesarias para producir un efecto (Molina et al., 2016). Se trata de un camino de explicación del fenómeno apoyado en la relación histórica desde una consecuencia de hechos donde todo se produce por una causa, es una condición para comprender el alrededor mediante la investigación. Definitivamente, la causalidad hace posible identificar la razón de ocurrencia de un hecho histórico.

Principio de identidad

Al mencionar el término de identidad hace referencia al conjunto de circunstancias que lo distinguen de los demás, es un hecho particular que distingue una acción construida en el tiempo y pertenece a una territorialidad (Soler, 1999). La identidad trata de una forma peculiar de combinar y relacionar los fenómenos ocurridos, pero también es la comprensión de relaciones diversas por cuanto dan origen a una característica propia con significado que interioriza el diario vivir.

Principio de interdependencia

La interdependencia es el resultado de conexiones que se desarrollan internamente, todo tiene una conexión y se explica así mismo. En el universo nada está aislado sino todo está interconectado a través de un intercambio de información (Cañedo, 2001). Los hechos históricos deben ser estudiados como un todo y no independientemente, cada parte forma el todo. El principio se caracteriza por las relaciones de conexión que es analizado globalmente.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLOGÓICO

Paradigma

El paradigma es un proceso en la investigación que guía, organiza y ordena el acercamiento que realiza el investigador con el objeto de estudio (Rodríguez, 2003). Así, la finalidad está en las creencias y actitudes como una visión del mundo para destacar las características fomentar cambios en contextos reales.

Paradigma naturalista

El conocimiento se construye lo que involucra en el investigador claridad en los criterios. Además, como expresa Rodríguez (2003) el investigador observa el proceso de e interpreta desde la propia realidad. En ese sentido, implica reconstruir el criterio de los actores y enfatizar un proceso de comprensión.

Enfoque de la investigación

El proyecto de investigación fue realizado con un enfoque metodológico mixto, el mismo que se caracteriza por ser sistemático, empírico y crítico. Implica recolectar datos cuanti-cualitativos, además su integración y discusión en conjunto, para realizar conclusiones de la información recabada y lograr una mayor comprensión del fenómeno en estudio (Hernández et al., 2014).

Teniendo en cuenta a Rodríguez (2014), “Los enfoques permiten la materialización de los paradigmas en contextos de investigación empírica” (p. 32). En este sentido, el investigador tiene relación con el objeto de estudio durante la etapa de recolección y análisis de datos.

Se pretende analizar la realidad en la cual se encuentran los jóvenes del nivel Bachillerato General Unificado en la asignatura de Historia provocada por la permanencia en el largo durante un alto porcentaje de tiempo. Así como, conocer el nivel de conocimiento que tienen los docentes en tiempos sincrónicos y asincrónicos con el uso de recursos de aprendizaje virtual.

Los autores Ruiz et al. (2013) definen que: “El enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder un planteamiento” (p. 11). Mediante un proceso de análisis lo que se pretende ejecutar es la explicación de una realidad social vista desde una perspectiva externa objetiva.

Respecto al diseño, el objetivo del presente estudio es secuencial ya que se determinará una guía de aprendizaje con actividades para mejorar el proceso de enseñanza de los docentes del nivel Bachillerato General Unificado del área de Ciencias Sociales. Getino et al. (2009) afirman: “Los diseños secuenciales no fijan el tamaño muestral previamente, sino que éste es variable en función de los resultados que se van obteniendo, mientras que los no secuenciales permiten realizar una única prueba estadística al final del estudio y parten de un tamaño muestral prefijado (párr. 1). Por lo tanto, busca un equilibrio y se realiza el análisis estadístico cada cierto tiempo.

Tipo de investigación

El tipo de investigación que se desarrollará será de campo. La investigación de campo cumple con la recolección de datos con relación directa de los sujetos que son investigados, no se puede llegar a manipular la variable (Arias, 2016). En este aspecto, el investigador va a obtener información, pero no puede llegar alterar absolutamente nada.

El estudio se realizó en la Unidad Educativa Particular “La Presentación”, con la intervención de los docentes del nivel Bachillerato General Unificado del área de Ciencias Sociales, lo que favorecerá un acercamiento directo con los datos para el proyecto de investigación.

Diseño o nivel de la investigación

Ahora bien, el nivel de investigación es descriptivo ya que se caracteriza de manera puntual cada una de las variables, mencionado el contexto donde se aplicó la investigación. Empleando las palabras de Peña (2004) expresa la investigación descriptiva también es conocida como investigación estadística porque se describe los datos y va caracterizando a la población. De la misma forma, menciona objetivamente las características de la población que se está estudiando.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población y muestra

La población es una totalidad de personas que tiene características similares. Como afirma Fracica (1988) alude a un conjunto de elementos con los cuales se va a trabajar en la investigación.

La población seleccionada corresponde al nivel Bachillerato General Unificado con un total de 161 estudiantes y 6 docentes. No fue necesario establecer una muestra al contar con una población pequeña.

Tabla N° 1 Población

Población	Total
Estudiantes	161
Docentes	6
Total	167

Elaborado por: Diana Cando, 2021

La presente investigación se aplicó en la Unidad Educativa Particular “La Presentación” ubicada en la parroquia Belisario Quevedo, barrio Miraflores de la ciudad de Quito.

Proceso de la recolección de la información

Para otorgar una resolución al tema de investigación es necesario considerar algunos aspectos metodológicos siendo eficientes para el desarrollo del mismo.

Tabla N° 2 Recopilación de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Alcanzar el objetivo general y específico en la investigación.
2. ¿De qué personas?	Docentes y expertos
3. ¿Sobre qué aspectos?	Recursos de aprendizaje virtual Fortalecimiento en la enseñanza de Historia
4. ¿Quiénes?	Población investigada
5. ¿Cuándo?	Agosto 2021
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa Particular "La Presentación"
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas, entrevista
9. ¿Con qué?	Cuestionario, Guía de entrevista
10. ¿En qué situación?	- En el caso de docentes a través de solicitud a la Hermana Rectora de la Institución Educativa. - La entrevista se va a ejecutar con solicitud, fecha programada.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Organización para procesar la información

Se realiza con el siguiente orden:

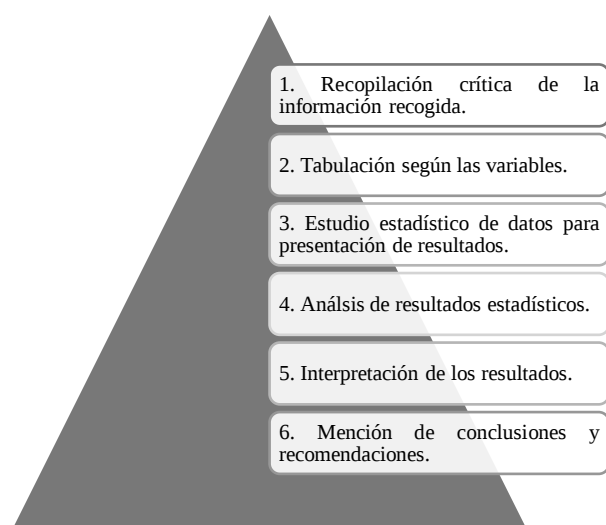


Gráfico N° 12 Proceso de la información

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

Para el presente proyecto de investigación se aplicó la encuesta a los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato previa autorización por parte de la Hermana rectora de Unidad Educativa, después se envió la encuesta estructurada a través de Google Formulario lo que contribuyó a tener valores claros sobre la aplicación de recursos de aprendizaje virtual que aplican los docentes en la asignatura de Historia. Se realizaron el total de 161 encuestas (Romo, 1998). Las preguntas se realizaron en función de las variables del tema central de investigación con enfoque en “Recursos de aprendizaje virtual” y también “Fortalecimiento de la enseñanza de Historia”. Para las alternativas de respuesta se ocupó la escala de Likert: siempre, frecuentemente, a veces, nunca, existe en ciertas preguntas desconozco por el tiempo que se ha utilizado recursos en las clases sincrónicas.

Entrevista dirigida a docentes

Es un encuentro presencial o virtual entre el investigador con el docente se motiva a conocer criterios profesionales sobre el valor de los recursos de aprendizaje virtual. Se llevó a cabo la entrevista estructurada a cuatro docentes que brindan clases de la asignatura de Historia. Las entrevistas se realizaron en una reunión presencial con el acompañamiento de trece preguntas localizadas en la matriz de operacionalización de variables.

Docente 1: Dra. Martha Torres

- Doctora en Historia y Geografía.

Docente 2: MSc. Daniel Benalcázar

- Magíster en Educación.

Docente 3: MSc. Santiago Suárez

- Magíster en Educación y liderazgo educativo.

Docente 4: MSc. Marcelo Mendoza

- Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo

Validez y confiabilidad

La validez de las encuestas que se aplicaron se hizo a través del instrumento cuestionario, el mismo que surge de la operacionalización de variables y la revisión del experto en el tema. Posterior a obtener la validación del cuestionario, se procedió aplicar a la población.

La confiabilidad del cuestionario aplicado, se determinó mediante la aplicación del coeficiente Alfa de Cronbach con base en la escala de Likert. Las asignaciones para cada respuesta fueron: Siempre = 1, Frecuentemente = 2, A veces = 3, Nunca = 4. Después se construyó la base de datos en el programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), permitiendo analizar la confiabilidad.

Tabla N° 3 Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	21

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	161	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	161	100,0
a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.			

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Programa estadístico SPSS.

En las tablas se demuestra la confiabilidad de los resultados en las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Tabla N° 4 Operacionalización de variable independiente

Objetivo específico: Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.

TEMA	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS ENCUESTA (estudiantes)	ITEMS ENTREVISTA (docentes)	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Recursos de aprendizaje virtual	Conjunto de medios virtuales que intervienen en el proceso de enseñanza y facilitan la comprensión del aprendizaje. Asumen como relevancia, despertar la motivación e interés en los estudiantes de acuerdo con las características físicas y psicológicas de los mismos.	Propiedades	Apertura Usabilidad Personalización Interoperabilidad Interactividad Ubicuidad Transmisivos	1. ¿Utiliza su computadora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje? 2. ¿Ocupa su dispositivo móvil para el desarrollo de actividades pedagógicas? 3. ¿Puede acceder con facilidad desde su dispositivo móvil a los recursos de aprendizaje virtual que utiliza el docente durante el proceso de enseñanza? 4. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos de aprendizaje virtual para	1. ¿Con qué frecuencia ocupa dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza? 2. ¿Planifica las actividades académicas con el apoyo de recursos de aprendizaje virtual? 3. ¿Genera un aprendizaje significativo con el uso de recursos virtuales en el proceso educativo? 4. ¿Considera que los recursos de aprendizaje virtual inciden en la motivación personal de estudiantes?	*Encuesta *Entrevista *Cuestionario

			Activos	participación activa en clase?	5. ¿Qué nivel de conocimiento sobre recursos de aprendizaje virtual deberían tener los docentes en el proceso de enseñanza?	
			Interactivos	5. ¿Su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual transmisivos en las actividades pedagógicas?	6. ¿Es factible la aplicación de proyectos educativos tecnológicos en la actualidad?	
			Permanentes de trabajo	6. ¿Qué categoría de recursos de aprendizaje virtual utiliza con frecuencia su docente?	7. ¿La aplicación de recursos de aprendizaje virtual fortalece la autonomía de los estudiantes en el proceso de enseñanza?	
		Tipos	Informativos	7. ¿Con qué frecuencia su docente emplea murales virtuales para reforzar los contenidos académicos?	8. ¿Considera que los estudiantes mejoran su aprendizaje con la guía de los docentes?	
			Ilustrativos	8. ¿Su docente emplea el recurso de aprendizaje virtual Edpuzzle para reforzar su aprendizaje?	9. ¿Qué actividades sugiere que los	
			Experimentales			
			Tecnológicos			
		TIC y la educación	Fines educativos de las TIC	9. ¿Con qué frecuencia su		

		Aprendizaje	Innovación Conectivismo Aprendizaje cooperativo Comunidades de aprendizaje	docente utiliza <u>Tiki-toki</u> en el proceso de enseñanza-aprendizaje? 10. ¿Su docente emplea recursos de aprendizaje virtual innovadores durante el proceso didáctico en el área de Ciencias Sociales? 11. ¿Utiliza las redes sociales o herramientas colaborativas virtuales como medio de aprendizaje entre pares? 12. ¿Para resolver tareas académicas y profundizar en su aprendizaje su docente propone actividades grupales utilizando	docentes deben ocupar para mejorar el interaprendizaje en los estudiantes? 10. ¿Recomienda a sus compañeros aplicar el aprendizaje cooperativo en las clases?	
--	--	-------------	--	---	---	--

				recursos virtuales que facilitan la interacción de los integrantes del equipo? 13. ¿Participa en una comunidad de aprendizaje virtual que le permita construir y ampliar sus conocimientos? 14. ¿Utiliza una biblioteca virtual para el desarrollo de sus actividades académicas? 15. ¿Qué metodología considera que su docente aplica en el proceso pedagógico?		
--	--	--	--	--	--	--

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Investigadora

Análisis e interpretación de resultados

Cuestionario aplicado a estudiantes

Tabla N° 5. Pregunta 1. ¿Utiliza su computadora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	103	64,0	64,0	64,0
	Frecuentemente	42	26,1	26,1	90,1
	A veces	16	9,9	9,9	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

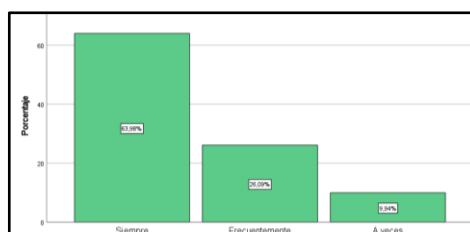


Gráfico N° 13 ¿Utiliza su computadora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “Siempre” y “Frecuentemente”, se obtiene el 90.07% que representa la mayoría de los encuestados, manifestando que utilizan la computadora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que el 9,94% indica que “A veces”.

El uso de la computadora en la educación es una gran herramienta que transforma no sólo a docentes sino también a estudiantes convirtiéndoles en participantes activos facilitando la relación con distintos tipos de información y personalizando la educación hacia el avance de su propia capacidad (Peinado et al., 2011). Notablemente, la utilización de la computadora ofrece resultados que enriquecen el interés, la capacidad, el logro de aprendizajes, sin embargo, el buen uso fomentará la formación personal y fortalecerá las nuevas innovaciones que se encuentran en todo el alrededor.

Tabla N° 6. Pregunta 2. ¿Ocupa su dispositivo móvil para el desarrollo de actividades pedagógicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	30	18,6	18,6	18,6
	Frecuentemente	69	42,9	42,9	61,5
	A veces	57	35,4	35,4	96,9
	Nunca	5	3,1	3,1	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

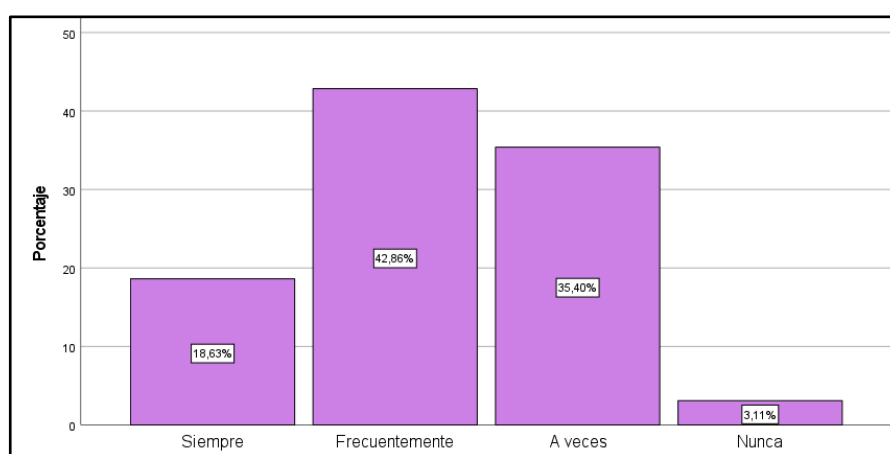


Gráfico N° 14. ¿Ocupa su dispositivo móvil para el desarrollo de actividades pedagógicas?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “Siempre” y “Frecuentemente”, se obtiene el 61.49% que representa la mayoría de los encuestados, manifestando que ocupan el dispositivo móvil para el desarrollo de actividades pedagógicas, por el contrario, el 35.40% “A veces” y el 3,11% “Nunca”.

Como expresa Sandoval et al. (2013) afirman que el uso del teléfono celular acerca a un 97% de estudiantes y docentes a emplear para comunicación, manejo de información y organización. En este sentido, es importante el acompañamiento del docente, pero también el compromiso de los estudiantes para que el potencial tecnológico que ocupan a diario sea una herramienta eficaz en las actividades pedagógicas.

Tabla N° 7. Pregunta 3. ¿Puede acceder con facilidad desde su dispositivo móvil a los recursos de aprendizaje virtual que utiliza el docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	43	26,7	26,7	26,7
	Frecuentemente	104	64,6	64,6	91,3
	A veces	14	8,7	8,7	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

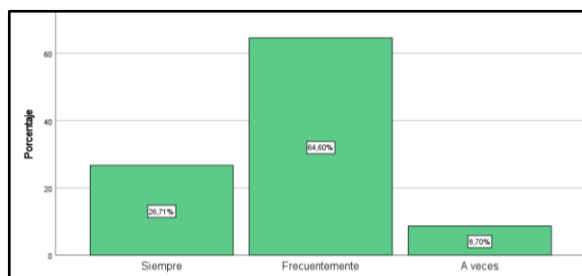


Gráfico N° 15. ¿Puede acceder con facilidad desde su dispositivo móvil a los recursos de aprendizaje virtual que utiliza el docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “Siempre” y “Frecuentemente”, se obtiene el 91.31% que representa la mayoría de los encuestados, señalando que pueden acceder con facilidad desde el dispositivo móvil a los recursos de aprendizaje virtual que utiliza el docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, no obstante, el 8.70% indica que “A veces”.

La generación de conocimiento depende de un adecuado proceso en la gestión de la información, de ahí es trascendental disponer de medios que permitan una comunicación inmediata, eficaz y eficiente; uno de los medios que ayuda este tipo de comunicación es el teléfono celular (Mendoza, 2014). Por tal motivo, se puede equilibrar el uso de recursos de aprendizaje tanto con el uso del teléfono como con el uso del computador abarcando a todos al uso de actividades innovadoras que enriquecen el proceso educativo.

Tabla N° 8. Pregunta 4. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual para motivar su participación activa en clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	3,7	3,7	3,7
	Frecuentemente	26	16,1	16,1	19,9
	A veces	92	57,1	57,1	77,0
	Nunca	37	23,0	23,0	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

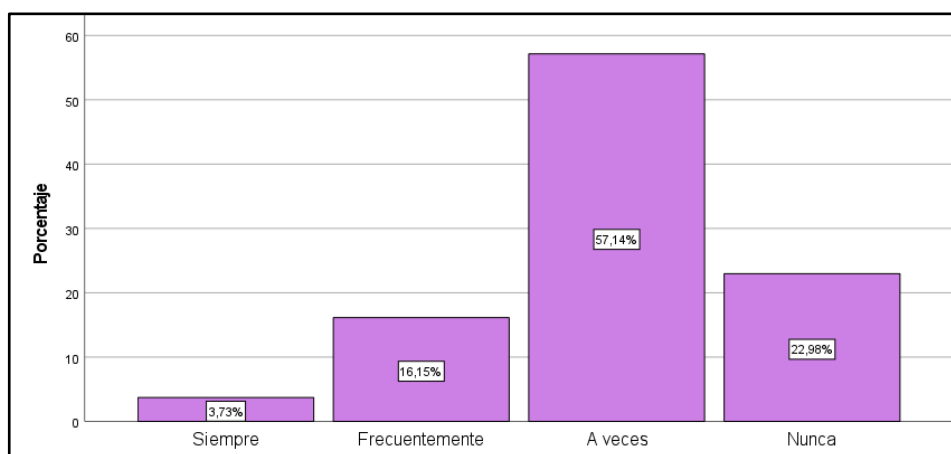


Gráfico N° 16. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual para motivar su participación activa en clase?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 80.12% que representa la mayoría de los encuestados, indicando que el docente utiliza recursos de aprendizaje virtual para motivar la participación activa en clases, sin embargo, el 16.15% señala “Frecuentemente” y el 3.73% “Siempre”.

La integración de recursos de aprendizaje virtual exige una reconfiguración de las representaciones colectivas (Pérez, 2017). En virtud del texto anterior, es trascendente incorporar recursos educativos a las clases tanto sincrónicas como asincrónicas que se llevan a diario, motivando a los estudiantes a continuar el interés por aprender y crear un ambiente armónico de conocimientos.

Tabla N° 9. Pregunta 5. ¿Su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual transmisivos en las actividades pedagógicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	60	37,3	37,3	37,3
	Desconozco	101	62,7	62,7	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

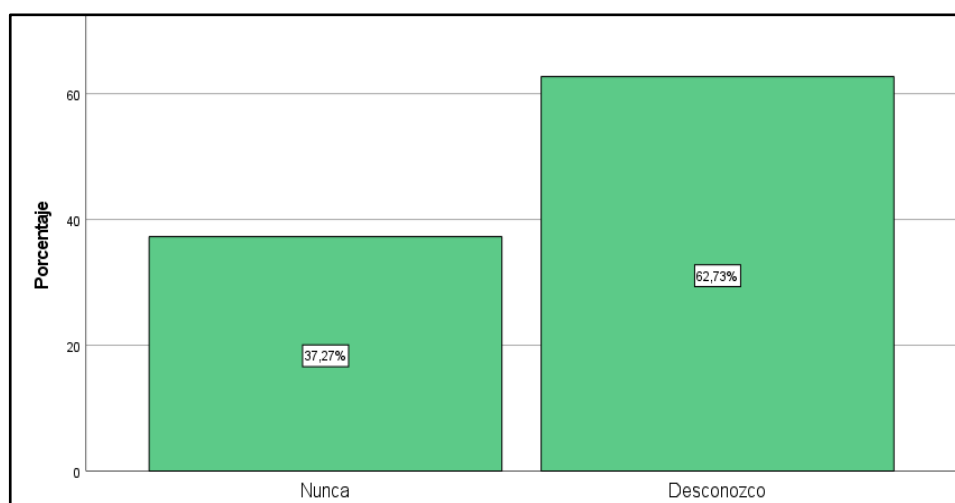


Gráfico N° 17. ¿Su docente utiliza recursos de aprendizaje virtual transmisivos en las actividades pedagógicas?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

El 62,73% de los estudiantes encuestados señalan que “Desconocen” el uso de recursos de aprendizaje virtual transmisivos en las actividades pedagógicas, mientras que el 37,27% menciona que “Nunca” se utiliza.

Las nuevas enseñanzas en las Instituciones Educativas deben sustituir la información por conocimiento y las exposiciones narrativas de los docentes por la participación y el desarrollo crítico del alumnado (Báez, 2020). No cabe duda, que la gestión educativa debe encaminar nuevas metodologías activas hacia la interactividad, comunicación permanente con el envío efectivo de información. No puede quedar en el camino en unos pocos sino todos deben ser parte de los cambios.

Tabla N° 10. Pregunta 6. ¿Qué categoría de recursos de aprendizaje virtual utiliza con frecuencia su docente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Presentación de contenidos	117	72,7	72,7	72,7
	Evaluación	4	2,5	2,5	75,2
	Colaboración	2	1,2	1,2	76,4
	Desconozco	38	23,6	23,6	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

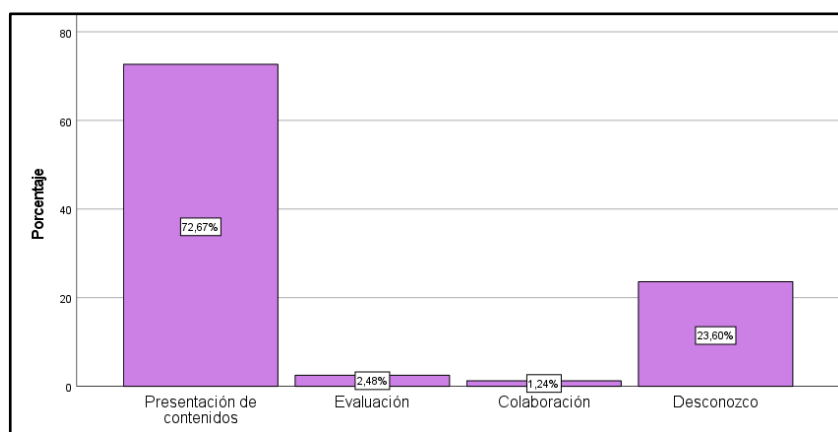


Gráfico N° 18. ¿Qué categoría de recursos de aprendizaje virtual utiliza con frecuencia su docente?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

De la información obtenida, el 72,67% de los estudiantes encuestados, que es la mayoría de los encuestados, revela que la categoría que utiliza el docente con frecuencia es “La presentación de contenidos”, seguido del 2,48% “Evaluación”, 1,24% “Colaboración” y el 23,60% “Desconocen”.

El uso didáctico de presentaciones en el aula no es nuevo, hoy en día se han convertido en el protagonista del proceso educativo siendo un recurso de apoyo para las exposiciones orales (Basaldúa y Pereyra, 2013). Por lo cual, en un aula de clase la enseñanza académica no debe quedar marcada únicamente en una presentación sino ocupar más recursos que capture la atención de los estudiantes y que también rindan excelentes resultados tanto individuales como colaborativos.

Tabla N° 11. Pregunta 7. ¿Con qué frecuencia su docente emplea murales virtuales para reforzar los contenidos académico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	3,7	3,7	3,7
	Frecuentemente	25	15,5	15,5	19,3
	A veces	81	50,3	50,3	69,6
	Nunca	49	30,4	30,4	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

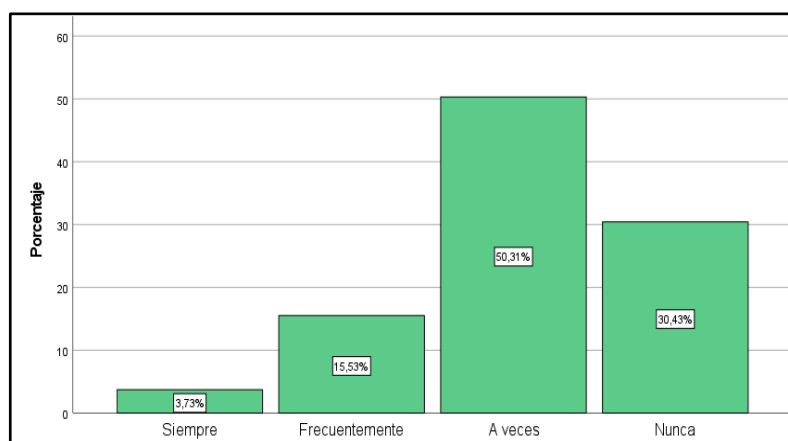


Gráfico N° 19. ¿Con qué frecuencia su docente emplea murales virtuales para reforzar los contenidos académicos?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 80.74% que representa la mayoría de los encuestados, señalan que el docente emplea murales virtuales para reforzar los contenidos académicos, no obstante, el 3.73% manifiesta que “Siempre” y el 15.53” “Frecuentemente”.

Un mural interactivo es una manera de construcción gráfica que se emplea en distintas superficies cuya finalidad es comunicar de manera visual, escrita elementos informativos sobre temas que motive a un grupo a participar (Redondo y García, 2018). De esta manera, las TIC han permitido dar un paso más allá abriendo un mundo de posibilidades para la inclusión de elementos incorporando con ello em componente interactivo y compartiendo con la comunidad educativa.

Tabla N° 12. Pregunta 8. ¿Su docente emplea el recurso de aprendizaje virtual Edpuzzle para reforzar su aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	2,5	2,5	2,5
	Frecuentemente	8	5,0	5,0	7,5
	A veces	28	17,4	17,4	24,8
	Nunca	34	21,1	21,1	46,0
	Desconozco	87	54,0	54,0	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

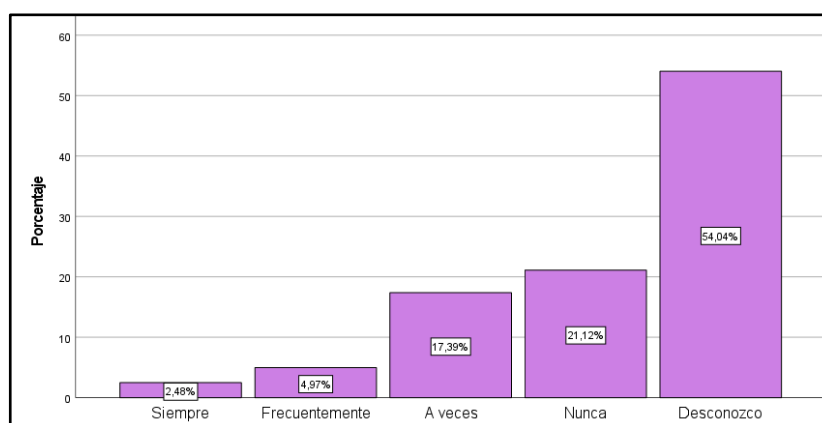


Gráfico N° 20. ¿Su docente emplea el recurso de aprendizaje Edpuzzle para reforzar su aprendizaje?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “Nunca” y “Desconozco”, se obtiene el 75.16% que representa la mayoría de los encuestados, señalando que el docente emplea el recurso de aprendizaje Edpuzzle para reforzar el aprendizaje, no obstante, el 17.39% indica que “A veces”, 4.97% “Frecuentemente” y el 2.48% “Nunca”.

El recurso de aprendizaje Edpuzzle es una de las más utilizadas en clases ya que permite a los docentes generar interesantes estructuras de aprendizaje en formato audiovisual para el alumno independientemente del lugar en el que se encuentre (Basilio et al., 2017). Así, tanto docentes como estudiantes salen de la monotonía de únicamente observar un video sin que brinda la oportunidad de interactuar y que el mensaje sea significativo para un ambiente social.

Tabla N° 13. Pregunta 9. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza Tiki-toki en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	,6	,6	,6
	Frecuentemente	6	3,7	3,7	4,3
	A veces	15	9,3	9,3	13,7
	Nunca	139	86,3	86,3	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

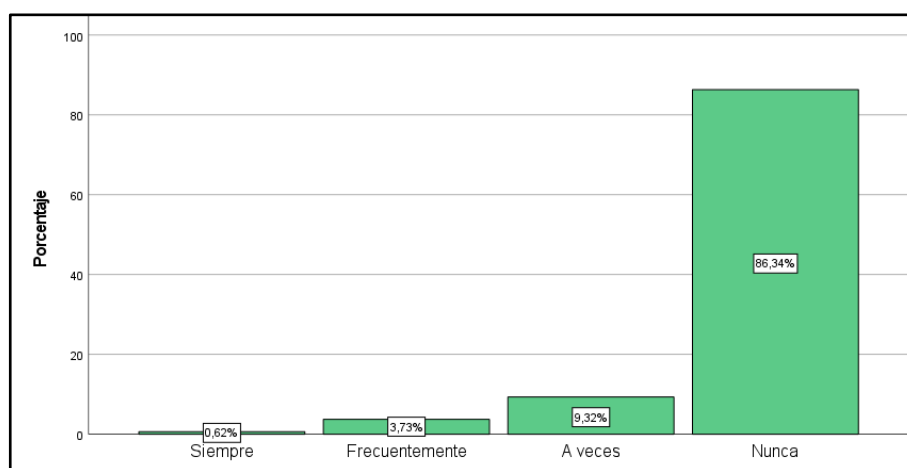


Gráfico N° 21. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza Tiki-Toki en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 95.66 % que representa la mayoría de los encuestados, manifiestan que el docente utiliza Tiki-Toki en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, el 3.73% indica que “Frecuentemente” y el 0.62% “Siempre”.

Tiki-Toki es un soporte lógico en línea para crear líneas de tiempo interactivas (Romeo y Gértrudix, 2017). En el campo de las Ciencias Sociales y en especial en la asignatura de Historia es importante emplear un recurso que llame la atención ya que siempre se realizan las líneas de tiempo en cuadernos o cartulinas, pero realizar en herramientas con una personalización 3D permite tener un aprendizaje más real y recordar los acontecimientos con mayor facilidad.

Tabla N° 14. Pregunta 10. ¿Su docente emplea recursos de aprendizaje virtual innovadores durante proceso didáctico en el área de Ciencias Sociales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	13	8,1	8,1	8,1
	Frecuentemente	27	16,8	16,8	24,8
	A veces	49	30,4	30,4	55,3
	Nunca	72	44,7	44,7	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

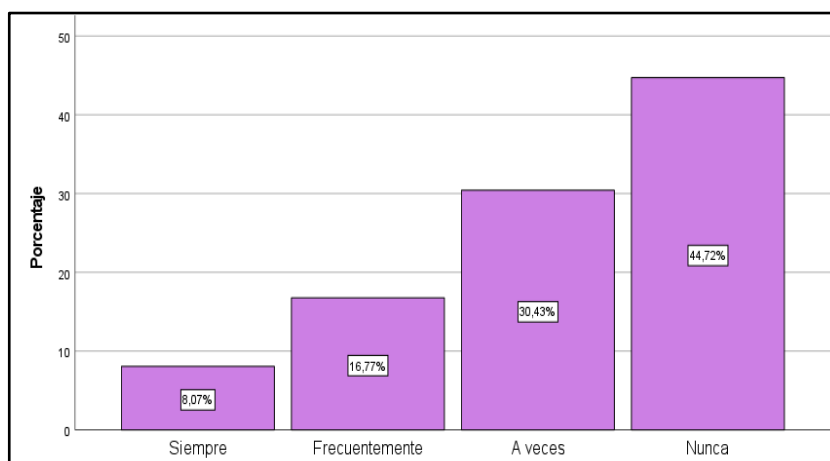


Gráfico N° 22. ¿Su docente emplea recursos de aprendizaje virtual innovadores durante el proceso didáctico en el área de Ciencias Sociales?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 75.15% que representa la mayoría de los encuestados, indicando el empleo por parte del docente de recursos de aprendizaje virtual innovadores durante el proceso didáctico en el área de Ciencias Sociales, no obstante, el 16.77% considera que “Frecuentemente” y el 8,07% “Siempre”.

Los recursos digitales no deben ser tomados en cuenta sólo como herramientas para ayudar a establecer claridad en los contenidos académicos, sino que deben generar procesos de criterio en el aprendizaje colaborando hacia el aspecto humano del estudiante (Farell Vázquez, 2021).

Tabla N° 15. Pregunta 11. ¿Utiliza las redes sociales o herramientas colaborativas virtuales como medio de aprendizaje entre pares?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	22	13,7	13,7	13,7
	Frecuentemente	38	23,6	23,6	37,3
	A veces	56	34,8	34,8	72,0
	Nunca	45	28,0	28,0	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

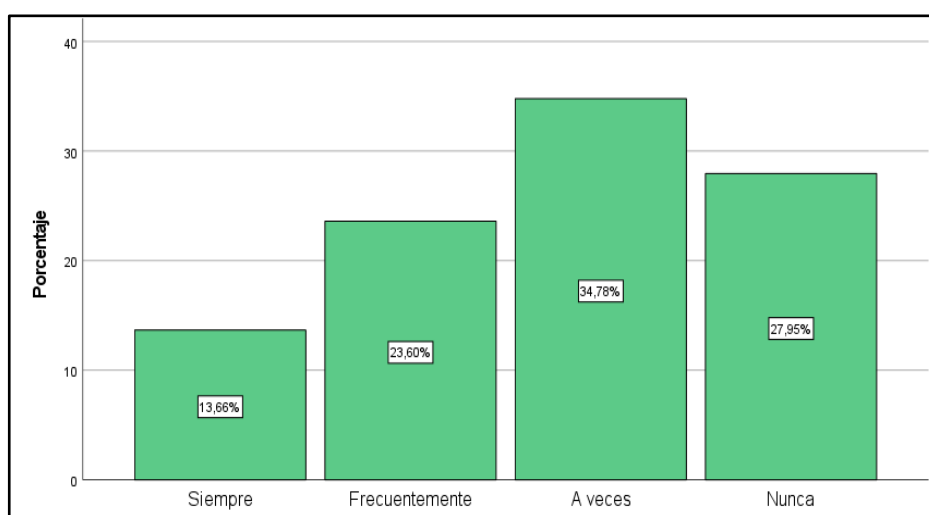


Gráfico N° 23. ¿Utiliza las redes sociales o herramientas colaborativas virtuales como medio de aprendizaje entre pares?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 62.73% que representa la mayoría de los encuestados, manifestando que utilizan las redes sociales o herramientas colaborativas virtuales como medio de aprendizaje entre pares, no obstante, el 23.60% indica que “Frecuentemente” y el 13.66% “Siempre”.

Las redes sociales permiten tener una gran capacidad de comunicación y contacto con quienes se encuentran distanciadas, pero en el mundo educativo no puede estar a un lado, carecería de sentido hacerlo (De Haro, 2010). Las redes sociales y espacios colaborativos contribuyen a transmitir nuevos conocimientos y también permiten extender el conocimiento con nuevas culturas.

Tabla N° 16. Pregunta 12. ¿Para resolver tareas académicas y profundizar en su aprendizaje su docente propone actividades grupales utilizando recursos virtuales que facilitan la interacción de los integrantes del equipo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	4,3	4,3	4,3
	Frecuentemente	19	11,8	11,8	16,1
	A veces	71	44,1	44,1	60,2
	Nunca	64	39,8	39,8	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

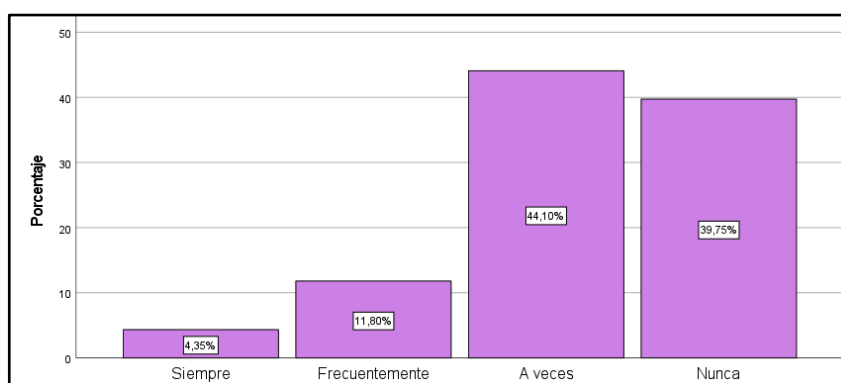


Gráfico N° 24. ¿Para resolver tareas académicas y profundizar en su aprendizaje su docente propone actividades grupales utilizando recursos virtuales que facilitan la interacción de los integrantes del equipo?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 83.85% que representa la mayoría de los encuestados, señalando que para resolver tareas académicas y profundizar en el aprendizaje el docente propone actividades grupales utilizando recursos virtuales para facilitar la interacción de los integrantes del equipo, sin embargo, el 11.80% señala “Frecuentemente” y el 4.35% “Siempre”.

Las actividades grupales son metodologías que fomentan la comunicación entre los miembros de un grupo cuya finalidad es el trabajo en conjunto (Oberto, 2014). Así, en la práctica educativa es fundamental que los estudiantes compartan entre ellos y más con la inclusión de la tecnología que abarca ingresar a nuevos espacios de conocimiento.

Tabla N° 17. Pregunta 13. ¿Participa en una comunidad de aprendizaje virtual que le permita construir y ampliar su conocimiento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	1,2	1,2	1,2
	Frecuentemente	5	3,1	3,1	4,3
	A veces	24	14,9	14,9	19,3
	Nunca	47	29,2	29,2	48,4
	Desconozco	83	51,6	51,6	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

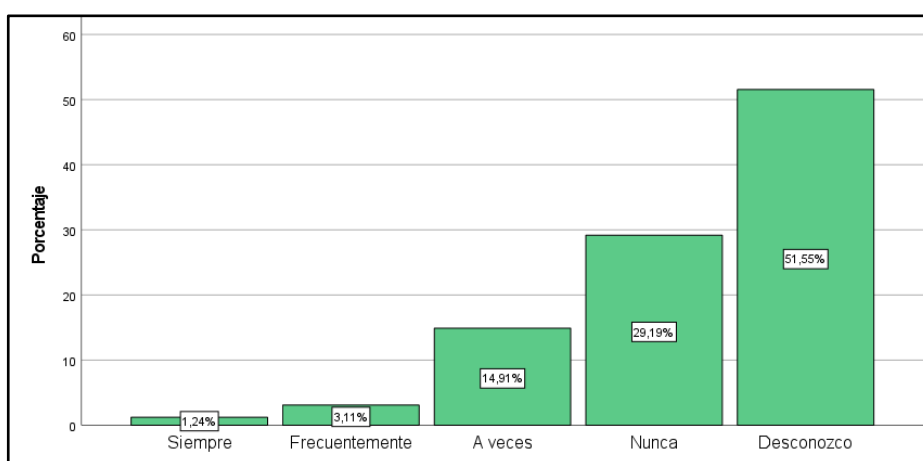


Gráfico N° 25. ¿Participa en una comunidad de aprendizaje virtual que le permita construir y ampliar su conocimiento?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “Nunca” y “Desconozco”, se obtiene el 80.74% que representa la mayoría de los encuestados, señalando que participan en una comunidad de aprendizaje virtual para construir y ampliar el conocimiento, por otro lado, el 14.91% indica que “A veces”, 3.11% “Frecuentemente” y el 1.24% “Nunca”.

Una comunidad de aprendizaje es un modelo que está mejorando la educación caracterizada por el aprendizaje dialógico, es decir, una conversación lineal entre diversas personas logra la igualdad educativa tanto en docentes como en estudiantes (Saso y Pérez, 2003). De hecho, estos momentos sociales permiten ampliar el conocimiento y tener una visión de las cosas del alrededor.

Tabla N° 18. Pregunta 14. ¿Utiliza una biblioteca virtual para el desarrollo de sus actividades académicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	5,6	5,6	5,6
	Frecuentemente	21	13,0	13,0	18,6
	A veces	41	25,5	25,5	44,1
	Desconozco	90	55,9	55,9	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

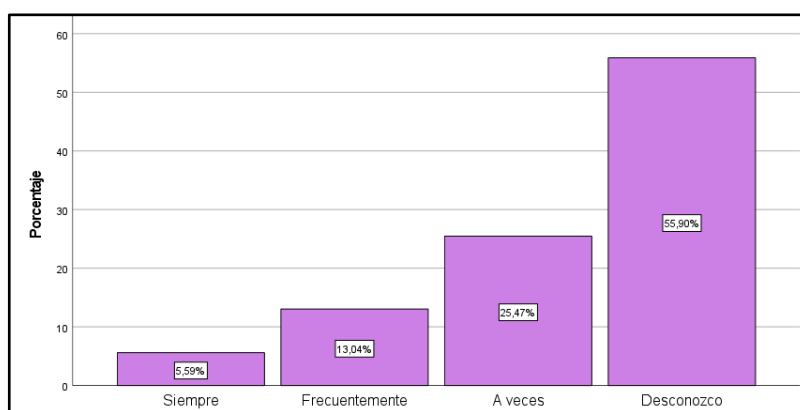


Gráfico N° 26. ¿Utiliza una biblioteca virtual para el desarrollo de sus actividades académicas?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Desconozco”, se obtiene el 81.37% que representa la mayoría de los encuestados, manifestando que utilizan una biblioteca virtual para el desarrollo de las actividades académicas, sin embargo, el 13.04% señala “Frecuentemente” y el 5.59% “Siempre”.

La evolución de las bibliotecas tradicionales hacia las bibliotecas virtuales representa un gran paso en la educación ya que existe variedad de contenido que facilita a la persona en lo que necesita sin que el tiempo o espacio se convierta en un impedimento (Pérez, 2000). En este sentido, dentro del pensum de estudio ocupar una biblioteca virtual elimina fronteras geográficas, sociales y promueve un mejor aprendizaje y comprensión de información.

Tabla N° 19. Pregunta 15. ¿Qué metodología considera que su docente aplica en el proceso pedagógico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Metodología Activa	28	17,4	17,4	17,4
	Metodología Tradicional	35	21,7	21,7	39,1
	Desconozco	98	60,9	60,9	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

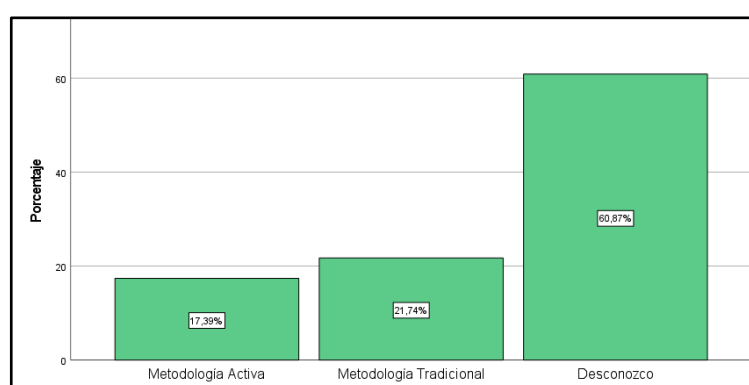


Gráfico N° 27. ¿Qué metodología considera que su docente aplica en el proceso pedagógico?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

La mayoría de los encuestados, que representan el 60.87% señalan que “Desconocen” la metodología que aplica el docente en el proceso pedagógico, en cambio, el 21.74% indican una “Metodología Tradicional” y el 17,39% una “Metodología Activa”.

Una metodología en el campo educativo en un camino a seguir con el que los docentes se familiarizan para enseñar, cabe destacar que el estudiante debe conocer y las actividades pedagógicas deben tener relación con la sociedad del momento (Uruñuela, 2018). Es decir, una metodología tradicional en pleno siglo XXI retrasa los avances educativos que se han realizado y se necesita una educación activa que genere en los alumnos motivación.

Tabla N° 20. Pregunta 16. ¿La metodología virtual utilizada por su profesor facilita la reflexión y conexión con los aprendizajes hacia la consecución del perfil de salida del bachiller ecuatoriano (justo, innovador y solidario)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	6,8	6,8	6,8
	Frecuentemente	19	11,8	11,8	18,6
	A veces	48	29,8	29,8	48,4
	Nunca	83	51,6	51,6	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

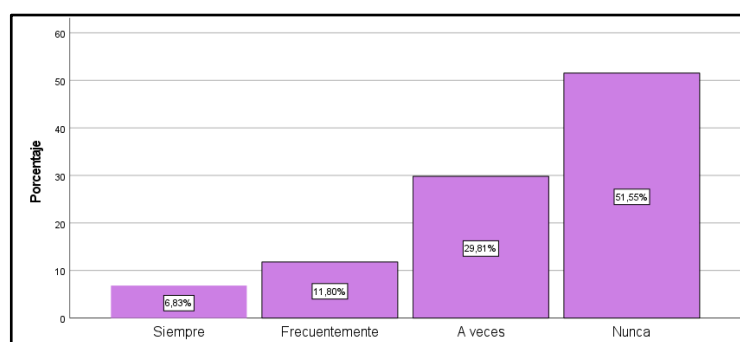


Gráfico N° 28. ¿La metodología virtual utilizada por su profesor facilita la reflexión y conexión con los aprendizajes hacia la consecución del perfil de salida del bachiller ecuatoriano (justo, innovador y solidario)?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 81.36% que representa la mayoría de los encuestados, mencionado que la metodología virtual utilizada por el profesor facilita la reflexión y conexión con los aprendizajes hacia la consecución del perfil de salida del bachiller ecuatoriano, no obstante, el 11.80% señala “Frecuentemente” y el 6.83% “Siempre”.

El docente guía la educación que tienen los alumnos, pero también es la persona que facilita la reflexión de los contenidos con el alrededor (Zhicay et al., 2019). Así, el papel del profesor es trascendental ya que encamina a los estudiantes en la enseñanza de contenidos, fortalecer las destrezas, pero también a la formación humana que en varias ocasiones pasa por alto en el hogar.

Tabla N° 21. Pregunta 17. ¿En la asignatura de Historia se emplea el método empírico aplicando recursos de aprendizaje virtual?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	1,9	1,9	1,9
	Frecuentemente	21	13,0	13,0	14,9
	A veces	66	41,0	41,0	55,9
	Nunca	41	25,5	25,5	81,4
	Desconozco	30	18,6	18,6	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

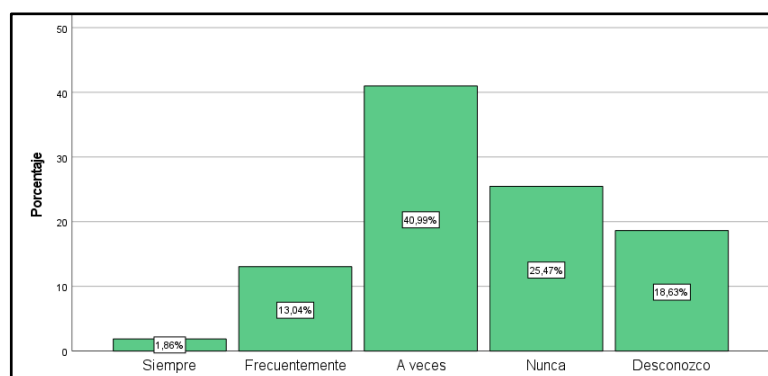


Gráfico N° 29. ¿En la asignatura de Historia se emplea el método empírico aplicando recursos de aprendizaje virtual?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 66.46% que representa la mayoría de los encuestados, considerando que en la asignatura de Historia se emplea el método empírico aplicando recursos de aprendizaje virtual, por otro lado, el 18.63% señala que “Desconocen”, el 13.04% “Frecuentemente” y el 1.86% “Siempre”.

El contenido empírico es un conocimiento práctico que nace desde la experiencia y es un antecedente como referencia para las personas en las actividades cotidianas (Se Miguel Días, 2015). La experiencia personal relacionada con la asignatura de Historia es necesaria para fortalecer los contenidos y también genera en los estudiantes un gran poder de reflexión con la realidad, su relación con la tecnología suscita un nuevo aprecio social.

Tabla N° 22. Pregunta 18. ¿Los recursos de aprendizaje virtual que utiliza su docente fortalece la construcción de la identidad cultural?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	13	8,1	8,1	8,1
	Frecuentemente	17	10,6	10,6	18,6
	A veces	49	30,4	30,4	49,1
	Nunca	82	50,9	50,9	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

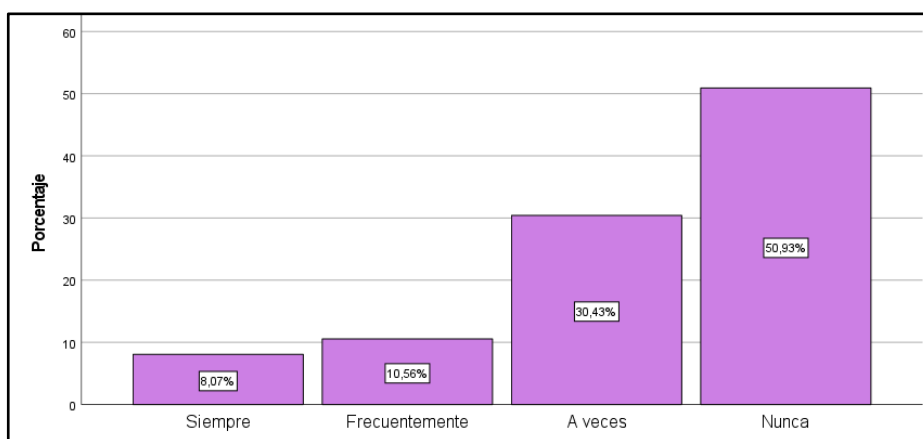


Gráfico N° 30. ¿Los recursos de aprendizaje virtual que utiliza su docente fortalece la construcción de la identidad cultural?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 81.36% que representa la mayoría de los encuestados, señalando que los recursos de aprendizaje virtual que utiliza el docente fortalecen la construcción de la identidad cultural, sin embargo, el 10.56% señala “Frecuentemente” y el 8.07% “Siempre”.

De acuerdo con Molano (2007) plantea que la identidad cultural son características propias que tiene cada individuo que permite identificarlo en un grupo social y a la vez diferenciarlo. Por lo tanto, los recursos de aprendizaje que emplea el docente en las actividades académicas deben tener relación con la parte personal del estudiante sin perder la esencia que le caracteriza, le va ayudar para su rendimiento personal y educativo.

Tabla N° 23. Pregunta 19. ¿Considera que cuando su docente aplica recursos tecnológicos, al finalizar la clase consolida su aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	5,6	5,6	5,6
	Frecuentemente	15	9,3	9,3	14,9
	A veces	93	57,8	57,8	72,7
	Nunca	44	27,3	27,3	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

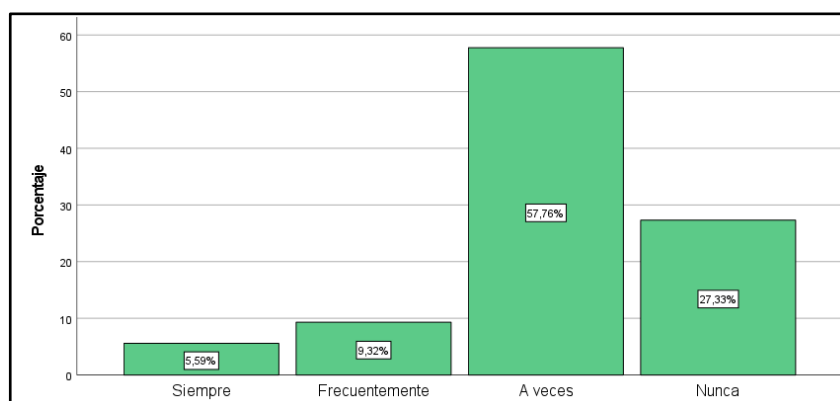


Gráfico N° 31. ¿Considera que cuando su docente aplica recursos tecnológicos, al finalizar la clase consolida su aprendizaje?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 85.09% que representa la mayoría de los encuestados, considerando que cuando el docente aplica recursos tecnológicos al finalizar la clase consolida el aprendizaje, por otro lado, el 9.32% señala “Frecuentemente” y el 5.59% “Siempre”.

Los recursos tecnológicos al cerrar un proceso académico influyen de manera positiva en los alumnos ya que despierta el interés por participar y a la vez que ayudan a comprender los temas tratados en clase (Paredes, 2020). De igual modo, con la inclusión de la tecnología, la misma que se encuentra alrededor de todos contribuye a no olvidar inmediatamente las destrezas adquiridas en la clase, sino que solventan al recuerdo para largo plazo.

Tabla N° 24. Pregunta 20. ¿Las actividades pedagógicas en clase desarrollan su capacidad de identificar un problema, tomar decisiones lógicas y encontrar una solución?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	6,8	6,8	6,8
	Frecuentemente	14	8,7	8,7	15,5
	A veces	84	52,2	52,2	67,7
	Nunca	52	32,3	32,3	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

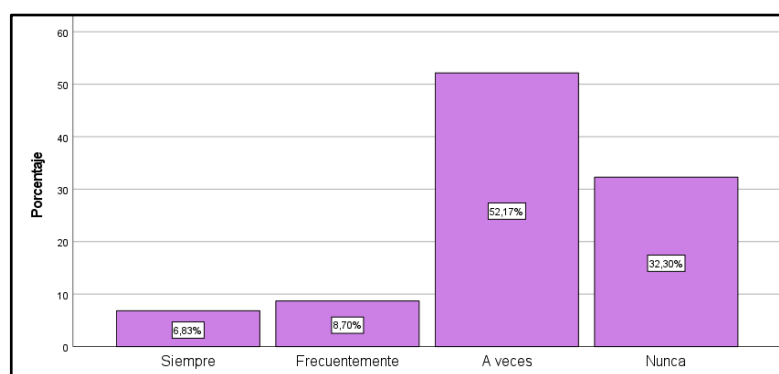


Gráfico N° 32. ¿Las actividades pedagógicas en clase desarrollan su capacidad de identificar un problema, tomar decisiones lógicas y encontrar una solución?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “A veces” y “Nunca”, se obtiene el 84.47% que representa la mayoría de los encuestados, mencionado que las actividades pedagógicas en clase desarrollan la capacidad de identificar un problema, tomar decisiones lógicas y encontrar una solución, sin embargo, el 8.70% señala “Frecuentemente” y el 6.83% “Siempre”.

La finalidad que tiene las actividades pedagógicas es intentar que el alumno sea el protagonista del proceso pedagógico siendo responsable de su aprendizaje y elaborar nuevos esquemas hacia la reflexión innovadores respecto a lo que la sociedad establece (Silva, 2017). Así mismo, el docente relacionado con la tecnología puede establecer esta sincronización y fomentar en el alumno la resolución de problemas cotidianos.

Tabla N° 25. Pregunta 21. ¿En su proceso de enseñanza-aprendizaje ha creado interdependencia con el uso de la tecnología?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	77	47,8	47,8	47,8
	Frecuentemente	64	39,8	39,8	87,6
	A veces	17	10,6	10,6	98,1
	Nunca	3	1,9	1,9	100,0
	Total	161	100,0	100,0	

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

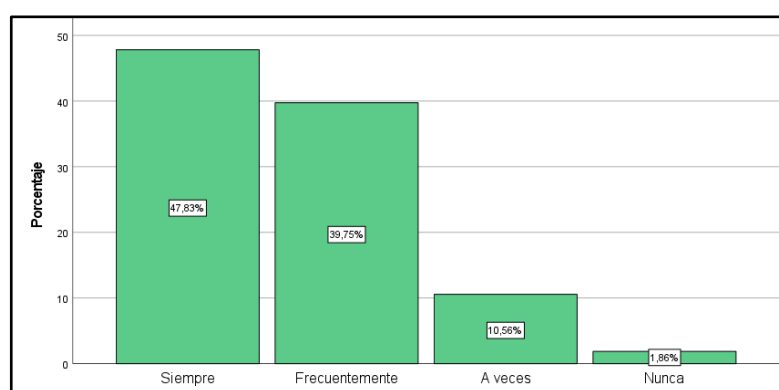


Gráfico N° 33. ¿En su proceso de enseñanza-aprendizaje ha creado interdependencia con el uso de la tecnología?

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Si se suman los datos de “Siempre” y “Frecuentemente”, se obtiene el 87.61% que representa la mayoría de los encuestados, indicando que en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha creado interdependencia con el uso de las tecnologías, por el contrario, el 10.56% “A veces” y el 1.86% “Nunca”.

Como expresa Fandos (2003) analiza que la incorporación de la tecnología en el proceso educativo facilita la educación, favorece a la enseñanza, pero también conlleva a un análisis del papel principal que ejerce el estudiante con la guía del docente. Así, es fomentar una cultura de responsabilidad con las acciones que se realizan, que ayuden como herramienta de estudio para fomentar una mejor sociedad académica.

Tabla N° 26 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Con qué frecuencia ocupa dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza?	Todo el tiempo ocupa equipos tecnológicos, debido que en este momento la educación se encuentra en educación virtual pero dada la acogida sobre el uso de la tecnología, los docentes deben tratar de utilizar en la medida que sea factible porque no siempre se requiere usos tecnológicos siempre se necesita un proceso de manera tradicional, es decir, un puntero, lápiz, escribir y leer.	De acuerdo al horario de clases, si tengo 6 horas de clases será ese tiempo, todo va acorde a la carga horaria.	Todo el tiempo, por la necesidad de cubrir dos modalidades de trabajo ya sean virtual y presencial	A diario, de lunes a viernes es regular el uso como docente, pero también fines de semana para planificación.	Según los docentes todos los días es necesario el uso de dispositivos tecnológicos ya que se ocupan para la preparación de clases y también para la planificación académica. En las Instituciones Educativas su uso depende de la jornada académica que tiene el docente y también de la modalidad de trabajo que realice ya sea virtual o presencial.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 27 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Planifica las actividades académicas con el apoyo de recursos de aprendizaje virtual?	Si, la planificación de ese uso de recursos didácticos y tanto la temporalización del mismo tiene que ser planificado, dosificado.	En su gran mayoría si aplico esa metodología.	Si, ya que no es lo mismo brindar las clases presenciales a los estudiantes que aquellos que se encuentran en sus hogares. Uno necesita el apoyo de la tecnología para llegar a los estudiantes.	Claro que sí, con plataformas tecnológicas, recursos didácticos tecnológicos se planifica las actividades para trabajar con los estudiantes.	Los docentes manifiestan que es indispensable el uso de los recursos de aprendizaje virtual en las planificaciones académicas ya que permite fomentar una comunicación interactiva con el estudiante que se encuentra en el hogar y con aquellos que se encuentran en la presencialidad motiva a la participación y atención de actividades pedagógicas. Sin embargo, existe falta de conocimiento en recursos de aprendizaje virtual en los docentes para aplicar en las clases.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 28 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Genera un aprendizaje significativo con el uso de recursos virtuales en el proceso educativo?	Generar un proceso de aprendizaje significativo se tendría que evidenciar en un tiempo prudente debido a que no todos los estudiantes tienen esa capacidad de aprendizaje. Depende de la característica del estudiante.	Si, ya que los estudiantes en la actualidad presentan problemas familiares y sociales; al relacionar la educación con este tipo de aprendizaje se involucran mucho más y producen un mejor significado tanto en conocimientos como en las tareas.	Es relativo, teniendo en cuenta los procesos cognitivos de los estudiantes. La tecnología atrae, pero jamás será igual con el trabajo realizado en la pizarra.	El tiempo en la virtualidad es muy rápido y corto, entonces lo que <u>genero</u> como docente es usar recursos digitales.	El generar un aprendizaje significativo con el uso de recursos virtuales manifiestan los docentes que conlleva un proceso y a la vez identificar las características propias que tiene el estudiante ya que no todos reciben la información de la misma manera. No obstante, si se transmite una conexión distinta de receptor la información y a la vez que la misma permanezca en la persona conectando la parte humana para que sea significativa. Es importante mencionar que los docentes necesitan mayor preparación para emplear recursos de aprendizaje virtual direccionado al aprendizaje significativo.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 29 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Considera que los recursos de aprendizaje virtual inciden en la motivación personal de los estudiantes?	Incide bastante en la motivación de los estudiantes, en ese aspecto, es importante buscar un material que sea muy versátil pero la motivación del estudiante no sólo se basa en el recurso sino en la automotivación. Ya que si el estudiante está en una situación psicológica no adecuada depende de <u>como</u> se encuentre para que la motivación llegue de buena forma.	Si, cada momento.	Si, los estudiantes son muy apegados a la tecnología, entonces como ellos manejan bastante bien en ocasiones ayuda a los mismos docentes.	Si incide, pero también es necesario ver el lado humano del estudiante, se encuentran cansados al estar varias horas extenuantes detrás de una computadora	Los docentes concluyen que en un gran porcentaje los recursos de aprendizaje virtual inciden en la parte personal de los estudiantes ya que motiva a una manera nueva de retener información. En la sociedad actual los estudiantes están envueltos con la tecnología y relacionar con la educación cambia el estado de ánimos de ellos despertando la curiosidad y el entretenimiento por conocer aún más.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 30 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Qué nivel de conocimiento sobre recursos de aprendizaje virtual deberían tener los docentes en el proceso de enseñanza?	Todos los docentes deberían tener un alto porcentaje en esta época, pero en la realidad el uso del recurso tecnológico es debido a dos aspectos, el uno, el área que maneja y dos, la facilidad que tenga para hacer la adecuación de ese recurso. Muchos de esos recursos tienen costos y la mayoría ocupa las versiones gratuitas, entonces siempre va a existir un control sobre esos recursos.	Si se menciona en porcentaje sería un 75%, cada día las herramientas se van actualizando. Si existe la información de un nuevo dispositivo o aplicación al siguiente día ya sale otra aplicación con funciones más avanzadas, no es cuestión que el docente no quiere autoeducarse sino que cada día van cambiando las herramientas y por ende van mejorando.	Deberíamos formarnos más, existen muchos recursos que no tenemos conocimiento y son de bastante importancia. No todos los recursos se aplican a todas las materias, pero si llegar a tener un vasto conocimiento.	Lo básico debería saber un docente. En estos últimos dos años hemos aprendido por la necesidad personal y de los estudiantes.	Los docentes manifiestan que la actualización tecnológica del docente es indispensable en el campo educativo, pero depende del papel académico que desempeña y también del área en la que se desenvuelve. El maestro debería tener un sólido conocimiento tecnológico, sin embargo, no todos los recursos son de fácil acceso y en algunos casos se deben pagar para ocuparlos. Pero los docentes necesitan de una guía respecto a que recursos pueden emplear en el trabajo con los estudiantes.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 31 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Es factible la aplicación de proyectos educativos tecnológicos en la actualidad?	La tecnología es el saber hacer, es muy versátil, muy amigable los recursos que se utilizarían. Los estudiantes están más enfocados en hacer uso de esos recursos como: celular, internet, proyectores, grabadores.	Si, tiene bastante ayuda y facilita al desarrollo de estudiantes proactivos, asertivos y sobre todo más prácticos.	El país mismo debería desarrollar algo propio, escuelas o universidades que se encarguen de generar proyectos ecuatorianos con la realidad que tenemos, no adaptaciones de otros lugares.	Si es factible.	El criterio de los docentes respecto a la factibilidad de la aplicación de proyectos educativos tecnológicos en la actualidad menciona que la esencia tecnológica es modificar el entorno material y convertirlo en una práctica más interactiva. Es factible la aplicación de proyectos educativos tecnológicos, pero se debe generar con conocimientos propios del país y no incorporar proyectos basados en otros países por la realidad que contiene.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 32 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿La aplicación de recursos de aprendizaje virtual fortalece la autonomía de los estudiantes en el proceso de enseñanza?	Mucho, es ahí la autonomía primero y luego socializar o poder abarcar el trabajo colaborativo.	Depende de la ocasión y también de la autoformación que tiene el estudiante, en algunos casos va ayudar, pero así mismo es necesario que tenga conocimiento de aquella información que es útil. No siempre es lo primero que aparece en un buscador en línea, es importante leer, hacer un resumen y la motivación del profesor.	En su gran mayoría, cada persona tiene una manera de aprender. Si bien es cierto ha facilitado a los estudiantes la tecnología, pero también se les ha sintetizado mentalmente en realizar actividades. Con un clic tienen respuestas, pero no se puede dejar solo en eso a la persona, sino que genere conocimientos.	Totalmente de acuerdo, los estudiantes trabajan bajo dos modalidades sincrónica y asincrónica.	Favorece la aplicación de recursos de aprendizaje virtual en la autonomía del estudiante ya que sale a un nuevo espacio de acción académica donde aprender no es únicamente una educación tradicional, sino que existe mayor interactividad para desenvolverse, en otras palabras, es romper barreras para que genere personalmente conocimientos y eso es una autoformación que no todos saben emplear con el buen uso tecnológico hacia la parte humana.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 33 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Considera que los estudiantes mejoran su aprendizaje con la guía de los docentes?	Si, siempre el estudiante busca dar respuestas a inquietudes que en su proceso significativo tienen. Ahí está el docente que les puede guiar o satisfacer cualquier duda porque él es el experto.	Siempre la guía del docente es indispensable. Con el avance de los tiempos va existir robots que realicen ciertas actividades académicas pero el papel del docente jamás va ser reemplazado.	Claro, el estudiante por más aplicado que sea siempre va a necesitar el asesoramiento del docente. El docente no puede estar desplazado del proceso de aprendizaje. No es totalmente autónomo el estudiante para aprender.	El docente siempre va ser necesario, ni la tecnología, robot o una computadora va a reemplazar a un docente.	Los docentes indican que el papel del docente es trascendente en el proceso educativo y jamás va dejar de ser la guía que requiere el alumno, pese a los nuevos sistemas educativos con la inserción de la tecnología jamás va a reemplazar la compañía del docente.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 34 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Qué actividades sugiere que los docentes deben ocupar para mejorar el interaprendizaje en los estudiantes?	La lectura, es la base fundamental. Puede ser amigable buscando un software como Calaméo pero que el estudiante sea el que transcriba, realice un ensayo sobre el conocimiento, es donde podremos decir que existe un interaprendizaje.	Motivarles a los estudiantes mediante videos, nuevas estrategias. Brindarles la oportunidad de equivocarse y con la compañía del docente aprender.	Los juegos son una gran herramienta, pero no solo para los niños de básica sino para todos los estudiantes hasta el nivel bachillerato.	Desde pequeños se debe trabajar con los estudiantes, el amor a la lectura. En este punto el estudiante va a generar sus propios conocimientos.	La primera acción que debe realizar el docente para introducir nuevas actividades es la lectura en la cual el estudiante genere el discernimiento de información porque de eso depende las distintas acciones que se vayan a realizar, después es brindarles la oportunidad de equivocarse para que sea su experticia que le ayude a ser una buena persona y con ello el juego como herramienta para plasmar diversa manera de aprender y no tener una monotonía pedagógica.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 35 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Recomienda a sus compañeros docentes aplicar el aprendizaje cooperativo en las clases?	Dentro del trabajo equipo está bien, realizar el trabajo cooperativo y siempre es bueno porque el ser humano forma parte de un equipo, es mejor <u>así</u> aunque sea a la distancia.	Si, el aprendizaje cooperativo está relacionado en los proyectos interdisciplinarios entonces debe existir un apoyo entre todos.	Si, sin embargo, existe una concepción distinta de lo que es el trabajo en equipo de lo que verdad es el trabajo en equipo. En el trabajo en equipo se debe identificar las habilidades de cada estudiante para que todos aporten a las actividades grupales.	En las horas de clase es importante el trabajo en equipo, colaborativo y cooperativo.	Los docentes indican que el ser humano es un individuo social y el aporte del aprendizaje cooperativo en la educación permite la construcción del conocimiento, adquirir competencias y también habilidades sociales. Así mismo, aplicar en las distintas asignaturas aviva el interaprendizaje hacia un mismo objetivo curricular.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 36 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿A través del uso de recursos de aprendizaje virtual potencia las destrezas del Currículo Nacional?	Habilita si, sin embargo, muy poco se llega a potenciar las destrezas del Currículo Nacional.	No se potencia las destrezas del currículo priorizado, lo que sucede es que se mantiene es una estandarización.	Muchas cosas de lo que están en el currículo es escrito, la realidad en el aula es totalmente diferente. Para hacer un currículo deberían sentarse docentes que están en contacto con los estudiantes hasta donde se desea llegar.	Si se potencia, pero personalmente se puede potenciar mucho más el dominio de destrezas en lo presencial, en la virtualidad se hace lo que se puede teniendo presente la esencia de cada asignatura.	Los docentes consideran que la realidad del Currículo Nacional Ecuatoriano con la práctica educativa son dos aspectos totalmente distintos tratándolos de unificar. Primero, existe una estandarización de contenidos que demanda el currículo priorizado y segundo de acuerdo a la situación actual es complejo potenciar con estudiantes que se encuentran en un gran porcentaje en el hogar y algunos en las Instituciones Educativas por la pandemia.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 37 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿El uso de recursos de aprendizaje virtual guían a los estudiantes a la resolución de problemas de su alrededor?	Guía, pero no en la totalidad de los procesos a seguir. Depende del interés de la forma como se adquiere el conocimiento en forma individual del individuo.	Con la ayuda del profesor si, sin él es complejo. En el nivel bachillerato es más sencillo lo que no pasa con los más pequeños.	Si, pero no de todos los problemas, existen recursos que son aplicables a ciertas asignaturas, pero existen otras que no como en bachillerato.	Por la situación actual en la que estamos los estudiantes se están volviendo teóricos, no están vinculando su aprendizaje con la sociedad. En la presencialidad lo ponía en práctica en su entorno.	Los docentes concluyen que el uso de recursos de aprendizaje virtual orienta a los estudiantes a la resolución de problemas, pero es importante la forma en la cual el estudiante discierne la información. Influye la parte familiar, social e incluso académica del sistema a seguir. No es lo mismo el ambiente de educación básica que el ambiente de jóvenes en el nivel bachillerato.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

Tabla N° 38 Análisis e interpretación de datos de entrevista a docentes

Objetivo	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis e interpretación
Identificar los recursos de aprendizaje que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Se encuentra en un proceso de constante búsqueda de innovación académica?	Cada día. En esto se ejecuta el trabajo cooperativo.	En todo momento, aparecen nuevas herramientas y uno debe estar preocupándose día a día.	Los estudios realizados en cuarto nivel me ayudaron a conocer más y poner en práctica con mi alrededor educativo. En el país debería existir una escuela de informática que realice recursos para el Ecuador, no adaptados desde el extranjero.	De acuerdo a la Institución Educativa uno trata de generar mejores recursos para impartir el aprendizaje con los estudiantes.	Los docentes manifiestan que el docente constantemente se encuentra en un proceso de autoformación para brindar lo mejor en la Institución Educativa, pero es necesario que el Estado genere nuevos espacios relacionados a la innovación tecnológica adaptados al país para instituciones públicas y privadas.

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Entrevista a docentes

CAPITULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Guía de aprendizaje cultura y trabajo en la Historia.

Definición del tipo de producto

La propuesta es la elaboración de una guía de aprendizaje para el fortalecimiento de la enseñanza de Historia con el apoyo de recursos de aprendizaje virtual dirigida a docentes del área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Particular “La Presentación” y a los estudiantes del nivel Bachillerato General Unificado.

El propósito es actualizar el trabajo pedagógico de los docentes al momento de elaborar una unidad de trabajo bajo el perfil de educación personalizada que desarrolla la Unidad Educativa. Así mismo, aprovechar el campo tecnológico en la generación de actividades interactivas, dinámicas y motivadoras que no solo consolide los contenidos, sino que logre darle sentido práctico en la cotidianidad del entorno diario.

Dicho lo anterior, se evidencia actividades que desarrolla el estudiante vinculado con la asignatura de Historia a través de la Conducta de entrada (Saberes previos), PIP (Procesos de investigación personal), Extra clase (tarea que fortalece los contenidos de la unidad), Trabajo en equipo (Actividad cooperativa) y sustentación (Defensa del trabajo en equipo).

De este modo, ayuda al estudiante para que junto con el docente sea autónomo y trascendente para la vida y también al cumplir con cada parte de la unidad de trabajo.

Tabla N° 39 U.E.P. "La Presentación"

Nombre de la Institución Educativa	Unidad Educativa Particular "La Presentación"
Ubicación geográfica	
Provincia	Pichincha
Cantón	Quito
Parroquia	Belisario Quevedo
Distrito	17D05
Características de la Institución Educativa	
Sostenimiento	Particular
Jornada	Matutina
Dirección	Armero 566 y Santa Rosa, Miraflores.
Teléfono	2-256-002
No. de estudiantes de la institución	615 estudiantes
No. de docentes	34 docentes

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Fuente: Departamento de secretaria de la UEP "La Presentación"

Objetivo general

- Elaborar una guía de aprendizaje mediante el apoyo de recursos de aprendizaje virtual para el fortalecimiento de la enseñanza de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular "La Presentación".

Objetivos específicos

- Seleccionar recursos de aprendizaje virtual apropiados para los estudiantes del nivel Bachillerato General Unificado incentivando la motivación por la asignatura de Historia.
- Organizar una unidad de trabajo con recursos de aprendizaje virtual para el fortalecimiento de la enseñanza de Historia bajo el perfil de educación personalizada de la Unidad Educativa Particular "La Presentación".

- Validar la guía de aprendizaje por la máxima autoridad de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”.
- Socializar la guía de aprendizaje para el uso de los docentes de la asignatura de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado con el fin de mejorar las actividades diarias de la unidad de trabajo.

Estructura de la propuesta

La propuesta está realizada con aspectos esenciales de educación personalizada que desarrolla la Unidad Educativa Particular “La Presentación” para ser ejecutada en la enseñanza de la asignatura de Historia. La importancia de la guía se localiza en la implementación de recursos de aprendizaje virtual, los mismos que se mencionan a continuación:

- Datos informativos
- Conducta de entrada
- Proceso de investigación personal conocido también como PIP
- Extra clase
- Trabajo en equipo
- Sustentación
- Evaluación

La construcción de la propuesta es de carácter innovador ya que el cuerpo docente no cuenta con una guía que respalde el uso de recursos de aprendizaje virtual para fortalecer la enseñanza de Historia.

Es posible la propuesta porque dispone de recursos de aprendizaje virtual necesarios y al alcance tanto de los docentes como de los estudiantes. Para la construcción de la misma cuenta con los siguientes pasos:

Tabla N° 40 Cronograma de actividades

No.	Actividades	Objetivo	Recursos	Responsable	Tiempo
1. Planificación	• Búsqueda y recopilación de información bibliográfica. • Organización de la información para la elaboración de la unidad de aprendizaje. • Construcción del cronograma de actividades.	Planificar la guía con recursos de aprendizaje virtual acorde a la organización de un cronograma de actividades.	Materiales: *Computadora *Planificaciones Curriculares. *Internet	Autora de la propuesta	3 semanas
2. Socialización	Socialización con las autoridades de la Unidad Educativa y docentes del área de Ciencias Sociales del área de Ciencias Sociales la unidad de aprendizaje.	Socializar los beneficios de los recursos de aprendizaje virtual en la construcción de una guía de aprendizaje.	Materiales: *Computadora *Internet *Proyector *Sala del área de Ciencias Sociales.	Autora de la propuesta	1 semana
3. Ejecución	Realizar la aplicación de la guía de aprendizaje.	Ejecutar las etapas del cronograma establecido.	Materiales: *Computadora *Internet *Proyector *Sala del área de Ciencias Sociales.	• Autora de la propuesta. • Docentes del área de Ciencias Sociales.	10 semanas
4. Evaluación	Realizar una encuesta para verificar los resultados de la implementación del taller de aprendizaje.	Analizar los beneficios obtenidos con la implementación de la guía de recursos de aprendizaje virtual.	Cuestionario	• Autora de la propuesta. • Docentes del área de Ciencias Sociales.	2 semanas

Elaborado por: Diana Cando, 2021

Evaluación de la propuesta innovadora

En la presente etapa de evaluación de la propuesta, una vez aplicada la guía de aprendizaje el docente debe realizar una autoevaluación a través de una encuesta para calcular los alcances al ocupar recursos de aprendizaje virtual propuestos en la guía. El proceso se desarrollará en un periodo de dos semanas, tiempo en el cual se elaboren los cuestionarios mediante la Google Forms.

Los resultados serán analizados en mesa redonda con el coordinador del área y los integrantes de la misma para valorar los beneficios en el aprendizaje innovador y rendimiento académico de los estudiantes del nivel Bachillerato General Unificado.

Valoración de la propuesta

Para la validación de la propuesta se utilizó el método 2 “Valoración por los usuarios” quienes serán los beneficiarios y a la vez encargados de los cambios a desarrollarse.

A partir de la presentación de la guía de aprendizaje a las autoridades de la Unidad Educativa para su respectiva validación y perfeccionamiento se obtienen criterios para mejorar y emplear en el área de Ciencias Sociales. Dentro de lo mencionado por las autoridades se destaca que es un documento acorde a lo que tanto docentes como estudiantes necesitan para mejorar la comprensión de los temas teóricos de la asignatura en la práctica académica.

Entre los participantes para la validación de la propuesta se encuentran autoridades y docentes del área de Ciencias Sociales, todo debe ser aprobado por cada uno y resaltan el aporte innovador de la propuesta.

El aporte de la propuesta es incentivar una alternativa innovadora en la construcción de unidades de trabajo que realizan los docentes del área de Ciencias

Sociales especialmente en la asignatura de Historia con recursos de aprendizaje virtual, formando a los estudiantes en el desarrollo de habilidades y procesos cognitivos actualizados y dinámicos desde su parte humana para el desenvolvimiento del entorno social.

Desarrollo de la guía “Cultura y trabajo en la Historia” con recursos de aprendizaje virtual para el fortalecimiento de la enseñanza de Historia en el área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”



Gráfico N° 34 Guía de aprendiz cultura y trabajo en la Historia
Elaborado por: Diana Cando, 2021



Gráfico N° 35 *La cultura y su influencia en la evolución humana*
Elaborado por: Diana Cando, 2021

Introducción

La guía de aprendizaje "Cultura y trabajo en la Historia" va dirigido a estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado, cuya finalidad es cubrir las necesidades de aprendizaje en la asignatura de Historia con recursos innovadores virtuales.



Esta guía tiene como objetivo describir los aportes culturales de las civilizaciones fluviales de la antigüedad a través del análisis de sus distintas actividades sociales, culturales, económicas, políticas para fortalecer los conocimientos de la aparición del ser humano y su evolución social hasta la actualidad. Además, aporta a valorar el legado histórico de la historia universal para valorar el cuidado y protección de la sociedad en una convivencia armónica y responsable con el medio que le rodea.



Los contenidos que se lleva a cabo son basados en la educación personalizada con una metodología de aprendizaje cooperativo donde genere la autonomía, singularidad, apertura y trascendencia del joven bachiller con énfasis en el trabajo en equipo como construcción de conocimiento y la adquisición de competencias y habilidades sociales.

Importancia de la guía

Los recursos de aprendizaje virtual brindan nuevas oportunidades de reforzar los conocimientos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia incentivando la comprensión y motivación en los estudiantes.



El impacto de los recursos tecnológicos en los resultados de aprendizaje ha sido el foco de interés de la investigación educativa ayuda al contexto escolar para resolver problemas, tareas y aprender de manera autónoma convirtiéndose el estudiante en un gran apoyo en el aula de clase.



La importancia de la guía facilita la motivación del estudiante y la participación activa al ocupar recursos virtuales innovadores propios al ritmo de aprendizaje ya que le permite ejercitar sus habilidades, conocimiento y actitudes en distintas oportunidades generando una mayor autonomía con el buen uso del campo tecnológico.



Gráfico N° 37 *Importancia de la guía*
Elaborado por: Diana Cando, 2021

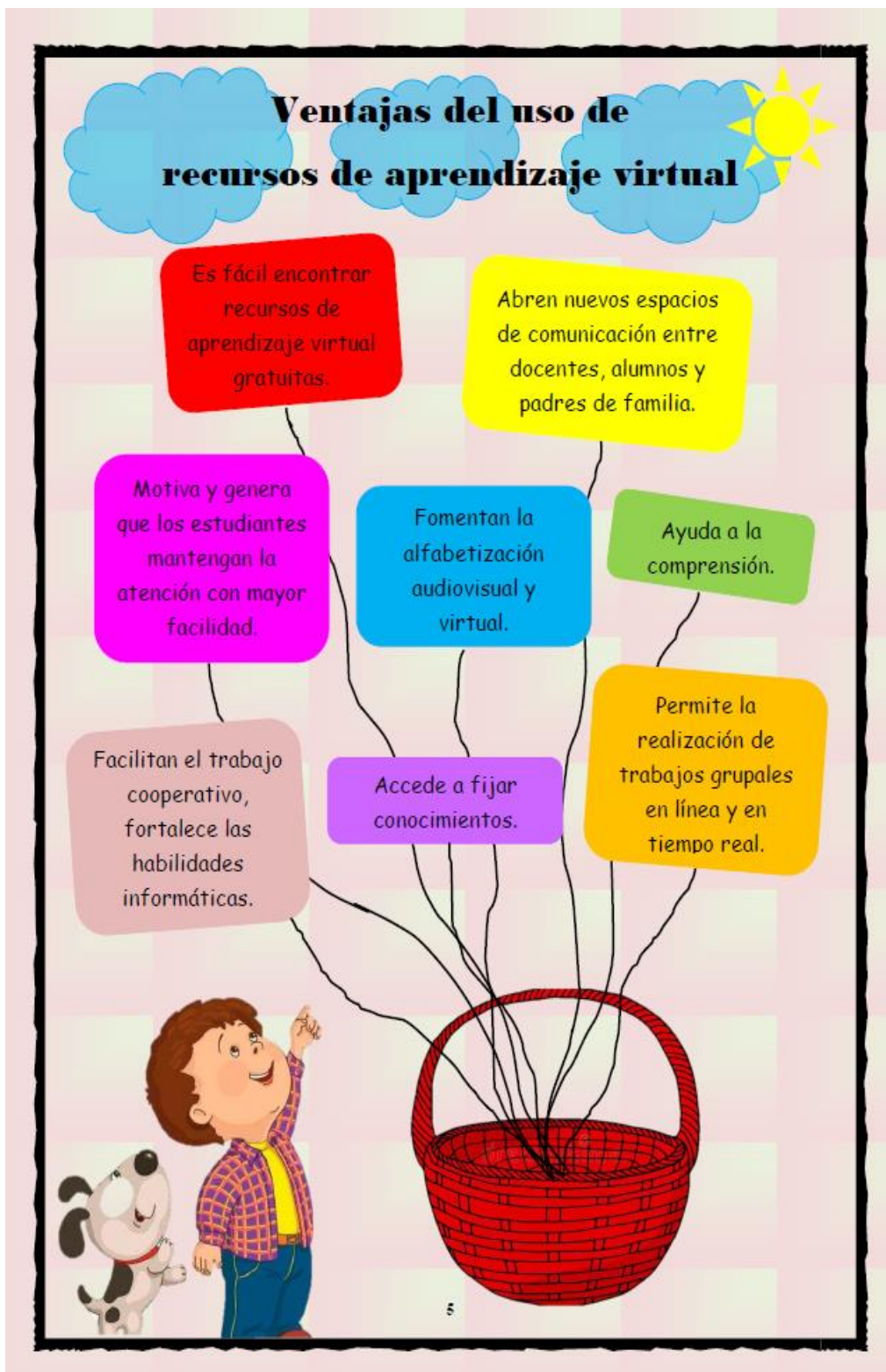


Gráfico N° 38 *Ventajas del uso de recursos de aprendizaje virtual*
Elaborado por: Diana Cando, 2021

"La tecnología se convierte en educativa cuando
pasa por las manos de un profesor"

Jorge Calvo

COMPETENCIAS

Distingue los aportes culturales de
las civilizaciones de Mesopotamia,
China, India y Egipto.

Competencia
General



Competencias
Específicas



- Reconoce la ubicación geográfica de cada civilización fluvial de la antigüedad.
- Caracteriza el aporte cultural de la civilización de Mesopotamia.
- Analiza el aporte cultural de la civilización de China.
- Caracteriza el aporte cultural de la civilización de India.
- Comprende el aporte cultural de la civilización de Egipto.
- Valora la participación de la mujer en el proceso histórico de la humanidad y su intervención en las distintas civilizaciones.

Gráfico N° 39 Competencias
Elaborado por: Diana Cando, 2021



Principio:
Autonomía



Valor:
Responsabilidad

IGUALDAD

Pedagogía de Marie Poussepin

"La responsabilidad es un regalo que te das a ti mismo, no es una obligación"



1. Datos informativos

Área: Ciencias Sociales

Unidad N°: 3

Asignatura: Historia

Paralelo: "A" - "B"

Nombre del Docente: Lcda. Diana Cando

Duración de la unidad: 10 semanas

Nombre del/la estudiante:

Gráfico N° 40 Datos informativos
Elaborado por: Diana Cando, 2021

2. Título de la unidad



3. Objetivo de la unidad

Describir las características fundamentales de las civilizaciones fluviales de la antigüedad a través del análisis de sus distintas actividades y aportes culturales para fortalecer los conocimientos desde la aparición del ser humano hasta nuestros días.



Gráfico N° 41 *Grandes aportes culturales de las civilizaciones de la antigüedad*
Elaborado por: Diana Cando, 2021

4. Destrezas e indicadores de evaluación

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE LOGRO
CS.H.5.1.16. Describir y valorar los grandes aportes de las culturas de Mesopotamia al desarrollo tecnológico, económico y científico desde la perspectiva de su condición de "cuna de la humanidad".	*Reconoce la ubicación geográfica de la civilización de Mesopotamia. *Caracteriza el aporte cultural de la civilización de Mesopotamia. *Identifica la ubicación geográfica de la civilización de China.
CS.H.5.1.17. Describir y valorar los grandes aportes de la cultura china al desarrollo tecnológico, económico y científico de la humanidad.	*Enlista el aporte tecnológico, económico y científico de la civilización de China. *Reconoce la ubicación geográfica de la civilización de la India.
CS.H.5.1.18. Describir y valorar los grandes aportes de la cultura de la India al desarrollo tecnológico, económico y científico.	*Identifica el desarrollo científico de la civilización de la India hasta nuestros días. *Reconoce la ubicación geográfica de la civilización de Egiptia.
CS.H.5.1.20. Describir y valorar los grandes aportes de la cultura egipcia al desarrollo tecnológico, económico y científico.	*Señala curiosidades importantes de la civilización de la India en el contexto social, económico y tecnológico.
CS.H.5.1.22. Investigar y valorar el rol de la mujer en la sociedad del Medio Oriente en comparación con la situación contemporánea.	*Distingue el rol de la mujer en la sociedad del Medio Oriente con la situación actual. *Expresa la importancia de la mujer en las distintas actividades sociales y el valor que debe existir.

Gráfico N° 42 Destrezas e indicadores de evaluación
 Elaborado por: Diana Cando, 2021



Gráfico N° 43 *Contenidos*
Elaborado por: Diana Cando, 2021

6. Conducta de entrada

Realice su conducta de entrada en las siguientes herramientas de aprendizaje virtual que se encuentran en cada pregunta.

1. Con la ayuda de la herramienta Jamboard (<https://jamboard.google.com/>) y un mapamundi B/N, señale los distintos continentes y los principales océanos. Identifique cada uno con su respectivo nombre. (Use una simbología de mapa)



2. Elabore en WordArt (<https://wordart.com/>) una nube con 5 características que representen el valor de la responsabilidad.



3. Responda la siguiente pregunta en la herramienta de Padlet (<https://es.padlet.com/dashboard>): ¿Cómo aplico el principio de Autonomía en el aspecto académico y familiar?



Fecha de presentación: ____/____/____

7. Ideas principales

Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad

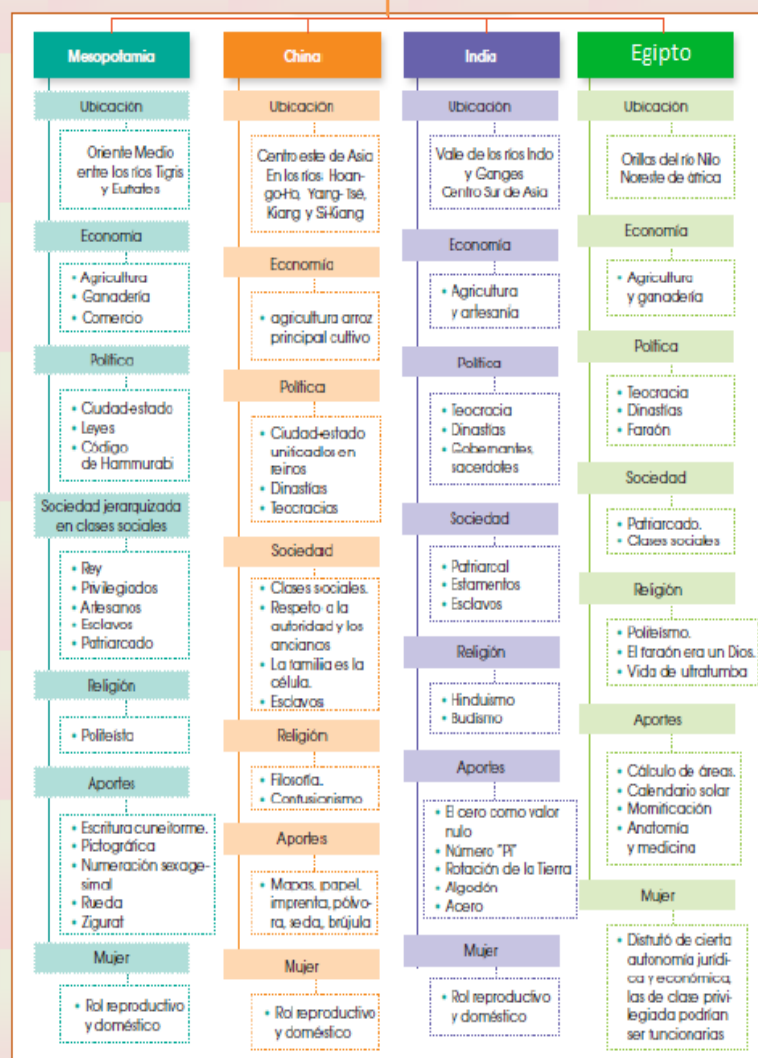


Gráfico N° 45 Ideas principales
Elaborado por: Diana Cando, 2021

8. Proceso de investigación personal

PIP 1

Realice su PIP en un documento de Word y después suba a la plataforma Moodle en formato PDF hasta la fecha de presentación.

1. Elabore en la herramienta Goconqr (<https://www.goconqr.com/>) un mapa mental del siguiente tema: "Impacto de los metales", acompañe su organizador con imágenes.



2. Con la ayuda de la herramienta Liveworksheets (<https://es.liveworksheets.com/nd2207680hi>) desarrolle la ficha de aspectos destacados de las civilizaciones de Mesopotamia, Egipto, China e India. Una vez finalizada enviar la captura de pantalla con la valoración cuantitativa a la plataforma de Moodle.



3. Diseñe un collage de fotos en la herramienta (<https://www.fotojet.com/es/features/photo-collage/>), pegue el collage en una presentación de Jamboard y mencione cinco ideas principales de la civilización de Mesopotamia.



4. Realice un mapa conceptual con Mindomo (<https://www.mindomo.com/>) destacando cinco grandes aportes de la civilización de China en los siguientes aspectos: social, económico, político, religión, cultura. Acompañe su trabajo con imágenes.



Gráfico N° 46 *Proceso de investigación personal*
Elaborado por: Diana Cando, 2021



PIP 2

Realice su PIP 2 en un documento de Word.

1. Diseñe una línea de tiempo interactiva en la herramienta Tiki-Toki (<https://www.tiki-toki.com/>) respecto a la civilización de la India con diez lugares turísticos que se conserven hasta la actualidad.



Tiki-Toki Timeline Maker

2. A través de un T-chart (cuadro T) en Visme mencione dos características de la organización social de la China y dos características de la civilización social de la India.



3. Observe el video en la herramienta de Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) de la civilización de Egipto y a continuación construya una rueda de atributos destacando cinco características del legado cultural de la civilización.



4. Diseñe una presentación interactiva en Genially (<https://genial.ly/es>) con características importantes de la mujer en las civilizaciones de Mesopotamia, Egipto, India y China.



****** Las actividades de procesos 1 y 2 pueden estar sujetas a cambios de acuerdo a los contenidos de las clases sincrónicas con previo aviso.

Gráfico N° 47 PIP 2

Elaborado por: Diana Cando, 2021

9. Evaluación de procesos



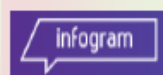
Evaluación de PIP 1 - PIP 2: ____/____/____

10. Extra clase



Elabore una infografía creativa en la herramienta Infogram (<https://infogram.com/es/>) respecto a las antiguas civilizaciones fluviales, recuerde el uso de imágenes e ideas concretas.

Fecha de presentación: ____/____/____



11. Trabajo en equipo

- Organización de 6 equipos de trabajo.
- Actividad: Realizar una presentación innovadora con el uso de palabras claves y en la herramienta canva con cada uno de los temas.

Equipo 1: El trabajo de los metales - Impacto de los metales.

Equipo 2: Mesopotamia

Equipo 3: China

Equipo 4: India

Equipo 5: Egipto

Equipo 6: La mujer en el antiguo oriente



Canva

12. Sustentación

- Cada equipo en la fecha señalada subirá a Moodle su trabajo para la respectiva calificación en formato PDF.
- Todos los integrantes brindarán una breve explicación del tema en un tiempo establecido de cinco minutos en la plataforma Zoom.
- **Tener presente en el trabajo:** Organización, colaboración de los integrantes, ortografía y creatividad.

Fecha de presentación: ____/____/____

13. Evaluación

FORMATIVA	SUMATIVA	
✓ Puntualidad	✓ PIP	10
✓ Responsabilidad	✓ Extra clase y deberes	10
✓ Disciplina y comportamiento	✓ Trabajo en equipo y sustentación	10
✓ Orden y aseo	✓ Lecciones orales o escritas	10
	✓ Prueba de Unidad	10

Gráfico N° 49 Trabajo en equipo
Elaborado por: Diana Cando, 2021

14. Bibliografía para el estudiante

- LNS, (2016). Historia 1ro BGU. Quito. Editorial Don Bosco.
<https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/librotexto/HISTORIA-1-BGU.pdf>

15. Firmas de responsabilidad

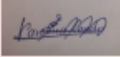
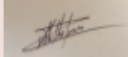
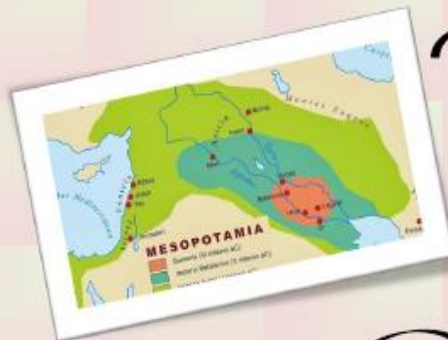
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE: Leda. Diana Cando	COORDINADOR DEL ÁREA: Dra. Martha Torres	VICERRECTORADO: MSc. Andrea Segura
Firma: 	Firma: 	Firma: 

Gráfico N° 50 Bibliografía del estudiante
Elaborado por: Diana Cando, 2021

Clase comunitaria



Civilización de Mesopotamia

Civilización de China



Civilización de Egipto

Civilización de India



Gráfico N° 51 Clase comunitaria
Elaborado por: Diana Cando, 2021



Gráfico N° 52 Material de estudio
Elaborado por: Diana Cando, 2021

Rúbrica de evaluación para el trabajo en equipo

<i>Rúbrica de evaluación: Trabajo en equipo</i>					
Asignatura:	Historia		Fecha:		
Curso y Paralelo:			Coordinador/a de equipo:		
Tema:					
No.	Integrantes	Coevaluación	Autoevaluación	Heteroevaluación	PROMEDIO TOTAL
1					
2					
3					
4					
5					

	Excelente (10-9 puntos) 	Bueno (8-7 puntos) 	Regular (6-5 puntos) 	Deficiente (4-3 puntos) 	No lo hizo (2-0 puntos) 
Presentación	Muy buen diseño y estilo. Todos los elementos se pueden apreciar fácilmente, sin elementos distractores.	Buen diseño y estilo. Los elementos se pueden apreciar fácilmente.	Falta mejorar un poco el diseño, los elementos se aprecian con dificultad, existen elementos distractores.	Muy mal diseño, mejorar el esquema de la presentación.	Demasiados elementos distractores y mal diseño de presentación.
Palabras de conexión	Todos los conceptos están enlazados correctamente y se utilizan palabras conectoras.	La mayoría de los conceptos están enlazados correctamente.	Algunos conceptos no están enlazados correctamente según el orden de jerarquía.	No posee un orden correcto de jerarquía.	No utiliza líneas conectoras y todo el orden es incorrecto.
Originalidad	El trabajo demuestra imaginación, distinción y creatividad.	El trabajo demuestra imaginación y creatividad.	Falta un poco más de creatividad.	Es un trabajo que se asemeja mucho a otros, no presenta mucha originalidad.	Es un plagio de otro trabajo.
Recurso gráficos	La presentación incluye imágenes que aportan y se encuentran ubicadas correctamente.	La presentación incluye imágenes que aportan, algunas no están ubicadas correctamente.	Incluye imágenes, sin embargo, algunas no poseen relación con el tema.	Incluye muy pocas imágenes sin embargo, muchas no poseen relación con el tema, interfiere en la información.	No utilizó imágenes.
Estructura creada por el grupo	Contenido creado por el equipo de estudiantes, se copió el pegó nada.	Contenido creado por el equipo de estudiantes, algunas ocasiones copió parcialmente.	La mayor parte del contenido copiado textualmente, solo cambia algunas palabras.	Contenido plagiado en su mayoría.	Todo el contenido es un plagio.

Gráfico N° 53 *Rúbrica de evaluación para el trabajo en equipo*
Elaborado por: Diana Cando, 2021

https://issuu.com/dianacando92/docs/propuesta_tesis_2021_e79e4308d251bb

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En relación al objetivo general, que pretende establecer los recursos de aprendizaje virtual para fortalecer la enseñanza de la asignatura de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”, de la ciudad de Quito, después del análisis estadístico y teórico se concluye que: Los docentes no están aplicando recursos de aprendizaje virtual en la enseñanza de Historia en los tiempos sincrónicos y asincrónicos, por lo tanto, los estudiantes no están fortalecimiento las destrezas con criterio de desempeño, lo que se evidencia desinterés y falta de comprensión en los conocimientos teóricos.
- En cuanto al primer objetivo específico, que investiga identificar los recursos de aprendizaje virtual que aplican los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia en el nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”, se concluye lo siguiente: Los docentes evaluados no emplean el uso de recursos de aprendizaje virtual útiles para impartir las clases, se evidencia falta de investigación y creatividad en las actividades que realizan los estudiantes.
- Respecto al segundo objetivo específico, que es mencionar los recursos de aprendizaje virtual que mejoran la enseñanza de Historia del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”, se llegó a la siguiente conclusión: Los docentes evaluados presentan escaso conocimiento respecto a recursos de aprendizaje virtual y su empleo en la asignatura de Historia, algunos docentes tienen una leve idea pero la mayoría no tiene interés en adquirir nociones tecnológicas para brindar nuevas formas de enseñanza a los estudiantes.
- El tercer objetivo específico, que es proponer el diseño de una guía de actividades con recursos de aprendizaje virtual para los docentes del área de Ciencias Sociales del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”, se concluye lo siguiente: Teniendo presente los resultados y la presencia de falencias en los docentes investigados,

es trascendente y útil la aplicación de una guía de aprendizaje con recursos de aprendizaje virtual para fortalecer y acompañar la enseñanza de Historia de los estudiantes del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”.

Recomendaciones

- Respecto al objetivo general se recomienda que los docentes de Historia del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”, se familiarizasen con el uso de recursos innovadores de aprendizaje virtual en las clases mediante la implementación de actividades interactivas que motiven al estudiante a investigar y el interés por adquirir nuevos conocimientos a fin de conseguir los objetivos establecidos en la unidad de trabajo.
- En el primer objetivo específico se recomienda a los docentes de Historia del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación, aplicar recursos de aprendizaje virtual en las actividades académicas de acuerdo al nivel educativo de los estudiantes ya que complementan los procesos de enseñanza y también permiten captar la atención de los estudiantes de manera eficaz, logrando desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.
- En el segundo objetivo específico se recomienda a los docentes de la asignatura de Historia que forman parte del área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Particular “La Presentación”, acoplarse a las actualizaciones educativas que demanda la sociedad y también a la innovación tecnológica como el apoyo de recursos de aprendizaje virtual, el proceso educativo tradicional en pleno siglo XXI debe ser el incentivo a la formación de jóvenes dinámicos, participativos y reflexivos en las tareas.
- Y para concluir el tercer objetivo específico se recomienda a los docentes de Historia del nivel Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “La Presentación” incorporar el uso de la tecnología a través de una guía de aprendizaje con recursos virtuales y actividades interactivas,

accesibles, adaptables y reusables fortaleciendo el proceso cognitivo de la asignatura en las clases y facilitando la comprensión de temas teóricos en el contexto curricular que desarrollan diariamente.

BIBLIOGRAFÍA

- Ahedo, J. y Danvila del Valle, I. (2014). Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación formativa en la educación. *Estrategias innovadoras para la docencia dialógica y virtual*, 25-40.
[http://www.seeci.net/cuiciid2013/pdfs/unido mesa 2 docencia.pdf](http://www.seeci.net/cuiciid2013/pdfs/unido_mesa_2_docencia.pdf)
- Arias, F. (2012). *El PROYECTO de INVESTIGACIÓN. Introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Editorial Episteme, C.A.
- Barón, M. (2016). Conectivismo. *Tendencias educativas con TI*. Universidad de Colima.
https://portal.ucol.mx/content/micrositios/260/file/conectivismo_resena.pdf
- Begoña, G. (2019). *Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI*. Editorial UOC.
- Bolaños, M. (2017). Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar. *Revista científica de opinión y divulgación*, (35),
<http://dimglobal.net/revista35.htm>
- Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. 4(1), 36-47. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78040109>
- Bonilla, J. (2020). *Relación de los recursos tecnológicos y el aprendizaje significativo de estudiantes de Bachillerato de Ciencias Sociales*. [Proyecto de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Archivo digital.
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1516>
- Bloch, M. (2000). *Introducción a la historia*. FCE - Fondo de Cultura Económica.
<https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/71906>
- Caicedo, E. (2020). *Desarrollo de la conciencia como prerrequisito para el aprendizaje de la lectura en niños y niñas de segundo grado de educación general básica*. [Proyecto de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Archivo digital.
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1884>

- Cacheiro, M. (2011). Recursos Educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (39), 69-81. www.redalyc.org/articulo.oa?id=36818685007
- Carrara, M., Cirilli, S. y Maestrutti, S. (1999). *Guía de recursos sociales*. Espacio Editorial. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/66922>
- Casillas, M. y Ramírez, M. (2016). *Háblame de TIC: educación virtual y recursos educativos*, 3. Editorial Brujas. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/78214>
- Castán, Y. (2014). Introducción al método científico y sus etapas. *Metodología en Salud Pública España*, 6(3). <http://www.haykhuyay.com/A1/Generic/ECO1/U1U2/metodoCientifico.pdf>
- Chetty, R., Friedman, J. y Rockoff, J. (2014). Midiendo los impactos de los docentes II: valor agregado de los docentes y resultados de los estudiantes en la edad adulta. *American Economic Review*, 104(9). 2633-2679. <http://dx.doi.org/10.1257/aer.104.9.2633>
- Centro de Escritura Javeriano. (2020). *Normas APA. Séptima edición*. Pontificia Universidad Javeriana, seccional Cali. <https://www2.javerianacali.edu.co/centro-escritura/recursos/manual-de-normas-apa-septima-edicion#gsc.tab=0%C2%A0>
- Cerón, A. Perea de la Fuente, A y Figueroa, J. (2020). Métodos empíricos de la investigación. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/icea/asignatura/mercadotecnia/2020/metodos-empiricos.pdf
- Colino, C. (2009). Método comparativo. *Diccionario Crítico de Ciencias Sociales. Terminología Científico-Social*. Madrid – México. https://www.theoria.eu/dictionary/M/metodocomparativo_a.htm
- Constitución de la República del Ecuador. (2008, 20 de octubre). Asamblea Nacional de la República del Ecuador. Sección primera de Educación. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Cruz, M., Pozo, M., Andino, A. y Arias, A. (2018). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa

- interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación de los estudiantes. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 2(18), 196-215.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Santillana Ediciones UNESCO.
http://innovacioneducativa.uaem.mx:8080/innovacioneducativa/web/Documentos/educacion_tesoro.pdf
- Di-Cristo, V. y Bonilla, J. (2003). La importancia del uso de aplicaciones interactivas y multimedia en la educación y capacitación actual. *Portal educativo de las Américas*, 1-10.
<https://recursos.educoas.org/publicaciones/la-importancia-del-uso-de-aplicaciones-interactivas-y-multimedia-en-la-educacion-y>
- Dzul, M. (2010). Aplicación básica de los métodos científicos. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES40.pdf
- Fandos, M. (2003). Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Universitat Rovira I Virgili*, 12-341.
http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf?sequence=5
- Farell, G. (2012). Formación de valores mediante las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista Cubana de Informática Médica*, 4(2), 154-160.
- Fernández, F. y Batista, D. (2020). Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Temas de introducción a la formación pedagógica*, 157.
- García, A. y Muñoz, V. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. *Universidad de Salamanca*, 1-58.
[https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos digitales.pdf](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf)
- García, I. y López, C. (2011). Los recursos de aprendizaje. *Evolución y retos de la educación virtual: construyendo el e-learning del siglo XXI*, 91-138.
<http://hdl.handle.net/10609/15961>

- García, J. (2017). *Uso de recursos educativos digitales y resultados en el área de matemáticas de los estudiantes del grado noveno del Centro de Integración Popular en la ciudad de Riohacha, Colombia-2017*. [Proyecto de maestría, Universidad Privada Norbert Wiener]. Archivo digital. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1517>
- Gómez, A. (2013). La era digital. Nuevos desafíos educativos. *Sinéctica*, 40, 1-26. <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf>
- González, J. (2001). Hacia una reforma educativa en la era digital. *Revista Iberoamericana de Educación*, (26). <https://rieoei.org/historico/documentos/rie26a04.htm>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta edición). McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A de C.V.
- Heras, L. (2006). La importancia de los recursos didácticos en la enseñanza. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-6. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5407.pdf>
- Heredia, V. (2018, diciembre 11). Resultados de la evaluación PISA-D plantean varios retos en educación. *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/actualidad/resultados-evaluacion-pisa-retos-educacion.html>
- Heredia, Y. y Sánchez, A. (2012). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Digital Tecnológico de Monterrey. <http://hdl.handle.net/11285/621390>
- Hinostroza, E. (2017). TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe. *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (UNESCO)*. 1-30.
- Imbernón, F., Silva, P. y Guzmán, C. (2011). Competencias en los procesos de enseñanza–aprendizaje virtual y semipresencial. *Revista Científica de Educomunicación*, 36 (18), 107–114. file:///C:/Users/CAROLINA/Downloads/10.3916_C36-2011-03-01.pdf
- Instituto de Estadística de la UNESCO. (2016). *Taller 2016 de Estadísticas sobre TIC en Educación*. UIS UNESCO.

- Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC. (2021). Tecnología de la Información y Comunicación. Encuesta Nacional Multipropósito de Hogares.
- Thomas, K. (2002). *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de Cultura Económica, 318. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1046/j.1440-1614.2002.t01-5-01102a.x>
- Lara, J. y Pérez, M. (2019). *Técnicas activas para el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Indoamérica*. [Proyecto de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Archivo digital. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1168>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. (2017, 01 de marzo). Artículo 2. Suplemento en el Registro oficial. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>
- López, M. (2021). *La música como recurso didáctico para el desarrollo de la atención de los niños de nivel de preparatoria*. [Proyecto de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Archivo digital. <http://repositorio.uti.edu.ec>
- López, P. (2004). Población Muestra y Muestreo. *Punto Cero*, 9(8), 69-74.
- Llanes, L. (2012). *Didáctica de la Historia para el siglo XXI*. Palabra de Clío. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/128371>
- Marín, L., González, M., Arias, J., Cruz, H., Herrera, L., Ordoñez, Adriana., Pedraza, O., Siles, I., Daza, S., Arboleda, T., Rodríguez, J., Torres, C., López, N., Tapia, A. y Velásquez, Alcides. (2007). Diálogo de saberes. 33-45.
- Marroquín, R. (2012). Metodología de la investigación. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*, 4, 1-26. http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Marqués, P. (2020). Los medios didácticos. <http://peremarques.pangea.org/medios2.htm>
- Mejía, A. (2019). *Contribución de las asignaturas del Área de Ciencias Sociales del Bachillerato General Unificado, en el Perfil de Salida del Bachiller*

- Ecuatoriano*. [Proyecto de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Archivo digital. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20399>
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2012). Estándares de calidad educativa. *Ministerio de Educación*, 56. http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2014). Lineamientos curriculares para el Bachillerato General Unificado. 1-22.
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2016). Bachillerato General Unificado. <https://educacion.gob.ec/bachillerato-general-unificado/>
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2017). Estándares de aprendizaje. *Subsecretaría de fundamentos educativos. Dirección Nacional de Estándares Educativos*. 1-344.
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Nivel Bachillerato, 2. 1-480. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/BGU-tomo.pdf?fbclid=IwAR0UfOT0sT4HqDdXcNGna1tNbFc1j_XS3oQ46Bz7GdrHVuL4n_SGtCgr910
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2020). Currículo priorizado. *Ministerio de Educación*, 1-252.
- Molina, M. (2015). El concepto de historia en el pensamiento de Miguel Acosta Saignes. *Procesos Históricos*, (27), 24-53. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20038678003>
- Morales, P. (2012). Elaboración de Material Didáctico. *Red Tercer Milenio. Tlalnepantla*.
- Moral, M. (1999). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Creatividad y educación. *Educación*, 25, 33-52. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.290>
- Negrete, M. (2002). Criterios de selección para recursos digitales. *Scire: representación y organización del conocimiento*, 8(2), 53-60.
- UN. CEPAL. (2020). Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)*, 7, 1-27.

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45938/S2000550_es.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OCDE (2018). *PISA for Development Assessment and Analytical Framework*. Paris: OCDE.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OCDE (2018a). *Resultados de PISA para el Desarrollo: Ecuador, Guatemala, Honduras y Paraguay*. OCDE

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OCDE (2018b). *Ecuador: ¿Se pueden cerrar las brechas de aprendizaje que existen en el país?*. PISA para el Desarrollo 2018.

Ormrod, J. (2005). *Aprendizaje humano* (4ta ed.). Pearson Educación.

Ortiz, A. (2014). *Currículo y Didáctica*. Ediciones de la U. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/70223>

Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. *VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación virtual y a distancia*, 38, 1-13. http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka_-_Recursos_Educativos_Digitales_que_aportan_al_proceso_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf

Ortega, D. (2015). La enseñanza de las Ciencias Sociales, las TIC y el tratamiento de la información y competencia digital (TICD) en el grado de maestro/a de educación primaria de las Universidades de Castilla y León. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, (14),121-134. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=324148872012>

Ovalles Pabon, L. C. (2014). CONECTIVISMO, ¿UN NUEVO PARADIGMA EN LA EDUCACION ACTUAL?. *Mundo FESC*, 4(7), 72-79. Recuperado a partir de <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/24>

Pallo, S. (2021). *La metodología clase inversa en el aprendizaje significativo de los estudiantes de 7mo año de Educación General Básica*. [Proyecto de maestría,

Universidad Tecnológica Indoamérica]. Archivo digital.
<http://repositorio.uti.edu.ec>

- Pasek de Pinto, E. (2015). Juicios valorativos: elementos y proceso de formulación en la evaluación del aprendizaje. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 15(2), 1-28. <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i2.18958>
- Peñaherrera, M. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (40). 72-91. <http://www.rinace.net/riee/numeros/vol4-num2/art4.pdf>.
- Pérez, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243-268. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317151451004>
- Pérez, J y Merino, M. (2014). Definición de: Definición de tecnología educativa. <https://definicion.de/tecnologia-educativa/>
- Picón, G., González Caballero, G. y Paredes, J. (2020). Desempeño y formación docente en competencias digitales en clases no presenciales durante la pandemia COVID-19.
- Pinto, M., Gómez, C. y Fernández, A. (2012). Los recursos educativos electrónicos: perspectivas y herramientas de evaluación. *Perspectivas en Ciencia de la Información*, 17(3), 82-99. <http://www.scielo.br/pdf/pci/v17n3/a07v17n3>
- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. (2011). *Estrategias didácticas para el uso de TIC's en la docencia universitaria presencial. Un manual para los ciudadanos del Ágora*. <http://dx.doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Pérez, J. y Merino, M. (2016). Definición de Tecnología Educativa. La tecnología educativa apropiada y crítica. <https://www.sutori.com/story/tecnologia-educativa--3RJVvNi64HVsV74dnzafVF8v>
- Prats, J. (2013). *Didáctica de la geografía y la historia*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España - Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/ereader/utiec/49250?page=1>
- Quirós, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica@ Educare*, 13(2), 47-62. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1491>

- Rafiino, M. (2021). Recursos Didácticos. *Concepto.de*.
<https://concepto.de/recursos-didacticos>
- Ramírez, F. y Rama, Cl. (2014). *Los recursos de aprendizaje en la educación a distancia. Nuevos escenarios, experiencias y tendencias*. Fondo editorial.
- Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015, 22 de octubre). Artículo 9. Suplemento del Registro Oficial.
- Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (25). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194215513009>
- Rodríguez, J. (2003). Paradigmas, enfoques y métodos en la investigación educativa. *Investigación educativa*, 7(12), 23-40.
- Rodríguez, B. (2021). *La cultura científica en el desempeño docente*. [Proyecto de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Archivo digital.
<http://repositorio.uti.edu.ec>
- Salinas, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Universidad Internacional de Andalucía. <https://dspace.unia.es/handle/10334/3647>
- Sánchez, L. (2005). La historia como ciencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 1(1), 54-82.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134116845005>
- Sangrá, A. (2001). Enseñar y aprender en la virtualidad. *Educación*, 28, 117-131.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Conectados en el ciberespacio*, 5, 1-10.
http://books.google.es/books?id=JCB0jleuU_oC
- Siemens, G. (2006). *Conociendo el conocimiento*. Grupo Nodos Ele.
<http://www.nodosele.com/editorial>
- Sierra, C. (2013). La educación virtual como favorecedora del aprendizaje autónomo. *Panorama*, 5(9).
<https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/37/28>
- Steward, S. Kitson, A. y Husbands, C. (2015). *Didáctica de la historia en secundaria obligatoria y bachillerato: comprender el pasado*. Ediciones Morata, S. L. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/116184>

- Tapia, M. y Miranda, M. (2018). *Guía tutorial para desarrollar competencias tecnológicas en docentes del área de Ciencias Sociales del subnivel superior de la Unidad Educativa Dr. Trajano Naranjo*. [Proyecto de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Archivo digital. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1082>
- Tobón, S. (2004). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Ecoe ediciones, 1-286.
- Tomasevski, K. (2001). *Indicadores del derecho a la educación*.
- Tovar, A. (2001). *El constructivismo en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Instituto Politécnico Nacional. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/74043>
- Townsend, R. (2000). El reto tecnológico. <http://didac.unizar.es/jlbernal/Retec>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [UNESCO]. (2013). Enfoque estratégico sobre TICs en Educación en América Latina y el Caribe. *Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe*.
- Universidad de Navarra. (2015). Recursos digitales. *Biblioteca virtual UNAD*, 1-2. http://unab.edu.co/sites/default/files/imagenes/logos_Biblioteca/Ebsco_Host.jpg
- Valzacchi, J. (2012). *Internet y educación: aprendiendo y enseñando en los espacios virtuales*. D-organización de los Estados Americanos. <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/lc/utiec/titulos/34595>
- Velásquez, L. y Ávila, C. (2008). Estrategias didácticas creativas para la enseñanza de la historia de Venezuela en la Tercera Etapa de Educación Básica. <http://congresodehistoriaregionalenmiranda.blogspot.com/2009/01/estrategias-didcticas-creativas-para-la.html>
- Villoro, L. (2008). Pensar en español. *Arbor*, 184(734), 977-978. <https://doi.org/10.3989/arbor.2008.i734.240>
- Viñals, A. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html>

Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Universidad de Antioquia. Programa Integración de Tecnologías a la Docencia.

ANEXOS

Anexo 1 Autorización para realizar la investigación por parte de la rectora de la Unidad Educativa.

Quito, 29 de septiembre del 2021

Magister

Hna. María Mercedes Iturralde Saavedra

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR

“LA PRESENTACIÓN”

Presente.-

Reciba un cordial saludo y éxitos en sus funciones.

Por medio de la presente me dirijo a usted como docente de la Institución Educativa y estudiante de posgrado de la Universidad Tecnológica Indoamérica, con cédula de ciudadanía 171968623-8 para solicitarle de la manera más comedida autorizarme la aplicación de instrumentos pertinentes a mi proyecto de investigación previo a la obtención del grado de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo con el siguiente tema **“Recursos de Aprendizaje Virtual para el Fortalecimiento de la Enseñanza de Historia”** considerando que es un tema actual y de interés para toda la comunidad educativa.

Por la atención que le brinde a la presente reitero mis agradecimientos.



Atentamente,

Lcda. Diana Carolina Cando P.

Autorizado:
Hna. Mercedes Iturralde S.
1710081470



Anexo 2 Validación de entrevista a docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO A DOCENTES Maestría en Educación, Innovación y Liderazgo Educativo

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Cuestionario dirigido a docentes, destinado a identificar la aplicación de recursos de aprendizaje virtual en el fortalecimiento de la enseñanza de Historia.

Nombre del validador: MSc. Marcelo Mendoza

Fecha: 11 – 10 - 2021

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo conocer el uso de recursos de aprendizaje virtual en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.

Instrucciones: Luego de revisar detenidamente el instrumento encuesta con escala de likert. Llene la siguiente matriz con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Item	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuesta		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o cambiar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
Criterios generales							SI	NO	Observaciones			
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas.						X					
2	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación.						X					
3	Los ítems están distribuidos de forma lógica y secuencial.						X					
4	El número de ítems es suficiente para la investigación.						X					

Validez (Marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)					
Aplicable	☒	No aplicable	☐	Aplicable atendiendo a las observaciones	☐

Validado por:	MSc. Marcelo Mendoza
Cédula:	210011482-2
Teléfono:	0984280576
Mail:	mmendozacotac@gmail.com
Fecha:	11 - 10 - 2021
Firma:	 210011482-2

Anexo 3 Guía de entrevista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA Maestría en Educación, Innovación y Liderazgo Educativo

Guía de entrevista a docentes

Objetivo: Conocer el uso de recursos de aprendizaje virtual en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.

Datos generales

- **Nombre del entrevistado:**
- **Especialidad:**
- **Tiempo de experiencia:**
- **Lugar de trabajo:**

1. ¿Con qué frecuencia ocupa dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza?
2. ¿Planifica las actividades académicas con el apoyo de recursos de aprendizaje virtual?
3. ¿Genera un aprendizaje significativo con el uso de recursos virtuales en el proceso educativo?
4. ¿Considera que los recursos de aprendizaje virtual inciden en la motivación personal de los estudiantes?
5. ¿Qué nivel de conocimiento sobre recursos de aprendizaje virtual deberían tener los docentes en el proceso de enseñanza?
6. ¿Es factible la aplicación de proyectos educativos tecnológicos en la actualidad?
7. ¿La aplicación de recursos de aprendizaje virtual fortalece la autonomía de los estudiantes en el proceso de enseñanza?
8. ¿Considera que los estudiantes mejoran su aprendizaje con la guía de los docentes?
9. ¿Qué actividades sugiere que los docentes deben ocupar para mejorar el interaprendizaje en los estudiantes?
10. ¿Recomienda a sus compañeros aplicar el aprendizaje cooperativo en las clases?
11. ¿A través del uso de recursos de aprendizaje virtual potencia las destrezas del Currículo Nacional?
12. ¿El uso de recursos de aprendizaje virtual guían a los estudiantes a la resolución de problemas de su alrededor?
13. ¿Se encuentra en un proceso de constante búsqueda de innovación académica?



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
Maestría en Educación, Innovación y Liderazgo Educativo

Guía de entrevista a docentes

Objetivo: Conocer el uso de recursos de aprendizaje virtual en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.

Datos generales

- **Nombre del entrevistado:** *Dra. Martha Torres*
- **Especialidad:** *Historia y Geografía*
- **Tiempo de experiencia:** *15 años*
- **Lugar de trabajo:** *Unidad Educativa Particular "La Persepolis"*

1. ¿Con qué frecuencia ocupa dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza?
2. ¿Planifica las actividades académicas con el apoyo de recursos de aprendizaje virtual?
3. ¿Genera un aprendizaje significativo con el uso de recursos virtuales en el proceso educativo?
4. ¿Considera que los recursos de aprendizaje virtual inciden en la motivación personal de los estudiantes?
5. ¿Qué nivel de conocimiento sobre recursos de aprendizaje virtual deberían tener los docentes en el proceso de enseñanza?
6. ¿Es factible la aplicación de proyectos educativos tecnológicos en la actualidad?
7. ¿La aplicación de recursos de aprendizaje virtual fortalece la autonomía de los estudiantes en el proceso de enseñanza?
8. ¿Considera que los estudiantes mejoran su aprendizaje con la guía de los docentes?
9. ¿Qué actividades sugiere que los docentes deben ocupar para mejorar el interaprendizaje en los estudiantes?
10. ¿Recomienda a sus compañeros aplicar el aprendizaje cooperativo en las clases?
11. ¿A través del uso de recursos de aprendizaje virtual potencia las destrezas del Currículo Nacional?
12. ¿El uso de recursos de aprendizaje virtual guían a los estudiantes a la resolución de problemas de su alrededor?
13. ¿Se encuentra en un proceso de constante búsqueda de innovación académica?

Anexo 4 Ficha de validación de la propuesta



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO MEILE 7 - QUITO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO: Recursos de aprendizaje virtual para el fortalecimiento de la enseñanza de Historia
Autora: Diana Cando **Tutora:** Dra. Jaqueline Altamirano

FICHA PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA: Se plantea una guía de aprendizaje para ser aplicada por docentes de la asignatura de Historia del área de Ciencias Sociales del nivel Bachillerato General Unificado, destaca la aplicación de recursos de aprendizaje virtual en el fortalecimiento de la enseñanza de Historia.

Nombre del validador/a: MSc. Andrea Segura

Fecha: 4 – 11 - 2021

Objetivo de la propuesta: Diseñar una guía de aprendizaje mediante el uso de recursos virtuales para fortalecer la enseñanza de la asignatura de Historia.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento la propuesta. Llene la matriz siguiente de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad en la redacción (Lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia en el contenido	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Total	4				
Observaciones:	La propuesta es innovadora para su aplicación en la Institución Educativa.				

- MA: Muy aceptable
- BA: Bastante aceptable
- A: Aceptable
- PA: Poco aceptable
- I: Inaceptable

Validado por:	MSc. Andrea Segura
Teléfono:	0995715105
Mail:	seguraaee@hotmail.com
Fecha:	4 – 11 - 2021
Firma:	

Anexo 5 Enlace de propuesta en la herramienta virtual Issuu

https://issuu.com/dianacando92/docs/propuesta_tesis_2021_e79e4308d251bb