



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN PEDAGÓGICA EN

ENTORNOS DIGITALES – MODALIDAD VIRTUAL

TEMA:

**ENTORNO DIGITAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS HISTÓRICOS
INTERACTIVOS**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación Mención
Pedagogía en Entornos Digitales.

Autora:

Edis Beatriz Merchán Auquilla

Tutor:

Ing. David Ricardo Castillo Salazar. MSc.

QUITO-ECUADOR

2021

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

Yo, Edis Beatriz Merchán Auquilla, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “ENTORNO DIGITAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS HISTÓRICOS INTERACTIVOS”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con mención Pedagogía en Entornos Digitales y 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 27 días del mes de septiembre de 2021, firmo conforme:

Autor: Merchán Auquilla Edis Beatriz

Firma: 

Número de Cédula: 1711566057

Dirección: Pichincha, Quito, Conocoto, Barrio San Juan de la Armenia.

Correo Electrónico: edisbma@hotmail.com

Teléfono: 0983947301

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ENTORNO DIGITAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS HISTÓRICOS INTERACTIVOS” presentado por Merchán Auquilla Edis Beatriz, para optar por el Título Magister en Educación mención en pedagogía en Entornos Digitales.

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, 27 de septiembre del 2021

DAVID
RICARDO
CASTILLO
SALAZAR

Firmado digitalmente por
DAVID RICARDO
CASTILLO SALAZAR
Fecha: 2021.10.11
17:23:32 -05'00'

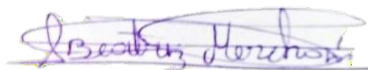
.....
Ing. David Ricardo Castillo Salazar. MSc.

Tutor

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 Magister en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 27 de septiembre 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Beatriz Merchán", written over a horizontal line.

Merchán Auquilla Edis Beatriz

1711566057

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: ENTORNO DIGITAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS HISTÓRICOS INTERACTIVOS, previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 27 de septiembre de 2021



Firmado electrónicamente por:
**MARIO ERNESTO
MIRANDA SANCHEZ**

.....
Mario Ernesto Miranda Sánchez. MSc.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Vanessa Gómez Suárez, MSc

VOCAL

DEDICATORIA

Con especial afecto a mi esposo, por el apoyo brindado durante todo este tiempo, por ser el motivo de mis logros profesionales, por la paciencia, comprensión y confianza que siempre deposita en mí.

A mis familiares y amigos cercanos que me impulsaron, con su apoyo incondicional por la alegría de verme culminar un sueño.

Edis

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su inmensa misericordia, por concederme la salud y sabiduría para culminar esta meta. A la Universidad UTI y sus docentes por brindarnos la oportunidad de superarnos profesionalmente, mediante proyectos innovadores.

Un agradecimiento muy especial a mi tutor de tesis MSc. Castillo David por haberme orientado en la elaboración de este trabajo de titulación, compartiendo sus conocimientos, con amabilidad y paciencia.

Al rector de la Institución Educativa José de la Cuadra MSc. Ramiro Chicaiza, por haberme dado apertura para realizar la investigación.

Edis

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA	xv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xv
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA	xvi
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del problema	6
Idea a defender	7
Destinatarios del Proyecto	7
Objetivo General	8
Objetivos Específicos.....	8
MARCO TEÓRICO	9
Antecedentes de la investigación.....	9
Desarrollo teórico del objeto y campo.....	17
Marco conceptual de la Variable Independiente	20
Tic en Educación.....	20
Plataformas y Herramientas Virtuales	22
Web 2.0	25
Software.....	25
Software Libre	25
Software Gratuito	26
Software Propietario	26
Entorno Digital	26
Entorno virtual en el aprendizaje.....	27

Aula Virtual.....	28
Aprendizaje Sincrónico	29
Aprendizaje Asincrónico	29
Moodle	29
Genially.....	30
Kahoot	30
Power Point.....	31
Marco conceptual de la Variable Dependiente.....	32
Estrategias Metodológicas de la Historia	32
Didáctica aplicada a la Historia.....	33
Actividades didácticas para la enseñanza de la Historia	34
Línea de tiempo.....	34
Historieta	35
Noticiero histórico	35
Enseñanza y aprendizaje de la historia	36
Aprendizaje significativo de la historia	38
Multimedia en la enseñanza de la Historia	40
Métodos para la enseñanza de la Historia	41
Método expositivo	41
Métodos interactivos	41
Trabajo colaborativo	42
Aprendizaje basado en problemas.....	42
El Aprendizaje basado en proyectos	43
Mapas históricos interactivos	43
Mapas históricos	44
Mapa, documento de la cultura material escolar	44
Historia de la cartografía y pensamiento histórico	45
Mapas Interactivos.....	46
DISEÑO METODOLÓGICO	48
Enfoque y diseño de la investigación	48
Modalidad de Investigación	48
Tipo de Investigación.....	49
Descripción de la muestra y contexto de la investigación	49
Tabla 1 Población Institución Educativa “José de la Cuadra”	49
Proceso de recolección de datos.....	50

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	51
Tabla 2 Variable Independiente: Entornos digitales	51
Método de investigación.....	53
Técnicas e instrumentos de investigación.....	53
Tabla 3 Técnica e Instrumentos de Investigación.	53
Validez y Confiabilidad	53
Tabla 4 Validez del Instrumento.	54
Tabla 5 Nivel de Respuestas obtenidas de los Estudiantes Encuestados	55
Análisis de los resultados	56
Tabla 6 Utilización de Entornos Digitales (TIC) en el Proceso Enseñanza Aprendizaje ...	56
Tabla 7 Motivación al uso de Recursos Digitales en las horas de clase.....	57
Tabla 8 Les gustaría que docentes utilicen Entornos Digitales (TIC) en sus clases.	58
Tabla 9 Realización de trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)	59
Tabla 10 Evaluación de los docentes de los temas tratados en clase utilizando recursos digitales TIC	60
Tabla 11 Utilización de mapas históricos interactivos para enseñar historia.....	61
Tabla 12 Apoyo de los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos.....	62
Tabla 13 Utilización de herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia	63
Tabla 14 Utilización de entornos digitales interactivos importante en las temáticas de historia	65
Tabla 15 Aplicación de propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula	66
CAPITULO III	68
PRODUCTO.....	68
Nombre de la propuesta	68
Diseño de Aula Virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos.	68
Definición del tipo de producto	68
Tabla 16 Plataformas LMS (Learning Management System), Sistema de Gestión de Aprendizaje.....	69
Tabla 17 Bloque Cero.....	72
Tabla 18 Tabla 20 Bloque Académico	72
Tabla 19 Bloque Cierre	73
Tabla 20 Plan de Clase	74
Tabla 21 Clasificación de los Recursos Digitales Educativos para la enseñanza de Mapas	

Históricos. 77

Tabla 22	Resumen del producto elaborado combinando Planificación de clase ERCA con Recursos Digitales	83
Tabla 23	Datos Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov	96
Tabla 24	Análisis Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov.....	97
Tabla 25	Prueba de muestras emparejadas	98
CAPITULO IV		100
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		100
REFERENCIAS		102
ANEXOS		110
ANEXO 1		110
ANEXO 2		111
ANEXO 3		112
ANEXO 4		114
ANEXO 5		115
ANEXO 6 (Registro de Notas).....		116
ANEXO 7		117
ANEXO 8		118
ANEXO 9		119
ANEXO 10		120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población Institución Educativa “José de la Cuadra”	49
Tabla 2	Variable Independiente: Entornos digitales	51
Tabla 3	Variable Dependiente: Mapas históricos interactivos	52
Tabla 4	Técnica e Instrumentos de Investigación.	53
Tabla 5	Validez del Instrumento.	54
Tabla 6	Nivel de Respuestas obtenidas de los Estudiantes Encuestados	55
Tabla 7	Rangos y Niveles de Confiabilidad Índice Alfa de Cronbach	
Tabla 8	Utilización de Entornos Digitales (TIC) en el Proceso Enseñanza Aprendizaje ...	56
Tabla 9	Motivación al uso de Recursos Digitales en las horas de clase.....	57
Tabla 10	Les gustaría que docentes utilicen Entornos Digitales (TIC) en sus clases.	58
Tabla 11	Realización de trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)	59
Tabla 12	Evaluación de los docentes de los temas tratados en clase utilizando recursos digitales TIC	60
Tabla 13	Utilización de mapas históricos interactivos para enseñar historia.....	61
Tabla 14	Apoyo de los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos.	62
Tabla 15	Utilización de herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia	63
Tabla 16	Utilización de entornos digitales interactivos importante en las temáticas de historia	65
Tabla 17	Aplicación de propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula	66
Tabla 18	Plataformas LMS (Learning Management System), Sistema de Gestión de Aprendizaje.....	69
Tabla 19	Bloque Cero.....	72
Tabla 20	Bloque Académico	72
Tabla 21	Bloque Cierre	73
Tabla 22	Plan de Clase	74
Tabla 23	Clasificación de los Recursos Digitales Educativos para la enseñanza de Mapas Históricos.	77
Tabla 24	Resumen del producto elaborado combinando Planificación de clase ERCA con Recursos Digitales	83
Tabla 25	Datos Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov	96
Tabla 26	Análisis Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov.....	97
Tabla 27	Prueba de muestras emparejadas.....	98

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Árbol de problemas	6
Figura 2	Organizador lógico de variables.....	17
Figura 3	Variable Independiente: Entorno digital	18
Figura 4	Variable Dependiente: Mapas históricos interactivos.	19
Figura 5	Utilización de Entornos Digitales (TIC) en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.....	57
Figura 6	Motivación al uso de Recursos Digitales en las horas de clase.....	58
Figura 7	Les gustaría que docentes utilicen Entornos Digitales (TIC) en sus clases.	59
Figura 8	Realización de trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)	60
Figura 9	Evaluación de los docentes de los temas tratados en clase utilizando recursos digitales TIC	61
Figura 10	Utilización de mapas históricos interactivos para enseñar historia	62
Figura 11	Apoyo de los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos.	63
Figura 12	Utilización de herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia	64
Figura 13	Utilización de entornos digitales interactivos importante en las temáticas de historia	65
Figura 14	Aplicación de propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula.....	66
Figura 15	Presentación de socialización de la Propuesta.	86
Figura 16	Presentación título de la Propuesta.	86
Figura 17	Presentación ingreso al Aula Virtual.....	87
Figura 18	Presentación ingreso al Aula Virtual.....	87
Figura 19	Presentación de contenido general del Aula Virtual.	87
Figura 20	Presentación contenida de ventanas del Aula Virtual.	88
Figura 21	Ingreso al Aula Virtual.....	89
Figura 22	Registro de usuario y contraseña para el Aula Virtual.....	89
Figura 23	Interfaz de historia.....	89
Figura 24	Organización del Aula Virtual	90
Figura 25	Sección de Información del Aula Virtual.....	90
Figura 26	Sección de Comunicación del Aula Virtual.	91
Figura 27	Documentos y actividades Interactivas Tema: Civilización Romana	91
Figura 28	Recursos Digitales en Actividades y Evaluación Tema: Civilización Romana.....	92
Figura 29	Documentos y Actividades Interactivas Tema: Expansión de la república y sus problemas.	92

Figura 30 Recursos Digitales en Actividades y Evaluación del Tema: Expansión de la república y sus problemas.....	93
Figura 31 Documentos y Actividades Interactivas del Tema: Organización del Imperio y el ejército Romano.....	93
Figura 32 Recursos Digitales en Actividades y Evaluación Tema: Organización del Imperio y ejército Romano.	94
Figura 33 Recursos Digitales Test en kahoot y Quizizz Evaluación Final.....	94
Figura 34 Análisis de las calificaciones iniciales y finales de estudiantes en SPSS	96

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACION: MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: ENTORNOS DIGITALES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS HISTÓRICOS INTERACTIVOS

AUTOR: LIC EDIS BEATRIZ MERCHÁN AUQUILLA

TUTOR: MSc CASTILLO DAVID

RESUMEN EJECUTIVO

En el contexto histórico las sociedades a través del tiempo han evolucionado, demostrando actualmente, ese desarrollo humano en el avance de la ciencia y progreso acelerado de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), dando la oportunidad de utilizar los entornos digitales en el campo educativo, para comprender los hechos históricos de los pueblos e interpretar mediante el análisis y ubicación espacial visual, situación limitada en los espacios de educación formal. De ahí que la presente investigación tiene como objetivo aplicar los entornos digitales en la construcción de mapas históricos interactivos para la enseñanza de historia, como estrategia de aprendizaje en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Institución Educativa Fiscal “José de la Cuadra”, para generar aprendizajes significativos de forma interactiva y dinámica, porque se observó que la problemática es la poca utilización de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos interactivos en la asignatura de historia. Para lo que se planteó la idea a defender que la aplicación de los entornos digitales en la construcción de mapas históricos interactivos mejora el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de historia. La metodología que se utilizó en la investigación es el enfoque cuantitativo, permitiendo recolectar y analizar los datos con resultados prácticos. El tipo de investigación fue descriptiva para que la información recolectada sea utilizada en el análisis estadístico con la población seleccionada. Obteniéndose en la práctica resultados favorables en la propuesta del Diseño de Aula Virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos, determinando que el uso de recursos digitales mejoró el rendimiento académico de ahí la necesidad de innovar en la enseñanza de historia utilizando recursos digitales como estrategias para desarrollar aprendizajes significativos.

Palabras clave:

Entornos digitales; mapas históricos; interactivos; tecnología.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACION: MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

THEME: DIGITAL ENVIRONMENTS FOR THE CONSTRUCTION OF
INTERACTIVE HISTORICAL MAPS.

AUTHOR: LIC EDIS BEATRIZ MERCHÁN AUQUILLA
TUTOR: MSc CASTILLO DAVID

ABSTRACT

In the historical context, societies through time have evolved, currently demonstrating that human development in the advancement of science and accelerated progress of information and communication technologies (ICT), giving the opportunity to use digital environments in the educational field, to understand the historical facts of the towns and interpret through the analysis and visual spatial location, limited situation in the spaces of formal education. Hence, the present research aims to apply digital environments in the construction of interactive historical maps for the teaching of history, as a learning strategy in students of the first year of high school in "José de la Cuadra" school, to generate meaningful learning in an interactive and dynamic way, because it was observed that the problem is the low use of digital resources for teaching interactive historical maps in the history course. For which the idea to defend was raised that the application of digital environments in the construction of interactive historical maps improves the learning of students in the history subject. The methodology used in the research is the quantitative approach, allowing data to be collected and analyzed with practical results. The type of research was descriptive so that the information collected is used in the statistical analysis with the selected population. Obtaining in practice favorable results in the Virtual Classroom Design proposal with the use of digital resources for teaching historical maps, determining that the use of digital resources improved academic performance, hence the need to innovate in the teaching of history using digital resources as strategies to develop meaningful learning.

KEYWORDS: Digital environments; historical maps; interactive; technology.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

Las sociedades evolucionan con el tiempo y desarrollo de los pueblos, generando transformaciones , uno de estos cambios que ha marcado son las herramientas tecnológicas que desde fines del siglo pasado y en el presente, han evolucionado tanto en todos los campos, lo que ha permitido que la formación humana avance en pasos muy acelerados en su nueva manera de entender al mundo desde la era digital, además permite que se genere espacios de estudios para las personas que tienen habilidades lo que generan mucha creatividad e ingenio para poner al servicio de la humanidad.

La educación no se ha quedado al margen de las tecnologías por el contrario se ha convertido en el motor como recurso valioso e indispensable para la pedagogía, e incluso con modelos que permiten plasmar estos avances educativos; finalmente los entornos digitales se han convertido en un recurso importante para el trabajo de los docentes, aún más por los momentos difíciles de salud que atraviesa la humanidad con la pandemia de covid19, por ello el docente se ha visto en la imperiosa necesidad de comprender y manejar entornos virtuales que posibiliten el proceso de enseñanza aprendizaje, en la educación semipresencial , ya que esta oportunidad que nos ha dado esta crisis sanitaria mundial no la podemos desperdiciar en la educación, porque se ha convertido en el vínculo didáctico imprescindible para los actores de la educación. Como plantea Tejero (2015) las tecnologías nuevas brindan a la comunidad educativa un valioso y variado número de herramientas para trabajar sin salir del aula, inventar, investigar, analizar, seleccionar con criterio, transformar, distorsionar, y adquirir nuevas perspectivas.

Por tal razón frente al uso de la tecnología en el área educativa que ha evolucionado en el mundo actual, la Universidad Tecnológica Indoamérica ha generado un programa de maestría con la línea de investigación: Docencia en entornos digitales la misma que ayuda al docente a tener una nueva visión frente al contexto educativo en el área digital.

La educación ecuatoriana en el Plan decenal 2016-2025 en sus políticas objetivos y metas ya establece nuevos modelos de gestión teniendo las Tics como herramientas prioritarias, además establece ofertas educativas como el bachillerato virtual e incluso habla de la necesidad de la matriz productiva donde las tecnologías ocupan lugares estelares. La

normativa educativa en la última década ha cambiado la ley y su reglamento con la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural) y RLOEI (Reglamento Ley Orgánica de Educación Intercultural) en 2011, en donde en sus principios de aprendizaje y multiaprendizaje ya se habla del acceso a la información y a las tecnologías para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo, en los fines indica sobre el desarrollo científico y tecnológico. A todo estos cambios se suma el proyecto curricular nacional (2016), como lo establece en cada uno del diamante curricular ,donde de los clásicos contenidos se pasó a enseñar destrezas con criterio de desempeño y a ser evaluados con criterios e indicadores de evaluación, con acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A se modifica la malla curricular donde desaparece la asignatura de geografía y de computación e informática (a excepción de los bachilleres técnicos con esta especialidad), con ello se habla de una materia transversal de computación donde el docente debe prepararse para dar sus enseñanzas aplicando los recursos tecnológicos, creándose así una necesidad en los maestros de prepararse en los entornos digitales.

A nivel mundial las sociedades del conocimiento y de la información han empujado a un provechoso y rápido desarrollo de las tecnologías dentro de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), TAC (Tecnologías de aprendizaje y conocimiento), y TEP (Tecnologías de empoderamiento y Participación). Así las Tics fueron dando una nueva clasificación social según el acceso que los estratos de la sociedad tuvieran con las tecnologías (Castell 2004). Ya en el ámbito educativo el referente en educación como organismo mundial la UNESCO (La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). ha establecido los pilares que fueron definidos como: “aprender a conocer”, “aprender a hacer”, “aprender a ser” y “aprender a vivir con los demás”, dentro de estos objetivos grandes , en el primero saber conocer en donde al estudiante se le permita construir el conocimiento, es decir enseñar a pensar para que siga su vida en un aprendizaje continuo, a esto la UNESCO ha realizado grandes campañas del uso de los entornos digitales y herramientas tecnológicas en apoyo a los países de Asia y el Pacífico, lo que está permitiendo el desarrollo de competencias en los docentes en Tic, además que ya se refleja en la visión política de estos países para que a través de estándares nacionales puedan monitorear el desarrollo de programas. Entonces las TIC como lo expresa Pérez y Tejedor (2015) tienen el papel de acercarnos a la información y permitir construirla, brindando canales

para expresarnos, participar activamente, con lo que sucede en nuestras comunidades, contribuyendo para su desarrollo.

En América Latina, Iriarte, et al. (2015) ya advierten que la utilización de Tecnologías de información y comunicación es una competencia que los docentes deben desarrollar y por ende también debe esto integrarse a los currículos. Con lo antes dicho refuerzan indicando que las tecnologías deben permear a los procesos de aula, el diseño curricular y la didáctica, esto con el fin de mejorar la gestión en el aula como recurso del autoaprendizaje. Otro referente es como las Tic, Tac y Tep, se relacionan de manera interdependiente y dependiente ya que las tres son tecnologías, conocimiento y aprendizaje, haciéndose metodologías nuevas para la educación en la didáctica e informática pedagógica. Además, estos recursos digitales permiten la interacción entre tecnología y sociedad ingresando a la globalización y digitalización. Así en Argentina concretamente en la universidad nacional de la Plata se ha aplicado la “Comunidad Virtual de práctica Docentes en Línea” donde la formación de docentes en la implementación de tecnología digitales ha permitido un gran resultado como es el contacto masivo con los estudiantes en las redes sociales (Enríquez & Gargiulo, 2014).

La UNESCO en América Latina y el Caribe ha evidenciado su interés mediante conferencias, seminarios y programas donde ha venido fortaleciendo que la era digital permite el desarrollo de nuevas prácticas en educación, es decir la innovación educativa para que los docentes puedan crear en un ambiente de libertad, de motivación y mejorar su desempeño. Aspecto que según Vega (2012) el desarrollo de la humanidad e innovación, tiene un comienzo muy temprano en relación a la Ciencia y la Tecnología, partiendo de que la sociedad crece y avanza rápidamente en información, comunicación y globalización, donde ya varios países latinoamericanos, han ejecutado lineamientos y estrategias en innovación y competitividad nacional o global, económica y cultural, para la inclusión y avances en diferentes ámbitos internacionales.

En Ecuador las herramientas tecnológicas han iniciado con buenos auspicios en este inicio del siglo XXI, así los recursos tecnológicos en la parte educativa regidas por el ente rector del Ministerio de Educación empezaron con la estrategia de Ecuador Digital 2.0, justamente luego de un diagnóstico de TIC en el sistema educativo a nivel nacional, esto dentro del Plan Nacional de Conectividad Escolar 2007-2015; a esto se ha sumado la Agenda Educativa Digital 2017-2020 en donde sus lineamientos son muy definidos como la

formación en competencias pedagógicas-digitales para los docentes, aumentando las prácticas innovadoras, creativas y emprendedoras que unifiquen a los entornos digitales en conocimiento aprendizaje y participación. Como afirman Lucumi y González (2015) del trabajo del docente depende en gran parte el éxito del proceso educativo, por eso es importante las estrategias pedagógicas que se utilice para alcanzar el objetivo de aprendizaje planteado. Estas estrategias deben adaptarse a la situación, necesidades e intereses de los educandos, propósitos institucionales y a los requerimientos de las sociedades globalizadas y desarrollo tecnológico.

Dentro del análisis de los hechos históricos, los mapas geográficos son la base de las destrezas de ubicación espacial, siendo este un recurso primario en la interpretación de los contenidos. Por ello el tema del trabajo se centra en la interacción de mapas históricos con el entorno digital como fuente de información de primera índole en el aula. De la misma forma, un mapa histórico representa un acontecimiento de la Historia, lo que demuestra que puede ser utilizado como recurso primario en su estudio; en este caso un mapa no deja de ser una imagen de un lugar que representa un acontecimiento. Está demostrado que los estudiantes comprenden mejor con los recursos visuales como imágenes y fotos que con un texto que tengan que memorizar sin ser capaces de visualizar lo que este dice. Como dijera Gómez, Ortuño y Molina (2014) la enseñanza de la historia requiere enfocar el aprendizaje en el desarrollo de habilidades y no solo en la memorización de un texto histórico. Demanda el análisis de los hechos históricos, el interés del investigador para reflexionar sobre el pasado. Donde para entender la historia es necesario la enseñanza con variados recursos didácticos, para desarrollar en los investigadores y estudiantes una serie de destrezas.

Pese a que en Ecuador a inicios del siglo XXI se ha seguido implementando las TIC, específicamente en el área educativa, poniéndose mayor énfasis en lo que se refiere a tecnología es poco lo que se ha avanzado en materia de educación de la geografía con la aplicación de entornos digitales para la enseñanza de procesos históricos que se refleja en el panorama escolar, donde en las clases de Historia los mapas no constituyen un medio de enseñanza de uso obligatorio, sino que se las realiza mayormente de manera teórica, cuando el estudio de un hecho o fenómeno histórico implica, necesariamente su ubicación en el tiempo y espacio. Como dice Schmid (2017) el aprendizaje histórico debe enfocarse a un compromiso histórico, donde se manifieste que en la función de ubicación, lo que está en juego es la identidad propia del alumno, en la interacción con los otros. Así el principio

metodológico fundamental, de enseñar historia significa contribuir con los jóvenes y niños para que aprendan a narrar la historia y que, con ella, encuentren el reconocimiento de ser o no ser.

Situación que debe ser diferente porque el hecho de trabajar de manera asincrónica y sincrónica con mapas de épocas pasadas y mapas actuales permite tanto a docentes como a estudiantes establecer una interacción entre el pasado y el presente. De esta manera uno de los grandes desafíos del país es plantear currículos escolares, donde se establezcan otras formas de incluir la geografía en la enseñanza de la historia en el aula en los niveles básico y secundario. Siendo pertinente avanzar en propuestas curriculares que enlacen los recursos tecnológicos en los procesos de crear actividades de orientación espacial histórica.

En la Institución Educativa José de la Cuadra actualmente en la infraestructura, cuenta con un laboratorio de computación y 2 equipos proyectores de video, con 42 docentes de los cuales en el área de ciencias sociales son 5 profesores a cargo de las diferentes disciplinas académicas, el personal administrativo tiene un soporte de 5 personas, en la institución reciben clases 1000 estudiantes. En el área de ciencias sociales, han surgido asignaturas nuevas y ciertas disciplinas académicas, que se enseñaban como la geografía, han sido suprimidas dejando de lado la enseñanza de la ubicación geográfica espacial necesaria para identificar el espacio y tiempo de los hechos históricos, entonces ahí la necesidad de la construcción de mapas históricos interactivos con entornos digitales, para aplicarlos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

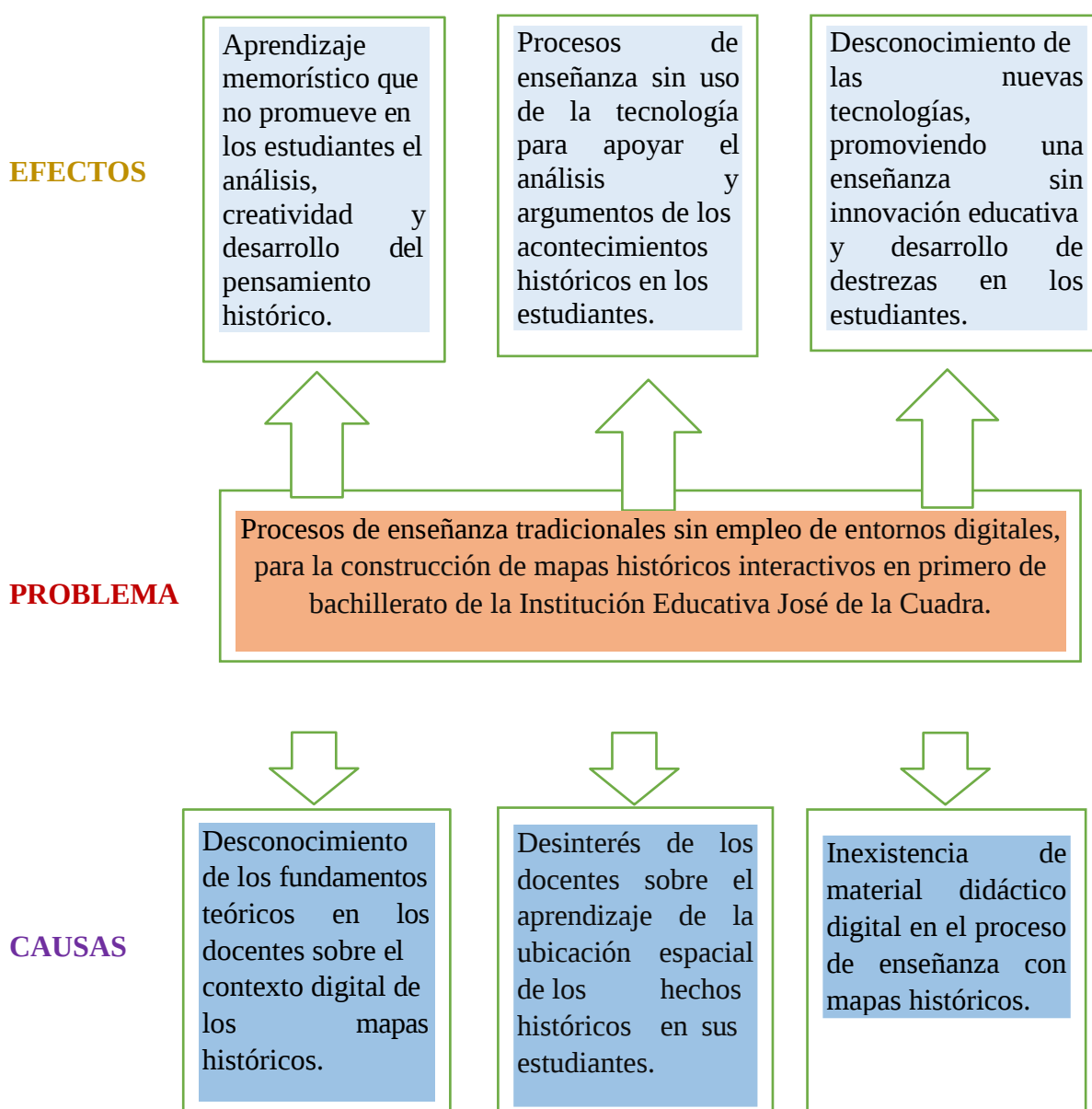
Por ello, es necesario enfocar los hechos históricos apoyándose en los entornos digitales, para la interpretación y análisis de la realidad de los procesos históricos, donde las herramientas tecnológicas se constituyen en un aporte, que requiere una gran cambio de desempeño dentro del aula ,de los docentes de la asignatura de historia , en este mundo globalizado , donde todo gira alrededor de las nuevas tecnologías, siendo necesario insertarlas en la interacción del aprendizaje , para impulsar a una cultura digital ,que debe ser asimilada e implementada en las clases para que contribuya al proceso de aprendizaje, encaminada siempre a desarrollar las habilidades de historia en el nivel de primero de bachillerato, según las destrezas establecidas en la malla curricular.

Planteamiento del problema

¿Cómo contribuye el entorno digital en la construcción de mapas históricos interactivos en el primer año de bachillerato en la asignatura de historia?

El siguiente árbol de problema responde algunas causas y efectos que han sido detectadas a partir de la guía de la pregunta planteada (Ver Figura 1):

Figura 1 Árbol de problemas



*Nota: Análisis del problema encontrado en la Institución Educativa José de la Cuadra.
Fuente: Planificaciones didácticas curriculares.*

Actualmente los docentes de ciencias sociales de la institución desconocen los fundamentos teóricos, sobre el contexto digital de los mapas históricos, que se puede utilizar con las nuevas tecnologías para la enseñanza de la materia de historia, generando un aprendizaje memorístico que no promueve en los estudiantes el análisis y desarrollo del pensamiento crítico, porque esta se imparte más de manera teórica apoyada mayoritariamente en los textos expedidos por el Ministerio de Educación.

La enseñanza de la historia dirigida hacia el aprendizaje de la ubicación espacial de los hechos históricos no es relevante en los docentes de ciencias sociales, sumado al desinterés del uso de tecnologías en las clases formales y fuera de ellas, generando la necesidad de continuas capacitaciones al personal docente, en entornos digitales aplicables para apoyar el análisis de los sucesos históricos en los estudiantes. Por lo que se realizan procesos de enseñanza sin uso de la tecnología, desarrollándose aprendizajes tradicionales, formando estudiantes reproductores pasivos y no productores activos y creativos, que promuevan el pensamiento crítico y argumentativo de los sucesos históricos.

En la institución no existe material didáctico digital, para el proceso enseñanza aprendizaje con mapas históricos de la asignatura de historia, determinando una limitada visión, imaginación en los estudiantes, sobre los acontecimientos históricos, al no promover la aplicación de entornos digitales, se genera una enseñanza sin innovación educativa y escaso desarrollo de las destrezas de ubicación espacial y pensamiento histórico de los avances de las sociedades a través del tiempo.

Idea a defender

La aplicación de los entornos digitales en la construcción de mapas históricos interactivos mejora el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de historia.

Destinatarios del Proyecto

Los beneficiarios directos de la investigación en la Institución Educativa José de la Cuadra, serán las autoridades , los docentes que imparten clases en el año en mención en un estimado de 12 profesionales ,los estudiantes del primero bachillerato ciencias y técnico , jóvenes comprendidos entre 15 a 16 años de edad y los docentes del área de ciencias sociales, para los que se constituirá en un recurso de entorno digital de aporte para desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje de la historia ,motivándolos a la implementación y uso de

la tecnología con recursos digitales, que ayuden a interpretar los sucesos históricos de manera argumentativa y desarrollen en los estudiantes un pensamiento histórico crítico, no solo para conocer su pasado, sino para ser aplicado en la realidad de su vida diaria y tomen decisiones asertivas , constituyéndose en entes activos de la sociedad .

Objetivo General

Aplicar los entornos digitales en la construcción de mapas históricos interactivos para la enseñanza de historia en primer año de bachillerato.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la contribución del entorno digital en la importancia del PEA de mapas históricos mediante fuentes bibliográficas físicas y digitales.
- Diagnosticar el uso de mapas históricos interactivos con entornos digitales en los estudiantes, mediante las técnicas de recolección de datos.
- Elaborar una alternativa de propuesta que contribuya a solucionar el problema planteado.
- Validar el diseño de la propuesta con recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos, mediante las Autoridades Institucionales.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

En el mundo actual con el avance de la tecnología, se presentan nuevas formas de aprender y desarrollar espacios de aprendizaje para el pensamiento histórico de los educandos, lo que permite que los docentes busquen nuevas estrategias y recursos para lograr mayor interés de los estudiantes. En el presente capítulo se analiza la información obtenida del análisis de investigaciones que guardan relación con el tema de estudio.

Se inicia con el artículo científico desarrollado por Cozart et al. (2019), quienes titularon: “Análisis de la motivación ante el uso de la realidad virtual en la enseñanza de la Historia en futuros maestros”. Este tiene como objetivo general analizar artículos publicados sobre la realidad virtual para el aprendizaje de la historia. Para ello emplean una metodología descriptiva con análisis documental y sistemático, con una muestra de 94 estudiantes de segundo curso de grado de Maestro en educación primaria en el segundo semestre del año académico 2017-2018. Como conclusión fundamental se obtiene que esta intervención proporciona a los estudiantes la oportunidad de experimentar, de forma directa, el sinfín de posibilidades que ofrece el empleo de la realidad virtual en la enseñanza de la historia. Además, facilita un planteamiento integrador de contenidos, didácticos y tecnología.

Por otro lado, se encuentra el trabajo de Miralles et al. (2019) de las percepciones del uso de recursos TIC y «mass-media» en la enseñanza de la historia. Investigación comparativa de los futuros docentes de España-Inglaterra, que tuvo como objetivo principal analizar la opinión del futuro profesorado de Ciencias Sociales de España e Inglaterra, sobre el empleo de diversos recursos para la enseñanza de la historia en Educación Secundaria. Donde se empleó la metodología cuantitativa no experimental, mediante un cuestionario con una escala de valoración cerrada tipo Likert (1-5) en 22 universidades de estos países, representando un amplio territorio, con una muestra de 504 cuestionarios. En las conclusiones que se obtuvieron en este estudio, están las diferencias significativas en el uso de las TIC y los mass-media entre el futuro profesorado español e inglés.

Otra de las investigaciones consultadas es la realizada por Vicente y Cea (2019) titulada “Competencias digitales para la construcción del mensaje en el entorno digital: la

imagen como soporte informativo”. El objetivo general es abordar las nuevas competencias digitales que debe adquirir el alumnado de los grados de comunicación para contar historias a través de los nuevos formatos. Se basa en la metodología de exponer algunas herramientas usadas por el Lab de RTVE en España. Finalmente, se encontró como conclusión que existe un alto grado de satisfacción por parte del alumnado en su conocimiento y de iniciativa para usarlas en futuras presentaciones académicas y trabajos profesionales.

Por otro lado, Mazuera (2019) con su trabajo titulado “Revisión de tendencias de mediación en museos a través de las TIC, para la construcción de una propuesta de estrategias de uso adaptadas al contexto de los museos colombianos.”. Tiene como objetivo esencial Comprender las formas de apropiación de estas tecnologías, sus implicaciones, sus limitaciones y sobre todo sus posibilidades. Este tuvo como metodología la revisión bibliográfica del desarrollo de catorce experiencias de dispositivos de mediación digital de índole local e internacional, clasificadas de acuerdo a la dimensión digital a la que pertenecen: web, móvil o social. Como conclusión y resultado principal se obtuvo la creación de 10 recomendaciones para abordar el diseño de dispositivos de mediación digital en el contexto colombiano, con los propósitos de: enriquecer las experiencias, conocer los públicos y acercarlos, diseñar con un enfoque emocional y nuevas actitudes institucionales.

Posteriormente, se consultó el estudio de Ortega (2018) titulado “Propuesta” Hacia un atlas escolar interactivo como complemento didáctico en la enseñanza-aprendizaje e investigación panameña”. Su finalidad fue facilitar la incorporación de un recurso didáctico en el campo de la geografía, para que los docentes realicen cambios en esta disciplina. Tuvo una metodología de tipo representativa, pues este recurso permite a los usuarios realizar gráficos propios, relatar situaciones actuales de su entorno, identificando los eventos que interesan medir y evidenciar. Como conclusión se obtuvo que en el caso de los docentes consideran que el material cartográfico es importante en sus clases, pues, mediante estos se aumenta el desarrollo cognitivo del estudiante. Sin embargo, se obtuvo que, si bien, los docentes reconocen que existen plataformas virtuales, un 65.9% aún no la conocen.

El trabajo realizado por Revilla et al. (2018) se titula “Diseño y evaluación de un repositorio abierto de recursos didácticos para la enseñanza de la Historia reciente.” Este presentó como su principal propósito, describir el proceso de creación de un repositorio abierto de recursos didácticos ligados a la enseñanza de la Historia reciente. Para ello se

empleó una metodología de evaluación a través de una intervención con 86 alumnos de cuarto curso de la ESO en dos ciudades. La conclusión del trabajo es que las fuentes históricas facilitan la comprensión de la materia, resultando especialmente motivadores los recursos audiovisuales.

Por otra parte, encontramos al autor anterior, Revilla (2019) con otro estudio nombrado “El desarrollo del pensamiento histórico a través del uso de entornos digitales de aprendizaje en la enseñanza de la Historia reciente”. Esta presenta como propósito el diseño y aplicación mediante un entorno digital de aprendizaje, como propuesta didáctica sobre la transición española. Su metodología está desarrollada sobre un diseño de métodos mixtos, se aplicó en 247 estudiantes de cuarto curso de ESO en cinco Institutos durante dos años. Con ello, se llega a la conclusión que la dirección didáctica fue asertiva para lograr identificar el pensamiento histórico de los participantes. Además, señala que el uso de herramientas y recursos aplicados en el entorno ha permitido en los docentes un cambio de metodología.

Luego se revisó el trabajo de González (2017) titulado “El resurgir de los mapas. La importancia del dónde y del pensamiento espacial.”. Este tiene como objetivo reflexionar sobre el entorno actual de la Neogeografía, además valora la democratización con el empleo de la información cartográfica como un gran aporte. Su metodología fue cualitativa pues se realizó una extensa revisión bibliográfica. De esta se extrajo la conclusión de que se sigue priorizando el tradicional uso de localización en los mapas frente a otras funcionalidades más analíticas y explicativas. Por lo que sugiere una intensa alfabetización visual y espacial a través de una integración entre la geografía académica y las nuevas geografías.

Los investigadores (Fólica & Sanz, 2017) realizaron un estudio titulado “Cartografía de la modernidad hispánica: el uso de Nodegoat en la construcción de un entorno digital de investigación” El objetivo de este, fue mostrar la creación y funcionamiento de un entorno de trabajo digital para el proyecto de investigación Cartografía de la modernidad hispánica. Como método se sirve de una plataforma digital on-line, «Nodegoat», que permite trabajar con una gran cantidad de datos y elaborar complejas visualizaciones, mapas y análisis de redes fundamentalmente. Su conclusión principal es que se deben potenciar los recursos digitales para desarrollar los estudios cartográficos, así como el uso de los mapas en los estudios académicos.

Nazario (2020) en su investigación denominada “Entorno virtual de aprendizaje en el pensamiento crítico en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Miraflores” tuvo como objetivo determinar la incidencia del entorno virtual de aprendizaje en el pensamiento crítico de los estudiantes del tercer grado. Para eso, se empleó la metodología de la investigación básica porque buscó obtener nuevo conocimiento, a través de la observación de los hechos y fenómenos de las variables del entorno virtual de aprendizaje y el pensamiento crítico. Finalmente, este estudio concluyó que existe incidencia del entorno virtual de aprendizaje en el pensamiento crítico, en el grupo de estudiantes en estudio, determinando su influencia positiva en el proceso de aprendizaje.

En el caso de Ecuador, se encuentra la Investigación de Suasnavas (2020) titulada “Guía interactiva de estudios para el aprendizaje de Historia del Ecuador a través del Exlearning”, este tuvo como principal propósito estructurar una guía interactiva de estudios para el aprendizaje de Historia del Ecuador a través de Exelearning. Para implementar este diseño, se efectúa una investigación con enfoque mixto, basado en datos cualitativos y cuantitativos; donde participan tres grupos con un total de 75 estudiantes y 6 profesores, aplicándoles una encuesta para comprender el nivel de información sobre esta nueva tecnología y la posibilidad de su aplicación. Finalmente, se obtuvo como conclusión, luego de la evaluación de la propuesta, que los especialistas estiman a la plataforma factible para beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia del Ecuador en los estudiantes de 3ero de Bachillerato.

Por otra parte, está el trabajo de Cadena (2018) titulado “Influencia de las plataformas virtuales didácticas en el nivel de dislexia en los estudiantes del noveno año de educación general básica en la Unidad Educativa Nueva Concordia, zona 4, distrito 23D03, provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón La Concordia durante el periodo 2014-2015.” Este tuvo como objetivo examinar la influencia de las plataformas virtuales en el nivel de dislexia de los estudiantes. Todo esto a través de la metodología de estudio bibliográfico, análisis estadístico e investigación campo. Obtuvo como principal conclusión que deben los docentes planificar actividades que estimulen las diferentes áreas y componentes de su reflexión, utilizando las plataformas virtuales, porque la importancia de la enseñanza radica en que el estudiante aporte al desarrollo del aprendizaje e innovación.

Calvo et al. (2020) realizó un estudio llamado “Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador.” Esta investigación tuvo como propósito la realización de un estudio entre tres países de manera comparativa, afectados por el coronavirus partiendo del análisis de las meditaciones de docentes y estudiantes sobre la enseñanza universitaria virtual durante la etapa de aislamiento. Se utilizó como metodología el carácter descriptivo, exploratorio y explicativo, aplicando encuestas, durante los meses de marzo y abril del 2020, a docentes y estudiantes de la Universidad Autónoma de Barcelona (España), Universidad de Torino (Italia) y Universidad Técnica de Machala (Ecuador), de las facultades de Periodismo, Comunicación y Educación, a un grupo de 196 docentes y 300 estudiantes encuestados (100 por país). Entre las conclusiones que se encontraron, se debe destacar que el maestro debe reflexionar, transformar e innovar sus propuestas didácticas para responder a los cambios sociales en el que está envuelto el mundo por la crisis sanitaria, para que logren los objetivos curriculares establecidos al inicio del curso. Por otro lado, los docentes encuestados reconocieron que es preciso la promoción del pensamiento crítico y reflexivo relacionado a la gestión estratégica de las TIC.

Castellano et al. (2020) realizaron una investigación titulada “La mirada de los estudiantes de la universidad nacional de educación en Ecuador sobre la educación en tiempos de Covid-19”. Este trabajo tuvo como objetivo fundamental investigar los cambios provocados por la implantación de una nueva modalidad online, en la Universidad Católica de Cuenca (Ecuador), sobre la percepción de los estudiantes de la Facultad de Educación, Artes y Humanidades. Empleando una metodología cuantitativa descriptiva, en base a la elaboración y aplicación de un instrumento constituido por cuatro módulos: características socioeconómicas del entorno familiar de los estudiantes, caracterización general del alumnado; percepción del contexto formativo-educativo online actual; y valoración de la experiencia vivida durante ese proceso de aislamiento. Entre las conclusiones obtenidas, se debe destacar que existe una gran diferencia en el acceso, competencia y uso de los dispositivos tecnológicos, sumado a que esta modalidad de emergencia y su sistema de evaluación son concebidas como más exigentes que el sistema presencial por los estudiantes, determinando un cambio radical, por el uso de plataformas y la carencia de conocimientos sobre pedagogía digital, para el que no estaban preparados.

Por otro lado, se consultó el trabajo de Muñoz (2020) titulado “Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano.” El cual, tuvo como finalidad mediante un Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado, plantear una propuesta de innovación educativa, empleando el aula invertida para los procesos de enseñanza y aprendizaje, en las cuatro asignaturas básicas del currículo ecuatoriano. La metodología empleada fue la implementación o aplicación del juego llamado *GAME MATH* en un espacio Virtual de Aprendizaje (EVA), diseñado sobre las fases del aula invertida y la gamificación, dirigido por un Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS). La aplicación de esta herramienta educativa se la efectúa desde el año 2016 en una institución educativa de la ciudad de Cuenca, donde la utilizan cerca de 400 estudiantes, en las asignaturas de Matemáticas, Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, Estudios Sociales y proyectos escolares en el nivel de Educación General Básica elemental, medio y Bachillerato General Unificado. Finalmente, se obtuvo como principal conclusión que, en la institución educativa de Cuenca, el rendimiento académico es superior cuando se usa *GAME MATH*. Por tanto, al implementar el uso de las TAC con la metodología del Aula Invertida y técnicas de gamificación, aprovechando la infraestructura tecnológica institucional y de los hogares, se puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes

Freire et al. (2020) presentan su artículo titulado “Alternativas metodológicas para la enseñanza de la historia”, el cual tiene como objetivo la búsqueda de información actualizada sobre las alternativas metodológicas para la enseñanza de la Historia. Para ello, se lleva a cabo una metodología basada en la revisión bibliográfica sistematizada mediante la técnica de análisis de contenido y la hermenéutica. Los resultados obtenidos determinan que la enseñanza de la Historia se convierte en una valiosa herramienta para salvaguardar los intereses nacionales, por eso su metodología debe estar enfocada al desarrollo de las capacidades hermenéuticas más que a la transmisión de conocimientos históricos, así como al desarrollo y fomento de las habilidades investigativas, argumentativas, del pensamiento crítico y del pensamiento social. Precisamente, por esto deben aplicarse metodologías interactivas pensadas en el estudiante como: el aprendizaje basado en problemas, el estudio de caso, proyectos, la investigativa y la simulación, así también los diagramas UVE, mapas conceptuales y las líneas de tiempo, como otras alternativas metodológicas.

Toro et al. (2020) llevan a cabo un estudio titulado “La localización de hechos históricos: Una habilidad trascendental en la enseñanza-aprendizaje de la historia” El trabajo

tiene como principal finalidad la valoración teórica sobre la localización de los hechos y procesos históricos para la comprensión de los objetos, fenómenos y procesos en la enseñanza-aprendizaje de la Historia como habilidad transcendental y su relación con la localización geográfica. Para esto se emplea la metodología de la revisión documental o bibliográfica de toda la literatura científica referente a este tema. Finalmente, se obtiene como principal conclusión que el mapa histórico es un tema de gran importancia en el campo metodológico de la enseñanza – aprendizaje de Historia, pero que existe un vasto desconocimiento de los procesos didácticos dentro de la clase, para desarrollar las destrezas de localización, al interpretar un fenómeno hecho o proceso histórico.

León et al. (2020) realizan un trabajo investigativo titulado “Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano”, el cual tuvo como propósito principal analizar cuáles son los videojuegos que podrían ser aplicables para la enseñanza-aprendizaje de Historia y Ciencias Sociales, vinculados al currículo ecuatoriano del bachillerato. Para ello, empleó una metodología de alcance descriptivo analítico documental. Finalmente, se debe destacar que este estudio ha visibilizado la relevancia de los videojuegos en la práctica pedagógica, para profundizar en los contenidos de las diferentes asignaturas, aprovechando este recurso como medio de fortalecimiento de habilidades y aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, se encontraron un número considerable de videojuegos que abordan diversos temas históricos con características variadas y la mayoría de ellos pueden vincularse al currículo ecuatoriano.

Luego se consultó el trabajo de Zúñiga (2018) titulado “Fuentes primarias como recurso para la enseñanza de la Historia y el desarrollo del pensamiento.”, este tiene como objetivo realizar una apreciación de la enseñanza de la Historia en las aulas. Para ello emplea la metodología de la revisión bibliográfica de varias propuestas metodológicas activas, que superan lo tradicional; orientadas a desarrollar capacidades cognitivas de los estudiantes. Adicionalmente, en primeros y terceros años del bachillerato, en una Unidad Educativa de la ciudad de Quito, se realiza un estudio de caso, mediante entrevistas, para confrontar los resultados con la técnica de grupo focal. Como principal conclusión se obtuvo que los problemas relacionados con la enseñanza de la Historia se centran en la carencia de estrategias para desarrollar capacidades de pensamiento crítico en los estudiantes, se encontró en los docentes una gran resistencia, para salir de las prácticas tradicionales como;

memorización de los hechos y el ofrecer a los estudiantes temas terminados, para que solo se limiten a repetirlos.

Calvas et al. (2020) elaboran un artículo científico titulado “El aprendizaje de la historia en los estudiantes del Cantón Girón, Ecuador” que tuvo como objetivo aportar reflexiones relacionadas con lo teórico y metodológico de las particularidades que priman en el aprendizaje de historia en estudiantes de décimo grado de la mencionada zona. Para ello, realizaron un estudio cualitativo, aplicando el método de observación. Entre las principales conclusiones encontradas se encuentra que la problemática de la enseñanza de la Historia requiere una actualización de los métodos de enseñanza empleados por los profesores; así como de una transformación de las concepciones de los estudiantes, finaliza acotando que este es la única forma, combinando los conocimientos y la formación integral de los educandos, para que el estudio de la historia se la imparta como corresponde.

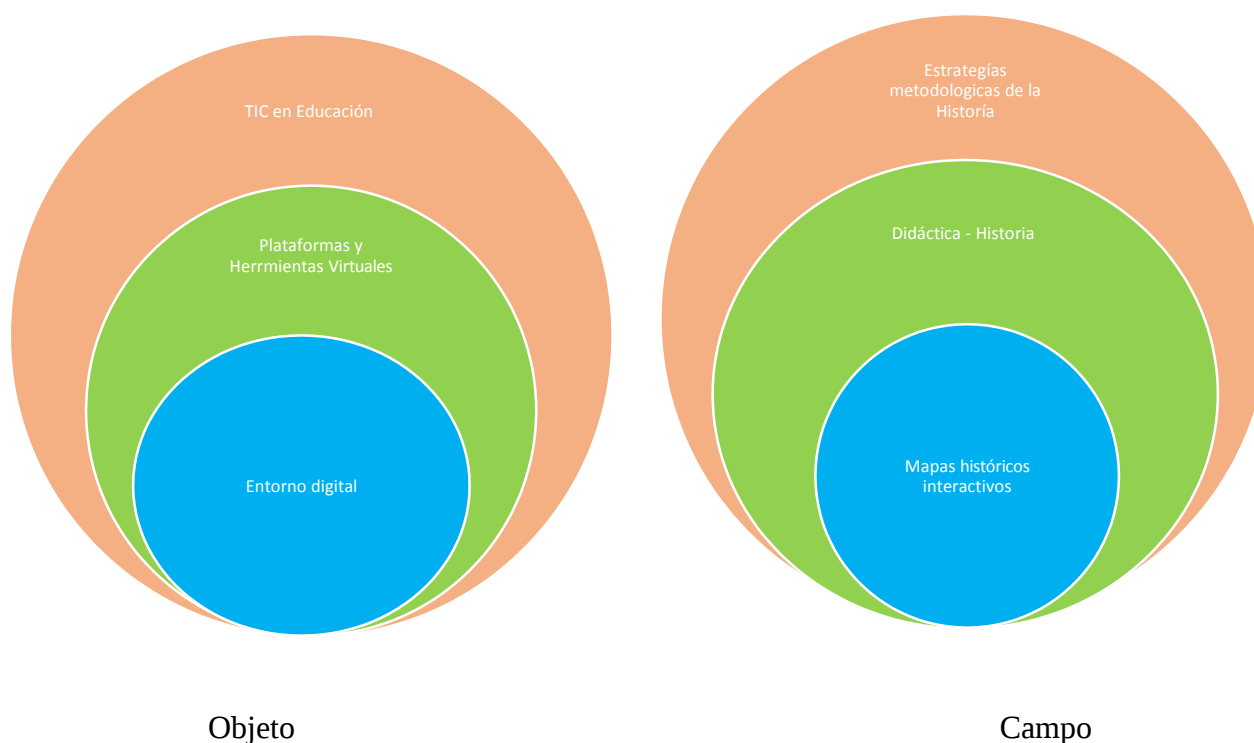
Por otro lado, Lara y Gómez (2020) realizan un estudio titulado “Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales”, que tiene como finalidad buscar información actualizada sobre el tema que contribuya a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Para ello, se llevó a cabo una metodología basada en el método de revisión bibliográfica y la técnica de análisis de contenido, de un estudio bibliográfico sistematizado. Las conclusiones principales encontradas determinan que la teoría constructivista que centran el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumno, es el fundamento de las metodologías activas, que favorecen la participación activa y las relaciones de trabajo cooperativo, siendo importante utilizar este recurso didáctico-metodológico para la resolución de problemas reales, eliminando el proceso memorístico, para fomentar la reflexión crítica y la creatividad.

Finalmente, se debe mencionar el trabajo de Quezada y Serrano (2021) titulado “Breve análisis de los métodos empleados en la enseñanza de la historia en educación básica.” Este tuvo como objetivo examinar varios métodos empleados en la enseñanza de la historia, que influyen en el progreso de habilidades intelectuales. Aplicaron la metodología de estudio descriptivo, en respuesta al paradigma cualitativo; para informar desde el método analítico-sintético documental y hermenéutico, donde partiendo de los referentes teóricos estudiados, entender la actuación del educando frente al aprendizaje histórico.

Entre las conclusiones encontradas, se debe mencionar el escaso dominio de metodologías activas, a la hora de motivar la clase de Historia, lo que refleja poca participación estudiantil, limitando el desarrollo de habilidades cognitivas, como también la abstracción, argumentación, comparación y análisis de los hechos del pasado, en relación al presente. Por tanto, se puede afirmar que, para transformar el modelo tradicionalista en la enseñanza de la historia, se debe emplear las estrategias activas, aprendizaje basado en problemas, representaciones teatrales, aprendizaje cooperativo, estrategia de intercambio oral y análisis de material audiovisual, que se manifiestan como una nueva propuesta interesante.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Figura 2 Organizador lógico de variables

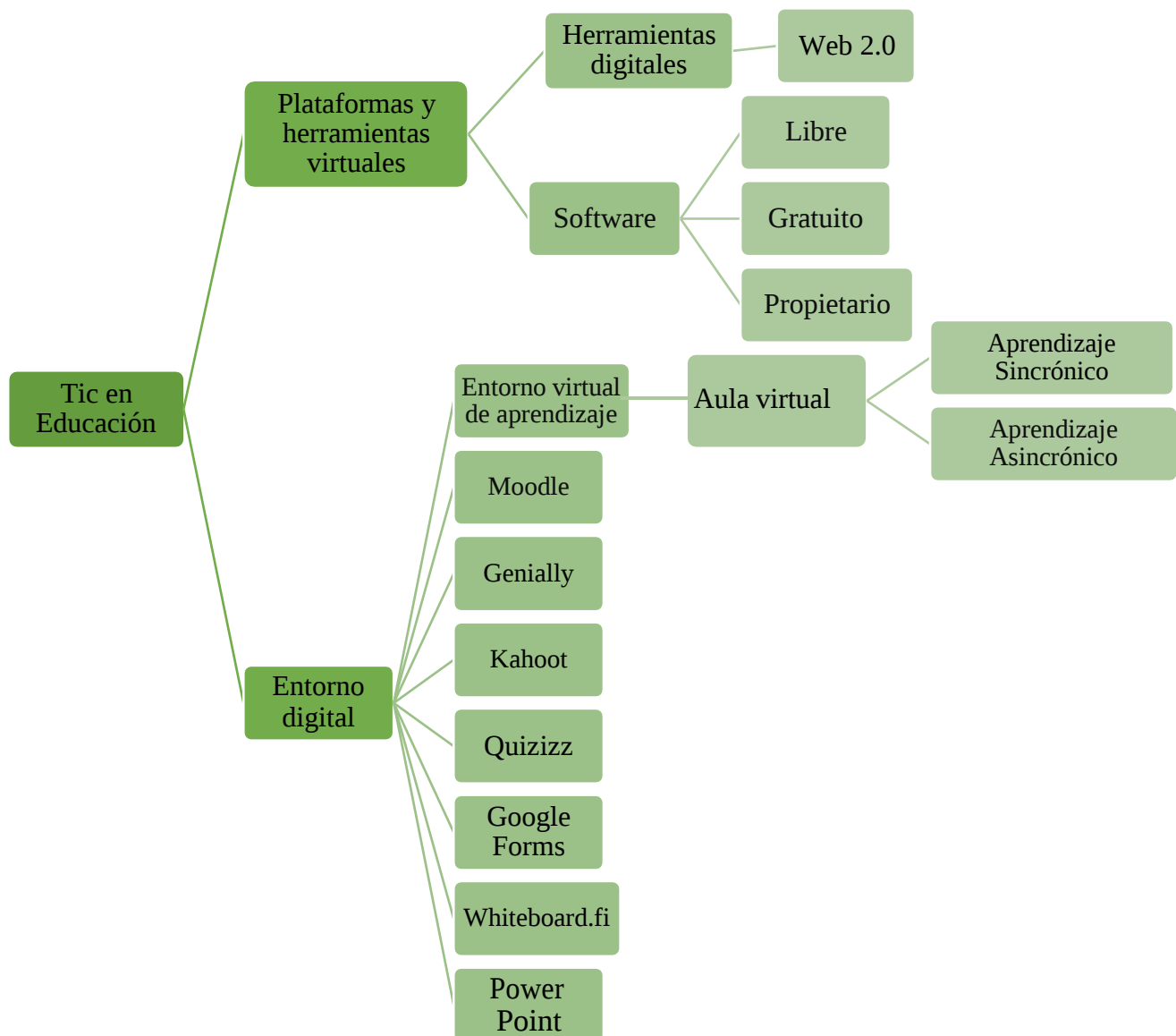


*Nota: La figura muestra los niveles lógicos de cada una de las variables en estudio.
Fuente: Documentos en Internet*

Red Conceptual

La descripción del marco teórico está definida en las siguientes redes conceptuales. (Figura 3 y Figura 4):

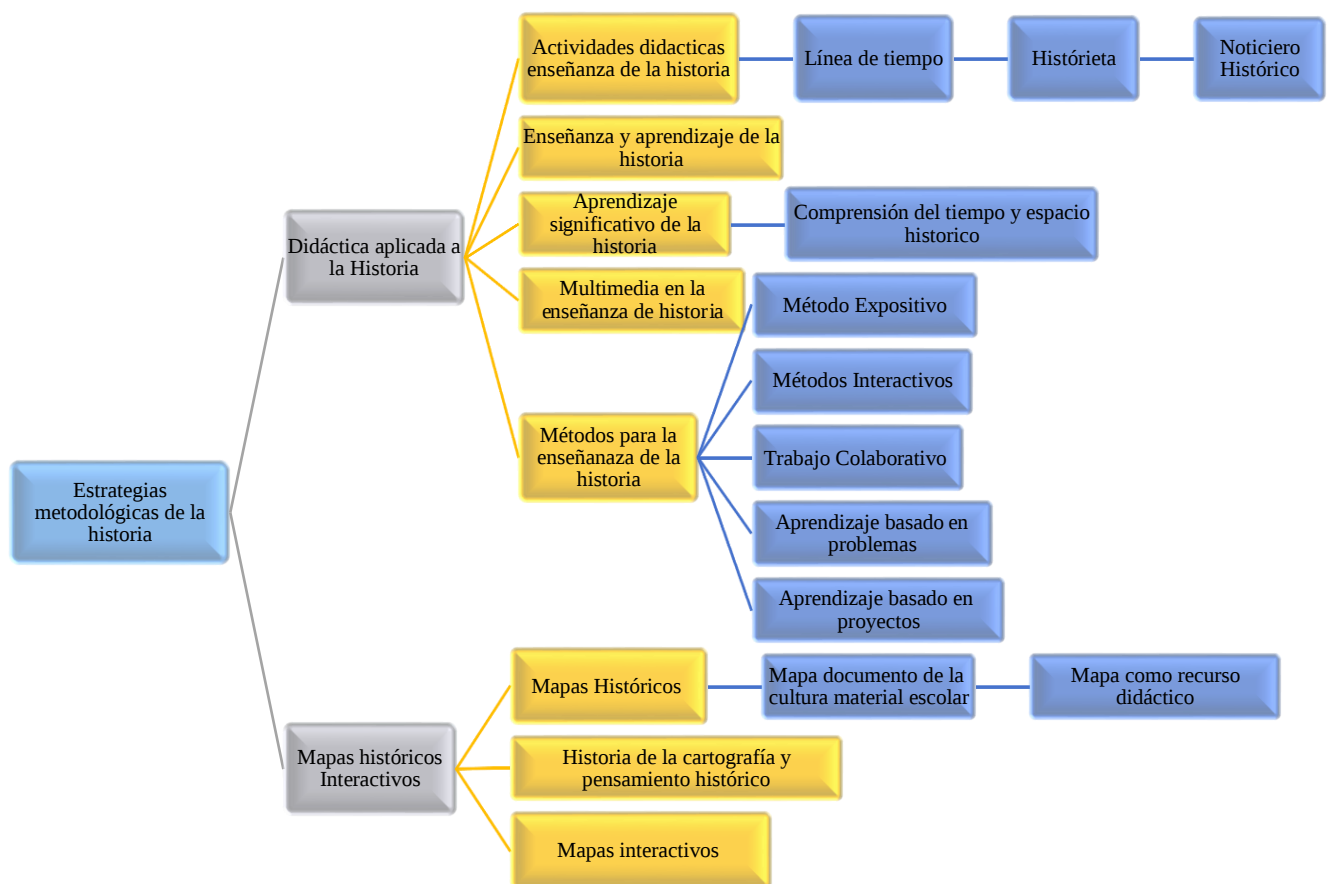
Figura 3 Variable Independiente: Entorno digital



Nota: La figura muestra los temas TIC en la educación relacionados con plataforma y herramientas virtuales y entorno digital.

Fuente: Documentos en Internet.

Figura 4 Variable Dependiente: Mapas históricos interactivos.



Nota: La figura muestra los temas estrategias metodológicas de la historia relacionados con la didáctica aplicada a la historia y los mapas históricos interactivos.

Fuente: Documentos en Internet

Marco conceptual de la Variable Independiente.

Tic en Educación

La sociedad en la presente era puede ampliar sus conocimientos y aprendizaje con el aporte de las TIC, según Hernández (2017) “El impacto de las TIC, dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios, respecto a forma y contenido, el efecto ha sido masivo y multiplicador, de tal forma que el sentido del conocimiento ha calado en la sociedad en general, y una de las grandes implicancias y modificaciones, es la educación.” (p. 329).

En la actualidad los docentes se han visto en la necesidad de introducir el mundo digital al espacio educativo, algunos con más reticencias que otros, pero en general las clases ya no se sustentan solo con el pizarrón, los estudiantes y el profesor. Para la enseñanza el uso de la tecnología que ofrecen las ciencias informáticas es muy provechoso, porque básicamente, posibilita el desarrollo del aprendizaje colaborativo y el basado en problemas. Además de que, permite construir el conocimiento de forma colectiva y favorece el desarrollo de competencias profesionales. (Johnson & Johnson, 2009)

Desde el punto de vista teórico, la participación en la sociedad de las redes permite que los profesores les den atención individualizada a los estudiantes, porque, a pesar de que muchos docentes conciben la internet solo como espacio para la búsqueda y obtención de información, cada día es más notables el carácter social que ha ido adquiriendo. (Iglesias, 2012) Ser conscientes de la utilidad y el provecho que brindan las herramientas digitales es responsabilidad de cada docente y está en sus manos hacer de la educación una ciencia dialéctica que se ajusta a las necesidades y a los retos que le impone el contexto actual. Ante la inminente presencia del mundo digital en la realidad de todos y, en especial, de los más jóvenes, Velasco (2010) explica que el universo de la informatización no puede ser eludido en los colegios. Además, agrega que los estudiantes están preparados para usar estas herramientas, pues forman parte de su cotidianidad. Velasco (2010) sostiene que algunas herramientas digitales son más usadas que otras por el docente y entre las más comunes menciona las siguientes:

En primer lugar, se encuentran los blogs que son empleados con mucha frecuencia como una herramienta que permite establecer la comunicación entre los estudiantes y los profesores. Propone que se pueden implementar distintos blogs, como, por ejemplo: Blog de

aula, utilizado tanto por los docentes como por los alumnos; Blog del profesor, el maestro puede resumir los temas principales de la unidad a tratar y a su vez proponer actividades para realizar en un tiempo concreto; Blog de los alumnos, en este blog los estudiantes pueden dejar sus actividades resueltas y explicar dónde tuvieron mayores dificultades. (Velasco, 2010)

También se abordan las wikis, ya que consiste en un grupo de páginas web reunidas, a las que cualquier persona puede tener acceso para consultar información y también para editarla. El acceso a estas páginas puede ser público o privado. A diferencia del blog, las wikis permiten observar cómo se han ido construyendo los contenidos. (Velasco, 2010)

Por otro lado, Velasco (2010) plantea el software en la nube, pues esta herramienta permite tener accesos a diferentes programas, sin necesidad de descargarlos; se puede llegar a ellos solo con el acceso a internet. En el ámbito educativo resulta útil, porque posibilita que se tenga acceso a todo tipo de información desde cualquier computadora o dispositivo.

Para Ramírez (2016) la internet ofrece múltiples oportunidades que pueden ser incorporadas a la educación, como es el caso de YouTube que cuenta con la aprobación general de los más jóvenes. En esta red social existen varios canales con fines didácticos que serían de provecho para los estudiantes, porque además del contenido académico que tienen los videos, hay todo un formato elaborado para captar la atención de los más jóvenes.

Según Berges (2018) “el desarrollo tecnológico y científico altera saberes y recursos didácticos, en el área de la tecnología informática (TI) los saberes parecieran alterarse vertiginosamente” (p.48). Resulta necesario recordar que en el modelo didáctico tradicional los docentes y asesores educativos son los encargados de elegir y suministrar “la verdad”, es decir, el conocimiento. Definen contenidos e información para que los estudiantes lo asimilen de forma pasiva. De esta forma, las TICS en la educación involucran cambios de paradigmas, metodologías e incluso, en el aprendizaje. Para Temporetti (2002) “la cultura net-web” influye en las concepciones tradicionales del aprendizaje pues: en primer lugar, se basa en la visualidad; cambian las formas de sistematizar y recuperar la información; finalmente transforman los modos de interacción social, así como de aprendizaje.

En la era tecnológica el acceso a la información es libre y democrático, de esta forma el estudiante puede consultar, investigar y recopilar todos los temas que le interesen, incluso puede indagar en teorías contrarias a las planteadas por el docente. Tradicionalmente, los

estudiantes para consultar información debían acudir a bibliotecas, centros especializados o consultar libros; por lo que el tiempo para revisar un tema determinado era extenso. En cambio, con el auge del internet, el fácil acceso a la información y la velocidad para conseguirla ha cambiado la perspectiva y el valor del tiempo.

Temporetti (2002) afirma que la concentración y atención en varias actividades a la vez, se ha visto modificada. En la actualidad los individuos tienen mayor capacidad para realizar varios procedimientos simultáneamente. El computador, trajo varias ventajas, entre ellas la posibilidad de ver noticias, leer, escribir o buscar información en una misma ventana. Es decir, que los estudiantes pueden consultar diversos temas en un mismo momento y con rapidez; aunque se debería realizar un estudio que identifique la efectividad con la que se procesa la información.

Esto sin duda constituye un gran reto para la pedagogía, pues su antigua función de impartir contenidos se transformó, en la actualidad su principal papel debe ser enseñar a utilizar de forma eficaz y creativa la información. Aunque también afirma Temporetti (2002) que lo primordial dentro de la didáctica actual es enseñar cómo “quitar la basura, a escoger de entre la basura la información adecuada y de rigor según el tema de estudio” (p. 15). Es decir, los estudiantes deben aprender a jerarquizar los temas y a desechar todo lo que no sea útil.

Plataformas y Herramientas Virtuales

Son un conjunto de programas dirigidos a ser utilizados con diversas aplicaciones en el internet, empleados en el diseño y desarrollo de cursos didácticos. En el plano educativo facilitan la creación de entornos virtuales donde se puede intensificar y mejorar la comunicación de la relación de los actores del aprendizaje (docente -alumno) y realizar actividades educativas de temas de interés común de manera asincrónica y sincrónica fuera de los espacios tradicionales del aula de clase.

Al respecto Cadena (2017) acotan “Las plataformas virtuales presentan una ventaja en el ámbito educativo, porque estos modelos permitir juntar en un solo sitio todos los recursos que se encuentran a su disposición, pueden encontrar información complementaria para ampliar su conocimiento haciendo uso de nuevos recursos digitales que afiancen el aprendizaje significativo en los educandos.” (p.19).

En definitiva, como lo expresa: Sabaduche (2015) las plataformas virtuales conocidas también como herramientas virtuales “son importantes porque ayudan a superar barreras clásicas del aprendizaje relacionadas con el aspecto social, el aspecto emocional, así como la disponibilidad de tiempo y espacio, donde el estudiante es un elemento activo y dinámico del proceso de aprendizaje.” (p,15)

Herramientas Digitales

Argulol (2012) define que las herramientas digitales son todos los programas y software que poseen las computadoras y que posibilitan llevar a cabo un número ilimitado de actividades. Además, posibilitan la interacción con los dispositivos tecnológicos, la comunicación entre nosotros. Son múltiples las utilidades que poseen las herramientas digitales en un mundo como el actual, donde la tecnología gana, a pasos agigantados, un espacio cada vez mayor.

Entre los usos más importantes se encuentra, en primer lugar, que, dentro del campo de la investigación, las herramientas digitales facilitan una búsqueda rápida y ampliada de una diversidad de temas incalculable, además posibilitan que los investigadores recopilen los datos encontrados y los compartan. También en las bases de datos, posibilitan la creación de todo tipo de bases de datos. Por otro lado, en los medios de comunicación, permiten que la comunicación sea instantánea y que no se vea, como antaño, limitada por cuestiones tanto espaciales como temporales. Además, indica Argulol (2012) para completar su documentación, se pueden emplear varias herramientas digitales, como son los archivos digitales, las cuestiones de papeles; además, algunas herramientas ponen estos documentos a disposición del gobierno.

En la parte que nos interesa, es decir en el campo educativo, las herramientas digitales posibilitan que las clases sean más entretenidas para los estudiantes de hoy día, además que facilitan la interacción profesor /estudiante y estudiante /estudiante lo que provoca mayor dinamismo en el aula. (Argulol, 2012). Por otra parte, incentivan el divertimento, pues las herramientas digitales posibilitan que las personas puedan jugar en sus computadoras o dispositivos digitales, como: móviles y tabletas electrónicas. (García, 2018)

Según (García, 2018) las herramientas digitales responden a una clasificación determinada, de esta forma se encuentran: Las redes sociales, La edición multimedia,

Marcadores sociales, Lector de RSS, CMS, Publicar 2.0, Streaming, FTP gratuitos, Disco virtual y Acortadores de URL. Las redes sociales consisten en plataformas web que posibilitan que cualquier usuario produzca contenido, interactúe, y agrupe personas que comparten determinados intereses. Cuenta con una interfaz dinámica que posibilita el intercambio de datos. Algunas de las redes sociales más famosas son: Facebook, Twitter y YouTube. La edición multimedia es una herramienta que permite modificar, o sea editar, los contenidos elaborados. También señala García (2018) que entre las más usadas tenemos: Moovie maker, Photoshop y Picassa. Los marcadores sociales son herramientas que permiten el almacenamiento y clasificación de informaciones de interés para que puedan ser posteriormente compartidas, pues existe una infinidad de información en internet, algunas interesantes y otras no tanto. Entre los marcadores sociales más socorridos encontramos: Delicious y Digg.

Continuando con el tema, para García (2018) los FTP gratuitos posibilitan que los archivos sean transportados entre sistemas que están conectados. Suelen emplearse a la hora de trasladar una página web hacia un hosting determinado. Los más comunes son: File Zilla y FTP Comander Free. Los Acortadores de URL son herramientas, que como indica su nombre, permiten presentar los links de forma que sea más fácil de recordarlos. Las más usuales son: Ow.lay y Bit.lay. Los discos virtuales son herramientas que permiten almacenar un cúmulo ilimitado de información de forma *online*. Entre los discos virtuales más socorridos tenemos: RapidShare y Megaupload.

Streaming es una herramienta que posibilita que los usuarios disfruten de archivos multimedia sin necesidad de descargarlos en sus dispositivos. Algunos de ellos son: Livestream y Ustream. Publicar 2.0 es una herramienta que permite la búsqueda y la creación de contenido vía online. Una de las más conocidas es Sildershare.

Muchas de estas herramientas serían muy provechosas en el ámbito de la educación, siempre y cuando el profesor regule todo el proceso, pues a pesar de que la internet provee de un cúmulo de información amplísimo, también es necesario reconocer que en ocasiones no presentan los contenidos con la exactitud y la profundidad requerida en el espacio académico. De esta forma los maestros deben ser conscientes de los sitios que consultan sus estudiantes en la adquisición de conocimientos, y en la medida de sus posibilidades ser agentes activos en

la confección de materiales didácticos digitales que ofrezcan el interés necesario para los alumnos.

Web 2.0

La web 2.0 según Gil (2018) surgió de una lluvia de ideas elaborada en el año 2004 por Dale Dougherty y Craig Cline. En esta ocasión, se ejecutó un diagnóstico de la World Wide Web, así se comprobó que luego de la caída de las empresas punto.com, estaban asomando novedosas aplicaciones asentadas en la idea de páginas web dinámicas, enfocadas especialmente, en la interacción y las relaciones sociales. De esta forma se propusieron realizar un cambio de paradigma, por lo que para Gil (2018) la Web 2.0 es un hito, pues transforma:

...un sistema rígido de aplicaciones de escritorio focalizado en la información distribuida por servicios centralizados en un sistema flexible de aplicaciones web distribuidas por servicios descentralizados centrados en el usuario y su colaboración con otros usuarios en la creación de contenidos y en la interacción social. (p.8).

De esta manera, la innovación ya no depende solamente de los desarrolladores, sino que los usuarios pueden decidir e intervenir en su creación, de esta forma se democratizan las plataformas.

Software

El término proviene del idioma inglés cuyo significado es partes blandas, porque es todo lo que no se puede tocar, es lo intangible de una computadora, es contrario al hardware que son las partes duras, todo lo que puede ser tocado, visto y manipulado la parte física de un ordenador.

Significan todos los programas, aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que se encuentran instaladas en un computador, Tablet o teléfono móvil, que permite ejecutar distintas tareas e interactuar con el sistema informático de estos equipos a los usuarios.

Software Libre

Permite a los usuarios la libertad, de ejecutar distintas tareas en un computador, que se pueden modificar, estudiar y distribuir libremente, de acuerdo a sus necesidades es decir las personas lo pueden utilizar para cualquier clase de trabajo sin ninguna restricción. Teniendo la

posibilidad de acceder a su código fuente y editarlo para mejorar sus características, añadir nuevas funciones o cambiarlo completamente. Su mayor ventaja es la interacción de la comunidad tanto de usuarios como de desarrolladores, que alimentan con actualizaciones y soportes técnicos.

Software Gratuito

Llamado también freeware, según (González. 2020.Grupo Ático 34. Página de Google) define como un “software informático disponible de forma gratuita durante un período de tiempo indefinido y puede descargarse o ejecutarse en Internet.” Esto significa que se lo puede obtener sin pagar licencias de permiso, tarifas ni donaciones, para usar la aplicación, pero no permite al usuario realizar cambios, porque está protegido por derechos de autor, se puede descargar o abrir cuantas veces pueda el programa sin fecha de vencimiento.

Software Propietario

Corresponde al software llamado también software no libre, software privado o privativo, que se refiere aquellos programas informáticos, donde los usuarios tienen limitadas las posibilidades de modificar, utilizar, estudiar y distribuir, que niegan el libre acceso al código fuente que no está disponible y se encuentra restringido. De esta manera los usuarios para acceder a este software deben pagar por una licencia y lo pueden utilizar en un contexto limitado, por lo que si necesitan usarlo en diferentes dispositivos tecnológicos deben pagar otras licencias, pero sin modificar ni perfeccionar su funcionamiento y tampoco redistribuirse a otros destinatarios. Así también manifiesta Aguirre (2015) “Son programas en el que el usuario tiene que registrarse a las políticas de la empresa o autor, una vez que adquiera la licencia del programa” (p.51)

Entorno Digital

Para Villarreal (2018) los entornos digitales se constituyen como un espacio virtual para la enseñanza – aprendizaje, donde se puede utilizar e implementar un conjunto de herramientas tecnológicas informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información, que permiten al docente y educando el desarrollo de actividades interactivas asincrónicas y sincrónicas de aprendizaje formal e informal.

Entorno virtual en el aprendizaje.

Es premisa de la educación estar acorde con los nuevos tiempos, en vista de ofrecer una preparación actualizada y útil a los estudiantes, además para que no sientan el estudio como algo separado de su contexto. En este sentido, resulta de suma importancia la incorporación del internet a la enseñanza, además de las evidentes ventajas que supone su empleo, en lo que a búsqueda de información se refiere.

Además, la posibilidad que ofrece la internet de estar interconectados y comunicados desde cualquier parte del mundo posibilita el diálogo ininterrumpido entre profesores y estudiantes, y entre los propios estudiantes; lo que, por ejemplo: ha permitido continuar con el presente curso escolar en la actual situación de pandemia. El internet posibilita el acceso a un cúmulo de información intangible y con una asombrosa diversidad temática. En función de esta evolución se puede realizar tareas investigativas e incluso propicia que durante la clase los estudiantes accedan a cualquier información que necesiten o que les cauce interés, y así gestionar su propio aprendizaje. Precisamente las bases de datos posibilitan el almacenaje de un volumen amplísimo de información. Además de la consulta rápida a cualquier tema en específico, estos soportes permiten adiciones y modificaciones. (Hernández, 2018)

Actualmente el internet es asumido como basamento donde se apoya una nueva manera de aprendizaje cuya característica fundamental se sustenta en una concepción ascendente del hecho de aprender. Lo anterior implica que el aprendizaje sea llevado a cabo por muchos hacia muchos y no por uno hacia muchos, como tradicionalmente suele hacerse. (Luckin, 2010)

Múltiples plataformas permiten que el conocimiento sea construido de forma colectiva, tal es el caso de la Wikipedia, a pesar de su fiabilidad discutida, o de YouTube.Edu, la que permite tener acceso a una variada gama de videos con fines educativos y que son producidos por determinados estudiantes y profesores. (Celik, 2012) Considero que el Internet les ofrece a los estudiantes la posibilidad de interactuar con textos, gráficos, videos y audios, sin la necesidad de un programa específico, a partir del protocolo HTTP, del lenguaje HTML y de los URL, lo que facilita la incorporación de las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje.

Ahora bien, es preciso apuntar que el profesor desempeña un papel trascendente para incentivar a los alumnos en determinados aspectos, tales como: aumento de la autonomía durante el aprendizaje, participación constante en la (CVA) Comunidad Virtual de Aprendizaje, aumento de su autoconfianza y de la confianza hacia sus profesores y compañeros. En resumen, el profesor no debe limitarse solo a indicar el uso de las redes, sino que debe conducir todo el proceso y de ser posible diseñar cursos y actividades en plataformas digitales, como MOODLE, por ejemplo. En general, el empleo de la internet en la educación contribuye a que la enseñanza se despoje de la raigambre tradicionalista, que pervive aún en la mentalidad de muchos profesores. Precisamente, porque permite que el estudiante participe de forma activa en su proceso de aprendizaje y sea capaz de gestionar y construir su conocimiento.

Aula Virtual.

Para Filippi et al. (2011) el estructurar actividades significativas en el diseño de entornos virtuales para el aprendizaje colaborativo, facilita a los estudiantes el desarrollo de un conjunto de habilidades dirigidas al objetivo que busca la educación moderna, porque la formación en competencias, permite a los educandos incorporarse a esta sociedad actual intervenida por las nuevas tecnologías digitales, donde el educador tiene la responsabilidad de guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, convirtiéndose en el orientador ,asesor y facilitador de la enseñanza.

La posibilidad de las aulas virtuales supone un avance extraordinario para la educación, al permitir obtener titulaciones desde el espacio hogareño. En tal sentido, existen múltiples espacios que permiten la formación académica vía internet. En un sentido más amplio del término educación, o sea no solo restringido a aquellas materias y temas que se enseñan en los centros escolares, pienso que la internet ofrece una variadísima posibilidad temática que favorece la ampliación de los límites culturales.

También se debe plantear la importancia del rol docente, ya que es frecuente que las herramientas digitales sean asumidas por los profesores como un sitio de búsqueda y no exploten las capacidades interactivas que ofrece el mundo digital. Resulta importante que los docentes estimulen el uso de la internet como una manera moderna y eficiente de aprender y de intercambiar conocimientos. Es necesario que los profesores asuman que el proceso de enseñanza- aprendizaje se rige en la actualidad por una nueva cultura pedagógica en la que la

tecnología es una constante y no una opción. Esto impone un rediseño de programas, de técnicas y de métodos; además de la debida infraestructura física de las aulas.

Desde el punto de vista actual, el docente no es aquel que enseña saberes a estudiantes-receptores, sino que se ha vuelto un mediador entre el conocimiento y los alumnos, aquel que los guía en el camino de adquisición. En tal sentido, como apunta Terrería, las nuevas tecnologías digitales ofrecen posibilidades infinitas para la modalidad no presencial de la enseñanza, lo que impone un cambio de mentalidad en los conceptos pedagógicos. (Tellería, 2009) Para la asignatura de Historia el empleo de las herramientas digitales resulta útil, porque contenidos que pueden ser muy lejanos, e incluso complicados para los estudiantes, pueden ser abordados desde una perspectiva actualizada y atractiva para los alumnos.

Aprendizaje Sincrónico

Es el sistema de enseñanza que se produce en línea en tiempo real, donde existe interacción entre los participantes, que se encuentran a larga distancia, situación permitida por el avance del internet y uso del software educativo. Este aprendizaje se ha generalizado en el campo educativo actual, por la pandemia, porque se ha constituido en el medio para desarrollar aprendizajes de manera virtual, permitiendo mayor participación en las clases virtuales , una experiencia dinámica de aprender y los docentes pueden brindar orientación, retroalimentación y fortalecer las relaciones con sus alumnos.

Aprendizaje Asincrónico

Es el proceso de enseñanza que no se realiza al mismo tiempo, porque los estudiantes aprenden con los mismos materiales proporcionados por el educador, pero en diferentes momentos y lugares, ocurre de acuerdo a su propio horario, convirtiéndose en un aprendizaje flexible, donde el estudiante de acuerdo al tiempo de entrega de las actividades académicas, decide realizar los trabajos escolares apoyándose en los medios tecnológicos dispuestos para acceder a los contenidos y evaluaciones.

Moodle

Para Cosano (2017) la plataforma Moodle consiste en un sistema de gestión de la enseñanza que permite a los docentes la creación de recursos didácticos en línea. Es decir que posibilita la formación de cursos online, de esta manera se gestionan y planifican las

diferentes asignaturas o materias. Este sistema está sustentado en la pedagogía constructivista, por esto el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de enseñar de forma tradicional. Por otro lado, indica Cosano (2017) que esta plataforma les permite a los docentes crear un ambiente académico enfocado en el alumno, donde a través del desarrollo de destrezas de forma periódica va edificando las habilidades y conocimientos. También, estos sistemas e-learning se llaman Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS) o Ambientes Virtuales de aprendizaje (VLE), que diseñado como un paquete de software ayudan al docente a elaborar fácilmente cursos en línea de calidad.

Genially

Indica (INFOD, Instituto Nacional de Formación Docente, 2020) que durante el 2015 los españoles Luis García y Juan Rubio crearon Genially como software online que permite crear un contenido didáctico de carácter interactivo. Genially, o como también se le conoce Genial.ly es una herramienta en línea que posibilita la creación de presentaciones a las que se les puede animar y que posibilitan la interactividad entre los estudiantes. Posee galerías con imágenes y plantillas que funcionan como modelo para facilitar la elaboración de la presentación. Además, permite exportar fotos archivadas en el dispositivo o disponibles en la internet. También, se puede añadir audio y videos. Genially presenta cuatro planes en dependencia del usuario que acceda al programa: para medios, para empresas, para diseñadores y para educación. Sus servicios pueden ser disfrutados a partir de planes de pago o gratuitos. La versión gratuita permite crear presentaciones y publicarlas, pero no posibilita su descarga en formato PDF o HTML5, a diferencia de la pagada.

Kahoot

Según (Universidad de Magallanes, 2020) Kahoot! Es una herramienta digital gratuita, que permite la elaboración de diferentes métodos de evaluación como: cuestionarios, encuestas, exámenes. Además, es un instrumento que permite evaluar los conocimientos mediante juegos interactivos y otro tipo de métodos lúdicos, con el objetivo de reforzar el aprendizaje.

Quizizz

Para Ruiz (2018) Quizizz es una herramienta web que permite la creación de cuestionarios de manera online donde se puede responder de tres formas: en un juego en

directo, como tarea o de manera individual. Esta es gratuita por lo que solo basta con realizar el registro a través del usuario de Google y crear las preguntas y exámenes. Para que los estudiantes ingresen no es necesario que tengan una cuenta, solo que ingresen el pin del juego que les da el docente. Tampoco hace falta que se instale ninguna app en el dispositivo móvil, ordenador o tableta; sino que es posible acceder desde cualquier navegador para jugar.

Google Forms

“Los formularios de Google te permiten planificar eventos, enviar una encuesta, hacer preguntas a tus alumnos o recopilar otros tipos de información de forma fácil y eficiente”. (Google 2017)

Es una herramienta que se puede utilizar para hacer actividades interactivas, encuestas, cuestionarios, correcciones automáticas con puntuaciones individualizadas, permitiéndoles a los docentes evaluar el aprendizaje y controlar los trabajos de los estudiantes, hacer video cuestionarios, emplear imágenes entre otros beneficios, como expresa Cervantes (2017) “ en la educación es muy útil como herramienta en el proceso aprendizaje porque ayuda a mejorar el ambiente en el contexto áulico y se suma como aporte positivo en la construcción del conocimiento de los estudiantes” (p.20)

Whiteboard.fi

“pizarra digital múltiple interactiva de la página web, que facilita en forma rápida hacer que nuestros estudiantes compartan visualmente sus ideas durante una reunión en vivo”. (Google 2020)

Es dinámica porque pueden escribir texto, dibujar, compartir imágenes, actividades cortas que se pueden realizar durante el proceso de clase y al final de la clase, como evaluaciones al permitirle al docente descargar las pizarras de todos los estudiantes participantes para revisar sus argumentos o trabajos establecidos en clase.

Power Point

Indica Maroto (2018) que el uso del Power Point en la exposición de diapositivas digitales es una alternativa con que cuenta el maestro para la exposición de la información en las clases académicas, principalmente cuando se emplea el método de la conferencia o como es más conocido el “método magistral”. Resulta una herramienta fácil de usar y que no requiere muchos de los requisitos del sistema operativo para su puesta en marcha. También

permite exhibir: iconografías y contenidos e incluso audio dentro de una sola presentación. Además, posee la opción de que realice impresiones de las mismas, lo que proporciona la divulgación del recurso educativo de manera gráfica a los discentes días antes de la clase o incluso ese mismo momento durante la lección. Todo esto tiene como principal ventaja para Maroto (2018) que los alumnos pueden procurar la atención debida al maestro y apuntar solo la información importante. También, es posible que la exposición se dirija a grupos grandes de personas en las salas de clase y en auditorios, con escasa inversión como recurso.

Marco conceptual de la Variable Dependiente.

Estrategias Metodológicas de la Historia

La didáctica, según Fernández, citado en Romo (2017), consiste en el intercambio comunicativo que tiene lugar entre el alumno y el docente, el cual tiene como propósito garantizar el dominio, la comprensión de diversos temas y destrezas por parte de los estudiantes. En esencia se interesa por responder el cómo, a través de una serie de técnicas, nociones y métodos encaminados a la consecución de una enseñanza eficaz y como consecuencia de esto, un aprendizaje auténtico.

Resulta relevante señalar que estos métodos deben contextualizarse según la situación, ser útiles y aplicables a la vida diaria, además de adecuados a las características particulares de los estudiantes. Para Romo (2017) es fundamental que se tomen en cuenta aspectos tales como: la comunicación, uno de sus pilares de mayor importancia; el contexto; el manejo de códigos; las diferencias individuales; y finalmente, el desarrollo cognitivo e individual.

Gardner (1983) entiende que la inteligencia es la capacidad para la resolución de distintos problemas o la elaboración de distintos productos reconocidos en diferentes culturas. La teoría de las inteligencias múltiples significó la deconstrucción del mito de una inteligencia única, pero aun así todavía existe el pensamiento del estudiante exitoso, asociado a los resultados en exámenes y al desempeño en las asignaturas.

Esta idea se relaciona con el entendimiento del alumno como entidad unívoca y acabada que ha de aspirar y obtener los mismos resultados y al que se le puede enseñar a partir de una metodología estable, siempre que sea la ideal. A este tipo de pensamiento Pekins (1997) lo describe como el "síndrome del salvador" y explica que muchos docentes buscan la solución rápida y casi "mágica" que les permita hacerse entender y transmitir eficazmente los contenidos a sus aprendices.

Se expone por algunos autores que las Ciencias Sociales han contribuido a explicar el comportamiento del ser humano en la sociedad y esto ha sido posible gracias a su estudio de investigación y explicación. El estudio plantea que los seres humanos son seres sociales, y lo único que lo diferencia son las costumbres, tradiciones y la forma de interpretar el mundo. Las disciplinas se enfocan en el hombre como ser social por medio de métodos científicos. Su alcance está relacionado con determinados comportamientos o tendencias sociales que insertan herramientas matemáticas y de estadísticas (Bassi & Hernández, 2015).

Es así, que este grupo de ciencias ayudan a las personas a conocer su realidad, apreciando correctamente los acontecimientos y, sobre todo a los hechos y procesos históricos, los cuales inciden en la realidad local, regional y mundial. Comprenden mejor su entorno, donde nace una conciencia social sobre esos problemas, que, con las denominadas Ciencias Sociales, la cual compromete al individuo a buscar la solución correcta, utilizar su pensamiento crítico, pero sin dejar de lado sus valores morales y éticos.

Esta área de las ciencias es tan significativa como cualquier otra del conocimiento, ya que en el mundo contemporáneo existe una reproducción de nativos digitales donde la información que se adquiere cada vez es más rápida, pero no necesariamente la que se obtiene del conocimiento, ya que al tenerla de forma rápida y fácil, no se utiliza correctamente y las personas sucumben ante esta información falsa, pseudociencia que, gracias a las redes sociales popularizan noticias ficticias sin importar su procedencia. Con el surgimiento de la aldea global y, con las demandas de este mundo globalizado los seres humanos cada vez más pierden su condición de seres psicosociales y, pasan a ser seres de redes sociales.

Luego de haber precisado todo esto resulta fundamental adentrarnos en las diferentes estrategias metodológicas que se pueden emplear para la enseñanza de la Historia. A continuación, se desarrollan algunas de las principales.

Didáctica aplicada a la Historia

Para comenzar a definir este tema, se debe mencionar a Prats (2002) donde afirma que la investigación en Didáctica de Historia y de las Ciencias Sociales, es un campo de investigación educativa, pues a lo largo del tiempo se ha enfocado en el estudio de las problemáticas que se encuentran los docentes, durante el proceso del aprendizaje y la enseñanza de la Historia. Por tanto, la didáctica de la Historia se puede definir como la búsqueda o el conocimiento de las mejores maneras en que los estudiantes aprenden, así como

¿cuáles son sus concepciones sobre los procesos históricos?, básicamente consiste en responder a dilemas esenciales dentro de las problemáticas educativas.

Conocer las formas en que los estudiantes se enfrentan al aprendizaje, es la base del conocimiento en la Didáctica de la Historia, ya que indica la manera más efectiva de enseñar, y como indica Prats (2002) “nos permite encarar de manera positiva los desafíos de la construcción del conocimiento histórico” (p.88)

La principal finalidad de la Didáctica de la Historia según Soto et al. (2001) es preparar a los profesores en el desarrollo de competencias profesionales para la enseñanza de Historia. De esta forma, indican Soto et al. (2001) que son fundamentales las herramientas de “diseño, implementación y evaluación de estrategias de enseñanza- aprendizaje de la historia innovadoras y significativas para el mundo escolar” (p. 79). Por tanto, se debe abordar la didáctica desde diferentes ángulos, así es posible conocer las dificultades de transferencia didáctica entre el saber histórico académico y el saber pedagógico profesional, tomando en cuenta las diversas perspectivas didácticas y referentes curriculares.

Actividades didácticas para la enseñanza de la Historia

A continuación, se presentan las principales actividades didácticas que se emplean para el aprendizaje de la Historia, estas se describen de manera general. Se debe aclarar que según la Dirección General de Desarrollo Curricular (2011) las estrategias para la enseñanza de la Historia deben incluir instrucciones, es decir actividades que posibiliten una tarea particular de aprendizaje. Por tanto, las herramientas e instrucciones deben estar acorde con el número de pasos necesarios para la realización, así como con la meta que se busca conseguir. Afirma Dirección General de Desarrollo Curricular (2011) que “además implica los recursos que reforzarán el trabajo docente, como todos aquellos materiales o actividades de enseñanza que crean condiciones para favorecer el aprendizaje” (p. 119)

Línea de tiempo

Según Márquez (2016) las líneas del tiempo son mapas conceptuales que permiten de forma visual y gráfica ubicar diferentes hechos, o los principales acontecimientos dentro de un proceso histórico. Son una gran herramienta educativa porque visibiliza la duración de los procesos, así como la simultaneidad o densidad de los acontecimientos. También permite apreciar la relación entre los hechos, pudiendo apreciar sus causas y sus efectos en la historia.

Por otro lado, indica Márquez (2016) que son “un ejercicio de la memoria, y también de otras capacidades, como la de organizar la información según criterios cronológicos” (p.2) Es por esto, que existen diversas formas de líneas cronológicas, de un año, una vida, una período, una etapa con pocos o miles de años. Además de eso, se pueden realizar por temas, como puede ser desde el punto de vista político, cultural o artístico.

Historieta

Para Barraza (2006) la historieta consiste en una narración gráfica que tiene lugar mediante imágenes secuenciales, esto es lo que constituye el argumento que posee el hilo conductor. Posee elementos propios como son los globos, viñetas y onomatopeyas, entre otros. Sin embargo, afirma Barraza que “dentro de la Didáctica de la Historia su uso está mal enfocado, porque muchas veces hemos visto que la historieta es un mero recurso decorativo en guías de aprendizaje” (p. 74). La historieta con su desarrollo se ha ido adueñando de determinadas imágenes, conceptos e ideas, con estos se presenta el mensaje, que además puede estar colmado de connotaciones ajenas al lector. Según Barraza (2006) la historieta posee tres funciones principales: comunicadora, crítica y didáctica.

Noticiario histórico

Según García (2013) el noticiario histórico resulta un recurso excelente en el aprendizaje de la Historia, porque los periódicos son un recurso de comunicación para las masas que tiene como principal ocupación la de transferir información conducida de otras más como la de convencer, suscitar, crear opinión, instruir y recrear a las masas que la leen. Por ello, trabajar con los estudiantes esta fuente literal en clase es fundamental para que entiendan características del hecho histórico, así como información de espacio y tiempo. Además, según de la forma en que este recurso es abordado, se puede extraer toda la información posible del hecho histórico, que esta ofrece.

Historia

Para Bassi y Hernández (2015), la Historia es una disciplina intelectual que estudia al ser humano como individuo social a través de metodologías científicas. Tienen una orientación concreta hacia el ser humano como integrante de la sociedad y sobre los conjuntos y las sociedades que forma. Su trascendencia es tal, que permiten hacer pronósticos en cuanto a determinados procederes o tendencias sociales incluyendo recursos matemáticos y estadísticas.

Es así como la Historia ayuda a las personas a conocer su realidad, apreciando correctamente los acontecimientos y, sobre todo a los hechos y procesos históricos, que inciden en la realidad local, regional y mundial. De esta forma, se comprende de mejor manera el presente de su entorno, nace así una conciencia social sobre esos problemas, que con los estudios históricos, el individuo se compromete a buscar la solución correcta de los mismos, utilizando su pensamiento crítico, sin dejar de lado sus valores éticos y morales.

Esta área de las ciencias es tan importante como cualquier otra del área del conocimiento, ya que en el mundo contemporáneo existe una generación de nativos digitales donde la información es adquirida cada vez más rápida, pero no necesariamente adquieren el conocimiento, ya que al tenerla de forma rápida y fácil, no se utiliza correctamente y las personas sucumben ante la información falsa, pseudociencia que, gracias a las redes sociales divulgan noticias ficticias, sin importar su procedencia, ya que con el surgimiento de la aldea global y, con las demandas de este mundo cada vez más globalizado los seres humanos cada vez pierden su condición de seres psicosociales y, pasan a ser seres de redes.

Enseñanza y aprendizaje de la historia

Las investigaciones del psicólogo y epistemólogo suizo Piaget (1983), citado en Durán (2017) forman un notable aporte para exponer cómo se origina el conocimiento, en general, y el científico en específico; porque señala el principio de una idea constructivista del aprendizaje que se concibe como un proceso de edificación interna, activo e individual por el alumno. El mismo supone la adquisición continua de estructuras intelectuales cada vez más complicadas; que se van logrando evolutivamente, en continuas etapas, distinguidos por un determinado horizonte de desarrollo cognoscitivo. Indubitablemente, las ideas piagetianas forman una hipótesis psicológica y epistemológica global que, al considerar el aprendizaje como una construcción íntima, individual y activa, involucra las estructuras mentales del aprendiz. Reflexión de las doctrinas conductistas para aprender, solo con reproducir o presentar la información o estímulo.

Las Ciencias Sociales han contribuido a explicar el comportamiento del ser humano en sociedad, gracias a su estudio, investigación y explicación ha sido posible conocer y entender que los seres humanos son seres sociales, y lo único que lo diferencia son las costumbres, tradiciones y la forma de interpretar el mundo. Son ciencias intelectuales que tratan al ser humano como ser social a través de métodos científicos. Tienen un enfoque particular hacia el ser humano como integrante de la sociedad y sobre los conjuntos y las sociedades que la conforman.

¿Cómo se construye el conocimiento en los estudios históricos y sociales? Se edifica, diferenciando la realidad de la construcción intelectual del conocimiento, y así relativizar las temáticas de las narraciones históricas que son resultado de lo subjetivo e intereses sociales, lo cual, se disminuye a través de la investigación, la confrontación ética y técnicas de diverso origen. Además, el uso de recursos teóricos y conceptuales, se contraponen de la evidencia empírica con la teoría y la realidad, así como la excepción de la manipulación, unido el engaño y la no justificación absoluta de la verdad; todo lo anterior sobre la base de legitimación de una comunidad científica que se constituye en el árbitro de una verdad científica siempre es susceptible al perfeccionamiento (Martinelli, 2015)

Estas razones dan respuesta a la pregunta: ¿De qué tratan los Estudios Históricos?

Es el estudio de los procesos de producción y reproducción social, desde los más básicos y precisos, como elaboración de herramientas, hasta los más complejos y abstractos, como producción de representaciones cognitivas, valorativas e ideológicas como la ciencia, estética, ética, religiones, derecho y otros.

Así, aborda todos aquellos aspectos que constituyen los saberes, que están dentro de la conformación de la identidad humana, en los propósitos sociales, solidarios e innovadores, del conjunto de elementos simbólicos y materiales relacionados a la naturaleza, sus formas de conciencia social en la sociedad, en espacios temporales y de ubicación especificados, donde la actividad principal que impulse el origen, desarrollo y avances de la humanidad, están basados en el trabajo humano, que se considera como fundamental para la supervivencia, debe ser el centro del análisis histórico. (Martinelli, 2015).

¿Cómo se enseña y aprende la Historia? tomando en cuenta las razones didácticas y psicopedagógicas, que están de acuerdo a las necesidades, complejidad y escala de los niveles elemental, medio y superior, en relación con las etapas de desarrollo cognitivo de los distintos grupos estudiantiles, con sus condiciones y necesidades específicas de aprendizaje. Así los métodos y exposición son mucho más narrativos, sin dejar de lado, la dosificación, progresividad, abstracción conceptual, la interdisciplinariedad, el estudio de procesos históricos, la multicausalidad, el protagonismo de los actores colectivos más que de los individuales. Según Martinelli (2015) “esta resulta de una visión holística que progresivamente va desarrollando en el estudiante la capacidad para analizar y comprender los fenómenos histórico-sociales desde todas las perspectivas posibles y pertinentes”.

Cabe notar lo relevante de aplicar rúbricas referentes a los progresos en destrezas argumentativas, que se constituyen en el punto de partida de los estudiantes, para su

respectivo seguimiento formativo. Ella afirma, que la persona que enseña argumentando pudiera preguntarse el objetivo de su argumentación, es decir cómo está relacionada con su idea de educación. Esto nos lleva a preguntar de qué manera en su labor docente aplica los principios de acción educativa como el diálogo cultural, el acompañamiento novedoso y motivador. En ese sentido, para Kuhn et al. (2016) “resulta pertinente por una parte indagar respecto a la pasión con la que el profesor se apropia de su disciplina y les da la bienvenida a sus alumnos a ese pedazo de la realidad teniendo en cuenta sus individualidades”. Por otro lado, Kuhn et al. (2016) invita a los docentes hacer trabajo en equipo junto con sus compañeros, porque el educador es un ser humano que se entrega a la comunidad educativa, compartiendo su forma de enseñanza y aplicando diversas actividades para desarrollar la argumentación dentro del aula, en un ambiente donde se puede implementar diversas estrategias para enseñar.

Aprendizaje significativo de la historia

En el estudio del aprendizaje significativo de Ausubel se plantea que el verdadero conocimiento puede brotar cuando los nuevos saberes tienen relación importante con los contenidos que se han adquirido. De ahí que el aprendizaje significativo es el resultado de conectar los aprendizajes nuevos con los anteriores, que el individuo los adquirió en diversas fuentes, permitiéndole comprender y tener un aprendizaje duradero.(Durán, 2017)

De esta manera el nuevo conocimiento se ajusta al conocimiento anterior y se compacta, reestructurada y fortalece con la nueva información, convirtiéndose en un aprendizaje completo y estable. (Durán, 2017)

Para Ausubel, citado en Durán (2017) el aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el que se establecen relaciones entre una información o conocimiento nuevo con la estructura cognitiva de la que se nutre ya sea de forma no arbitraria o no literal. Dicha relación no se lleva a cabo si se considera como un todo, sino que para ello se deben tener en cuenta los aspectos de relevancia presentes en esta; a los cuales se les denominan ideas de anclaje o subsumidores.

Pero cuando se habla de aprendizaje significativo, también se habla de producto Al atribuir significados basados en la información nueva, demostramos el resultado que se obtiene de la interacción entre los subsumidores significativos, precisos y claros que están presentes en lo cognitivo. Por tanto, esa información nueva, como consecuencia de esa interacción, se enriquecerá y modificará, lo que dará lugar nuevas ideas de anclaje, más explícitas y potentes que serán la base de aprendizajes posteriores

Por lo anteriormente expuesto podemos plantear que el aprendizaje significativo es aquel proceso generado en la mente del ser humano, una vez que se adquieren informaciones nuevas de forma no arbitraria, la cual requiere como condiciones fundamentales la predisposición para la aprensión por parte del estudiante y un material significativo. Este aprendizaje se caracteriza por tener tres interactuantes: el docente, el estudiante y los materiales educativos curriculares, donde quedan delimitadas las responsabilidades que le corresponden a cada uno.

No resulta factible hablar de procesos de enseñanza o procesos de aprendizaje de manera independiente, ambos ocurren al unísono, por lo que resulta vital entenderlos como un proceso único en donde ambos elementos que lo componen se retroalimentan e inciden por igual en la vida de los seres humanos. La enseñanza tiene lugar durante un periodo puntual de la vida de las personas. Para que ocurra es necesario el vínculo directo entre profesores y estudiantes. Por su parte el aprendizaje es un proceso donde docentes y estudiantes deben trabajar de manera activa para lograr el cumplimiento de varios objetivos cognitivos y conductuales, El aprendizaje persigue el desarrollo de un pensamiento que se caracterice por la creatividad y la criticidad.

Ahora bien, Castellanos (2017) define al proceso de enseñanza-aprendizaje como un proceso que se conforma entorno a un eje central y que se estructura por cuatro elementos: estudiantes, profesores, contenido y variables contextuales. Si se analizan estos elementos que estructura el proceso se puede comprobar cómo se articulan las distintas variables que funcionan en su interior:

- Estudiantes: Motivación, capacidades individuales, conocimientos anteriores, interés, disposición y estructura familiar y socioeconómica.
- Profesores: vínculo entre el alumno y el docente, elementos didácticos y cognoscitivos, actitud motivadora e innovadora, nivel de compromiso con todo el proceso.
- Contenido: Valor, aplicación en el terreno práctico
- Contexto: Espacio de la escuela y del aula en particular, entendimiento eficaz sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel escolar es altamente complejo, para que su desarrollo se realice de forma exitosa es importante que se fundan con vehemencia una serie de componentes, como los descritos anteriormente. El empleo de recursos digitales

enfocado al aprendizaje forma parte de una de las líneas metodológicas del e-learning o aprendizaje electrónico, por lo que es importante comprender de qué forma se articula el proceso de enseñanza-aprendizaje a raíz de esta nueva manera de impartir y adquirir conocimientos. La aparición de las Técnicas de la informática y la comunicación (TIC) en el entorno educativo según Cuba (2012) ha ampliado las posibilidades para transmitir y recibir conocimientos. Entre las principales ventajas que se pueden destacar se encuentran:

- La construcción de entornos virtuales de formación.
- Aportes a los sistemas de virtualidad en el salón de clases.
- Hacer más factible la comunicación educativa.

La articulación entre las TICs y el proceso de enseñanza aprendizaje ha posibilitado que surjan diversos espacios de formación mediante el e-learning, el que supone novedosas formas de asumir y plantear el proceso, a la vez que dinamiza y facilita la interacción bidireccional entre docentes y estudiantes. Las TICs permiten adaptar el contenido a impartir según las necesidades y requerimientos de los alumnos, hecho que aumenta la autonomía en el aprendizaje, pues los estudiantes eligen el lugar, la manera y el tiempo en el que van a estudiar. En e-learning, como aborda Campillo (2015), el aprendizaje se suscita de una manera más personalizada y supone la alternativa de experimentar nuevos métodos formativos, educativos y expresivos.

Multimedia en la enseñanza de la Historia

Son variadas las opciones que encontramos para implementar en la asignatura Ciencias Sociales el empleo de las herramientas digitales. Además de las imágenes, mapas u otros medios tradicionales con los que se suele trabajar, podemos optar por atractivas propuestas tecnológicas que posibilitan más la interacción. La utilidad de las herramientas digitales en Ciencias Sociales es plural. Permiten al profesor preparar las clases y posteriormente impartirla, pero, además, pueden ser utilizadas directamente por los propios estudiantes para que se ejerciten y construyan conocimientos significativos. Existen múltiples herramientas afín con los contenidos de esta materia, tales como: enciclopedias virtuales, atlas, repositorio de juegos interactivos, aplicaciones para crear líneas de tiempo, entre otras. (Manzano, 2020)

Específicamente en el área de la Historia son variadas las posibilidades que se tienen a disposición tal es el caso de Google Earth, como herramienta que permite desplazarse

alrededor del globo terráqueo desde una vista panorámica y enfocada desde la altura. Permite observar de forma cercana hermosos e interesantes paisajes naturales, accidentes geográficos, entre otras especificidades de corte histórico. Por otro lado, mi Atlas es un instrumento esencial para trabajar con mapas físicos. También se encuentra Atlas didáctico, esta es una web interactiva que posibilita la consulta de la cartografía mundial y ofrece características amplias de la tierra desde un punto de vista histórico. Mapmaker, es una aplicación que pertenece a National Geographic y cuenta con un mapa que permite personalizarlo y luego imprimirlo. Finalmente, GeaCron, es un atlas que permite observar en el mapa las transformaciones geopolíticas en el mundo a través de todos sus periodos históricos (Manzano, 2020). Implementar en la propia clase el empleo de estos recursos posibilitaría que los estudiantes estuviesen más motivados y el aprendizaje, además de ser más interactivo, también, de cierta forma, es más vivencial lo que favorecería la construcción autónoma de saberes.

Métodos para la enseñanza de la Historia

Método expositivo

Para Luna (2015): La comunicación de una determinada información de manera verbal, es el método expositivo, donde no intervienen estrategias adicionales o recursos, esta actividad restringe la oportunidad de ser en su totalidad acogida por los estudiantes. En el campo educativo se vuelve un limitante porque solo transmite conocimientos, pero no permite desarrollar habilidades en los estudiantes por la carencia comunicativa. (p. 26)

De acuerdo con Serón (2016), el método expositivo se trata de presentar de manera verbal una información determinada, lo cual se puede hacer con o sin el empleo de soportes auxiliares, tales como pizarra o audiovisuales. Esto implica que el docente debe transmitir sus conocimientos a los alumnos, quienes presentan en actitud pasiva, a menos que el profesor emplee la técnica de pregunta respuesta. Por tanto, el método expositivo no es más que la transmisión específica de información, para esto se utilizan los conocimientos sobre el tema de estudio. También involucra directamente el lenguaje oral como vehículo de comunicación entre maestros y estudiantes. Tiene como objetivo esencial construir un nuevo conocimiento para el estudiante.

Métodos interactivos

Alonso (2016) confirma que los métodos interactivos propician la intervención trascendental de los alumnos, con la provechosa pauta del maestro para lograr los objetivos de

los cursos, como el aprendizaje basado en problemas, en retos o en proyectos. Este posibilita planificar la enseñanza considerando las preferencias que sobre las prácticas de aprendizaje tengan los alumnos. También favorece el desarrollo de prácticas metacognitivas, que hasta la fecha han reportado excelentes resultados de aprendizaje. También indica Alonso (2016) que “si los alumnos participan preponderantemente con actividades cooperativas entre pares bajo la guía del profesor, el método es interactivo”. (p. 3)

Trabajo colaborativo

Usan los docentes para formar equipos con los alumnos para apuntalar en el aprendizaje de una forma proactiva. Los que apoyan este modo metodológico manifiestan que se produce una mejor concentración, a ello se suma la introyección de nuevos saber. La principal peculiaridad es la conformación de equipos de tres a seis alumnos, con una función específica, esto para alcanzar un apoyo y trabajo mancomunado.

Según Vygotsky, citado en Álvarez y Del Río (2006), el aprendizaje se basa en la interacción con otros individuos. Luego, la información pasa de manera individual a cada uno. Vygotsky (2006) confirma que el desarrollo cultural se reproduce dos veces: a nivel social y luego individual, es decir primero en medio de otras personas (interpsicológica) y luego dentro del niño (intrapsicológico). Esto aplica en la memoria lógica, la atención voluntaria y la formación de conceptos. Las funciones superiores tienen su origen como relaciones reales entre personas. Entonces el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje según la teoría sociocultural se basa en como influyen las creencias y actitudes culturales, junto con el entorno familiar, social y escolar.

Según Vygotsky, citado en Durán (2017) incluso de poseer los neonatos límites biológicos naturales en sus mentes, cada cultura les proporciona lo que él denominó herramientas de adaptación intelectual. Ello les permite con sus habilidades básicas llegar a una adaptación cultural de su medio donde se desenvuelven.

Aprendizaje basado en problemas

Es un proceso de aprendizaje cíclico que se va enriqueciendo por etapas cuando se van desencadenando una serie de preguntas que cada vez son más complejas. Aplicar esta metodología no significa una investigación de los alumnos, sino que dicha información les sea útil. Se han detectado cuatro grandes ventajas en el uso de esta metodología: primero el desarrollo del pensamiento crítico y competencias creativas, segunda la mejora de las

habilidades de resolución de problemas, tercera el aumento de la motivación del alumno, y cuarta la mejor capacidad de transferir conocimientos a nuevas situaciones.

Para (Fletcher, 2011), esta técnica didáctica revisa varios métodos de enseñanza que actualmente existen, para así poder determinar las mejores prácticas y producir ambientes de aprendizaje en el que se desarrollen y sobre todo fomenten la creatividad en los estudiantes. Los resultados que se observarán en los estudiantes se evidenciarán en la puesta en práctica durante sus actividades del pensamiento crítico, aportando soluciones innovadoras a problemas planteados. Cuando los estudiantes generan ideas, estas pueden ser ejemplificadas al detalle en un plan, cuyo éxito en la realidad es trasladarla al mundo real.

El ABP posee sus orígenes en el Aprendizaje Vivencial, cuyo principio fundamental es que el aprendizaje se da con una participación dinámica en experiencias libres para aprender, contrarias a las experiencias pasivas y estructuradas. Este tipo de aprendizaje vivencial ofrece a los alumnos enfrentar problemas descubiertos por ellos mismo, puede buscar alternativas de solución en su contexto y lo más importante la interacción de sus integrantes permite combinar experiencia cognición y comportamiento. (Akella, 2010).

El Aprendizaje basado en proyectos

Es otra de las metodologías utilizadas ya en los colegios, que a través de nuevas versiones permite a los estudiantes desarrollar actividades experimentales a través de proyectos que les permite llegar a la solución de problemas de su vida real, esto por medio de la adquisición de conocimientos y competencias.

Mapas históricos interactivos

Para Parellada (2017) los mapas históricos interactivos son recursos didácticos para la enseñanza de la historia dentro de las Ciencias Sociales, que permiten una visión espacio temporal, exponiendo un espacio geográfico de un hecho o proceso histórico, al representar lugares y acontecimientos que existieron en tiempos pasados, sobre la realidad de una sociedad o pueblos y poderlos relacionar con el presente, que además se pueden utilizar como recursos visuales con flechas, círculos de distinto tamaño, símbolos, iconos y otros , que actualmente se los puede implementar por medio de la tecnología, para apoyar la enseñanza de la historia.

Menciona Montes (2018) que actualmente, los mapas interactivos brindan la adquisición de la información espacial a través de los diferentes sentidos, pues a través de los recursos que emplean los sistemas multimedia, es posible “que la Cartografía utilice nuevos

paradigmas en su diseño, así como la creación de nuevas variables para la mejor comprensión del espacio geográfico” (p. 199)

Los mapas históricos interactivos son la representación cartográfica desarrollada en entornos virtuales, que por medio de la tecnología permiten realizar diversas actividades sobre él, dando la posibilidad al usuario de desplazarse, hacer zoom, activar o desactivar, información geográfica, histórica, social, cultural, económica, y religiosa según el contexto representado, como también constituye en una fuente de conocimiento y aprendizaje en plano educativo, según las capacidades que el método de desarrollo ofrezca.

Según el sitio web Educación 3.0 (2018) existen diversas herramientas, donde los docentes pueden crear mapas interactivos para sus clases, los plantean como una herramienta puntual para clases de Geografía e Historia o Ciencias Naturales. De esta forma, permiten visualizar datos e información que requiera de una localización específica. También indican que existen disponibles mapas ya elaborados, pero que lastimosamente no son adecuados para el contexto de los alumnos ni a la metodología que se está desarrollando en el aula de clase, por ello la importancia de crear mapas interactivos personalizados.

Mapas históricos

La autora Parellada (2017) expresa, son recursos didácticos para la enseñanza de la historia dentro de las Ciencias Sociales, que permiten una visión espacio temporal, exponiendo un espacio geográfico de un hecho o proceso histórico, al representar lugares y acontecimientos que existieron en tiempos pasados, sobre la realidad de una sociedad o pueblos y poderlos relacionar con el presente, que además se pueden utilizar como recursos visuales con flechas, círculos de distinto tamaño, símbolos, iconos y otros, que actualmente se los puede implementar por medio de la tecnología, para apoyar la enseñanza de la historia.

Mapa, documento de la cultura material escolar

La representación del espacio se realiza por medio del mapa, que según Amorós (2017) se puede definir como una representación gráfica en dos dimensiones de algunos aspectos de la superficie terrestre, seleccionados y reducidos a escala, y representan dicha superficie. Los mapas son, por tanto, el resultado de un proceso de selección y esquematización gráfica de la información y de las ideas espaciales, y se rige por unas convenciones establecidas.

El mapa es una representación del ser humano de la realidad que conoce y reconoce a su alrededor trasladado a un material físico. Sin embargo, esto está condicionada a factores de cultura, ideología, de la persona que elabora los mapas, por lo que puede ser cambiante en el

tiempo. Además, este sistema de simbolismo gráfico está orientado al estudio de la geografía y su interpretación debe ser aprendido por los estudiantes como habilidades y destrezas cartográficas.

Trepat (2000) dice: “Debemos enseñar a nuestros alumnos el lenguaje cartográfico con el objetivo de que sepan leer y confeccionar mapas. La cartografía es una disciplina que aplica el lenguaje gráfico a la representación espacial” (p.34). Los mapas y planos permiten aportar a las otras disciplinas en su afán de explicar sus contenidos, como es el caso de Historia, Biología, Botánica, Antropología.

Para utilizar como elementos didácticos los mapas y planos debemos partir de hacer conocer representaciones de espacios cercanos al contexto de los estudiantes y luego paulatinamente ir a lo regional y finalmente a los sitios más lejanos o intercontinentales, como manifiesta Amorós (2017) destacamos cuatro finalidades del uso de mapas con usos didácticos que son los siguientes:

- Localización de lugares: fija la situación y posición en relación con unas coordenadas geográficas.
- Elaborar itinerarios: nos permite trazar rutas de un lugar a otro.
- Describe los elementos de un área geográfica y como se distribuyen estos.
- Permite recopilar información y exponerla.

Mapa como recurso didáctico

Al emplear los mapas en programas virtuales se vuelven un recurso didáctico, por que contienen características útiles para identificar a una sociedad definida de acuerdo al tiempo y espacio, ampliando la visión del entorno no solo geográfica sino histórica y establecer análisis relacionando el pasado con la realidad presente.

Los símbolos representados en los planos son un sistema gráfico que muestra la realidad, interpretarlos y entenderlos es lo que hace de los mapas un sistema útil de enseñanza. Ha medida que la sociedad ha desarrollado las formas de enseñanza también han cambiado. La cartografía digital ha marcado innovación didáctica al proporcionar un sistema interactivo y visual que permite conocer el ambiente de forma rápida y educativa. (Guanoluisa,2020, p.40)

Historia de la cartografía y pensamiento histórico

Para enfocarnos esencialmente, en la historia de la cartografía como la representación de la tierra, según (Geomarketing, 2018) en la antigua Grecia comienza la cartografía a escala,

pues Anaximandro quería proyectar los territorios gracias a los datos que proporcionaban los viajeros. Posteriormente, se debe mencionar como un importante hito, la introducción de meridianos, en este caso el mapamundi de Eratóstenes fragmenta la tierra en demarcaciones rectangulares. Por otro lado, según indica (Geomarketing, 2018) el primero en establecer las latitudes y longitudes es Ptolomeo en su *Geographia*, por lo que instaura las bases de la cartografía.

Con el paso del tiempo, se llega a otro momento histórico para la cartografía, que según (Geomarketing, 2018) es la primera representación inequívoca de América, de Juan de la Cosa. Aquí se incorpora por primera vez el Océano Pacífico, América del Norte y América del Sur como continentes independientes. Posteriormente, en el año de 1527 el rey de España dispone, al portugués Diego Ribeiro trazar el primer mapa con consideraciones científicas, siguiendo las latitudes de manera perfecta.

Sin embargo, para Varela (2017) es el siglo XVI quien marca uno de los más importantes momentos de la historia y la cartografía, porque Abraham Ortelius publica su “*Theatrum Orbis Terrarum*”. Este consistía en un resumen del desarrollo cartográfico, por lo que se establece como el primer atlas de la historia. Posteriormente, indica (Geomarketing, 2018) que los siglos XX y XXI, con la aparición de los satélites y los sistemas de información geográfica (GIS), así como gracias a la evolución de la fotografía aérea; tienen lugar representaciones de la Tierra con total exactitud.

Para ir concluyendo este tema, para el año 2005, Google lanza su software Google Earth, que permite visualizar la Tierra en tres dimensiones, todo esto en un computador de cualquier tipo (Mesa, 2020). Actualmente, se puede decir que hemos dado pasos agigantados dentro de la cartografía, incluyendo como una cuarta dimensión al tiempo, pues según (Geomarketing, 2018), la plataforma de Planet.com está camino a proveer un servicio de visualización de espacio y tiempo.

Mapas Interactivos

Según (Educación 3.0, 2018) los más interactivos son la representación cartográfica desarrollada en entornos virtuales, que por medio de la tecnología permiten realizar diversas actividades sobre él, dando la posibilidad al usuario de desplazarse, hacer zoom, activar o desactivar, información geográfica, histórica, social, cultural, económica, y religiosa según el contexto representado, como también constituye en una fuente de conocimiento y aprendizaje en plano educativo, según las capacidades que el método de desarrollo ofrezca.

Según el sitio web Educación 3.0 (2018) existen diversas herramientas, donde los docentes pueden crear mapas interactivos para sus clases, los plantean como una herramienta puntual para clases de Geografía e Historia o Ciencias Naturales. De esta forma, permiten visualizar datos e información que requiera de una localización específica. También indican que existen disponibles en las webs mapas ya elaborados, pero que lastimosamente no son adecuados para el contexto de los alumnos ni a la metodología que se está desarrollando en el aula de clase, por ello la importancia de crear mapas interactivos personalizados.

Para esto Educación 3.0 (2018) sugiere como un instrumento importante a Mapme, ya que cuenta con diversas opciones de personalización para adaptar el mapa a las necesidades del aula. Además, permite seleccionar tipos de atlas, elegir los iconos, dibujar en él, para subrayar el contenido y originar un orden de lectura más comprensible. También hace posible elaborar contenidos en fotos, vídeos, tours en 3D y texto añadido para fortalecer la información en una estación del mapa.

Por otro lado, se encuentra Map in seconds, esta es una página web que tiene una tabla donde se dispone de datos los mismos que pueden ser expuestos de manera correcta en el mapa. Introducidos los datos, a través de colores se puede diferenciar y dar un realce a la información. Indica Educación 3.0 (2018): “el mapa creado se puede descargar, apoyado por una leyenda, en forma de diapositiva de presentación o de imagen en formato png” (p.1). Finalmente, se debe destacar que es una gran alternativa para descubrir los datos recogidos en el mapa de manera interactiva.

Además, se plantea el uso de MapHub, como una plataforma que dispone de 20 mapas base con los que trabajar. Indica Educación 3.0 (2018) es posible ubicar etiquetas, líneas, puntos de localización y demás contenido en el proyecto y dirigir a los alumnos a sitios interesantes. Incluso esta herramienta ha sido anunciada como un recurso que a futuro se podrá interactuar de manera colaborativa.

Por último, plantea Educación 3.0 (2018) el uso de Click2Map, ya que su principal ventaja es que no requiere de ningún tipo de instalación porque se puede generar y editar el mapa online. También al crear una cuenta con usuario gratuita, en ella se podrá guardar los trabajos realizados, modificados, así a través de un listado usted podrá recuperarlos o borrarlos.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

El enfoque cuantitativo según Hernández et al. (2014) tiene como principales características: los planteamientos acotados, la medición de fenómenos, el empleo de la estadística y, generalmente, el uso de prueba de hipótesis y teoría. También indican Hernández et al. (2014) que se describe el proceso como deductivo, secuencial, probatorio y que realiza un análisis de la realidad objetiva. Entre las principales ventajas de la metodología cuantitativa se encuentran: la generalización de resultados, el control sobre los fenómenos, el alto nivel de precisión además posibilita la réplica y, por último, es posible realizar una predicción.

Es por esto, que el presente estudio se adscribe al enfoque cuantitativo porque persigue comprender el contexto del entorno digital para contribuir en la importancia del PEA (Proceso enseñanza aprendizaje) de mapas históricos mediante fuentes bibliográficas físicas y digitales; para posteriormente implementar estrategias didácticas que transforme la realidad encontrada. Dicho de otra manera, los datos cuantitativos permiten justificar las conclusiones a las que arribe la investigación.

Modalidad de Investigación

Entre las principales modalidades de la investigación se encuentra en primer lugar: investigación documental- bibliográfica y la de Campo. En este caso, se debe definir que para (Centro de Educación Abierta, 2008) la investigación de campo o directa es la que “se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio” (p. 3). En el caso de la investigación documental, esta indica (Centro de Educación Abierta, 2008) que se realiza a través de la consulta de documentos, tales como libros, revistas, periódicos y memorias” (p.3)

De esta forma, la presente investigación se nutre de todos los datos documentales y bibliográficos para tener referentes teóricos con respecto a los recursos didácticos, los mapas interactivos, la enseñanza de la historia y los entornos digitales. Así como, utiliza la investigación de campo para efectuar el estudio en el tiempo actual, enfocado a la situación de la pandemia por el Covid-19 y los efectos que esta tiene en la educación bajo modalidad

virtual. En el caso de los instrumentos, se realizan y aplican basados precisamente en la investigación de campo.

Tipo de Investigación

Investigación Descriptiva

Por otro lado, se debe definir que el tipo de investigación es descriptiva, como indica (Centro de Educación Abierta, 2008) “los estudios descriptivos buscan desarrollar una imagen o fiel representación (descripción) del fenómeno estudiado a partir de sus características” (p. 4). Es decir, que el verbo describir resulta ser sinónimo de medir, pues se evalúan las variables con el propósito de identificar sus características basándose en el análisis. Por otra parte, señalan Hernández et al. (2014) que las investigaciones descriptivas buscan recolectar información de forma independiente sobre las variables en cuestión. Este es el caso, de la presente investigación, ya que se pretende diagnosticar el uso de mapas históricos interactivos en entornos digitales con los estudiantes mediante las técnicas de recolección de datos.

Descripción de la muestra y contexto de la investigación

En la presente investigación se trabaja con estudiantes de Primer Año de Bachillerato (BGU) y (Técnico) de la Institución Educativa José de la Cuadra, estos jóvenes están comprendidos entre 15 a 16 años de edad. En este caso, se selecciona una muestra del total de la población, con una cantidad de 37 estudiantes de ambos géneros. Este colegio tiene como código AMIE, el 17H00624, su ubicación es en la zona urbana, específicamente en la calle Antonio Rodríguez s121 av. teniente Hugo Ortiz, en la provincia de Pichincha, Cantón Quito, parroquia San Bartolo. Presenta un tipo de educación regular, ofrece los niveles escolares de EGB y Bachillerato, su tipo de sostenimiento es fiscal, además se ajusta al régimen escolar sierra. Normalmente, tiene su modalidad presencial, exceptuando los momentos actuales debido a la pandemia de COVID-19. También posee dos jornadas matutina y vespertina.

Tabla 1 *Población Institución Educativa “José de la Cuadra”*

Informantes	Número	Perfil
Estudiantes	37	Bachillerato
Total	37	

Nota. Datos tomados en la Institución Educativa José de la Cuadra

Población y muestra

En el caso de esta investigación, como se manifestó con anterioridad, la población es de 37 estudiantes, al ser un número pequeño, se debe tomar su totalidad; es decir que no se realiza el cálculo de la muestra. Como indican Pineda et al. (2013) cuando la población es pequeña se debe tomar completamente, “para no tener menos de 30 casos, que es lo mínimo recomendado para no caer en la categoría de muestra pequeña” (p. 25).

Proceso de recolección de datos

El proceso de recolección de datos se realiza con el propósito de indagar y demostrar los objetivos de la presente investigación. Para ello se emplean diversas técnicas e instrumentos que posibilitan la recogida de datos para luego poderlos analizar e interpretar. A continuación, se describirán la técnica, el instrumento, la validez y confiabilidad de los datos.

Para llevar a cabo el proceso de recolección de datos, se realiza la elaboración de un cuestionario que presenta como objetivo indagar en el uso de mapas interactivos y otras herramientas digitales para la enseñanza de la Historia. Este se aplica a los 37 estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa José de la Cuadra, a través del Google Forms, para evitar el contacto, es decir vía online. La encuesta es validada con el alfa de Cronbach, lo cual le da fiabilidad al instrumento. Luego de esto, tiene lugar la etapa del procesamiento de los resultados donde a través de un análisis cuantitativo, se expresan los resultados en gráficas y tablas, para posteriormente tener su interpretación.

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tabla 2 *Variable Independiente: Entornos digitales*

Conceptualización	Dimensión	Indicador	Ítems básicos	Técnica	Instrumento
Entornos digitales: Es un espacio virtual donde se puede utilizar plataformas y herramientas tecnológicas que pueden ser implementadas en la enseñanza aprendizaje para la comunicación e información, permitiendo al docente y educando el desarrollo de diversas actividades interactivas de aprendizaje .	Espacio virtual	Entorno digital Tecnología Internet	1- ¿Los docentes en sus planificaciones usan entornos digitales (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje? 2 ¿En sus horas de clase los docentes motivan al uso de los recursos digitales?	Encuesta	Cuestionario
	Enseñanza Aprendizaje	Proceso Recursos Didáctica	3- ¿Le gustaría que los docentes en sus horas de clase utilicen entornos digitales (TIC) en los momentos que imparten sus clases? 5- ¿Evalúan los docentes en sus horas de clase los temas tratados, utilizando actividades con recursos digitales TIC?		
	Actividades interactivas	Trabajo colaborativo Actividades individuales	4- ¿Los docentes en sus horas de clase realizan trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)?		

Nota: Análisis de la operacionalización de la variable entornos digitales

.Variable Dependiente: Mapas históricos interactivos

Conceptualización	Dimensión	Indicador	Ítems básicos	Técnica	Instrumento
Mapas históricos Interactivos: Es una representación geográfica actual de aquellos lugares, fenómenos o hechos, utilizado como recurso didáctico digital para recrear aspectos políticos, económicos, sociales y culturales que permiten interpretar la historia de una civilización en un área geográfica, que existió en el pasado	Representación Geográfica	Forma Material Tamaño	6- ¿Utilizan los docentes mapas históricos interactivos para enseñar historia? 7- ¿Le gustaría que los docentes apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos? 8- ¿Considera usted que mejoraría la enseñanza de historia, si usan las herramientas TIC en mapas históricos interactivos? 9- ¿Considera usted importante la utilización de entornos digitales interactivos en las temáticas de historia? 10- ¿Considera necesario que se aplique una propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula?	Encuesta	Cuestionario
	Recurso didáctico digital	Video Láminas Audios			
	Interpretación histórica	Análisis Imágenes Análisis Texto Análisis Lectura			

Nota: Análisis de la operacionalización de la variable mapas históricos interactivos

Método de investigación

El método que se emplea en la investigación es el deductivo pues se parte de lo general a lo particular, es decir se analiza el uso de mapas históricos interactivos en los estudiantes para medir el nivel de conocimiento sobre la ubicación geográfica y acontecimientos históricos, para ubicarlo dentro de la institución educativa José de la Cuadra. Finalmente, se arribará a conclusiones a partir de las premisas que se fueron analizando a lo largo del estudio.

Técnicas e instrumentos de investigación

Encuesta

Según López y Fachelli (2015) la encuesta se considera “una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida” (p.8) Es por esto, que en esta investigación se empleó la técnica de la encuesta para obtener datos de los estudiantes, referentes al tema de estudio. De esta forma, la investigación posee características del enfoque cuantitativo. Para el desarrollo del pretest se utiliza como técnica la encuesta, misma que se aplica empleando el cuestionario Google Forms. Esta se compone de 10 preguntas, que se evalúan según la frecuencia Siempre, A veces y Nunca. (Ver Anexo 2).

Tabla 3 *Técnica e Instrumentos de Investigación.*

Técnica	Instrumento	¿A quién va dirigido?
Encuesta	Cuestionario	Estudiantes

Nota. Se identifica la técnica e instrumento utilizado en la investigación

Validez y Confiabilidad

Validez

El proceso de comprobar la validez y confiabilidad de los instrumentos planteados para la presente investigación se configura a partir de la operacionalización de las variables. En ella, se definen primeramente las dimensiones con su respectivo fundamento teórico, y así se elaboran los diferentes ítems enfocados a los diversos sujetos que integran la muestra. Por otro lado, el proceso de la verificación se lleva a cabo con la consultoría de expertos (Ver

Anexo 3), específicamente con la asesoría del tutor de tesis. Por tanto, luego de que son creados los instrumentos, estos se someten a la verificación de validez de la encuesta, con dos validadores, quienes luego de hacer la revisión al documento lo aprueban y no realizan observaciones, considerando un instrumento aceptable para aplicarlo como se puede observar en la siguiente tabla. Finalmente, se deben realizar reajustes relacionados con la redacción y el contenido del instrumento. Una vez que se pasa todo este proceso de pruebas, se puede aplicar el instrumento.

Tabla 4 Validez del Instrumento.

Validador	Especialidad	Institución	Observaciones
Validador1	Informática	Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino	Sin observaciones
Validador2	Pedagogía	Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino	Sin Observaciones

Nota. Validación de profesionales educativos.

Fuente. Docentes de la Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino.

Confiabilidad

Según García, González y Jornet (2010) es “El coeficiente Alfa de Cronbach es un modelo de consistencia interna, basado en el promedio de las correlaciones entre ítems” (parra.1). Una de las ventajas es evaluar si ha existido una mejoría o de esta medida se encuentra la posibilidad de evaluar cuanto mejoro o empeoró, la fiabilidad de la prueba al introducir a un determinado ítem. (García, González y Jornet, 2010, párr.1).

Por ello se determina la confiabilidad realizarla con el Alfa de Cronbach, para ser aplicado al instrumento de la encuesta, para obtener resultados consistentes que respalden la investigación realizada al grupo de estudiantes de primero bachillerato ciencias y Técnico, que se determinó con una muestra de 37 estudiantes. Porque permitirá tomar todos los reactivos de la prueba y poderlos correlacionarlos entre todos, es decir correlaciones entre cada reactivo y el total de la escala, porque este método presenta varios beneficios como:

- 1-Su utilización no está limitada por el número de aplicaciones.
- 2-El estadígrafo ya está estandarizado va de 0 a 1, facilitando la interpretación.

A continuación, se muestra la tabla con el cálculo del alfa de Cronbach, que otorga confiabilidad a los instrumentos:

Tabla 5 *Nivel de Respuestas obtenidas de los Estudiantes Encuestados*

ENCUESTADOS	TEST										SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
E1	3	1	1	2	3	3	1	1	1	1	17
E2	3	3	2	3	2	2	1	1	1	1	19
E3	2	3	1	3	3	3	1	1	2	1	20
E4	3	3	1	3	3	3	2	1	1	1	21
E5	2	2	1	1	2	2	1	3	1	1	16
E6	3	1	1	3	3	3	2	1	2	1	20
E7	3	3	1	2	3	1	1	3	1	1	19
E8	3	2	2	3	1	3	2	1	1	1	19
E9	3	3	1	1	3	3	3	2	1	1	21
E10	3	3	2	3	3	3	1	3	2	1	24
E11	3	3	1	2	3	3	1	3	1	1	21
E12	2	2	2	3	1	3	1	1	2	2	19
E13	3	2	1	3	3	2	3	3	3	1	24
E14	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	24
E15	3	1	1	1	2	2	3	1	1	1	16
E16	2	2	1	3	3	3	1	2	1	3	21
E17	3	3	2	2	3	2	3	1	1	1	21
E18	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	27
E19	3	2	3	3	3	2	1	3	2	3	25
E20	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	25
E21	3	2	2	3	3	3	1	2	1	2	22
E22	3	3	1	2	3	2	2	3	1	3	23
E23	2	2	1	2	2	3	3	1	2	2	20
E24	3	3	2	3	3	3	3	3	1	2	26
E25	3	3	2	2	3	2	3	3	1	3	25
E26	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	27
E27	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
E28	2	2	1	2	2	3	3	1	3	1	20
E29	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	28
E30	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	26
E31	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	27
E32	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	25
E33	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	26
E34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
E35	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	26
E36	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28
E37	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	28

Nota: Tabulación de las respuestas de los estudiantes encuestados.

Fuente: Aplicación del método de Alfa de Cronbach.

Índice de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{K \cdot S_T^2} \right]$$

K: El número de ítems	10
SSi²: Sumatoria de Varianzas de los Ítems	5.556
S_T²: Varianza de la suma de los Ítems	13.988
a : Coeficiente de Alfa de Cronbach	0.670

Esta encuesta realizada fue sometida al sistema del Alfa de Cronbach, ubicándose según los datos en el rango de **MUY CONFIABLE** al obtener un **0,670** de coeficiente, determinando que procede el objeto de estudio de la investigación. (Ver rangos anexo 4)

Análisis de los resultados

Luego de realizar la encuesta de diagnóstico a los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado y TÉCNICO paralelos “A” de la Institución Educativa “José de la Cuadra” y la tabulación respectiva (Ver anexo 5), se obtuvieron los siguientes resultados para su respectivo análisis.

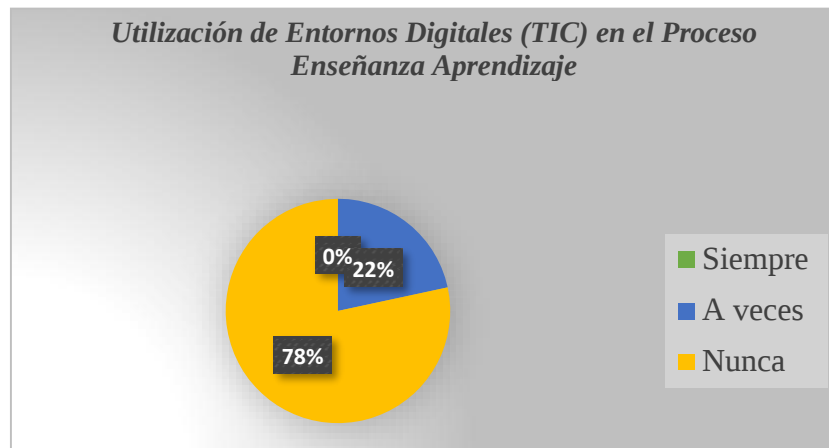
Pregunta 1 ¿Los docentes en sus planificaciones usan entornos digitales (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Tabla 6 Utilización de Entornos Digitales (TIC) en el Proceso Enseñanza Aprendizaje

<u>Alternativas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Siempre	0	0
A veces	8	22
Nunca	29	78
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 5 Utilización de Entornos Digitales (TIC) en el Proceso Enseñanza Aprendizaje



Nota: La figura muestra las cifras en la utilización de entornos digitales (TIC)

Fuente: Encuesta de los estudiantes.

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 78% menciona que Nunca se utilizan los Entornos Digitales (TIC) en el proceso enseñanza aprendizaje, el 22% indica que a Veces se utiliza los Entornos Digitales (TIC) en el proceso enseñanza aprendizaje.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes califican que nunca se utilizan los Entornos Digitales (TIC) en el proceso enseñanza aprendizaje, Esto permite deducir que existe la necesidad de implementar los entornos digitales (TIC) en los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula e incorporarlos en las planificaciones de los docentes como medios de apoyo, en las estrategias metodológicas para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes, acorde con el mundo tecnológico en que estamos inmersos en la actualidad, para que los educandos los utilicen en sus trabajos de investigación y exposición y desarrollen sus habilidades con la aplicación de tecnología.

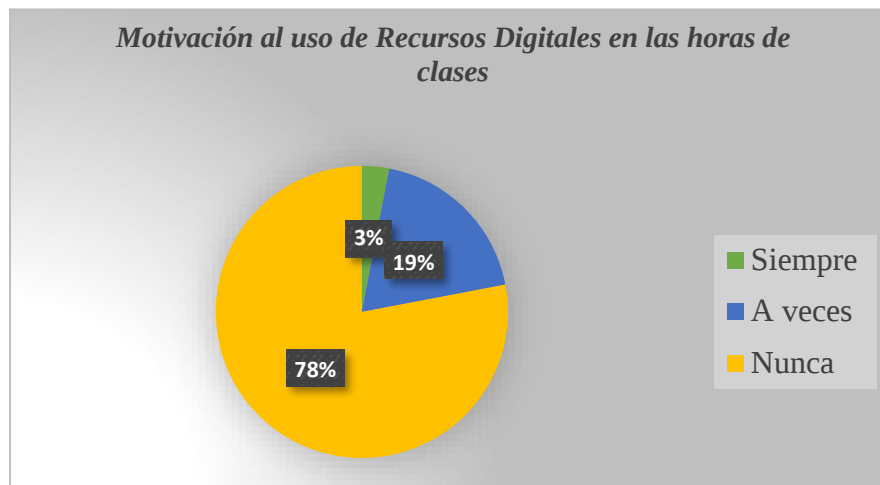
2. ¿En sus horas de clase los docentes motivan al uso de los recursos digitales?

Tabla 7 *Motivación al uso de Recursos Digitales en las horas de clase.*

<u>Alternativas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Siempre	3	38
A veces	9	19
Nunca	25	78
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador. *Fuente:* Encuesta de los estudiantes

Figura 6 Motivación al uso de Recursos Digitales en las horas de clase



Nota: La figura muestra las cifras de motivación al uso de Recursos Digitales en las horas de clase. Fuente; Encuesta de los estudiantes

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 78% menciona que Nunca se motiva el uso de Recursos Digitales en las horas de clase, el 19% indica que A Veces se motiva el uso de recursos digitales en las horas de clase y el 3% considera que Siempre.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes califican que Nunca los docentes motivan el uso de recursos digitales en sus horas de clase, esto determina que es necesario que se motive a los estudiantes al empleo de recursos digitales, mediante la implementación de actividades interactivas con herramientas digitales, dentro y fuera del aula empleando recursos tecnológicos en plataformas virtuales de manera sincrónica y asincrónica, para lograr un aprendizaje fuera del espacio tradicional del aula de clases y generar espacios virtuales para refuerzos académicos.

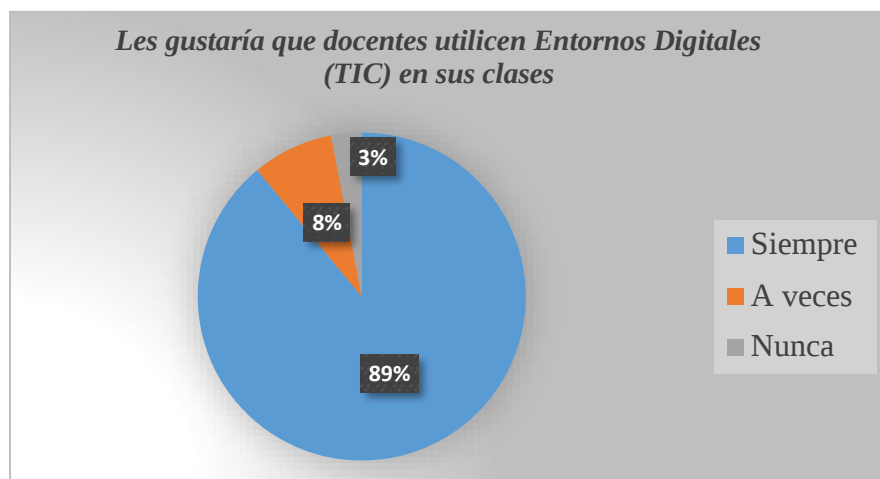
3. ¿Le gustaría que los docentes en sus horas de clase utilicen entornos digitales (TIC) en los momentos que imparten sus clases?

Tabla 8 *Les gustaría que docentes utilicen Entornos Digitales (TIC) en sus clases.*

<u>Alternativas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Siempre	33	89
A veces	3	8
Nunca	1	3
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 7 Les gustaría que docentes utilicen Entornos Digitales (TIC) en sus clases.



Nota: La figura muestra las cifras que les gustaría que docentes utilicen Entornos Digitales (TIC) en sus clases. Fuente: Encuesta de los estudiantes

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 89% menciona que Siempre les gustaría utilicen Entornos Digitales (TIC) en los momentos que imparten sus clases, el 8 % indica que A Veces les gustaría que utilicen Entornos Digitales (TIC) en los momentos que imparten sus clases, y el 3% considera que Nunca.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes califican que siempre les gustaría que los docentes utilicen Entornos Digitales (TIC) en sus clases. Por lo tanto, la aplicación de los entornos digitales es considerado para los estudiantes indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la actualidad es una oportunidad para reorientar y desarrollar un aprendizaje innovador con los estudiantes y con los maestros es introducirse al mundo tecnológico, para emplear los recursos digitales como medio de apoyo y conectar de manera impactante la información, que determinará que los jóvenes se vuelvan cuestionadores y reflexivos de la realidad de los hechos del pasado y actuales.

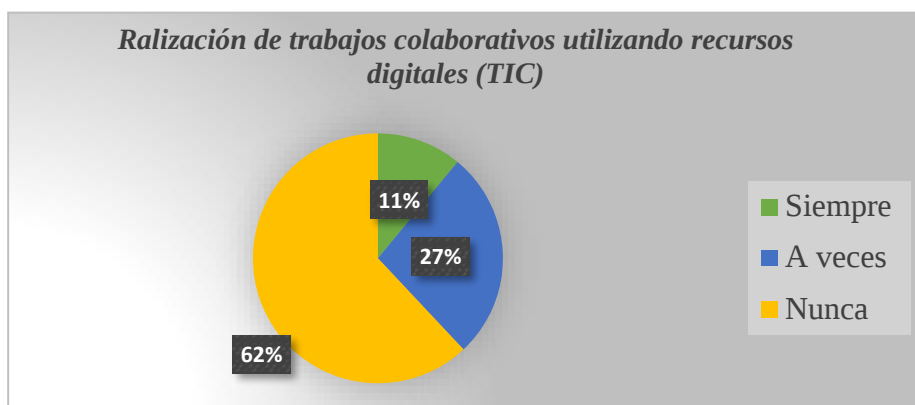
4. ¿Los docentes en sus horas de clase realizan trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)?

Tabla 9 Realización de trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)

<u>Alternativas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Siempre	4	11
A veces	10	27
Nunca	23	62
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 8 Realización de trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)



Nota: La figura muestra las cifras de realización de trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC). Fuente: Encuesta de los estudiantes.

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 62 % menciona que Nunca realizan trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC), el 27 % indica que A Veces realizan trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC), y el 11% considera que Siempre.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes califican que nunca los docentes realizan trabajos colaborativos en sus clases utilizando recursos digitales (TIC). Entonces es necesario fomentar el aprendizaje colaborativo, mediante la interacción de los estudiantes entre sí y con el docente, con actividades que incluyan recursos digitales dentro y fuera del aula, para que se relacionen, intercambien ideas, se fortalezcan aprendizajes con la revisión de fuentes bibliográficas escritas, visuales y audios, para que desarrollen reflexiones argumentativas y no sea el docente el único difusor del conocimiento, sino que se convierta en el facilitador de los procesos de enseñanza aprendizaje.

5. ¿Evalúan los docentes en sus horas de clase los temas tratados, utilizando actividades con recursos digitales TIC?

Tabla 10 Evaluación de los docentes de los temas tratados en clase utilizando recursos digitales TIC

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	5
A veces	9	24
Nunca	26	71
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 9 Evaluación de los docentes de los temas tratados en clase utilizando recursos digitales TIC



Nota: La figura muestra las cifras de la evaluación de los docentes de los temas tratados en clase utilizando recursos digitales TIC. Fuente: Encuesta de los estudiantes.

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 71% menciona que Nunca se evalúan los temas tratados en clase utilizando actividades con recursos digitales TIC, el 24% indica que A Veces se evalúan los temas tratados en clase utilizando actividades con recursos digitales TIC el 5% considera que Siempre.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes califican que Nunca los docentes evalúan los temas tratados en clase utilizando los recursos digitales (TIC), lo que permite establecer que los docentes deben buscar estrategias y actividades de evaluación innovadoras, creativas y llamativas empleando recursos digitales y no solo realizarlas de manera tradicional, porque esto provocará mayor interés y participación activa, de los estudiantes ya que se puede evaluar de manera interactiva con juegos, imágenes, videos, lecturas, utilizando cuestionarios digitales que les resulta menos estresante y aportaría a un mejor análisis, por la variedad de elementos que se puede cargar y emplear con la tecnología , que ayudan al estudiante a razonar y no solo demostrar memorismo.

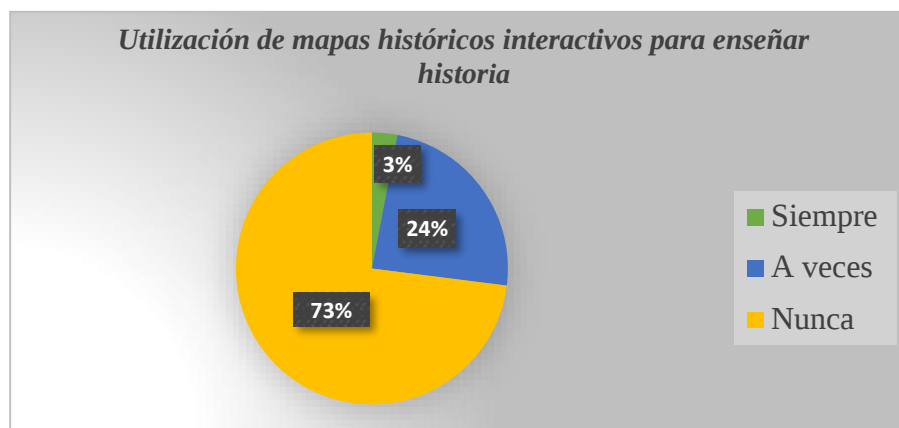
6. *¿Utilizan los docentes mapas históricos interactivos para enseñar historia?*

Tabla 11 *Utilización de mapas históricos interactivos para enseñar historia.*

<u>Alternativas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Siempre	1	3
A veces	9	24
Nunca	27	73
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 10 Utilización de mapas históricos interactivos para enseñar historia



Nota: La figura muestra las cifras de utilización de mapas históricos interactivos para enseñar historia. Fuente: Encuesta de los estudiantes.

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 73% menciona que Nunca se utiliza *mapas históricos interactivos para enseñar historia*, el 24% indica que A Veces se utiliza *mapas históricos interactivos para enseñar historia*, el 3% considera que Siempre.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes califican que nunca los docentes utilizan mapas históricos interactivos para enseñar historia, estos resultados permiten identificar la necesidad de emprender en la búsqueda de nuevas estrategias metodológicas empleando las TIC, para utilizar mapas históricos interactivos que ayuden a ubicarse a los educandos en espacio y tiempo de los sucesos históricos y puedan interpretar los hechos del pasado de manera visual , auditiva y real , que no solo provoquen mayor análisis y reflexión argumentativa, sobre un contexto histórico, sino también personal, que promuevan cambios en su vida y de esa manera se conviertan en seres pro activos de la sociedad.

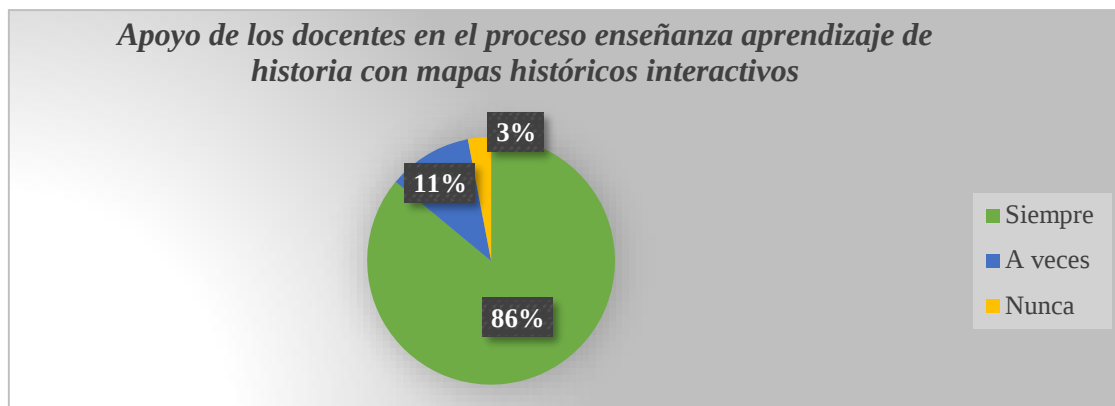
7. ¿Le gustaría que los docentes apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos?

Tabla 12 *Apoyo de los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	86
A veces	4	11
Nunca	1	3
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 11 Apoyo de los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos.



Nota: La figura muestra las cifras de apoyo de los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos. *Fuente:* Encuesta de los estudiantes.

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 86% menciona que Siempre les gustaría el apoyo del proceso enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos, el 11 % indica que A Veces Siempre les gustaría el apoyo del proceso enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos y el 3% considera que Nunca.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes califican que siempre les gustaría que los docentes apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos, esto significa que su utilización haría que las clases sean creativas, interesantes, atractivas al poder visualizar, relacionar e interpretar los contextos geográficos históricos, de acuerdo al tiempo y actores de los sucesos históricos, logrando desarrollar en los educandos las destrezas del pensamiento crítico, conciencia social y un aprendizaje significativo al relacionarlo con sus vivencias diarias y realidad presente.

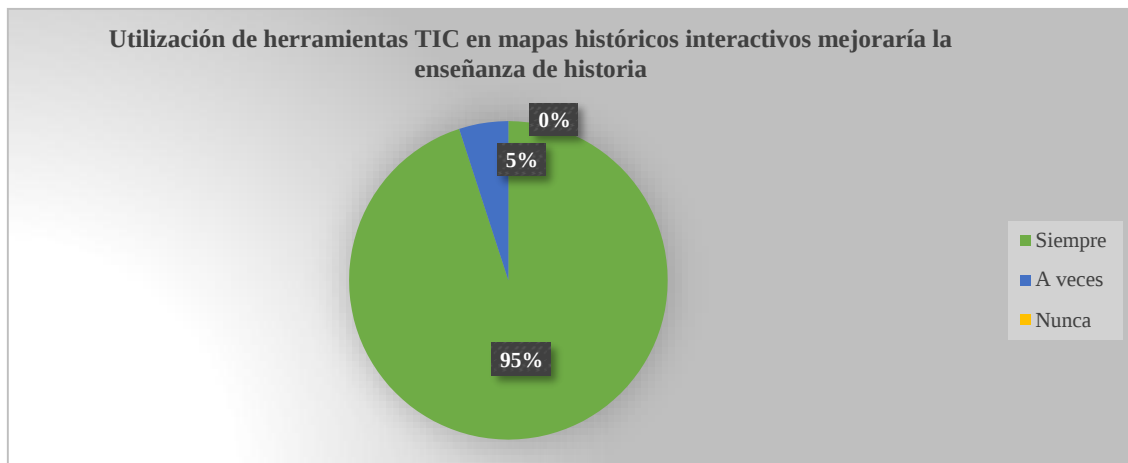
8. ¿Considera usted que mejoraría la enseñanza de historia, si usan las herramientas TIC en mapas históricos interactivos?

Tabla 13 Utilización de herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia.

<u>Alternativas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Siempre	35	95
A veces	2	5
Nunca	0	0
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 12 Utilización de herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia.



Nota: La figura muestra las cifras de utilización de *herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia*. Fuente: Encuesta de los estudiantes

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 95% menciona que Siempre la utilización de herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia, el 5% indica que A Veces la utilización de herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia y el 0 % considera que Nunca.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes califican que la utilización de herramientas TIC en mapas históricos interactivos mejoraría la enseñanza de historia. De esta manera consideran positivo la aplicación de las Tic para implementar su uso en mapas históricos interactivos, en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que promueven el aprendizaje de los estudiantes dentro y fuera del aula y se realizarían procesos de enseñanza activos, motivándoles ampliar sus conocimientos de hechos históricos y desarrollar su pensamiento crítico, analítico , porque pasaría de la tradicional teoría de texto , a diversas actividades creativas , que los enfoque en convertirse en protagonistas y productores activos de nuevas ideas permitiendo un mejor aprendizaje de la asignatura.

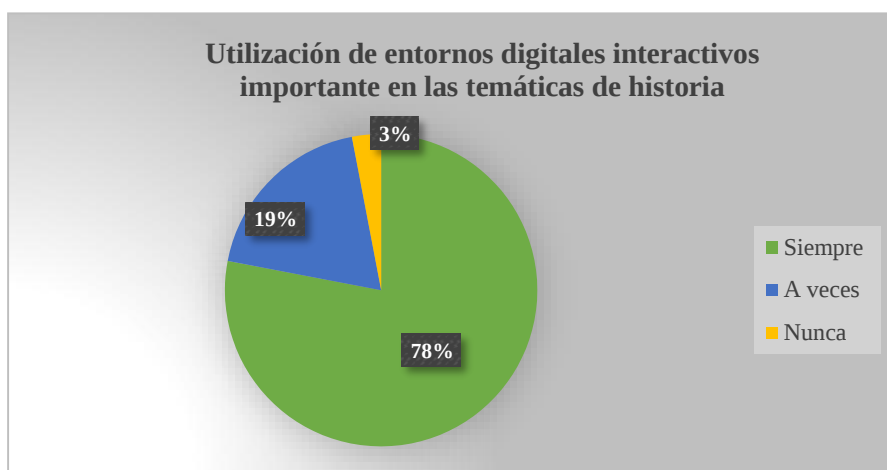
9. ¿Considera usted importante la utilización de entornos digitales interactivos en las temáticas de historia?

Tabla 14 *Utilización de entornos digitales interactivos importante en las temáticas de historia*

<u>Alternativas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Siempre	29	78
A veces	7	19
Nunca	1	3
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 13 *Utilización de entornos digitales interactivos importante en las temáticas de historia*



Nota: La figura muestra las cifras de utilización de *entornos digitales interactivos importante en las temáticas de historia*. Fuente: Encuesta de los estudiantes.

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 78% menciona que Siempre la utilización de *entornos digitales interactivos es importante en las temáticas de historia*, el 19 % indica que A Veces la utilización de *entornos digitales interactivos es importante en las temáticas de historia* y el 3% considera que Nunca.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes consideran importante la utilización de entornos digitales interactivos en las temáticas de historia, lo que determina que las clases con los estudiantes no son innovadoras e interesantes y es necesario apoyarse en la aplicación de actividades con tecnología , empleando recursos digitales en los procesos de

enseñanza, para lograr captar y motivar el aprendizaje de los diferentes temas de historia, que no solo llame su atención, sino también los impulse a investigar y exponer criterios de acuerdo al contexto histórico, produciéndose un mayor desarrollo de su pensamiento analítico.

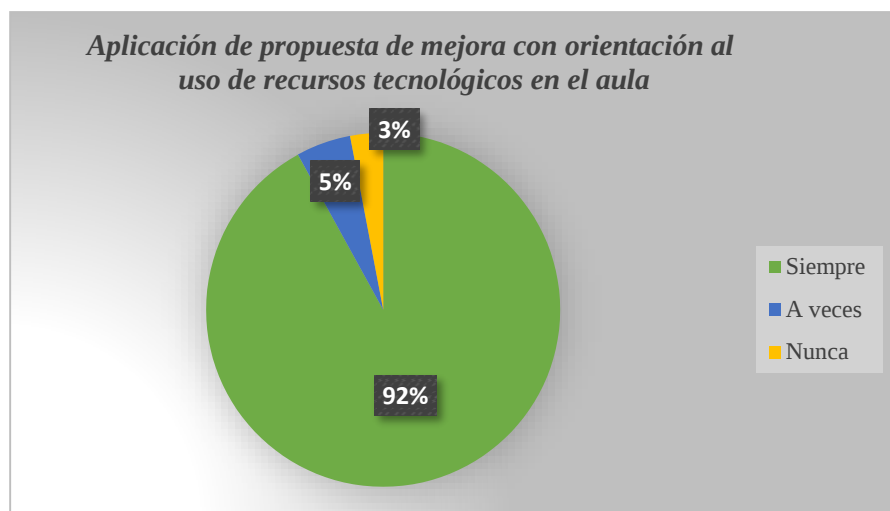
10. ¿Considera necesario que se aplique una propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula?

Tabla 15 *Aplicación de propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula*

<u>Alternativas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Siempre	34	92
A veces	2	5
Nunca	1	3
Total	37	100,00

Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes y elaborada por el investigador.

Figura 14 *Aplicación de propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula*



Nota: La figura muestra las cifras de aceptación de aplicación de propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula. Fuente: Encuesta de los estudiantes.

Análisis: De 37 estudiantes encuestados, el 92 % menciona que Siempre es necesario se dé la aplicación de propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula, el 5% indica que A veces es necesario la aplicación de propuesta de mejora con orientación

al uso de recursos tecnológicos en el aula y el 3% considera que Nunca.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes considera necesario que se aplique una propuesta de mejora orientada al uso de recursos tecnológicos en el aula, lo que demuestra que la implementación de una propuesta, tiene aceptación de los estudiantes, porque sería una alternativa de solución y cambio a los procesos de enseñanza tradicionales, que se están llevando en la asignatura de historia, ya que permitiría vincular los contenidos con la tecnología, no solo al docente sino también a los estudiantes, porque mediante su uso, descubrirán las ventajas y necesidad de emplearlas para aprender en este mundo globalizado, generando un autoconocimiento y se lograría mayor desarrollo de sus destrezas no solo en el campo histórico sino también tecnológico, impulsando un aprendizaje significativo y contextual.

CAPITULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Diseño de Aula Virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos.

Definición del tipo de producto.

Para plantear una solución a la problemática encontrada, se ha considerado un planteamiento alternativo, aplicando innovación pedagógica con la implementación de las TIC en uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza de los mapas históricos, para que se constituyan en herramientas de motivación dentro del aula de clase, para que los procesos de enseñanza aprendizaje se fortalezcan y se vuelvan interesantes y llamativos, ampliando de manera formal e informal los espacios de aprendizaje en una época donde se ha presentado la oportunidad de utilizar herramientas web 2.0, que permitirán participar e interactuar en el ámbito educativo.

En la actualidad los avances de la sociedad y la crisis de la pandemia han incentivado el uso de entornos digitales como apoyo y medio de trabajo en los procesos de enseñanza aprendizaje, donde se pone en juego la capacidad de innovación educativa, porque existen nuevas tecnológicas con las que se puede trabajar en los espacios virtuales con diversas actividades interactivas que fortalezcan el conocimiento y desarrollo de destrezas por medio de ordenadores y dispositivos móviles.

Es así que la propuesta se centra en utilizar Moodle como base en la estructura de un aula virtual que se concentra en enlazarse con un conjunto de recursos digitales recopilados para la enseñanza de los mapas históricos, enfocados en que se generen aprendizajes significativos y constructivos, que permitirán el desarrollo de habilidades y destrezas del análisis del pensamiento histórico ubicándose en el espacio y tiempo.

Objetivos

Objetivo general:

- Implementar el diseño de un Aula Virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de los mapas históricos

Objetivos específicos:

- Seleccionar la plataforma LMS (Learning Management System), Sistema de Gestión de Aprendizaje), más adecuado para gestionar y crear espacios de aprendizaje.
- Elaborar un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) utilizando la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E – learning.), para fortalecer los conocimientos espaciales e históricos.
- Diseñar las temáticas de estudio con el uso de recursos digitales para el desarrollo de competencias de análisis reflexivo crítico.
- Socialización del Aula virtual con el uso de recursos digitales para el desarrollo de las habilidades del pensamiento histórico.

Estructura de la Propuesta

Selección de la plataforma LMS (Learning Management System)

Tabla 16 *Plataformas LMS (Learning Management System), Sistema de Gestión de Aprendizaje.*

AUTOR	LMS Significado	Año	Característica Educativa	Ventaja
El creador de este software es el pedagogo e informático australiano Martin Dougiamas, que baso sus ideas en la pedagogía del Constructivismo.	Moodle En inglés es Module Object - Oriented Dynamic Learning Environmen que significa (Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular Orientado a Objeto)	2002	Es una plataforma de código abierto, que tiene varios recursos integrados básicos para entrelazar algunas actividades como foros, talleres, cuestionarios que facilitan procesos de enseñanza y aprendizaje al docente y estudiante.	Es una plataforma gratuita que se puede personalizar para integrar varias funciones, de acuerdo al proyecto que planifique desarrollar.
Creada por Google como	Google/Clasrrom Significa sala de	2014	Plataforma que permite gestionar a través del	Plataforma gratuita, a la que pueden acceder

exclusiva, Herramienta educativa.	clase		internet un aula colaborativa, donde docentes y estudiantes pueden utilizar una cuenta de Google.	estudiantes y docentes con solo tener una cuenta en Gmail, fácil de usar y permite asignar tareas empleando recursos digitales.
Creada por Yannick Warnier. como una plataforma de e.learning de software libre, como sistema de gestión de aprendizaje.	Chamilo Significa en español camaleón, porque fue creada con la finalidad, que sea adaptable a todo proyecto de e. learning.	2009	Es un software libre creado para mejorar y hacer simple el acceso a la educación y al conocimiento en la plataforma con un interfaz amigable.	Es una plataforma ideal para usuarios no técnicos, que se puede adaptar a varios modelos educativos, que tiene herramientas sincrónicas y asincrónicas de fácil uso para docentes y estudiantes.
Fundada por Fridtjof Detzner, Matthias Henze y Christian Springub, con la intención de atraer a los usuarios de Yahoo y Google.	JIMDO Significa lo que tú ves lo obtienes, es un sistema de gestión de contenidos, que funciona como un editor.	2007	Permite la creación de páginas webs, donde se tiene varias alternativas para agregar herramientas externas vinculadas a la educación para la enseñanza y evaluación.	Es gratuita se emplea de forma sencilla e intuitiva como afirma (Cabezas 2020) “La oferta que realiza Jimdo es de gran ayuda para dar solución a las personas que requieren este gran apoyo en relación al aprendizaje y la creatividad de personas que se encuentran inmersos en procesos educativos” (p.25)
Fue diseñada por Jeremy Friedman, Ryan Hwang, Tim Trinidad y Bill Kindler, idea que les nació al no contar con una plataforma funcional y con buen diseño, por eso crearon una tecnología que sea parte del aprendizaje dentro y fuera del aula.	Schoology Significa sistema de gestión de aprendizaje, es un sitio web que proporciona herramientas básicas para el desarrollo académico de los usuarios.	2007	Permite a los docentes relacionarse e interactuar con los estudiantes, por eso (Porras.2020) expresa “que Schoology es de fácil acceso, el licenciamiento es totalmente gratuito y cuenta con tutoriales para aquellos interesados en la plataforma. (p.10)	Brinda el beneficio de un espacio adecuado que permitir la comunicación continua con el estudiante. Por eso (Porras.2010) expresa “brinda muchos beneficios al aprendizaje puesto que las herramientas que tiene sirven como apoyo, además se puede instalar la aplicación en el celular.” (P.11)

Nota: Plataformas seleccionadas de gestión de aprendizaje en el área educativa.

¿Por qué se escoge Moodle?

Luego de realizar el análisis de algunas plataformas virtuales, se decide escoger

Moodle porque es un aula virtual donde se puede utilizar e implementar recursos educativos gestionados por los docentes y organizar esos recursos para que los estudiantes puedan acceder, además permite la relación de comunicación entre los actores del aprendizaje (estudiante-docente).

Según (Rizo.2018) Es muy usada en la educación ya que gestiona un aprendizaje constructivista, que promueve el trabajo colaborativo y de mucha interactividad en la comunicación. MOODLE, tiene un software estructurado para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje esto es una de las bondades principales encontradas, a más de ser fácil de utilizar, se lo actualiza, tienen seguridad, es gradual entre otras características loables. Todo esto da una flexibilidad en tiempo y espacio para que los estudiantes no tengan limitaciones al utilizar estos recursos tecnológicos. (p.20) Lo que determina que este espacio virtual reúne las características para ser utilizada como un medio de recursos digitales, porque es una plataforma interactiva, fácil de usar y a los educadores les permite involucrar a los estudiantes en las actividades de aprendizaje de manera efectiva, significativa y constructiva.

EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) utilizando la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E – learning.)

Se define al aula virtual como un entorno digital que facilita un proceso de aprendizaje, empleando las TIC (Tecnologías de información y Comunicación) donde el estudiante puede acceder a los recursos digitales de estudio, donde además puede interactuar con sus compañeros y docente.

Para (Vinuesa.2021) “aula virtual, es un entorno de aprendizaje que facilita la compartición e interacción de recursos (docentes - educandos), con el fin en fortalecer la obtención de conocimientos.” (p.4)

Según Mendoza (2017) El aula virtual al no tener límites físicos, sino se vincula al acceso por la vía informática. El estudiante ingresa cuando desea y en cualquier espacio para revisar sus clases, es libre e independiente a lo tradicional de la presencia de un docente, donde se siente vigilado, además de poder revisar participara a través de videoconferencias, chats, foros y ejercicios interactivos, lo que le permite actuar sin presiones en estos entornos virtuales. (p.22)

Estructura del aula virtual metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning)

Tabla 17 *Bloque Cero*

ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Ámbito de Gestión	• Funcionamiento con las diferentes secciones que la componen y términos generales del aula virtual.
Guía para iniciar	
Presentación del curso	• Presentación del Docente Tutor del Aula Virtual.
Cartelera en Línea	• Bienvenida y Avisos de Interés del Curso

Nota: Elaboración propia: Espacios y Descripción del Bloque Cero del Aula Virtual de la Unidad de la Civilización Romana de Aplicaciones Locales y en Línea.

Tabla 18 *Tabla 20 Bloque Académico*

ESPACIO	DESCRIPCIÓN	FORMAS DE PRESENTACIÓN
Ámbito pedagógico	• Recursos	• Lecturas digitales, videos youtube, audios en voki, organizadores gráficos en power point, canva , genially.
Actividades	• Contenidos Curriculares	
	• Enlaces y Documentos: Lecturas y documentos de la web en cada tema para que revisen como apoyo para las actividades.	• Lecturas digitales
	• Actividades interactivas: Generan análisis y promueven investigación.	• Videos en zoom, powtoon, filmora
	• Actividades a realizar: Desarrollar actividades de aplicación.	• Foro interactivo
	• Evaluación: Determinar el nivel de aprendizajes adquiridos.	• Glosario de términos.
		• Tareas en genially y padlet.
		• Cuestionarios kahoot, quizz, Google forms,

Nota: Espacios, Descripción y forma de Presentación del Bloque Académico del Aula Virtual de la Unidad de la Civilización Romana de Aplicaciones Locales y en Línea.

Tabla 19 *Bloque Cierre*

ESPACIO	DESCRIPCIÓN	FORMAS DE PRESENTACIÓN
Ámbito de Compromisos	• Culminación de actividades pendientes. • Acuerdos en evaluaciones.	• Foro • Nuevas evaluaciones para mejorar puntaje.
Retroalimentación	• Abre espacios para dialogo y opinión con los estudiantes.	• Actividades consensuadas para reforzar temas de la unidad.

Nota: Espacios, Descripción y forma de Presentación del Bloque de Cierre del Aula Virtual de la Unidad de la Civilización Romana de Aplicaciones Locales y en Línea.

Temáticas de estudio con el uso de recursos digitales

Tabla 20 *Plan de Clase*

PLANIFICACIÓN DE CLASE								
1. DATOS INFORMATIVOS:								
Docente:	Lic Edis Merchán		Área:	Ciencias Sociales		Asignatura:	Historia	
Nivel:	Bachillerato General Unificado Ciencias			Curso de BGU:	Primero		Paralelo	A
Nº de unidad de planificación:		4		Título de unidad de planificación				Civilización Romana
Períodos:	2	Fecha inicio:	de	31 de mayo del 2021		Fecha de finalización:	04 de junio del 2021	
2. PLANIFICACIÓN								
Objetivo/s de la unidad de planificación:			Valorizar los aportes de los pueblos americanos y orientales por su cúmulo cultural humano, mediante sus logros intelectuales, científicos y culturales, más significativos para rechazar visiones discriminatorias y etnocéntricas, asentadas en estereotipos y prejuicios.					
Ejes transversales:			El respeto a los derechos humanos.					
Criterios de evaluación:			Comprende y analiza la influencia de romanos, griegos y judíos en la integración del mundo occidental capitalista, el Humanismo, Renacimiento y la Reforma, por medio de la razón, el monoteísmo, el derecho y el enfoque lineal del tiempo.					

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de logro de la clase	Técnicas instrumentos de evaluación
CS.H.5.1.29. Comprender las causas y los principales problemas de la expansión imperial romana.	ACTIVIDADES INICIALES Registro de asistencia Exposición de la destreza/TEMA: Origen y ubicación geográfica de Roma. OBJETIVO: Ubicar el origen geográfico de Roma mediante la observación y análisis de información para el reconocimiento de la importancia de las ventajas geográficas para el desarrollo de un pueblo. EXPERIENCIA EXPERIENCIA PREVIA: - Lluvia de ideas sobre el significado de civilización. REFLEXIÓN: En parejas dialogarán y darán respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué ventajas tiene el espacio geográfico donde está ubicado su barrio? ¿Qué avances ha observado en sus años de vida se han realizado en su barrio? CONCEPTUALIZACIÓN A través de la lectura del texto de historia sobre el tema se analiza sus características principales. Explicación de sus características mediante un esquema conceptual. - Atender inquietudes de los estudiantes.	Cuaderno de trabajo Mapa físico de Europa Texto de Historia de 1ro bachillerato del Ministerio de educación. Copias de mapa de origen y ubicación geográfica de Roma.	Identifica las dificultades de la expansión imperial romana, las causas de su decadencia, caída y diferencias sobre el arte y cultura entre el Imperio romano de Oriente y Occidente, valorando los aportes del derecho romano al sistema jurídico moderno. Expresa ideas Interpreta ideas en un texto. Observa y ubica geográficamente el origen de Roma. Analiza información	Técnica: lluvia de ideas Instrumento: Conversatorio Técnica: Interrogatorio Instrumento: Cuestionario

	APLICACIÓN Encontrar 3 ventajas sobre la ubicación geográfica de Roma. Escribir un argumento sobre la importancia geográfica de Roma para su desarrollo como civilización. Deber: Realizar las actividades de la página 151 del libro de historia de 1er curso.			
--	---	--	--	--

Nota: Elaboración propia. Plan de Clase sobre el origen y ubicación geográfica de Roma de la Unidad 4 de la Civilización Romana.

Fuente: Planificación Curricular del Ministerio de Educación 2016

Recursos Digitales para el desarrollo de competencias de análisis reflexivo crítico.

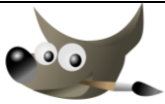
Tabla 21 *Clasificación de los Recursos Digitales Educativos para la enseñanza de Mapas Históricos.*

Recursos Digitales educativos Audiovisuales	Logotipo	Característica
Youtube		Esta posibilita almacenar y compartir videos creados por usuarios. Además, puede llegar a bastantes participantes y de tener una extensa información además de ser visitadas a cada instante. (Gobierno de Canarias. Página de Google)
Wondershare filmora		Programa útil y fácil de usar con buena calidad para la edición de videos, siendo compatible con iOS y también con dispositivos Android. Permite este programa la edición de audios, videos y textos, logrando unos resultados finales muy efectivos con un toque profesional. Dando apertura a seleccionar imágenes, mapas históricos, fotografías, que pueden ser utilizados de manera llamativa, para que ayuden a orientar la información que se desea transmitir de un hecho histórico.
Powtoon		Para (Figueroa. 2014. Gobierno de Canarias. Página de Google) “El objetivo es crear vídeos animados para presentaciones en pocos minutos y con el mínimo esfuerzo obteniendo resultados lo más impresionantes posibles para hacer llegar tu idea a tu audiencia.”
Videos con Zoom		Permite grabar videos educativos, para lo que se debe realizar presentaciones previamente elaboradas, deben estar listas con animaciones, texto e imágenes, para que al ingresar a Zoom se proyecte y grabar el video con el audio o junto con la imagen en vivo del docente, de esa manera puede interactuar con la información e imágenes que se proyectan en la pantalla. Considero adecuado este medio para utilizarlo en la enseñanza de mapas históricos, por la facilidad para proyectar imágenes e interactuar explicándolas.
EDpuzzle		Se puede hacer videos y adjuntar texto, además se puede realizar evaluaciones a los alumnos a través de preguntas a lo largo del video y así poder saber el nivel de comprensión del mismo. (Educación 3.0. Líder informativo)

		en innovación educativa. Página de Google)
Recursos Digitales educativos Para enseñanza de hechos y mapas históricos.	Logotipo	Característica
Kahoot		Es gratuito, puede usarse para generar cuestionarios para que los estudiantes respondan desde un dispositivo en tiempo real, cuyos resultados van saliendo de manera inmediata en la sala virtual donde se están reuniendo, estos dispositivos pueden ser un móvil, ordenador o Tablet. (Smile and Learn. 2021. Página de Google)
Google Forms	 Google Forms	A más de poder evaluar a través de pruebas este recurso también permite ingresar comentarios de los estudiantes, con imágenes, enlaces y otros incluso de insertar videos para que los estudiantes observen y contesten las preguntas. (Kerby. 2018. Página de Google)
Quizizz		Permite crear test on line a los docentes, de forma en vivo y en casa, además en esta plataforma se controla el tiempo y el numero de preguntas para que los estudiantes respondan los cuestionarios. (Educación 3.0. Líder informativo en innovación educativa. Página de Google)
Whiteboard.fi		Es una pizarra digital múltiple en la que se introducir textos cortos, imágenes como de mapas y trabajar sobre ellos escribiendo, y pintando bordes con el lápiz de colores, de manera digital, se la utiliza de manera presencial en las clases, aunque lo puede hacer de manera asincrónica manteniendo abierta la pizarra para que completen la tarea por cierto tiempo, aplica en computador y dispositivo móvil.
Liverworksheets		Es para crear actividades de practica educativa como fichas y libros interactivos en cualquier idioma de forma online. Todas las actividades creadas pueden ser corregidas de manera automática, obteniendo los resultados finales directamente el alumno y el profesor. Brinda la posibilidad de crear actividades interactivas a los docentes, como incluir imágenes como mapas históricos y geográficos donde pueden los estudiantes desarrollar su capacidad de observación y análisis de hechos históricos.
Padlet		Al ser una plataforma permite elaborar

		tableros colaborativos (espacios virtuales dispuestos a modo de pizarra sobre los cuales podemos interactuar), haciendo posibles encuentros para interactuar entre los estudiantes, también se puede compartir herramientas digitales como videos, audios, fotos o documentos. (Padlet.Página de Google.2016) Por sus utilidades se puede crear mapas interactivos y ejes cronológicos incluyendo textos e imágenes.
Genially		Es una herramienta que permite crear contenidos visuales e interactivos y adaptar los contenidos a las plantillas que ofrecen, insertando videos, recursos didácticos, textos, mapas históricos, imágenes, sobre las que se puede proyectar información para desarrollar las clases de manera visual, auditiva e ilustrativa.
Power point		Permite elaborar y crear presentaciones en diapositivas, para realizar exposiciones por medio de plantillas y configuraciones del programa Microsoft, donde se puede introducir textos, pegar links para videos de las páginas web, audios, fotografías, imágenes de mapas históricos, realizar videos, historietas utilizando personajes interactivos.
Google My Maps		Recurso de Google para elaboración de mapas interactivos dinámicos geolocalizando e incluso incluyendo entidades geográficas (marcadores de posición) mediante líneas, puntos o polígonos, posibilita hacer mediciones de áreas, calculo de distancias, delinear rutas e itinerarios, tramitar tablas de atributos, configuras parámetros de estilo, simbología, etiquetas, aumentar elementos multimedia: información, imágenes, vídeos, importar geodatos de internet en diversos formatos. (Sirignano. Gomez. Lopez,2018, pp.44)
Voki		Es una herramienta de comunicación que sirve para crear personajes animados, que represente al tutor de la clase, por el que puede dar una breve presentación, cálida bienvenida, indicaciones generales e ideas introductorias del tema de clase, sobre un hecho histórico.
MapMarker		Se utiliza para la creación de mapas por continente, regiones o países; facilita delinear las divisiones políticas o modificarlas, esto a través de uso de colores; además permite por cada color escribir textos o explicaciones e incluso se puede descargar en imagen. (Terán. Recursos digitales

		para la enseñanza de historia. pp 37)
Piktochart		Es una aplicación gratuita, de fácil manejo que se encuentra en la web, permite la elaboración de infografías online, por las plantillas dinámicas que posee. Según (Caza.2021) “herramienta didáctica, la cual hace que el trabajo del docente y del estudiante sea más sugestiva. Su validez se justifica en los múltiples beneficios que esta brinda tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.” (pp.14)
Canva		Según (Smile and Learn. 2021.Página de Google) “Herramienta de diseño para crear videos, presentaciones, infografías, póster, post para redes sociales, logotipos, gráficos, tarjetas .”
Google drive		Es un servicio de almacenamiento de archivos en línea. Creado por Google, que te permite crear carpetas para organizar todos los archivos almacenados, en los documentos puedes insertar imágenes, textos, embeber videos, hojas de cálculo, mapas mentales, todo lo que escribas de graba automáticamente y puedes hacer trabajos colaborativos en línea de manera asincrónica. Adecuado para hacer trabajos colaborativos de temas con mapas históricos para realizar análisis crítico y espacial.
Blog		Gestiona contenidos, publicación y comunicación de información semejante a los diarios, para realizar anotaciones y publicando contenidos, lo que posibilita reflexiones personales y sociales sobre los contenidos aplicados en el blog. Además, se puede insertar herramientas multimedia como textos, imágenes, sonidos y vídeos. (Fundación Salamanca Ciudad de Cultura y Saberes, 2013, pp.5)
HistoryPin		Los recursos audiovisuales con esta aplicación permiten a los usuarios pinear imágenes, videos, audio históricos y también personales sobre los mapas de Google Maps , que pueden ir acompañados de etiquetas, flechas y explicaciones.
Google Arts & Culture		Recurso de Google que posibilita acceder a las más importantes obras de arte del mundo y visitar por las galerías de arte que se encuentran en exposición. Permite acercar a los estudiantes al arte de todo el planeta desde cualquier dispositivo. (Smile and Learn. 2021.Página de Google)

GOOGLE EARTH		Este programa se instala y permite geográficamente acceder de manera virtual a todos los espacios de la tierra, además de tener incorporado fotos registradas por los satélites, además se puede observar las redes viales y sus fronteras. Google posee la habilidad cartográfica temática, de itinerarios virtuales, indagación de localizaciones puntuales. (Luque.2011. p.197)
Google Maps		Es un servicio de mapas que permite observar el globo terráqueo mediante imágenes (fotografías) de satélite que son del planeta entero, son representaciones y sitios específicos de todo el mundo. Con el buscador es posible hallar lugares de todo el mundo. (Chillagano, 2017, pp.11). Los mapas son lugares actuales, que sirven para llegar a una dirección de acuerdo a los datos ingresados, en el mapa del satélite.
Geacron		Según (Villegas.2015. Página de Google) Es un Atlas histórico interactivo y versátil para observar los cambios geopolíticos en el mundo a lo largo de la historia.
Edulastic		Es posible crear cuestionarios online, donde se puede incluir (texto, imágenes o gráficos) como en movimiento (video) y puede incrustar enlaces web.
Gimp		Para (Smile and Learn. 2021.Página de Google) “Es un programa de diseño de software libre para retoque fotográfico, diseño de logos, banners, composición y editor de imágenes. ”
Prezi		Según (Smile and Learn. 2021.Página de Google) “Es una herramienta para crear presentaciones de manera fácil, muy atractivas visualmente y de calidad, pudiendo incluir imágenes, video, audio y texto. Además, es compatible con numerosas aplicaciones como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, YouTube, LinkedIn. ”
Glogster		Permite elaborar posters digitales interactivos con diseños artísticos de, imágenes, video, sonido y texto. Sirve para sintetizar el contenido y ser más esquemático. Es una presentación diferente que motiva el interés de los estudiantes. (Smile and Learn. 2021.Página de Google)
Storybird		Para (Smile and Learn. 2021.Página de Google) “Es una herramienta para crear cuentos, historias, narraciones etc., que puedes posteriormente compartirlo o incluirlo en tu propia web o blog. Se pueden además incluir

		imágenes e ilustraciones para completar la historia.”
Quizlet		Se elaboran tarjetas de memoria con el fin de usar vocabulario propio o el realizado por otras personas. Además, Tienen una sección por temáticas (matemáticas, idiomas, ciencias sociales y otros.) y facilita memorizar el contenido al introducir imágenes. (Smile and learn. 2021.Página de Google)

Nota. Clasificación de los Recursos Digitales para la enseñanza de Mapas Históricos.

Matriz de articulación

Se sintetiza la articulación del producto realizado con la metodología de enseñanza ERCA, estrategias de enseñanza y recursos digitales empleados.

Tabla 22 *Resumen del producto elaborado combinando Planificación de clase ERCA con Recursos Digitales*

Tema	Metodología de Enseñanza Erca	Estrategia de enseñanza	Descripción de resultados	Clasificación de los Recursos Digitales.
Civilización Romana	Experiencia (E) Fase de contextualización.	Lluvia de ideas. Revisión de diapositivas	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias.	Lecturas en Pdf Diapositivas en Power Point.
	Reflexión (R) Estructuración del conocimiento.	Análisis de preguntas planteadas.	Analiza y reflexiona las experiencias a través del dialogo.	Foro Interactivo.
	Conceptualización (C) Estructuración del conocimiento.	Visualización de Video	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido.	Voki Videoconferencia (Zoom) asincrónicas Actividad asincrónica en Whiteboard.fi Mapa histórico interactivo en Genially.
	Aplicación (A) desarrollo de la destreza	Destrezas planteadas en el tema	Analiza crea y resuelve situaciones planteadas usando lo aprendido.	Kahoot

Tema	Metodología de Enseñanza Erca	Estrategia de enseñanza	Descripción de resultados	Clasificación de los Recursos Digitales.
La república expansión y conquista	Experiencia (E) Fase de contextualización.	Lluvia de ideas. Revisión de diapositivas	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias.	Lecturas en Pdf.
	Reflexión (R) Estructuración del conocimiento.	Análisis de preguntas planteadas.	Analiza y reflexiona las experiencias a través del dialogo.	Foro Interactivo.
	Conceptualización (C) Estructuración del conocimiento.	Visualización de Video	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido.	Voki Videoconferencia (Zoom) asincrónica Actividad asincrónica en Paint Mapa histórico interactivo en Genially.
	Aplicación (A) desarrollo de la destreza	Destrezas planteadas en el tema	Analiza crea y resuelve situaciones planteadas usando lo aprendido.	quizizz

Tema	Metodología de Enseñanza Erca	Estrategia de enseñanza	Descripción de resultados	Clasificación de los Recursos Digitales.
Formación y organización Imperio Romano.	Experiencia (E) Fase de contextualización.	Lluvia de ideas. Revisión de diapositivas	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias.	Lecturas en Pdf
	Reflexión (R) Estructuración del conocimiento.	Análisis de preguntas planteadas.	Analiza y reflexiona las experiencias a través del dialogo.	Foro Interactivo. Voki personaje de Emperador.
	Conceptualización (C) Estructuración del conocimiento.	Visualización de Video	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido.	Presentación en Canva Video Powtoon.
	Aplicación (A) desarrollo de la destreza	Destrezas planteadas en el tema	Analiza crea y resuelve situaciones planteadas usando lo aprendido.	Google Forms

Nota: Articulación Plan de Clase con ERCA y Recursos Digitales para la enseñanza de Mapas Históricos.

Socialización del Aula virtual con el uso de recursos digitales para el desarrollo de las habilidades del pensamiento histórico.

La socialización se realizará a los estudiantes de la institución, con la información relacionada al trabajo de la propuesta en el contexto del uso del aula virtual y sus recursos serán presentados en la herramienta digital educativa Genially, porque permite crear diversos recursos interactivos, siendo adecuada para realizar presentaciones , con videos , imágenes que permite la animación, interactividad e integración , además de impactar y motivar en la socialización a los estudiantes, a continuación se presenta el contexto del documento que será presentado en Genially, el mismo que se encuentra en el link.

<https://view.genial.ly/60e769bd8538ce0da67684a1/presentation-aula-virtual-moodle>

Figura 15 Presentación de socialización de la Propuesta.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Figura 16 Presentación título de la Propuesta.



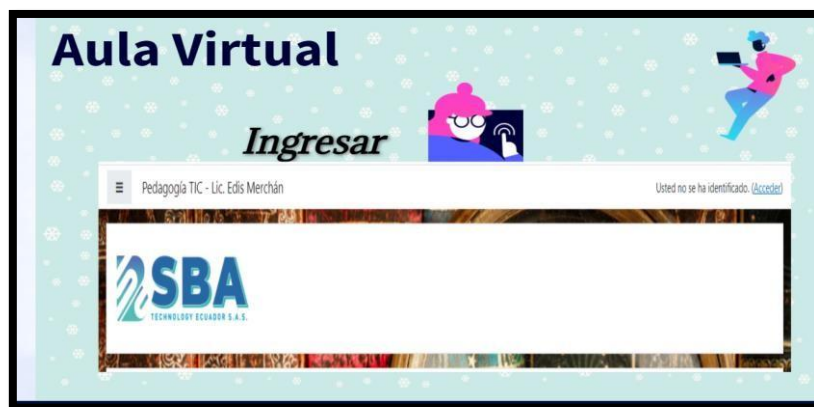
Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Figura 17 Presentación ingreso al Aula Virtual.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Figura 18 Presentación ingreso al Aula Virtual.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Figura 19 Presentación de contenido general del Aula Virtual.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación.

Figura 20 Presentación contenida de ventanas del Aula Virtual.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Estructura de la propuesta

El espacio virtual fue implementado en la plataforma Moodle, que permite incorporar herramientas Web 2.0, donde se puede gestionar un sistema de enseñanza y aprendizaje online, adecuado para las necesidades de docentes y estudiantes, adaptándose la metodología del constructivismo para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

El Eva en Moodle está diseñado con la metodología PACIE, para los estudiantes de primero de bachillerato de la Institución Educativa “José de la Cuadra” de la ciudad de Quito.

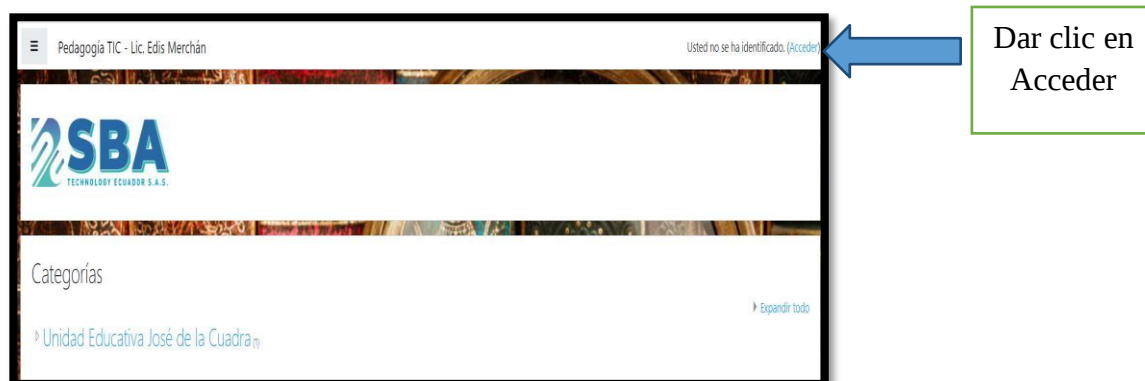
Ingreso al Aula Virtual

Link de acceso:

<https://pedagogiatic.com/emerchan>

Luego de dar clic al enlace se va a mostrar el siguiente portal, donde se debe dar clic en el icono Acceder.

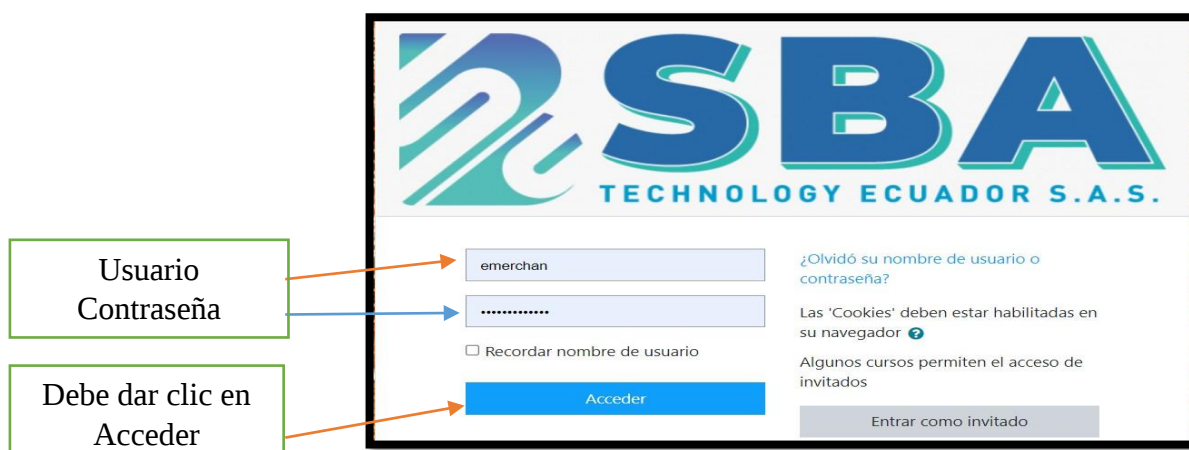
Figura 21 Ingreso al Aula Virtual.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Posteriormente se debe registrar el usuario y contraseña correspondiente y puede ingresar al contenido del espacio virtual con clic en Acceder

Figura 22 Registro de usuario y contraseña para el Aula Virtual.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Una vez ingresado a este espacio virtual se podrá observar el interfaz de historia.

Figura 23 Interfaz de historia.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Ingreso a la pestaña General:

En este espacio se realiza la presentación de todos los botones que contiene el Aula Virtual y el logotipo de la “Institución Educativa José de la Cuadra”

Figura 24 Organización del Aula Virtual .



Nota. Fuente: Datos de la Investigación.

Ingreso a la pestaña Inicio:

En este espacio virtual se presentan dos secciones. de Información y Comunicación.

Sección de Información: Permite conocer el Perfil del docente, Silabo y la Rúbrica de Evaluación.

Sección de Comunicación: Se encuentra la Cartelera para difundir mensajes y video en ZOOM de explicación generales del Aula Virtual sobre la Civilización Romana.

Figura 25 Sección de Información del Aula Virtual.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Figura 26 Sección de Comunicación del Aula Virtual.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

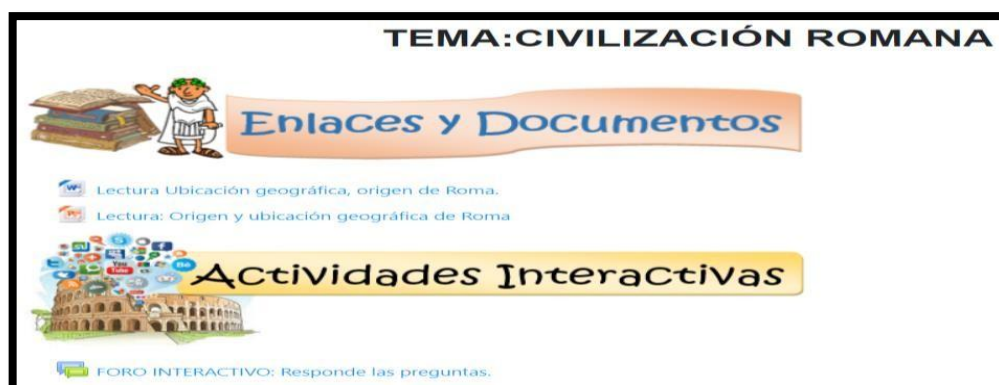
Desarrollo de los temas del curso

Todos los temas tienen la misma estructura (enlaces y documentos, actividades interactivas, actividades a realizar y evaluación) para que los estudiantes se familiaricen en un ambiente amigable y fácil de ubicarse de acuerdo a las actividades y evaluaciones a realizar.

Ingreso a la pestaña Civilización Romana:

Para lograr motivar y despertar el interés se utiliza los recursos digitales de mapas conceptuales en Power Point, textos auditivos históricos en Voki, y mapa histórico interactivo en Genially complementando con evaluación en Kahoot para que lo realicen de manera dinámica y atractiva.

Figura 27 Documentos y actividades Interactivas Tema: Civilización Romana.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Figura 28 Recursos Digitales en Actividades y Evaluación Tema: Civilización Romana.

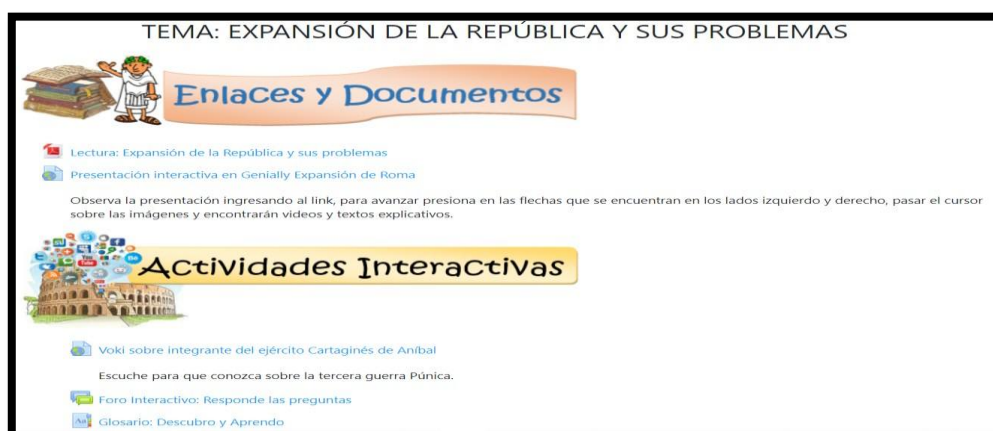


Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Ingreso a la pestaña Expansión de la República y sus Problemas:

En este espacio se presentan nuevas actividades para que los estudiantes tengan la posibilidad de experimentar con las herramientas digitales de Genially y Voki al revisar información y practicar con juego de mapa histórico interactivo sobre el tema, junto con videos educativos de Youtube , relacionando el hecho histórico con el espacio geográfico, además de realizar actividades de argumento e investigación y se complementa con evaluación en quiziz para elevar el interés y utilización de las TIC.

Figura 29 Documentos y Actividades Interactivas Tema: Expansión de la república y sus problemas.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Figura 30 Recursos Digitales en Actividades y Evaluación del Tema: Expansión de la república y sus problemas.

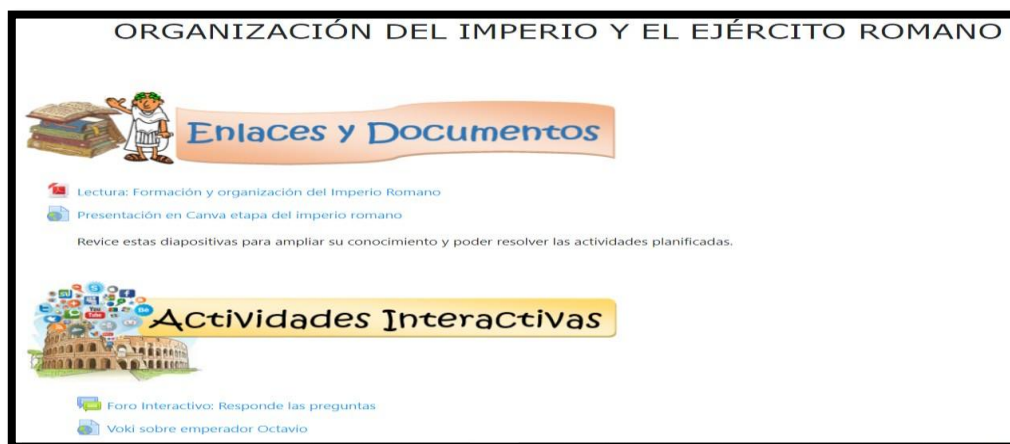


Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Ingreso a la pestaña Organización del Imperio y del Ejército Romano:

En esta ventana se emplea los recursos digitales educativos de Canva , Powtoon , Padlet y Voki ,para que revisen la información de manera digital didáctica para que realicen el foro , talleres y resuelvan el test en Google Forms, que generará expectativas e interés al ser evaluados.

Figura 31 Documentos y Actividades Interactivas del Tema: Organización del Imperio y el ejército Romano.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Figura 32 Recursos Digitales en Actividades y Evaluación Tema: Organización del Imperio y ejército Romano.

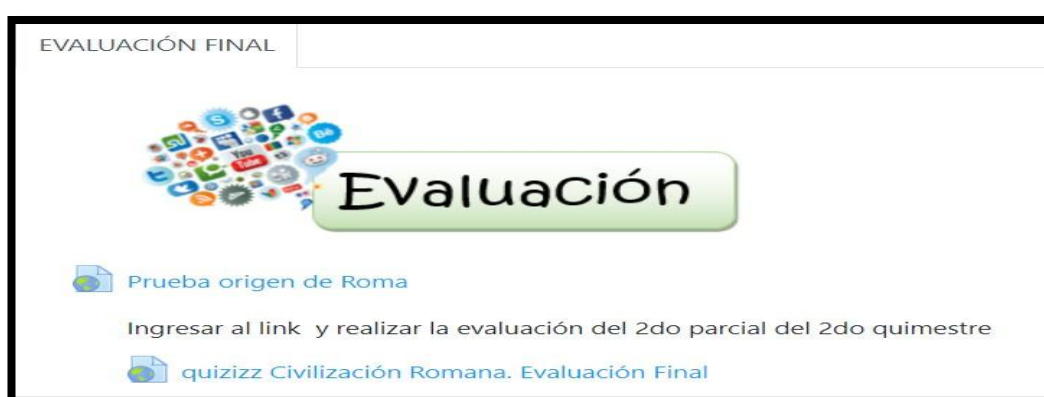


Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Ingreso a la pestaña Evaluación Final:

En esta parte se encuentran evaluaciones finales realizadas en Kahoot y Quizizz , para reforzar los temas y destrezas generales, se estableció realizar procesos de evaluación diferentes para que estas mediciones no sean repetitivas sino innovadoras, para motivar y despertar el interés en los educandos.

Figura 33 Recursos Digitales Test en kahoot y Quizizz Evaluación Final.



Nota. Fuente: Datos de la Investigación

Evaluación de la Propuesta Innovadora

Para la valoración de la propuesta innovadora de solución, se aplicó un cuestionario a los 37 estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado y Técnico de la figura profesional de Contabilidad paralelos “A y A” de la Institución Educativa “José de la Cuadra”. Esta actividad empezó con una clase virtual en la Plataforma Zoom sin emplear el aula virtual con recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos en Moodle sobre la Civilización Romana, evaluando el aprendizaje y desarrollo de destrezas al término de la clase mediante un cuestionario teórico en Google forms , datos que se van registrando en una hoja en Excel , para determinar de manera cuantitativa el rendimiento académico.

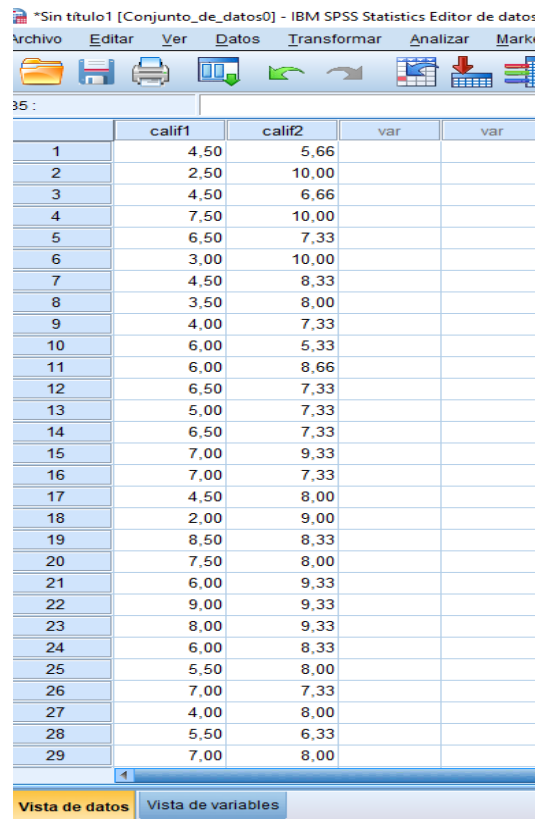
Luego en la misma hoja de Excel se registró el rendimiento académico de los estudiantes de una posterior hora de clase, en la que se tomó en cuenta los mismos contenidos de la Civilización Romana, pero con la diferencia que en esta ocasión se empleó el aula virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos. (Ver Anexo 6)

Posteriormente se observó los resultados en la hoja de Excel y el análisis permitió determinar el impacto del Aula Virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos , como producto de implementación, estos resultados fueron sometidos al software estadístico IBM SPSS, para comprobar si los datos tienen una distribución normal, se analizaron las calificaciones iniciales y finales de los estudiantes en la prueba de normalidad , donde se tomó en cuenta los valores de Kolmogorov Smirnov, porque se trabajó con más de treinta estudiantes.(Ver Anexo 7)

Finalmente comprobado que existe una distribución normal se aplicó el estadístico T de Student , para calcular las medias de las dos calificaciones con la prueba de muestras emparejadas , obteniendo un solo valor que corresponde al nivel de significancia llamado Pvalor , que nos sirve para aceptar a la variable Hipótesis Nula (H_0) considerada negativa o aceptar a la variable alterna (H_1) considerada positiva, tomando en cuenta el nivel de error.

Este proceso se realizó con la variable denominada (calificación inicial) y con la variable denominada (calificación final) que se registró las notas obtenidas de manera cuantitativa, en el software IBM SPSS y se aplicó el análisis de estadísticos descriptivos con un intervalo del 95 % y un intervalo de error del 5 %, se confirmó la existencia de distribución normal. (Figura 34).

Figura 34 Análisis de las calificaciones iniciales y finales de estudiantes en SPSS.



	calif1	calif2	var	var
1	4,50	5,66		
2	2,50	10,00		
3	4,50	6,66		
4	7,50	10,00		
5	6,50	7,33		
6	3,00	10,00		
7	4,50	8,33		
8	3,50	8,00		
9	4,00	7,33		
10	6,00	5,33		
11	6,00	8,66		
12	6,50	7,33		
13	5,00	7,33		
14	6,50	7,33		
15	7,00	9,33		
16	7,00	7,33		
17	4,50	8,00		
18	2,00	9,00		
19	8,50	8,33		
20	7,50	8,00		
21	6,00	9,33		
22	9,00	9,33		
23	8,00	9,33		
24	6,00	8,33		
25	5,50	8,00		
26	7,00	7,33		
27	4,00	8,00		
28	5,50	6,33		
29	7,00	8,00		

Nota. Fuente Registro de notas iniciales y finales Software IBM SPSS

Mediante el Estadístico Kolmogorov Smirnov se confirmó la distribución normal de las calificaciones iniciales y finales de los 37 estudiantes de primer año Ciencias y Técnico de la figura profesional de Contabilidad paralelos “A y A” de la Institución Educativa “José de la Cuadra”.

Tabla 23 Datos Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov

Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Calificación Inicial	,111	37	,200
Calificación Final	,135	37	,086

*Esto es un límite inferior de la significación verdadera

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Fuente: Software IBM SPSS

Análisis de Prueba de Normalidad

Como los valores de P son mayores, al nivel de error se determina que los datos

proviene de una Distribución Normal, permitiendo estos resultados pasar a aplicar el estadístico de la T de Student.

Tabla 24 *Análisis Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov*

Valores	Nivel de Significancia	Operador de Comparación	Margen de Error
P. valor (antes)	0,200	>	0,05%
P. valor (después)	0,086	>	0,05%

Nota. Fuente: Software IBM SPSS

Estadístico T de Student

Se procede al cálculo del Estadístico de la T de Student, aplicando el software estadístico IBM SPSS para comprobar las medias de las dos calificaciones inicial y final que obtuvieron los estudiantes con la prueba T para muestras relacionadas con una confiabilidad del 95% y un margen de error del 5%. (Ver Anexo 8)

Comprobación de Hipótesis

Se toma en cuenta la prueba de muestras emparejadas, en donde el resultado que interesa es el nivel de significancia llamado también P Valor, presentándose un solo resultado, con un intervalo de confianza del 95 %, porque el SPSS hizo la relación de la calificación inicial con la calificación final y dar un solo valor, que permitirá aceptar a la Variable Nula (H_0), o la Variable Alterna (H_1). De esta manera se pueden establecer dos hipótesis.

Hipótesis Nula H_0 : El Aula Virtual con el uso de recursos digitales no mejora el aprendizaje de mapas históricos de los estudiantes de primer año de Bachillerato ciencias y Técnico de la Institución Educativa “José de la Cuadra” en la asignatura de historia.

Hipótesis Alterna H_1 : El Aula Virtual con el uso de recursos digitales mejora el aprendizaje de mapas históricos de los estudiantes de primer año de Bachillerato ciencias y Técnico de la Institución Educativa “José de la Cuadra” en la asignatura de historia.

Para comprobar la idea a defender en este trabajo investigativo y rechazar o aceptar, se

empleó el software estadístico IBM SPSS, obteniendo los siguientes resultados a partir de las calificaciones iniciales y finales alcanzadas por los estudiantes de primer año de Bachillerato Ciencias y Técnico de la Institución Educativa “José de la Cuadra”

Tabla 25 *Prueba de muestras emparejadas*

Variables		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Calificación Inicial								
	Calificación Final	-2,48865	2,15200	,35379	-3,20616	-1,77114	-7,034	36	,000

Nota. Fuente: Software IBM SPSS

Interpretación

Si $P\text{valor } 0,000 \leq 0,05$ rechazar H_0 y aceptar H_1

Si Pvalor $0,000 \geq 0,05$ rechazar H_1 y aceptar H_0

Por los valores obtenidos se concluye que debemos aceptar la Hipótesis Alterna (H1)

Análisis

Con las pruebas de muestras relacionadas aplicadas en el software estadístico SPSS y con los resultados obtenidos con un margen de error del 0,05 se determina la aceptación de la Hipótesis alterna H1: **El Aula Virtual con el uso de recursos digitales mejora el aprendizaje de mapas históricos de los estudiantes de primer año de Bachillerato ciencias y Técnico de la Institución Educativa “José de la Cuadra” en la asignatura de historia**, y rechaza la hipótesis Nula (Ho)

Validación de la Propuesta

El diseño del Aula Virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos, se encuentra implementada para la asignatura de historia con los estudiantes de primero de bachillerato Ciencias y Técnico paralelos “A y A”, que seguirá siendo utilizada para desarrollar y fortalecer las destrezas establecidas según malla curricular en los próximos nuevos paralelos de primer año de Bachillerato .Para formalizar la propuesta el producto final fue presentado a la máxima autoridad y coordinadora pedagógica de la Institución , los mismos que otorgaron la aceptación y utilización del mismo en la ficha de validación del producto , por considerarlo una herramienta digital de apoyo a la enseñanza aprendizaje , que beneficiará a los educandos en la asignatura de historia. (ver anexo 9 y 10)

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

- En la actualidad los entornos digitales es fundamental aplicarlos en la enseñanza de la asignatura de historia, pero no solo en primer año de bachillerato, sino en el resto de cursos de todo el nivel secundario y en todas las disciplinas académicas del área de ciencias sociales, para trabajar los hechos históricos en su contexto de espacio y tiempo , mediante mapas históricos interactivos , porque permiten ubicar , reflexionar , analizar , interpretar y desarrollar el pensamiento histórico critico de manera creativa, llamativa y dinámica fomentando en los estudiantes cuestionadores argumentos al relacionar el pasado con el presente y futuro.
- Es importante reflexionar sobre la información recabada referente a los entornos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje, los mismos que han sido escasos al existir pocos trabajos relacionados con el tema de investigación pese a ello las fuentes bibliográficas digitales fueron de gran ayuda, para interpretar la información extraer ideas y relacionar con el contexto educativo.
- En el proceso de diagnóstico se inició con la encuesta realizada a los estudiantes del primero de bachillerato BGU y Técnico de la Institución Educativa “José de la Cuadra” se obtuvo información relevante sobre el uso de las TIC para el proceso de aprendizaje mediante la utilización de mapas históricos interactivos, donde se determina que escasamente se emplean recursos tecnológicos en la asignatura de historia.
- Una vez analizados los fundamentos teóricos y datos obtenidos en la encuesta se realiza una orientación de la propuesta, la misma que se sujeta como mejor alternativa la implementación de un aula virtual con el uso de recursos digitales acorde a la asignatura de historia para la enseñanza de los mapas históricos. Porque el diseño de este espacio virtual influye en el aprendizaje de los estudiantes al ser dinámico y llamativo, al ubicarse fuera de la típica utilización de papel, ampliando las posibilidades visuales y reflexivas al experimentar e interactuar de manera directa con el trabajo de manera sincrónica y asincrónica, lo que estimula el aprendizaje significativo y desarrollo del pensamiento histórico crítico.

Recomendaciones:

- Se recomienda a las autoridades administrativas y pedagógicas de la Institución Educativa, generar espacios de capacitación pedagógica por quimestres en tecnología con la aplicación de entornos digitales, para todas las áreas académicas humanísticas y científicas, de manera practica generando grupos de trabajo colaborativos por áreas, para motivar e involucrar el uso de recursos digitales en los docentes en los procesos de enseñanza aprendizaje y se desarrollen las destrezas básicas necesarios en los educandos y transformar la enseñanza teórica tradicional de los docentes a una enseñanza creativa e innovadora.
- Se recomienda a la Institución Educativa adquirir y organizar información física (libros) y digital, que esté relacionada con el uso de recursos digitales para el área de ciencias sociales, los mismos que reposen en una biblioteca digital para el fácil manejo y acceso a estos documentos digitales, que aporten con actividades interactivas para el desarrollo de destrezas en los educandos y los docentes involucren en la enseñanza la aplicación de tecnología.
- Se recomienda a las autoridades y en su nombre al vicerrectorado el proceso de gestión sobre la planificación, con el uso de recursos digitales y la capacitación en herramientas tecnológicas seleccionadas, para las distintas áreas académicas las mismas que servirán como aporte para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje con el contexto tecnológico, para lograr que las clases sean innovadoras con los estudiantes.
- A los docentes del área de Ciencias Sociales se recomienda utilizar aulas virtuales para que las implementen, con actividades lúdicas, innovadoras y motivadoras que capten la atención de los estudiantes, constituyéndose un aporte en sus clases de manera asincrónica como apoyo para el desarrollo del trabajo autónomo , lo que permitirá la inserción de los estudiantes en el mundo de la tecnología como medio de aprendizaje, para generar una mayor participación de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento de la asignatura de historia.

REFERENCIAS

- Aguirre, A. (2015). Análisis comparativo de software propietario y software libre para el diseño de animación digital 2D. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de file:///C:/Users/Otto/Downloads/UNACH-FCEHT-DS%C3%91-GRF-2015-000003.pdf
- Akella, D. (March de 2010). Learning together: Kolb's experiential theory and its application. *Journal of Management & Organization*, 16(1), 100-112. doi:10.5172/jmo.16.1.100
- Alonso, F. (21 de febrero de 2016). *Aplicación de un método educativo interactivo para mejorar el dominio conceptual de los estudiantes*. Obtenido de Instituto Politécnico Nacional, México: http://www.lajpe.org/mar16/1410_Alonso.pdf
- Álvarez, A., & Del Río, P. (2006). Educación y desarrollo: la teoría de Vigotsky y la zona de desarrollo próximo. En C. Coll, J. Palacios, & M. A., *Desarrollo psicológico y educación* (págs. 34-57). Buenos Aires: Paidós.
- Amorós, A. (2017). La representación cartográfica como recurso didáctico. Mapas y planos en Educación Primaria. Alicante: Universidad de Alicante.
- Argulol, T. (2012). *Breve introducción a la informática*. Camagüey: Editorial Oriente.
- Bassi, J. & Hernández, P. (2015). redalyc.org. (C. E. Silva, Ed.) *Athenea Digital*, 1(16). Obtenido de <http://www.redalyc.org>
- Bassi, J., & Hernández, P. (2015). redalyc.org. (C. E. Silva, Ed.) *Athenea Digital*, 1(16). Obtenido de <http://www.redalyc.org>
- Berges, M. (2018). Debates esquivos. Algunos interrogantes acerca de la didáctica. 593 *Digital Publisher*, No. 3, 38-50.
- Cabada, M. (2001). Estudio del paradigma tecnológico y su repercusión en la formación de los profesionales de la información. *ACIMED*, 9, (3), 23-45.
- Cabezas, Nelly. (2020) Blog interactivo en Jimdo para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de Inicial II. Tesis de Magister, Universidad Tecnología Israel. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2496/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-040.pdf>

- Calvas, M., Espinoza, E., & Herrera, L. (2020). El aprendizaje de la historia en los estudiantes del Cantón Girón, Ecuador. *Revista Espacios*, 41(18), 34-45.
- Calvo, S., Cervi, L., Tusa, F., & Parola, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina de Comunicación Social*, (78), 1-21.
- Campillo, N. (2015). *Las nuevas tecnologías en la educación*. La Habana: Universidad pedagógica Enrique José Varona.
- Castellano, I. (2017). *Análisis sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje*. La Habana : Pueblo y Educación.
- Castellano, J., Coronel, P., & Quintero, G. (2020). La mirada de los estudiantes de la universidad nacional de educación en Ecuador sobre la educación en tiempos de Covid-19. *Conrado*, 16(76), 325-332.
- Caza, M. (2021). Piktochart como herramienta didáctica para el aprendizaje de la asignatura de biología vegetal con los estudiantes de tercer semestre de la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales química y biología período octubre 2020 -marzo 2021. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7478/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-E.BQYLAB-2021-000004.pdf>
- Celik, S. (2012). iTunes University: potentials and applications. *Procedial-Social and Behavioral Sciences*, (64) 3, pp. 412-416.
- Cosano, F. (2017). *La plataforma de aprendizaje Moodle como instrumento para el trabajo social en el contexto del espacio europeo en la Educación Superior*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Corales, M. (2013). Incorporación al aula de historia de nuevas herramientas cartográficas. XIV Jornadas Interescuelas de Historia. Universidad Nacional de Cuyo. Mendoza Argentina. Obtenido de <https://cdsa.aacademica.org/000-010/1170.pdf>
- Cozart, R., González, J., Villena, R., & Merino, J. (2019). Análisis de la motivación ante el uso de la realidad virtual en la enseñanza de la historia en futuros maestro. *EDUTEC, Revista electrónica de tecnología educativa* 68, 1-14.

- Cuba, M. (2012). *Las TIC en la enseñanza del español como segunda lengua*. La Habana: Universidad de la Habana.
- Durán, Z. (23 de abril de 2017). *Eje transversal Valores*. Obtenido de Epistemología y fundamentos curriculares en la práctica pedagógica: www.redalyc.org/pdf/761/76111479005.pdf
- Educación 3.0. (3 de octubre de 2018). *Educación 3.0*. Obtenido de Aprende a crear mapas geográficos interactivos para tus clases: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/crear-mapas-geograficos-interactivos/>
- Fabila, H., Minami, A., & Izquierdo, R. (2012). *Perspectivas Docentes*. México.
- Filippi, J., Pérez, D., & Aguirre, S. (2011). Nuevo escenario educativo. El aula virtual. *Multiciencias*, vol. 11, núm. 4, 353-361.
- Fletcher, T. (2011). Creative thinking in schools. *Finding the ‘justright’ challenge for students*, 37-42.
- Fólica, L., & Sanz, D. (. (2017). *Cartografía de la modernidad hispánica: el uso de Nodegoat en la construcción de un entorno digital de investigación*. Málaga: III Congreso de la Sociedad Internacional Humanidades Digitales Hispánicas Sociedades, políticas, saberes (Libro de resúmenes) (Vol. 18, No. 20, p. 309).
- Freire, E., Ocampo, B., Romero, M., Alvarado, J., & Ruiz, R. (2020). Alternativas metodológicas para la enseñanza de la historia. *Revista Conrado*, 16(S 1), 194-202.
- García, C. (2018). Tecnología y modernidad. *Ciencias informáticas y desarrollo*, (3) 9, pp. 23-34.
- Gardner, H. (1983). *Estructura de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. . Bogotá: Basic Books.
- Geomarketing. (28 de agosto de 2018). *El origen de la cartografía y la historia de los mapas*. Obtenido de Geomarketing: <https://www.quanticsolutions.es/geomarketing/el-origen-de-la-cartografia-y-la-historia-de-los-mapas-i>

- Gil, E. (3 de octubre de 2018). *La Web 2.0*. Obtenido de Universidad Oberta de Catalunya: http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/17821/3/XX08_93006_01331-1.pdf
- González, J. (2017). El resurgir de los mapas. La importancia del «dónde» y del pensamiento espacial. *Ería: Revista cuatrimestral de geografía*, 37(2), 217-231.
- Hernández, A. (2018). *Las bases de datos en Cuba*. La Habana: Ciencias Sociales.
- Hernández, R. (2017). Impacto de las Tic en educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y representaciones*, Vol. 5, N°. 1, 326-336.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta Edición. México D.F: McGraw-Hill.
- Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación*. La Habana: UH.
- Huzco, J. y Romero, M. (2018). Aplicación de las herramientas de Google APPS (GOOGLE CLASSROOM Y GOOGLE DRIVE) para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de la Institución Educativa CNI N.31 "Nuestra Señora del Carmen". Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/848/1/TESIS.pdf>
- Iglesias, M. (2012). La utilización de las herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje colaborativo: análisis de una experiencia en Educación Superior. *Revista de docencia universitaria*, (11) 2, pp. 333-351.
- INFOD, Instituto Nacional de Formación Docente. (2020). *INFOD, Instituto Nacional de Formación Docente*. Obtenido de Tutorial. Edición digital con Genially: <https://red.infod.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Genially.pdf>
- Johnson, D., & Johnson, T. (2009). An educational psychology success story: interdependence theory and cooperative learning. *Educational researcher*, (38) 5, pp. 365-379.
- Kuhn, D., Hemberger, L., & Khait, V. (Junio de 2016). La argumentación dialógica como puente para el pensamiento y la escritura argumentativa. *Journal for the Study of Education and Development*, 39(1), 25-48. Obtenido de <http://doig.org/10.1080/02103702.2015.1111608>

- Lara, D., & Gómez, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. . *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.
- León, J., García, D., Cabrera, L., & Erazo, J. (2020). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 450-475.
- Luckin, R. (2010). *Re-designing learning contexts*. Londres: Routledge.
- Luna, D. (2015). *El método expositivo de los docentes y sus problemas en el aprendizaje de 8vo año del Colegio Benjamin Carrión de la parroquia Comité del Pueblo, cantón Quito, provincia Pichincha*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Luque,Ricardo.(2011)El uso de la cartografía y la imagen digital como recurso didáctico en la enseñanza secundaria.Algunas precisiones en torno a Google Earth. Boletín de la Asociación de geógrafos españoles.N. 55 , 183-210. Obtenido de <https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/14187/09%20AGE%2055.pdf?sequence=1>
- Manzano, J. (24 de mayo de 2020). *Herramientas TIC para el aula de Ciencias Sociales*. Obtenido de Aula planeta: <http://www.aulaplaneta.com/2015/09/03/recursos-tic/25-herramientas-tic.para-el-aula-de-ciencias-sociales-infografía/>
- Maroto, O. (2018). El uso de las presentaciones digitales en la Educación Superior: una reflexión sobre la práctica. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 8, núm. 2, 1-22.
- Martinelli, G. (2015). El proceso de construcción del conocimiento de las Ciencias Sociales. *Actas de Periodismo y Comunicación*, 1. Obtenido de <http://sedici.unip.edu.cr/handle/10915/51967>
- Mazuera, O. (2019). *Revisión de tendencias de mediación en museos a través de las TIC, para la construcción de una propuesta de estrategias de uso adaptadas al contexto de los museos colombianos*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá.
- Mendoza, José. (2017). Diseño e implementación de una Aula Virtual a través del Moodle , para fortalecer el proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela de la ciudad de Portoviejo.Tesis de Ingeniería.Universidad Estatal de

- Manabí. Obtenido de <https://1library.co/document/yro5wj8y-implementacion-virtual-fortalecer-ensenanza-aprendizaje-educativa-hannibal-portoviejo.html>
- Mesa, C. (3 de junio de 2020). *La historia de Google Earth*. Obtenido de César Mesa: <https://cesarmesa.com.co/la-historia-de-google-earth-que-es-y-como-funciona/>
- Miralles, P., Gómez, C., & Monteagudo, J. (2019). Educación XXI. Revista de la Facultad de educación. UNED. *Percepciones sobre el uso de recursos tic y «mass-media» para la enseñanza de la historia. un estudio comparativo en futuros docentes de España-Inglaterra.*, 187-222.
- Muñoz, J. (2020). *Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano*. Cuenca: Universidad Nacional de Educación del Ecuador.
- Ortega, C. (2018). *Propuesta" Hacia un atlas escolar interactivo como complemento didáctico en la enseñanza-aprendizaje e investigación panameña"*. Ciudad de Panamá: Universidad de Panamá.
- Parellada, C. (2017). Los mapas históricos como instrumentos para la enseñanza de la historia. *Revista Tempo e Argumento*, vol. 9, núm. 21, 312-337.
- Pekins, D. (1997). *La escuela inteligente*. Barelona: Gedisa Editorial .
- Quezada, J., & Serrano, G. (2021). Breve análisis de los métodos empleados en la enseñanza de la historia en educación básica. . *Sociedad & Tecnología*, 4(1), 65-73.
- Ramírez, M. (2016). Posibilidades del uso educativo del Youtube. *Ra Ximhai*, vol. 12, núm. 6, 537-546.
- Revilla, D. (2019). *El desarrollo del pensamiento histórico a través del uso de entornos digitales de aprendizaje en la enseñanza de la Historia reciente* . Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Revilla, D., Sánchez, M., & Moro, J. (2018). Diseño y evaluación de un repositorio abierto de recursos didácticos para la enseñanza de la Historia reciente. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (64), 51-67.
- Rizo,M.(2018).Aprendizaje con Moodle.Revista Multi-Ensayos.Volumen 4 N.8 , 18-25
Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/12688/2/256-Texto%20del%20art%C3%ADculo-335-1-10-20190227.pdf>

- Romo, P. (2017). *Didáctica de la Comunicación Oral*. Quito: Ediciones Ecuafuturo.
- Ruiz, D. (16 de noviembre de 2018). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Obtenido de Observatorio de Tecnología Educativa: <https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula-Evaluar-jugando.pdf>
- Ruiz, F. (1 de noviembre de 2019). *WEB 2.0. UN NUEVO ENTORNO DE APRENDIZAJE EN LA RED*. Obtenido de PANGAEA: <http://dim.pangea.org/revistaDIM13/Articulos/pacorruiz.pdf>
- Serón, V. (2016). *Métodos de Formación*. Madrid: Paidós.
- Stanton, W. (2009). *Fundamentos del marketing*. La Habana: UH.
- Suasnavas, C. (2020). *Guía interactiva de estudios para el aprendizaje de Historia del Ecuador a través del Exlearning*. Quito: Universidad Israel .
- Tellería, M. (2009). *Las nuevas tecnologías: posibilidades para el aprendizaje y la investigación*. . Santiago de Cuba: Ciencias Sociales.
- Temporetti, F. (2002). La clase ha muerto; viva la clase! En O. Menin, *Pedagogía Universitaria*. Rosario: Homo Sapiens.
- Toro, J., Mena, P., & Valdés, B. (2020). La localización de hechos históricos: Una habilidad trascendental en la enseñanza-aprendizaje de la historia. *REFCaLE:Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 7(3), 213-224.
- Trepas, C. (2000). *Cartografía y categorización del espacio. Una propuesta didáctica procedimental*. Madrid: Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia .
- Universidad de Magallanes. (2 de octubre de 2020). *Universidad de Magallanes*. Obtenido de Manual de Kahoot!: <https://repositorioeducacion.umag.cl/Doc/Archivos/Manual%20de%20Kahoot!.pdf>
- Varela, J. (2017). *La cartografía histórica*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Velasco, R. (2010). Herramientas digitales para una nueva didáctica. *Temas para la educación*, (11) 4, pp. 24-31.
- Vicente, A., & Cea, N. (2019). *Competencias digitales para la construcción del mensaje en el entorno digital: la imagen como soporte informativo*. Las Palmas de Gran Canaria: VI

Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC.

Villarreal, M. (4 de septiembre de 2018). *El diseño de entornos digitales de aprendizaje*.

Obtenido de Encuentros:

<https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/9y0NJT6QHgLyMKmVDbNgePv9nQRyH2ZfhrHM7T4h.pdf>

Viñas, R., Secul, C., Viñas, M., & López, Y. (20 de noviembre de 2017). *La herramienta padlet como acto de comunicación digital*. Obtenido de 4º Jornadas de TIC e innovación en el aula. UNLP:

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10495/ev.10495.pdf

Zúñiga, J. (2018). *Fuentes primarias como recurso para la enseñanza de la Historia y el desarrollo del pensamiento*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

ANEXOS

ANEXO 1

(Autorización Autoridad de la Institucion Educativa José de la Cuadra)

DM, Quito 20 de mayo del 2021.

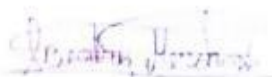
Sr. Magister
Ramiro Chicaiza
RECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ DE LA CUADRA
Presente

De mis consideraciones:

Yo Edis Beatriz Merchán Auquilla, con cédula 1711566057, me permito extender un afectuoso saludo y a su vez felicitarle su labor administrativa, me dirijo ante usted para solicitarle me permita aplicar un cuestionario a los estudiantes de 1ero de bachillerato BGU y Técnico paralelos A-A la misma que servirá para obtener información y desarrollar el proyecto de investigación de grado para la obtención de título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Por la favorable atención y oportuna respuesta que se digne a dar a la presente, reitero mi más sentido de gratitud.

Atentamente,



Lic. Edis Merchán A
C.I 1711566057

Autorizado
2021-05-21



ANEXO 2

(Encuesta aplicada a los estudiantes)

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGIA EN ENTORNOS VIRTUALES

Apreciado Estudiante: Con la finalidad de conocer la importancia del ENTORNO DIGITAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS HISTÓRICOS INTERACTIVOS, le solicito muy comedidamente, se digne contestar el presente cuestionario de una manera confiable. Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la Institución.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada pregunta y conteste de forma honesta y responsable. Seleccione una opción de respuesta.

CONFIDENCIALIDAD: La información que se solicita a continuación es para uso educativo y será tratada en forma confidencial.

ENTORNO DIGITAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS HSITORICOS INTERACTIVOS

No.	PREGUNTAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿Los docentes en sus planificaciones usan entornos digitales (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje?			
2	¿En sus horas de clase los docentes motivan al uso de los recursos digitales?			
3	¿Le gustaría que los docentes en sus horas de clase utilicen entornos digitales (TIC) en los momentos que imparten sus clases?			
4	¿Los docentes en sus horas de clase realizan trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)?			
5	¿Evalúan los docentes en sus horas de clase los temas tratados, utilizando actividades con recursos digitales TIC?			
6	¿Utilizan los docentes mapas históricos interactivos para enseñar historia?			
7	¿Le gustaría que los docentes apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos?			
8	¿Considera usted que mejoraría la enseñanza de historia, si usan las herramientas TIC en mapas históricos interactivos?			
9	¿Considera usted importante la utilización de entornos digitales interactivos en las temáticas de historia?			
10	¿Considera necesario que se aplique una propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula?			

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN !

ANEXO 3

(Validación de la Encuesta por docentes profesionales del ámbito educativo)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRIA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR PARTE DE PROFESIONALES
EDUCATIVOS

Tema de Investigación: ENTORNOS DIGITALES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS
HISTÓRICOS INTERACTIVOS.

1. Datos Personales de profesionales educadores:

Apellidos y Nombres: Leydi Mariuxi Cruz Carrillo.

Formación Académica: Magister en Educación en Gestión del Aprendizaje Mediados por TIC

Años de experiencia en el área educativa: 12 años

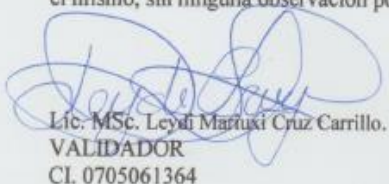
2. Valoración del Instrumento (Encuesta):

Instrucciones: Una vez analizado el cuestionario presentado, proceda a llenar según su criterio la siguiente matriz

MA: Muy adecuado **BA:** Bastante adecuado **A:** Adecuado **PA:** Poco Adecuado **I:** Inadecuado

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras y precisas.	X				
2	El número de preguntas formuladas es adecuado.	X				
3	Distribución de preguntas con orden secuencial y lógico.	X				
4	Las opciones de respuestas presentadas son adecuadas.	X				
5	Las preguntas son de fácil comprensión.	X				
6	El instrumento es adecuado para recopilar información relevante para la investigación.	X				
7	Mide la variable de estudio.	X				
8	Aporta al cumplimiento del objetivo de la investigación.	X				
9	Es aplicable el instrumento.	X				

Observaciones: Una vez revisado el cuestionario que forma parte de la encuesta se aprueba y Valida el mismo, sin ninguna observación por parte del docente del área educativa.


Lic. MSc. Leydi Mariuxi Cruz Carrillo.
VALIDADOR
CI. 0705061364



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRIA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR PARTE DE PROFESIONALES
EDUCATIVOS

Tema de Investigación: ENTORNOS DIGITALES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MAPAS
HISTÓRICOS INTERACTIVOS.

1. Datos Personales de profesionales educadores:

Apellidos y Nombres: Otto Reimundo Vinuesa Beltrán.

Formación Académica: Magister en Pedagogía

Años de experiencia en el área educativa: 25 años

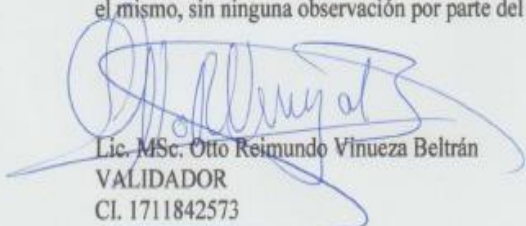
2. Valoración del Instrumento (Encuesta):

Instrucciones: Una vez analizado el cuestionario presentado, proceda a llenar según su criterio la
siguiente matriz

MA: Muy adecuado **BA:** Bastante adecuado **A:** Adecuado **PA:** Poco Adecuado **I:** Inadecuado

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras y precisas.	X				
2	El número de preguntas formuladas es adecuado.	X				
3	Distribución de preguntas con orden secuencial y lógico.	X				
4	Las opciones de respuestas presentadas son adecuadas.	X				
5	Las preguntas son de fácil comprensión.	X				
6	El instrumento es adecuado para recopilar información relevante para la investigación.	X				
7	Mide la variable de estudio.	X				
8	Aporta al cumplimiento del objetivo de la investigación.	X				
9	Es aplicable el instrumento.	X				

Observaciones: Una vez revisado el cuestionario que forma parte de la encuesta se aprueba y Valida
el mismo, sin ninguna observación por parte del docente del área educativa.


Lic. MSc. Otto Reimundo Vinuesa Beltrán
VALIDADOR
CL. 1711842573

ANEXO 4

(Rangos y Niveles de Confiabilidad Índice Alfa de Cronbach)

Rango al que pertenece el coeficiente Alfa de Cronbach	Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1.00	Confiabilidad perfecta

Nota: Rangos del método de Alfa de Cronbach

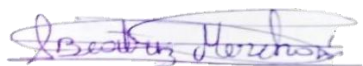
Fuente: Chacón (2020)

ANEXO 5

(Tabulación de la Encuesta aplicada)

DATOS TABULADOS DEL INSTRUMENTO DE LA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO CIENCIAS Y TÉCNICO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JOSÉ DE LA CUADRA” POR PARTE DE LA DOCENTE EDIS MERCHAN AUQUILLA.

N.-	PREGUNTAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
1	¿Los docentes en sus planificaciones usan entornos digitales (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	0	8	29	37
2	¿En sus horas de clase los docentes motivan al uso de los recursos digitales?	3	9	25	37
3	¿Le gustaría que los docentes en sus horas de clase utilicen entornos digitales (TIC) en los momentos que imparten sus clases?	33	3	1	37
4	¿Los docentes en sus horas de clase realizan trabajos colaborativos utilizando recursos digitales (TIC)?	4	10	23	37
5	¿Evalúan los docentes en sus horas de clase los temas tratados, utilizando actividades con recursos digitales TIC?	2	9	26	37
6	¿Utilizan los docentes mapas históricos interactivos para enseñar historia?	1	9	27	37
7	¿Le gustaría que los docentes apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de historia con mapas históricos interactivos?	32	4	1	37
8	¿Considera usted que mejoraría la enseñanza de historia, si usan las herramientas TIC en mapas históricos interactivos?	35	2	0	37
9	¿Considera usted importante la utilización de entornos digitales interactivos en las temáticas de historia?	29	7	1	37
10	¿Considera necesario que se aplique una propuesta de mejora con orientación al uso de recursos tecnológicos en el aula?	34	2	1	37



Docente Edís Merchán

ANEXO 6 (Registro de Notas)

Calificación Inicial y Calificación Final registradas en Excel

N.º	NÓMINA	Curso-Paralelo	Calificación Inicial			Calificación Final			
			Nota I.1	Nota I.2	Promedio	Nota F.1	Nota F.2	Nota F.3	Promedio
1	ANDRADE MARCILLO EMILY MARIA	1ero BGU A	5	4	4,50	4	7	6	5,66
2	ANDRADE PERALTA VIVIANA CAROLINA	1ero BGU A	2	3	2,50	10	10	10	10,00
3	ARIAS GUAYASAMIN ADANM JACOB	1ero BGU A	4	5	4,50	6	8	6	6,66
4	FLORES GARCIA GALO MATEO	1ero BGU A	8	7	7,50	10	10	10	10,00
5	GAIBOR CHAVEZ ERICK SEBASTIAN	1ero BGU A	6	7	6,50	10	5	7	7,33
6	JIMENEZ MARQUEZ YULI TATIANA	1ero BGU A	3	3	3,00	10	10	10	10,00
7	LOPEZ GUAMAN YOMARY DEL CISNE	1ero BGU A	5	4	4,50	8	10	7	8,33
8	MERO CHILUISA EMILY BRIGITTE	1ero BGU A	3	4	3,50	10	10	4	8,00
9	MINA GUERRA MARIA CRISTINA	1ero BGU A	4	4	4,00	10	4	8	7,33
10	MOREIRA QUIIJE GENESIS JANMILETH	1ero BGU A	6	6	6,00	6	6	4	5,33
11	OCAMPO SALAZAR JOSUE ISRAEL	1ero BGU A	6	6	6,00	10	6	10	8,66
12	ORQUERA CHILUISA LEANDRO HERNAN	1ero BGU A	7	6	6,50	10	6	6	7,33
13	PILLAJO MORALES DANIELA ALEJANDRA	1ero BGU A	5	5	5,00	10	6	6	7,33
14	PINTAG QUISHPE EDISON JAVIER	1ero BGU A	6	7	6,50	8	7	7	7,33
15	POZO MOSCOSO ANDERSON FERNANDO	1ero BGU A	8	6	7,00	10	9	9	9,33
16	RIGCHAC ORTA EDWIN DANIEL	1ero BGU A	7	7	7,00	7	9	6	7,33
17	TORRES MONCAYO BRILLET ADRIANA	1ero BGU A	5	4	4,50	10	8	6	8,00
18	VERA CARRANZA ANGELES NEREA	1ero BGU A	2	2	2,00	10	9	8	9,00
19	VILLAGOMEZ MUELA DAVID OSWALDO	1ero BGU A	10	7	8,50	10	7	8	8,33
20	YANEZ USHCA JOSUE ANDRES	1ero BGU A	8	7	7,50	10	4	10	8,00
21	YUMISACA PUCULPALA JOSSELYN VIVIANA	1ero BGU A	6	6	6,00	10	8	10	9,33
22	ALARCON TIGLLA DIANA CRISTINA	1ero Técñ A	9	9	9,00	10	9	9	9,33
23	CUNUHAY GUANOTUÑA SAUL ISMAEL	1ero Técñ A	8	8	8,00	10	9	9	9,33
24	FLORES QUISINTUÑA JOSELIN FERNANDA	1ero Técñ A	6	6	6,00	10	9	6	8,33
25	NIEVE REINA LUIS STEVEN	1ero Técñ A	6	5	5,50	8	8	8	8,00
26	PANAMA CANDO JHON KEVIN	1ero Técñ A	8	6	7,00	8	8	6	7,33
27	ROCHA PINTA DAVID ADRIAN	1ero Técñ A	4	4	4,00	10	8	6	8,00
28	RODRIGUEZ GREFA BAYRON ESTEBAN	1ero Técñ A	6	5	5,50	4	7	8	6,33
29	ROMERO MUÑOZ LORENA ALEXANDRA	1ero Técñ A	7	7	7,00	10	8	6	8,00
30	ROSETO PAREDES BYRON ALEJANDRO	1ero Técñ A	4	4	4,00	10	8	6	8,00
31	TIGASI CHUGCHILAN BRAYAN STALIN	1ero Técñ A	6	6	6,00	10	10	10	10,00
32	TOAQUIZA CHISAGUANO MAYKOL ALEXANDER	1ero Técñ A	9	8	8,50	10	9	6	8,33
33	TOAQUIZA TOAQUIZA ESTEFANY MISHHELL	1ero Técñ A	4	4	4,00	10	10	10	10,00
34	TORRES VIVEROS EDISON ALEXANDER	1ero Técñ A	4	3	3,50	5	4	4	4,33
35	VARGAS MORENO ANDREA NATALI	1ero Técñ A	6	5	5,50	10	10	10	10,00
36	VASQUEZ ALVARADO FERNANDO JOSE	1ero Técñ A	6	6	6,00	6	7	6	6,33
37	YANEZ QUINTERO DANNA KARELYS	1ero Técñ A	4	4	4,00	10	9	6	8,33

ANEXO 7

(PRUEBA DE NORMALIDAD con Kolmogorov Smirnov del Software estadístico IBM SPSS)

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
calificación inicial	37	100,0%	0	0,0%	37	100,0%
calificación final	37	100,0%	0	0,0%	37	100,0%

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
calificación inicial	,111	37	,200*	,979	37	,686
calificación final	,135	37	,086	,941	37	,048

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

ANEXO 8

(Estadístico T de Student de MUESTRAS EMPAREJADAS del Software estadístico IBM SPSS)

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	calificación inicial	5,5811	37	1,73811	,28574
	calificación final	8,0697	37	1,38909	,22837

Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	calificación inicial & calificación final	37	,066	,697

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	calific ación inicial - calific ación final	-2,48865	2,15200	,35379	-3,20616	-1,77114	-7,034	36	,000

ANEXO 9

(Validación de la Propuesta por la Autoridad Institución Educativa José de la Cuadra)

FICHA DE VALIDACIÓN Y ACEPTACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Título de la Propuesta: Aula Virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos.

1. Datos Personales de la Autoridad:

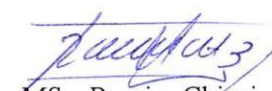
Apellidos y Nombres: MSc. Ramiro Chicaiza

Cargo: Rector de la Institución Educativa “José de la Cuadra”

2. Validación de la Propuesta:

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El Diseño del Aula Virtual con el uso de Recursos Digitales cumple su funcionalidad de una manera:		X			
2	El Aula Virtual implementada con el uso de recursos Digitales apoya el desarrollo de destrezas de los estudiantes de una manera:	X				
3	Los Contenidos expuestos en el Aula Virtual tienen relación con la enseñanza de mapas históricos en la asignatura de historia de manera:	X				
4	La estructura y distribución del Aula Virtual con Recursos Digitales para la enseñanza de mapas históricos es:		X			
5	Las herramientas digitales utilizadas en el EVA son interactivas y de fácil acceso de manera:	X				
6	El EVA contiene evaluaciones para poder medir el rendimiento académico utilizando recursos digitales de manera:	X				
7	El nivel de aceptación del Aula Virtual con el uso de Recursos Digitales resulto ser.	X				

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


MSc. Ramiro Chicaiza
RECTOR DE LA I. E “José de la Cuadra”
CI. 1707617641



ANEXO 10

(Validación de Propuesta por Coordinadora de Comisión Técnico Pedagógica de la Institución Educativa José de la Cuadra)

FICHA DE VALIDACIÓN Y ACEPTACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Título de la Propuesta: Diseño de Aula Virtual con el uso de recursos digitales para la enseñanza de mapas históricos.

1. Datos Personales de la Autoridad:

Apellidos y Nombres: MSc. Cristina Lema

Cargo: Coordinadora Comisión Técnico Pedagógica de la Institución Educativa “José de la Cuadra”

2. Validación de la Propuesta:

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El Diseño del Aula Virtual con el uso de Recursos Digitales cumple su funcionalidad de una manera:	x				
2	El Aula Virtual implementada con el uso de recursos Digitales apoya el desarrollo de destrezas de los estudiantes de una manera:	x				
3	Los Contenidos expuestos en el Aula Virtual tienen relación con la enseñanza de mapas históricos en la asignatura de historia de manera:	x				
4	La estructura y distribución del Aula Virtual con Recursos Digitales para la enseñanza de mapas históricos es:	x				
5	Las herramientas digitales utilizadas en el EVA son interactivas y de fácil acceso de manera:	x				
6	El EVA contiene evaluaciones para poder medir el rendimiento académico utilizando recursos digitales de manera:	x				
7	El nivel de aceptación del Aula Virtual con el uso de Recursos Digitales resulto ser:	x				

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

MSc. Cristina Lema

Coordinadora Comisión Técnico Pedagógica I. E “José de la Cuadra”

CL1715215727