



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título del proyecto:
Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autor/a:
Cristian Marcelo Martínez Vega
Tutor/a:
PhD. María del Carmen Colmenarez Mujica

Quito – Ecuador

2024

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, **María del Carmen Colmenarez Mujica** con C.I: **0152284881** en mi calidad de Tutora del proyecto de investigación titulado: **Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad.**

Elaborado por: **Lic. Cristian Marcelo Martínez Vega**, de C.I: **1723588313**, estudiante de la **Maestría: en Educación** con mención en **Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC** de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 11 de marzo de 2024.

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, **Cristian Marcelo Martínez Vega** con C.I: **1723588313**, autor/a del proyecto de titulación denominado: **Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad**. Previo a la obtención del título de **Magister en Educación** con mención en **Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 11 de marzo de 2024.

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema.....	1
Problema de investigación	3
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos.....	3
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:	4
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	6
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	6
1.1.1. Antecedentes del problema	6
1.1.2. Bases teóricas.....	8
1.1.3. Definición de términos básicos	14
1.2. Proceso investigativo metodológico	16
1.2.1. Enfoque de la investigación	16
1.2.2. Tipo de investigación.....	16
1.2.3. Población y muestra.....	17
1.2.4. Métodos, técnicas e instrumentos.....	17
1.3. Análisis de resultados.....	18
CAPÍTULO II: PROPUESTA MODELO PEDAGÓGICO	31
2.1. Fundamentos teóricos aplicados.....	31
2.2. Descripción de la propuesta	34
a. Estructura general	35
b. Explicación del aporte	36
c. Estrategias y/o técnicas	50
2.3. Validación de la propuesta	56
2.4. Matriz de articulación	57

CONCLUSIONES.....	61
RECOMENDACIONES.....	62
BIBLIOGRAFÍA.....	63
ANEXOS.....	66

Índice de tablas

Tabla 1. Pregunta 15.....	28
Tabla 2. Pregunta 16.....	29
Tabla 3. Cuadro comparativo.....	34
Tabla 4. Herramientas tecnológicas.....	51

Índice de figuras

Figura 1. Pregunta 1. ¿Dónde se encontraba geográficamente la Civilización Mesopotámica?	18
Figura 2. Pregunta 2. ¿Cuál era el sistema de escritura utilizado por los mesopotámicos?	19
Figura 3. Pregunta 3. ¿Cuáles eran algunas de las principales ciudades-estado de la Civilización Mesopotámica?.....	20
Figura 4. Pregunta 4. ¿Cuál fue la primera dinastía que gobernó en China?.....	21
Figura 5. Pregunta 5. ¿Cuál fue el propósito principal de la construcción de la Gran Muralla China? 21	
Figura 6. Pregunta 6. ¿Qué antiguo invento chino se utiliza para la escritura y se considera uno de los logros más significativos de la cultura china?	22
Figura 7. Pregunta 7. ¿Cuál era la importancia del río Nilo para la Civilización Egipcia Antigua?.....	23
Figura 8. Pregunta 8. ¿Cómo se llama el sistema de escritura utilizado por los antiguos egipcios? ...	23
Figura 9. Pregunta 9. ¿Cuál de las siguientes estructuras es un complejo funerario masivo construido en el Antiguo Egipto, destacando la Gran Pirámide?.....	24
Figura 10. Pregunta 10. ¿Cómo describiría su nivel de interés general en la asignatura de Historia? 25	
Figura 11. Pregunta 11. ¿Qué aspectos específicos de la asignatura de Historia considera que contribuyen a su falta de motivación?	25
Figura 12. Pregunta 12. ¿Cómo percibe la utilidad de los conocimientos adquiridos en Historia para su vida cotidiana?	26
Figura 13. Pregunta 13. ¿Qué tipo de recursos o enfoques considera que podrían mejorar su motivación para aprender Historia?	27
Figura 14. Pregunta 14. ¿Cree que la forma en que se evalúa en Historia afecta su motivación para aprender?.....	28
Figura 15. Modelo pedagógico mediado por TIC.....	31
Figura 16. Bloque PACIE.....	35
Figura 17. Bloques académicos.....	35
Figura 18. Bloques de cierre	36
Figura 19. Sección información.....	36
Figura 20. Sección comunicación	37
Figura 21. Sección interacción	38
Figura 22. Diseño Instruccional Addie.....	39
Figura 23. Fase de exposición de Mesopotamia	40
Figura 24. Fase de rebote de Mesopotamia	41
Figura 25. Fase de construcción de Mesopotamia.....	41
Figura 26. Fase de comprobación de Mesopotamia	42

Figura 27. Fase de exposición de China	43
Figura 28. Fase de rebote de China.....	44
Figura 29. Fase de construcción de China.....	44
Figura 30. Fase de comprobación de China	45
Figura 31. Fase de exposición de Egipto	46
Figura 32. Fase de rebote de Egipto	47
Figura 33. Fase de construcción de Egipto.....	47
Figura 34. Fase de comprobación de Egipto	48
Figura 35. Pestaña multimedia	49
Figura 36. Pestaña para contactos.....	49
Figura 37. Validación de especialistas.....	57
Figura 38. Recomendaciones por especialistas.....	58

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

A escala global, en la sociedad del conocimiento, en el amplio campo de la educación se han establecido varias tendencias como: el desarrollo del pensamiento crítico, creativo, lógico, complejo, la interdisciplinariedad, la inteligencia social que apuntan a lograr grandes objetivos en busca del desarrollo integral del estudiante. La motivación para el aprendizaje en los alumnos es un factor crucial para alcanzar educación de calidad en el siglo XXI. Es necesario establecer el aporte significativo de la motivación para la instrucción educacional y destacar tres pilares fundamentales que deben ser fomentados en la comunidad educativa para promover la motivación de manera efectiva en los estudiantes. Estos tres pilares son:

1. La enseñanza centrada en el estudiante: Se reconoce que los estudiantes son individuos únicos con diferentes intereses, aptitudes y estilos de aprendizaje.

2. La relevancia y aplicabilidad del aprendizaje: Los estudiantes deben poder relacionar lo que están aprendiendo con su vida diaria y ver cómo estas habilidades y conocimientos pueden ser aplicados en el mundo real.

3. La autodirección y la autonomía del estudiante: Los estudiantes deben tener la capacidad de tomar decisiones sobre su propio aprendizaje y tener un sentido de responsabilidad en el proceso. Esto implica brindarles oportunidades para establecer metas, tomar decisiones sobre las estrategias de aprendizaje y evaluar su propio progreso. (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2021)

En el Ecuador, se utiliza como modelo pedagógico el constructivismo y por lo general como estrategia metodológica el ciclo ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación). Sin embargo, la motivación del estudiantado para el aprendizaje constituye un asunto crucial que requiere ser enfocado y fomentado tanto a nivel personal como en el ámbito educativo. Esto se debe a que la motivación de los estudiantes impacta directamente en su desempeño académico y en la adquisición de nuevos conocimientos.

El Ministerio de Educación proporciona textos de estudio tanto a docentes como a estudiantes, ejemplos de estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje para aplicarlas en el acto educativo con la finalidad de que el alumno cambie su rol y pase a ser el actor principal de su propio proceso de aprendizaje. En concordancia, mantener a los estudiantes interesados en la materia de Historia continúa siendo un desafío para el educador, ya que cada alumno tiene diferentes formas de aprender (visual, auditivo o kinestésico).

La Unidad Educativa “Los Alpes”, fue fundada en 1979, se ubica en la parroquia de Tababela, del cantón Quito. Tiene como misión brindar una educación de calidad en adaptada a las demandas socioeconómicas del contexto geográfico y actual, precautelando el entorno ecológico y la identidad histórica propia, con principios éticos y morales arraigados, y fomentando el desarrollo del pensamiento crítico para afrontar los retos que la sociedad presenta ante los progresos en el ámbito científico y tecnológico, permitiéndoles acceder a instituciones de educación superior.

También se proyecta a futuro como una Unidad Educativa que brinda servicios de calidad, en armonía con el contexto sociocultural, ecológico y de identidad histórica propia, con valores éticos y morales, incorruptibles, reflexivos, analíticos y de pensamiento crítico, capaces de enfrentar los retos de la sociedad ante los avances científicos y la tecnológicos y poseedores de las destrezas y conocimientos necesarios, recibidos a través de procesos pedagógicos y tecnológicos modernos que permiten su acceso a las instituciones de Educación Superior y/o mejorar su calidad de vida y de las familias. En este sentido, la motivación dentro de la institución educativa tiene un aspecto muy relevante para desarrollar en el estudiantado el interés, la curiosidad, la atención y la concentración durante el aprendizaje.

Problema de investigación

En el presente año lectivo 2023-2024, por medio de la observación sistemática se reconoció que los estudiantes de Primero de BGU se encuentran desmotivados en el aprendizaje en la materia de Historia y esta situación es preocupante ya que dicha asignatura es trascendental en el desarrollo del pensamiento crítico por medio de la comprensión de los hechos y acontecimientos pasados para entender el presente y proyectarse a futuro, también permite conocer nuestra identidad y mejorar la capacidad de análisis. De persistir dicha problemática en la institución educativa no se lograrán los objetivos establecidos para el año escolar en la asignatura de Historia.

Por tal motivo, se identificó la necesidad de innovar en el proceso educativo a través del diseño e implementación de recursos digitales en la asignatura de Historia para tener una mejor visualización con soporte educativo eficiente, un mejor orden y así lograr que las clases sean lúdicas, dinámicas, interactivas y didácticas.

Por otra parte, hay que recordar que con la pandemia ocasionada por el Covid 19, las clases cambiaron de la presencialidad a la virtualidad, en ese momento fue necesario la capacitación del profesorado e incluso del estudiantado en el manejo de las TIC. En suma, hay que mencionar que desde ese momento surgió una nueva normalidad y los actores del proceso educativo pueden hacer uso de la tecnología como un poderoso apoyo para lograr el aprendizaje significativo.

Por todo lo expuesto con anterioridad, se formula la interrogante de estudio de la manera siguiente: ¿Se logrará fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad a través de la creación de un Sitio Web 4.0 en Google Sites?

Objetivo general

Crear un Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad dirigido a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado, en la Unidad Educativa “Los Alpes”, ubicada en la parroquia de Tababela, del cantón Quito, durante el año lectivo 2023-2024.

Objetivos específicos

Contextualizar los fundamentos teóricos sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad.

Diagnosticar el nivel académico que tienen los estudiantes de Primero de Bachillerato en cuanto a la asignatura de Historia.

Diseñar un Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad dirigido a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado.

Valorar a través de criterio de especialistas el impacto del Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad dirigido a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

Es importante estudiar el problema porque permitirá buscar las causas y consecuencias del por qué los estudiantes se encuentran desmotivados por el aprendizaje en la asignatura de Historia por medio de una investigación científica utilizando el método científico para plantear soluciones pertinentes, prácticas e innovadoras con el objetivo de resolver dicha necesidad social.

Por un lado, el valor teórico que tiene el presente proyecto, se fundamenta en apoyar el constructivismo como modelo pedagógico y en la escuela activa donde el rol del docente es ser guía, dinamizador y creador de actividades interactivas de aprendizaje y el estudiante participa de forma dinámica construyendo su propio conocimiento para lograr un aprendizaje significativo. También, se tomará en cuenta como un eje central la necesidad de utilizar nuevas metodologías liberadoras y las TIC como un apoyo para fomentar el interés del estudiantado por el estudio en la asignatura de Historia.

Por otra parte, la utilidad metodológica de la indagación vigente, se basa en la importancia de innovar en el proceso educativo, de sugerir al docente la utilización de la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning), el aula invertida y la creación recursos digitales ya que si se aplican de manera adecuada pueden ayudar a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Historia. A la vez, se hará énfasis en las variables de estudio para relacionarlas y dar una solución pertinente al problema planteado de forma anterior.

En tanto, la utilidad práctica, se propone la creación de un Sitio Web 4.0 en Google Sites que posibilite unificar bajo un mismo entorno diferentes herramientas tecnológicas como: presentaciones, organizadores gráficos y evaluaciones diseñadas por el autor. Con ello, se pretende proporcionar un avance importante con el uso de las TIC para apoyar en el proceso educativo, con la finalidad de romper con los paradigmas tradicionales de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Historia como: la utilización de técnicas de memorización, la falta de relevancia al abordar un determinado tema, el enfoque excesivo en fechas, la falta de interactividad y la poca participación del estudiantado e inculcar al docente un esquema de enseñanza liberadora basado en el análisis, reflexión y desarrollo

del pensamiento crítico. Como resultado, la innovación tecnológica educativa impactará directamente a 60 estudiantes y 3 profesores pertenecientes al primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa "Los Alpes". Por otro lado, los beneficiarios indirectos serán los padres de familia porque podrán observar que sus hijos mostrarán un interés más pronunciado en el proceso de aprendizaje de la materia de Historia y la Institución Educativa en general porque el sitio web ayudará a cumplir con los objetivos académicos que se encuentran en la planificación macro, meso y micro.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

Con el propósito de explorar la presente investigación titulada Sitio Web 4.0 en Google Sites para mejorar el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje en la materia de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad se ha realizado la revisión de algunos estudios anteriores, del mismo modo se desarrollaron algunas teorías pedagógicas que le dan soporte, así como varias conceptualizaciones imprescindibles.

1.1.1. Antecedentes del problema

Tanto a nivel global como a nivel nacional, se han llevado a cabo investigaciones que tienen relación con la temática del presente proyecto; para poder recolectar antecedentes que sean adecuados, verídicos, coherentes y actualizados se realizó una búsqueda minuciosa en varias plataformas de almacenamiento en línea de algunas universidades del Ecuador y del mundo, como resultado de esta investigación bibliográfica, se seleccionó los proyectos de investigación más relevantes.

Caiza (2020) llevó a cabo un proyecto de posgrado para la Universidad Tecnológica Israel titulado: Sistema de refuerzo académico en Estudios Sociales para estudiantes de décimo año a través de Classroom, en donde manifiesta que fue muy alto el interés y la aceptación por parte de los estudiantes hacia el aula virtual, lo que resultó en una participación activa durante las clases presenciales y una respuesta positiva en las tareas asignadas. Este fenómeno propició un progreso notable en el proceso de aprendizaje.

Lo anterior permite fundamentar esta investigación en que la implementación de un sitio web 4.0 orientado al aprendizaje histórico emerge como un factor crucial para estimular la motivación de los estudiantes. Este enfoque innovador, aprovechando las últimas tecnologías, proporciona a los alumnos una experiencia educativa más dinámica y cautivadora. Es necesario recalcar que la accesibilidad a información actualizada y la capacidad del espacio virtual para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje contribuyen a crear un entorno educativo estimulante, fomentando la curiosidad y el compromiso de los estudiantes con el estudio de la historia. En última instancia, la integración de un sitio web 4.0 en la enseñanza de la historia se traduce en una mayor motivación, consolidando la conexión de los estudiantes con el contenido histórico y cultivando un interés duradero en el aprendizaje.

De manera posterior, Manzano (2021) realizó un proyecto de posgrado para la Universidad Tecnológica Israel denominado: Aula virtual para el aprendizaje de Historia en Octavo Año de Educación Básica, en el cual expresa que el curso en línea será altamente beneficioso tanto para los

docentes como para los estudiantes. Esto posibilitará la creación de procesos educativos efectivos en la enseñanza y el aprendizaje de Historia en el Octavo Año de Educación General Básica de la Institución Educativa "José de la Cuadra".

Por esta razón, en el presente proyecto se respalda el uso de recursos tecnológicos para la creación de un sitio web 4.0 que posibilite experiencias inmersivas mediante contenido multimedia, como videos, imágenes y simulaciones, permitiendo a los alumnos de 1ero de bachillerato explorar eventos históricos de manera más dinámica y participativa. Además, la presencia de herramientas interactivas y colaborativas en la página web fomenta la participación comprometida y dinámica de los discentes, estimulando el pensamiento crítico y el análisis reflexivo.

Por otro lado, lo expuesto en el proyecto de titulación: Uso de las herramientas de la Web 3.0 por los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanidades y Tecnologías de la UNACH para potenciar el proceso educativo, realizado por Yáñez y Salazar (2022) para la Universidad Nacional de Chimborazo hace hincapié en que para integrar los beneficios de la web en el proceso educativo en acción, es esencial realizar un esfuerzo significativo y contar con una preparación adecuada, tanto por parte de los profesores como de los alumnos dado que las (TIC) tienen el potencial de elevar las competencias del profesorado, también les brindan la oportunidad de innovar en la forma en que abordan sus responsabilidades educativas y pedagógicas, lo que conlleva una transformación en su desempeño profesional.

Se sustenta en la presente investigación en que resulta imperativo modificar el enfoque educativo convencional, introduciendo innovaciones en los espacios de educación mediante el empleo de herramientas y aplicaciones tecnológicas para diseñar recursos educativos como: presentaciones, organizadores gráficos y evaluaciones con el fin de mejorar el nivel de entendimiento logrado por los discentes, lo que permitirá implementar ajustes necesarios para el proceso de retroalimentación y fortalecer el proceso educativo.

Por otra parte, el aprendizaje de la Historia mediante el uso de herramientas digitales en los estudiantes de Segundo de BGU, realizado por Gallegos (2022) para la Universidad Nacional de Educación establece que después de la pandemia, es clave contar con profesores que están bien versados en la utilización de tecnologías, recursos virtuales, software y plataformas educativas disponibles para cultivar habilidades y competencias en los estudiantes. Esto debe hacerse empleando un lenguaje claro y sencillo, de manera didáctica y adaptada al entorno educativo digital actual para el mejoramiento del aprendizaje de la Historia.

Lo anteriormente expuesto corrobora el creciente uso de sitios web como recurso educativo, dado que resultan fundamentales para el aprendizaje de contenidos teóricos tanto en el entorno de clase como fuera de él. Este recurso, cuando va acompañado de una guía adecuada por parte del profesor, contribuye significativamente a la motivación y a la comprensión de conceptos que pueden resultar difíciles de asimilar para el estudiantado.

Por último, el proyecto titulado: Página web 2.0 como recurso lúdico, para fortalecer el proceso educativo en la materia de Estudios Sociales para la Universidad del Quindío ubicada en Armenia, Colombia realizada por Molina y Ramírez (2020) manifiesta que una página web dedicada a la asignatura de Estudios Sociales puede desempeñar un papel crucial en el proceso de aprendizaje ya que proporciona acceso a una amplia gama de recursos, como artículos, documentos, videos y enlaces a fuentes confiables. Esto enriquece la comprensión de los temas tratados en la asignatura.

En este sentido, se sustenta en el presente proyecto de investigación en que un sitio web bien diseñado puede ofrecer herramientas interactivas y actividades prácticas que facilitan el aprendizaje activo y la aplicación de conceptos. Esto puede incluir cuestionarios, simulaciones, foros de discusión y otras formas de participación del estudiante. Otro aspecto importante es la flexibilidad y disponibilidad que ofrece una página web. El estudiantado puede acceder al contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar con conexión a internet, lo que les permite adaptar su estudio a sus propios horarios y ritmos.

1.1.2. Bases teóricas

El presente proyecto tiene como objetivo la creación de una página web 4.0 en Google Sites y se sustenta en las siguientes bases teóricas:

Teoría constructivista

Es un modelo pedagógico que permite que el discente se involucre de forma activa en su propio proceso de adquisición de conocimientos. Esta teoría sostiene que el conocimiento no es algo que se transmite pasivamente de un maestro a un alumno, sino que se construye a través de la interacción del estudiante con su entorno y mediante la participación activa en actividades de relevancia.

Uno de los más importantes representantes de la teoría constructivista en la educación es Jean Piaget. Afirmaba que el aprendizaje no es una mera reproducción de información, sino que implica una reestructuración y adaptación de las ideas preexistentes. Piaget (1985) afirma:

El aprendizaje se da cuando la persona logra establecer conexiones entre los nuevos conocimientos y los conceptos previamente almacenados en su estructura mental. Es mediante el proceso de

asimilación, análisis y reflexión que el educando puede formar un conocimiento firme y perdurable. (p. 75)

Por tal motivo, el enfoque constructivista también destaca la importancia del aprendizaje situado, es decir, el que se produce en contextos auténticos y significativos. Los estudiantes aprenden mejor cuando pueden aplicar los conocimientos en situaciones reales y relevantes para ellos. En este sentido, el constructivismo promueve el uso de estrategias pedagógicas para la implicación activa de los alumnos, como: el trabajo en equipo, los proyectos colaborativos y el aprendizaje basado en problemas.

Teoría cognitivista

Su enfoque se dirige hacia la investigación de los procesos cognitivos internos como la capacidad de percibir, recordar, pensar y resolver problemas, con el objetivo de comprender cómo las personas adquieren, procesan y retienen el conocimiento. Esta perspectiva en educación se fundamenta en la premisa de que el aprendizaje es una actividad dinámica en la cual los individuos construyen significado mediante la asimilación y organización de la información.

Dentro de este marco, el cognitivismo se aplica en el ámbito educativo de diversas formas. Uno de los desafíos más significativos es la creación de enfoques y técnicas educativas que estimulan el crecimiento de habilidades cognitivas en los discentes. Estas estrategias incluyen: - Actividades para estimular la reflexión, el análisis y la solución de problemas. - Utilización de materiales y recursos educativos que incentiven el pensamiento crítico y la creatividad. - Estructuración clara de la información para facilitar el proceso de aprendizaje. - El uso de técnicas de enseñanza basadas en la activación previa del conocimiento, para conectar los nuevos conceptos con los conocimientos previos de los estudiantes. (Luccio, 2020, p. 7)

De esta manera, la atención a los procesos mentales implica el fomento de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, saber procesar la información, buscar información en la memoria, resumir y argumentar ideas, resolver problemas diversos y la toma de decisiones fundamentadas es crucial. Estas habilidades son indispensables no solo en el entorno académico, sino también en situaciones cotidianas y en el campo profesional. La comprensión de los procesos cognitivos por parte de los educadores ha influido en el diseño de materiales y actividades educativas. Se busca crear entornos de aprendizaje que sean estimulantes, desafiantes y que promuevan una participación activa del estudiante.

Teoría conectivista

La continua evolución de las tecnologías de la información y la comunicación ha ocasionado una transformación significativa en nuestras prácticas de aprendizaje y enseñanza. En este contexto, la teoría conectivista ha emergido como un enfoque innovador que remodelará la escena educativa. En contraste con el enfoque tradicional centrado en el aprendizaje individual y la acumulación de conocimientos estáticos, la teoría conectivista se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso dinámico y social que se nutre de conexiones y redes.

Así pues, George Siemens, reconocido defensor de la teoría conectivista, resalta la relevancia de la conexión y la colaboración en el proceso educativo. Él expresa que el aprendizaje consiste en conectar fuentes de información, y la conexión en sí misma es el proceso de generación del conocimiento. Esta perspectiva desafía la concepción convencional de que el conocimiento se adquiere de manera lineal y aislada, abogando en su lugar por la noción de que el aprendizaje evoluciona mediante la participación activa en redes de información. (Páez, 2023, p. 32)

En efecto, uno de los beneficios clave de la teoría conectivista en la educación es su capacidad para fomentar un aprendizaje continuo y adaptativo. En un mundo donde la información se actualiza constantemente, la capacidad de acceder a diversas fuentes y construir conexiones relevantes se convierte en una habilidad esencial. Los educandos no solo interiorizan el conocimiento, sino que también desarrollan habilidades para navegar y evaluar la información de manera crítica, aprendiendo a aprender de manera autónoma.

Además, la teoría conectivista resalta la importancia de la colaboración y la construcción colectiva del conocimiento. Los entornos educativos basados en esta teoría fomentan la interacción entre los estudiantes, permitiendo la creación de comunidades de aprendices. En estas comunidades, la diversidad de perspectivas enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, y la co-creación de conocimiento se convierte en una experiencia enriquecedora y colaborativa. (Gutiérrez, 2021)

En definitiva, la teoría conectivista ofrece un marco conceptual sólido para abordar los desafíos educativos contemporáneos. Al enfocarse en la conexión, la colaboración y la adaptabilidad, esta teoría no solo se adapta a la era digital, sino que también prepara a los estudiantes para afrontar los desafíos de un entorno que evoluciona constantemente.

Flipped Classroom o clase invertida

Es una estrategia educativa que fue creada por los estadounidenses Aaron Sams y Jonathan Bergman y tiene como objetivo transformar la forma convencional de enseñar. Implica proporcionar a los estudiantes recursos de estudio, como textos o videos, para revisar por fuera del aula, de modo

que el tiempo en clase se dedica a la interacción, el debate y la resolución de dudas. Esta metodología busca estimular la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje, promoviendo la motivación, el pensamiento crítico y la creatividad. Se puede establecer que existen dos momentos para el desarrollo de esta estrategia:

- Fuera de clase: Es el primer momento en el cual el estudiante identifica y repasa los contenidos por su cuenta por medio del material de estudio proporcionado por el docente y a través de plataformas, actividades virtuales, herramientas y recursos tecnológicos interactivos.

- En clase: Es el segundo momento en el cual el educando resuelve sus dudas, profundiza los temas con la presencia del maestro que propicia el aprendizaje eficaz. Y también se contará con un espacio de actividades prácticas para atender a cada estudiante. (Valencia, 2018, p. 20)

Resumiendo, en este método, los estudiantes revisan el material teórico en sus hogares utilizando recursos proporcionados por el profesor, como videos, lecturas o herramientas en línea, antes de participar en las clases presenciales. Durante el tiempo en el aula, se centran en actividades prácticas, discusiones, resolución de problemas y otras formas de interacción más participativas. La idea fundamental es que los estudiantes adquieran el conocimiento básico por sí mismos, lo que les permite utilizar el tiempo en el aula de manera más efectiva para comprender conceptos, aplicar lo aprendido y recibir apoyo directo del profesor.

Metodología PACIE

Es una herramienta educativa elaborada por un experto en tecnología que posee el título de Ing. Pedro Camacho, se creó para incorporar la tecnología web 2.0 en el proceso educativo, con el fin de mejorar el autoaprendizaje y fomentar la construcción colectiva del conocimiento. Esta metodología surge como respuesta a la necesidad de adaptarse a la realidad de la comunicación digital y a las habilidades cognitivas que los estudiantes poseen en un espacio digital. PACIE se basa en cinco fases: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, las cuales permiten desarrollar conocimiento significativo a través de la colaboración y el uso de tecnologías de la comunicación. De manera siguiente se aborda cada una de sus fases:

- Presencia: Imagen corporativa con impacto, reingeniería visual.
- Alcance: Objetivos claros en cuanto a comunicación, soporte e interacción.
- Capacitación: Necesidades de aprendizaje requeridas por el docente para la gestión del EVA.
- Interacción: Socializar, compartir, estimular, guiar y acompañar.

- E-learning: Generar interacción y conocimiento con el apoyo de las TIC y una pedagogía adecuada. (Contreras, 2020)

Por lo cual, la metodología PACIE se enfoca en establecer procesos eficaces para el trabajo en línea, potenciando el uso de estrategias, materiales y procesos administrativos tomados de la modalidad de trabajo presencial. En esencia, el objetivo es optimizar la implementación de tareas con la tecnología disponible.

Aprendizaje significativo

Es un enfoque pedagógico que está fundamentado en el concepto de que el aprendizaje es más efectivo cuando el nuevo conocimiento se relaciona de manera relevante y significativa con los conocimientos y experiencias previas del estudiante. Fue propuesto por el psicólogo educativo David Ausubel y se establece que se logra por medio de puentes cognitivos como las analogías y los organizadores gráficos bien fundamentados.

El elemento clave para adquirir un nuevo conocimiento radica en la configuración cognitiva que tiene la persona. Se refiere a la amalgama de pensamientos, imágenes, enunciados, ideas, emociones, habilidades, creencias y vivencias que el sujeto ya posee y que son pertinentes para él, junto con su estructura organizativa, que va desde lo más amplio hasta lo más específico. (Moreira, 2018)

Por consiguiente, según la teoría del aprendizaje significativo, el discente debe tener la capacidad para relacionar la información recién adquirida con conceptos o ideas que ya posee en su estructura cognitiva. Esto implica que el estudiante debe comprender el sentido y la trascendencia del nuevo conocimiento, así como establecer conexiones lógicas y conceptuales con lo que ya está familiarizado. Por último, es trascendental mencionar que el aprendizaje significativo ofrece ventajas al proceso educativo como la motivación intrínseca, la participación activa, el análisis, la comprensión y el hecho de que el estudiante aprende a aprender.

Estrategias de aprendizaje

Representan recursos cognitivos y comportamentales empleados conscientemente por los estudiantes con el fin de potenciar su comprensión y retención de la información.

Estas estrategias se configuran como procesos o procedimientos específicos seleccionados por los aprendices con finalidad de mejorar la adquisición, almacenamiento, recuperación y relación de la información con la actualidad. (Ahumada, 2021)

Dicha variedad de estrategias abarca desde la organización de datos hasta la reflexiva toma de apuntes, la creación de mapas conceptuales y la autorregulación del proceso de aprendizaje. En resumen, las estrategias de aprendizaje permiten al educando asumir el protagonismo de su proceso educativo, mejorando así su capacidad para abordar con eficacia los retos académicos.

Diseño Instruccional Addie

Corresponde a las fases de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, representa un marco estructurado empleado en la planificación y creación de programas de formación y enseñanza. El modelo ADDIE provee una estructura para dirigir el proceso de diseño instruccional, asistiendo a los profesionales en la generación de intervenciones educativas que sean efectivas y eficientes.

Inicialmente, la etapa de análisis se dedica a identificar las necesidades de aprendizaje, seguida por la definición de objetivos y estrategias instruccionales durante la fase de diseño. A continuación, el desarrollo se enfoca en la creación de materiales educativos, seguido por la implementación del programa en un entorno de aprendizaje real. Por último, la evaluación examina la eficacia del diseño y su influencia en el proceso de aprendizaje. (Salas, 2019)

Por consiguiente, el modelo ADDIE proporciona un marco integral que permite a los diseñadores instruccionales adoptar un enfoque sistemático y reflexivo en la formulación de experiencias de aprendizaje significativas.

Los 4 pilares de la educación para el siglo 21

En la actualidad, la educación es el pilar más importante con el que cuentan los países para buscar la transformación social. De esta manera, en la práctica educativa se busca el desarrollo integral del estudiante y del futuro profesional, es decir en conocimientos, competencias y valores. Para lograr que el aprendizaje sea significativo, es fundamental que el estudiante procese la información y la relacione con la realidad para así lograr un aprendizaje para la vida. Las competencias que se pretende establecer que el discente desarrolle son las siguientes:

- Aprender a conocer: Implica comprender el entorno que nos rodea, al menos a un nivel que permita vivir con dignidad, desarrollar habilidades profesionales y comunicarse efectivamente con los demás. Como principal finalidad, se justifica en el desarrollo de habilidades de comprender, conocer y de descubrir.

- Aprender a hacer: Está íntimamente ligado a la cuestión de la profesionalización ya que trata de enseñar al estudiante a dominar sus conocimientos y simultáneamente, la adecuación de la instrucción a un ámbito laboral futuro cuyo desarrollo no se puede anticipar completamente.

- Aprender a ser: Expone la preocupación por una posible pérdida de la humanidad en un mundo influenciado por el avance tecnológico. En este contexto, la educación en valores tiene como objetivo procurar el desarrollo integral de cada individuo, abarcando aspectos físicos y mentales, inteligencia, sensibilidad, aprecio por la estética, responsabilidad personal y espiritualidad. Se enfatiza que todas las personas deben tener la capacidad, en gran parte gracias a la educación que reciben durante su juventud, de formar un bolígrafo.

- Aprender a vivir juntos: La noción de impartir educación sobre la no-violencia en las instituciones educativas es admirable, aunque constituye sólo una herramienta entre muchas para contrarrestar los prejuicios que pueden conducir a conflictos. Este es un desafío considerable, dado que es inherente a la naturaleza humana sobrevalorar las cualidades propias y las del grupo al que se pertenece, a la par de cultivar prejuicios desfavorables hacia los demás. (Delors, 2014)

De esta manera, para alcanzar los objetivos educativos en Ecuador, es esencial que la práctica educativa se enfoque en los cuatro fundamentos del aprendizaje del siglo XXI: adquirir conocimiento, lo que implica desarrollar habilidades de comprensión; aplicar el conocimiento en la práctica; cultivar los valores necesarios para una convivencia armoniosa y pacífica, y finalmente, aprender a convivir en comunidad, mostrando respeto y colaborando en equipo para alcanzar metas compartidas.

1.1.3. Definición de términos básicos

Educación virtual: Se refiere a un modelo educativo diseñado para llevarse a cabo en línea, es decir, está concebido con la intención de que el aprendizaje se lleve a cabo sin que el docente y el estudiante necesariamente estén en el mismo lugar o momento. Se trata de una forma de enseñanza y aprendizaje que utiliza las nuevas tecnologías para facilitar la interacción, la cual difiere de la educación presencial. (Torres, 2021)

Proceso de enseñanza y aprendizaje: Se entiende como un espacio en el cual el estudiante desempeña un rol central, mientras que el profesor cumple la función de facilitador del proceso educativo. Los alumnos asumen la responsabilidad de construir el conocimiento mediante la lectura, la aportación de sus experiencias y la reflexión sobre estas, así como el intercambio de perspectivas tanto con sus compañeros como con el docente. El objetivo en este espacio es que el educando encuentre satisfacción en el aprendizaje y se comprometa con él a lo largo de toda su vida. (Abreu, 2020)

Web 4.0: Se trata de priorizar la experiencia del usuario al desarrollar plataformas, productos y servicios. Se aprovecha la combinación de la web semántica y la inteligencia artificial para ofrecer a los usuarios una experiencia mejorada. Se trata de una web móvil ubicua que permite la interacción entre la parte física con la virtualidad sin importar el lugar, el espacio o el tiempo, utiliza la realidad aumentada y los códigos QR. (Yáñez P. , 2022)

Google sites: Es una herramienta sin costo alguno que Google ofrece a los usuarios para facilitar el diseño de páginas web de manera rápida y práctica. Es posible personalizarla, agregar un dominio y construir una página desde cero de manera eficiente. También, se pueden insertar videos de YouTube fácilmente o códigos embebidos de diversas aplicaciones para hacer más cómoda la visualización de recursos por parte del usuario. (Peiró, 2021)

Sitio web: Es una colección de páginas interconectadas que están alojadas en un servidor web. Este espacio en línea está disponible para cualquier individuo con acceso a Internet, que lo pueda visitar a través de un navegador web. Contiene una variedad de contenido, incluyendo texto, imágenes, videos y elementos que permiten la interacción del usuario. (Coppola, 2021)

Gamificación: Es una estrategia de aprendizaje que adapta los elementos de los juegos al contexto educativo y profesional con el objetivo de obtener un rendimiento superior. Se utiliza para perfeccionar habilidades o recompensar logros específicos. Este vocablo es muy popular en el presente siglo, especialmente en ámbitos digitales. (Mendieta, 2023)

Innovación educativa: Constituye un componente inherente a la educación, con el propósito de mejorar tanto a nivel individual como en el ámbito social. Este proceso se materializa a través de la organización creativa de elementos y actores institucionales, con el fin de abordar de manera integral un problema. Para que la innovación educativa se lleve a cabo, es necesario mantener en constante actualización la relación académica entre el educador, los educando y la asignatura a tratar. (Moya, 2021)

Pedagogía: Es una ciencia que proporciona el saber teórico como principios, modelos, enfoques o métodos necesarios para llevar a cabo el proceso educativo. (Romero, 2021)

Didáctica: Se ocupa de la parte práctica para promover una enseñanza transformadora mediante la aplicación de estrategias metodológicas, técnicas y dinámicas educativas interactivas con el fin de alcanzar una comprensión profunda y valiosa en los estudiantes. (Sosa, 2022)

Historia: Es una rama de las ciencias sociales que se dedica a investigar los sucesos pasados de la humanidad utilizando diversas técnicas que examinan el entorno social, político, cultural, económico,

geográfico y psicológico del ser humano para entender el mundo en la actualidad, conocerse a sí mismo y proyectarse hacia el futuro. (Reinoso, 2020)

1.2. Proceso investigativo metodológico

El marco metodológico del presente proyecto se realizó de la manera siguiente:

1.2.1. Enfoque de la investigación

La investigación cuali-cuantitativa o mixta permite recopilar, examinar y presentar tanto datos cuantitativos como cualitativos en un mismo estudio. Durante un período considerable, se creyó que los enfoques cuantitativo y cualitativo eran mutuamente excluyentes y, por lo tanto, no podían ser empleados simultáneamente. No obstante, la integración de estas dos estrategias ha evolucionado. (Barrantes, 2020)

Para el presente proyecto se utilizó el enfoque mixto porque se combinaron elementos, técnicas e instrumentos de recolección de datos tanto del enfoque cuantitativo como del cualitativo.

1.2.2. Tipo de investigación

En primera instancia hay que destacar que la investigación documental se refiere a un conjunto de métodos y técnicas destinados a buscar, procesar y almacenar la información que se encuentra en documentos. Desde el punto de vista de Tancara (2020) en una fase inicial, implica recuperar datos de documentos existentes, mientras que en una segunda fase, se centra en la presentación sistemática, coherente y adecuadamente argumentada de nueva información en un documento científico.

Por tanto, por el nivel de profundidad, la investigación es documental porque se realiza una revisión de la literatura mediante el análisis de la información de manera detallada de libros tanto físicos como digitales, revistas, enciclopedias, artículos y todo tipo de fuentes bibliográficas verídicas para obtener las bases teóricas relacionadas con el tema de estudio: el constructivismo o el aprendizaje significativo.

Por otra parte, la investigación descriptiva busca detallar minuciosamente las características, propiedades y comportamientos de un fenómeno o situación como su objetivo central. Fresno (2019) sostiene que un estudio descriptivo tiene como objetivo ampliar la comprensión del problema en estudio, siendo comúnmente empleado para detallar y caracterizar un fenómeno o conjunto de hechos que definen una población.

En este sentido, esta investigación es descriptiva ya que es un tipo de estudio que se centra en describir de manera detallada y precisa el fenómeno, evento, situación o problema que está ocurriendo en la institución educativa, en este caso la desmotivación en el aprendizaje de la asignatura de Historia.

Por último, la investigación proyectiva se orienta hacia la generación de ideas innovadoras o la formulación de posibles escenarios y soluciones para abordar desafíos específicos. Mousalli (2021) considera que la indagación orientada a proyectos se relaciona con la creación de un modelo, plan o propuesta que sirva como respuesta a una situación problemática identificada por el investigador.

En consecuencia, se puede afirmar que esta investigación se clasifica como proyectiva, ya que implica la formulación de una propuesta específica, en este caso la creación de un Sitio Web 4.0 con el propósito de mejorar el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje en la asignatura de Historia.

1.2.3. Población y muestra

Población

Se entiende por población al conjunto total de elementos o individuos que poseen características en común y se encuentran en un espacio y tiempo determinados sobre los que el investigador puede aplicar herramientas para recopilar información. Para Arias (2016) se refiere a un grupo de casos claramente definido, delimitado y accesible, que servirá como base para seleccionar la muestra. Por consiguiente, la población del presente proyecto está conformada por todos los discentes de Primero de BGU en la Institución Educativa “Los Alpes”, en este caso de los paralelos A,B donde hay en total 60 estudiantes.

Muestra

Es un subconjunto representativo de la población total que se selecciona para participar en el estudio. Para Corbetta (2023) el muestreo implica la selección de un pequeño número de unidades de un conjunto que constituye el objeto de estudio (la población), utilizando criterios específicos.

Por tal motivo, en esta investigación se realizará un muestreo no probabilístico intencionado donde el investigador debe seleccionar a los individuos que cree que son los más adecuados (con relación a las características generales de una población) para participar, es decir se escogerán a 10 estudiantes por paralelo obteniendo una muestra total de 20 individuos.

1.2.4. Métodos, técnicas e instrumentos

Métodos

El método presente en esta investigación es el inductivo-deductivo debido a que permite al investigador seguir un proceso estructurado y sistemático en la obtención y análisis de información para construir un marco teórico sólido. Esto proporciona rigor y coherencia al proceso de investigación, lo que es esencial para obtener resultados confiables y significativos. En este caso, la

deducción posibilita partir de una realidad ya conocida como la desmotivación por el aprendizaje en la asignatura de Historia para buscar teorías y plantear soluciones pertinentes mediante ejemplos. O también partir desde lo particular, es decir ver mediante ejemplos para ver si se cumple la ley de que los estudiantes se desmotivan cuando el docente utiliza enfoques metodológicos convencionales en la asignatura de Historia.

Técnicas e instrumentos para recolección de datos

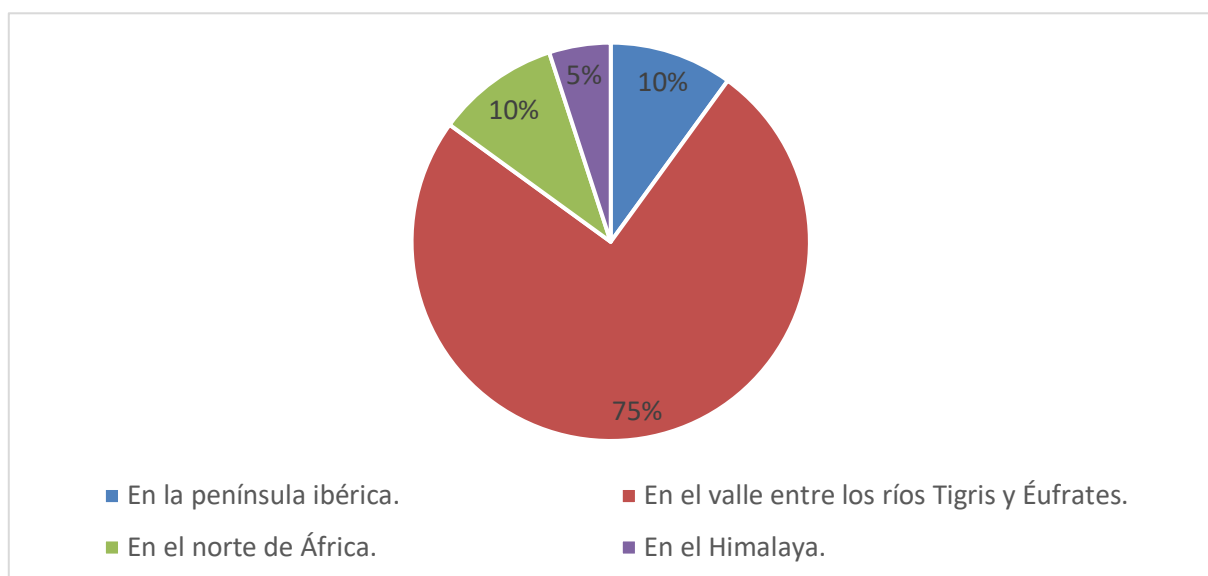
En este estudio de investigación, se emplea la técnica de encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario. Se llevará a cabo una encuesta dirigida a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa “Los Alpes”. Para este propósito, se creará un cuestionario que consta de 16 ítems divididos en dos secciones: nivel académico (9 preguntas de conocimiento de selección múltiple) y de opinión 7 preguntas de las cuales 5 son de base estructurada y 2 son abiertas para conocer las causas del porqué los estudiantes se encuentran desmotivados en el aprendizaje de la asignatura de Historia.

1.3. Análisis de resultados

La evaluación y comprensión de los resultados obtenidos en esta investigación se da a partir de la encuesta aplicada, la cual consta de 16 preguntas para conocer el nivel académico de los estudiantes en la asignatura de Historia en el tema Civilizaciones fluviales de la antigüedad y la opinión de cada individuo sobre la manera en que el profesor maneja la materia.

Nivel de conocimiento

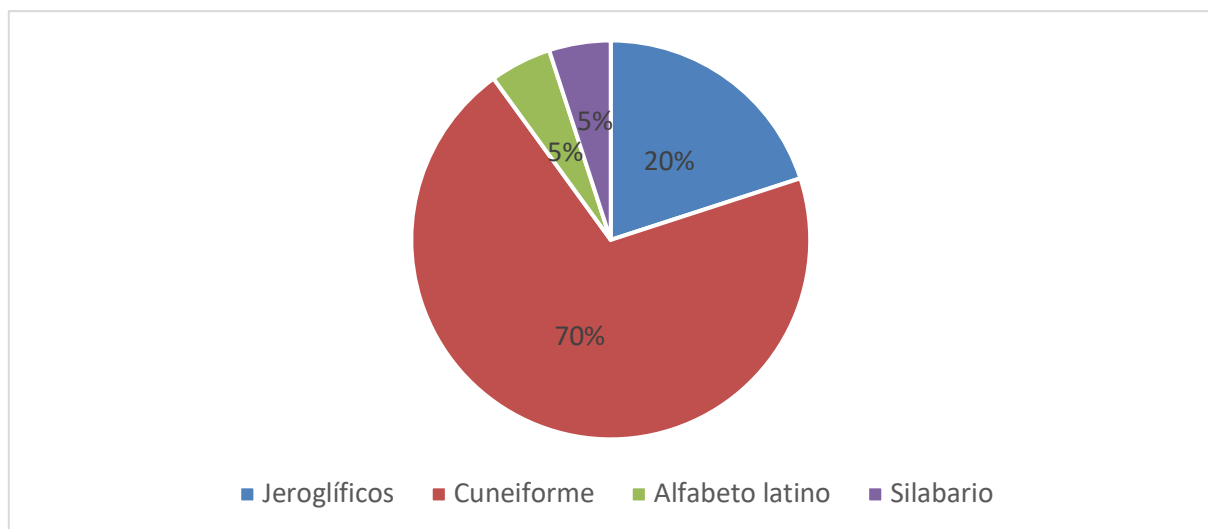
Figura 1. *Pregunta 1. ¿Dónde se encontraba geográficamente la Civilización Mesopotámica?*



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes con base en las respuestas proporcionadas a la pregunta 1.

En la figura 1 como resultado del test de conocimientos aplicado se puede establecer que el 75% de estudiantes contestaron bien la pregunta sobre la ubicación geográfica de la Civilización Mesopotámica; por otro lado, el 25% respondieron de forma errónea. En este sentido, es necesario innovar en el proceso educativo con la intencionalidad de que todos los alumnos respondan correctamente esta interrogante por medio de mapas interactivos digitales, videos e infografías.

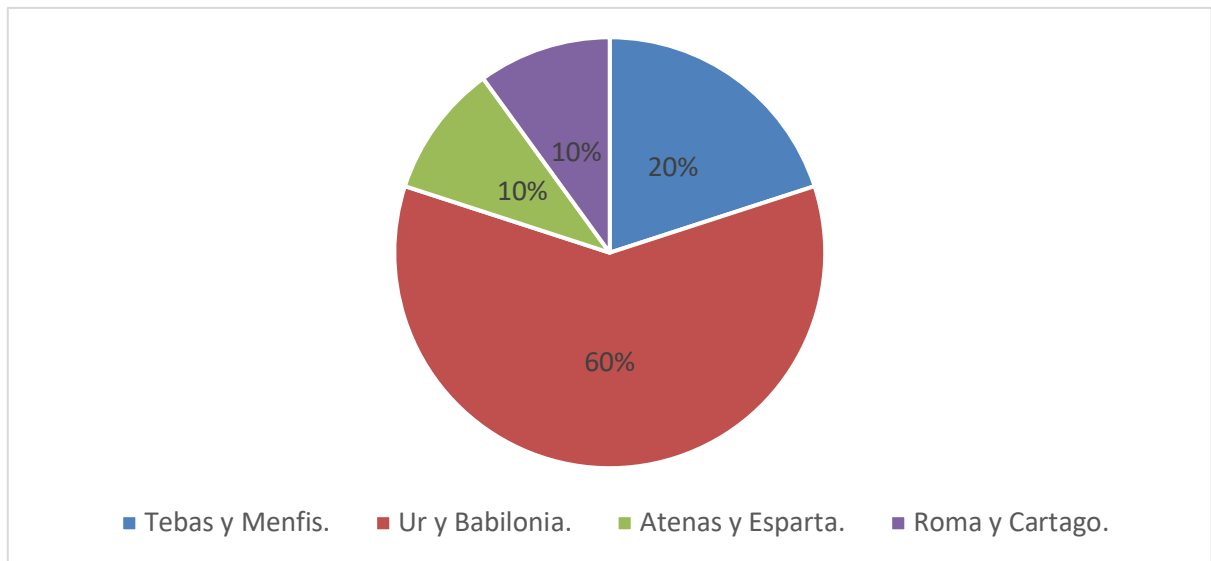
Figura 2. *Pregunta 2. ¿Cuál era el sistema de escritura utilizado por los mesopotámicos?*



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 2.

En la figura 2, se puede visualizar que el 70% de alumnos contestaron correctamente porque el sistema de escritura de los mesopotámicos fue la cuneiforme; mientras, un 30% respondieron de forma incorrecta este ítem. Con respecto a esta cuestión, se puede determinar la importancia de que el docente utilice diversas estrategias apoyadas en la tecnología para lograr que todos los estudiantes aprendan de manera interactiva el tipo de escritura utilizado en Mesopotamia.

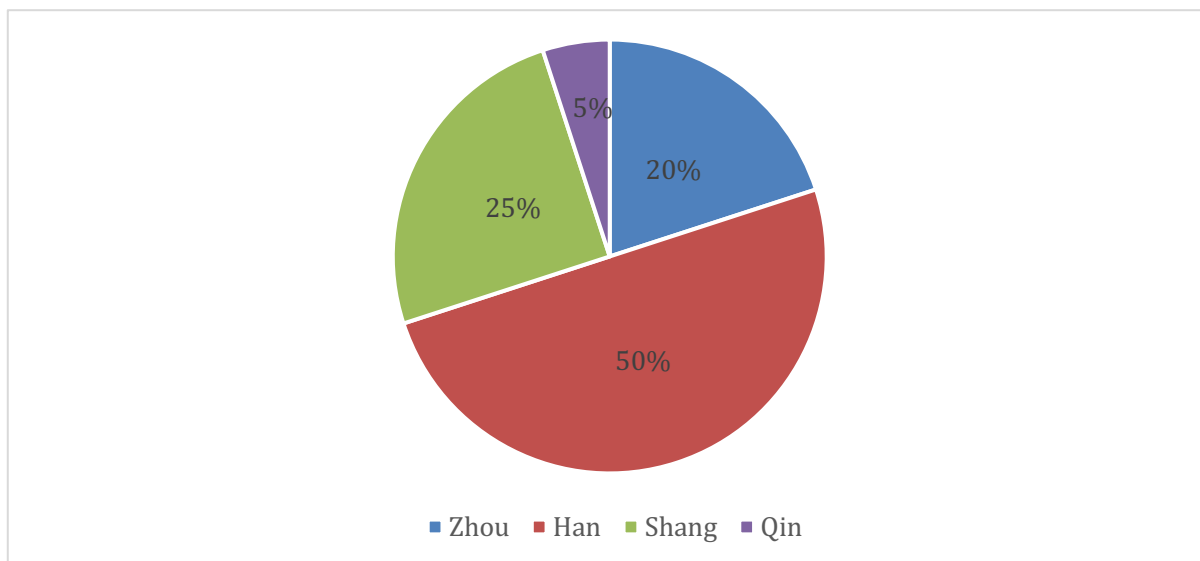
Figura 3. Pregunta 3. ¿Cuáles eran algunas de las principales ciudades-estado de la Civilización Mesopotámica?



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 3.

En la figura 3, de acuerdo a los resultados del test de conocimiento, el 60% de estudiantes respondieron que las principales ciudades-estado de Mesopotamia fueron Ur y Babilonia lo cual es correcto; por el contrario, un 40% de alumnos se equivocaron en la respuesta. De esta manera, se puede determinar que es necesario que el docente utilice recursos interactivos digitales como: mapas, infografías y visitas virtuales para que los educandos puedan diferenciar de mejor manera los tipos de ciudades que existieron en la antigüedad.

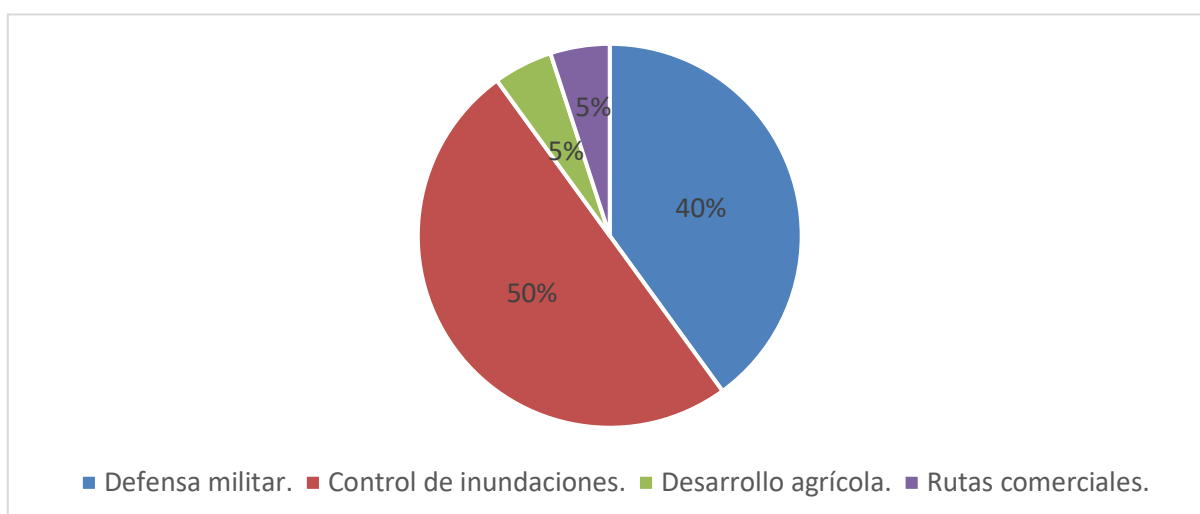
Figura 4. Pregunta 4. ¿Cuál fue la primera dinastía que gobernó en China?



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 4.

En la figura 4, se puede observar que el 75% de estudiantes respondieron de manera incorrecta la pregunta sobre la primera dinastía que gobernó en China; por otra parte el 25% de discentes contestaron correctamente este ítem porque efectivamente fue la dinastía Shang. De lo que se puede deducir que la mayoría de alumnos no diferencian de forma correcta las principales dinastías que existieron en la antigua civilización China por lo cual, es necesario la utilización de organizadores gráficos interactivos.

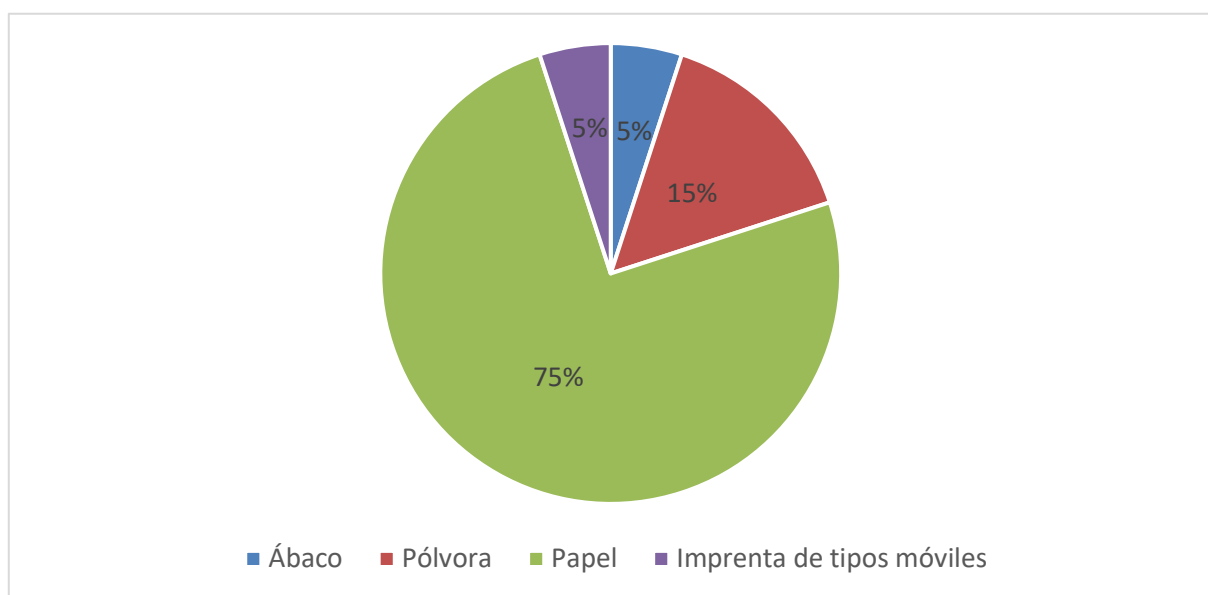
Figura 5. Pregunta 5. ¿Cuál fue el propósito principal de la construcción de la Gran Muralla China?



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 5.

En la figura 5, se pone de manifiesto que el 60% de alumnos contestaron de forma incorrecta la interrogante sobre el propósito principal de la construcción de la Gran Muralla China; mientras que, un 40% respondieron de manera acertada la pregunta al decir que fue para defensa militar. Por tanto, la mayoría de estudiantes fallaron en esta pregunta, por eso es necesario que el docente utilice sitios web interactivos para que los estudiantes hagan una visita virtual a la Gran Muralla China.

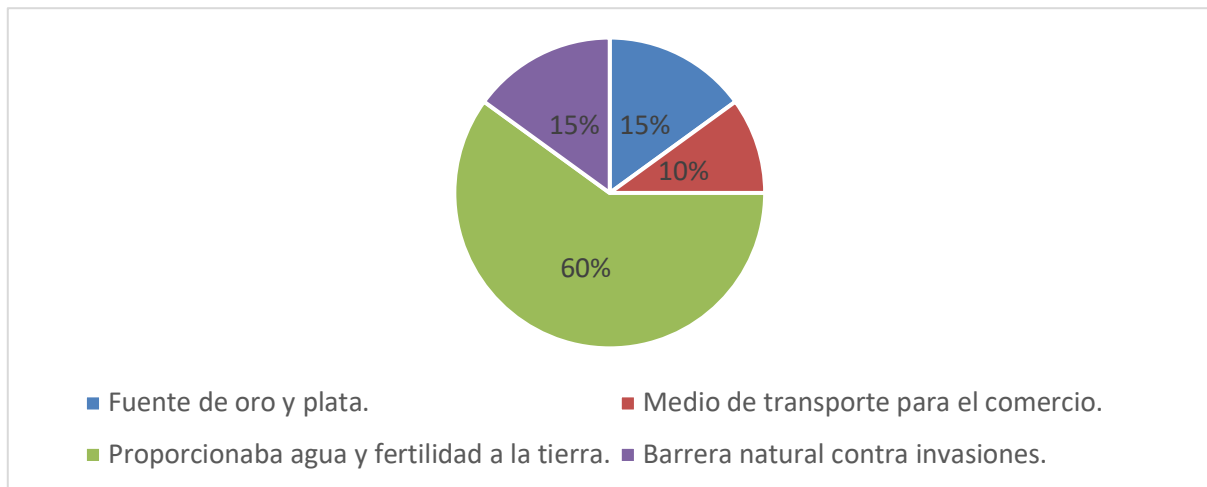
Figura 6. *Pregunta 6. ¿Qué antiguo invento chino se utiliza para la escritura y se considera uno de los logros más significativos de la cultura china?*



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 6.

En la figura 6, de acuerdo con los resultados del test académico, se muestra que el 75% de estudiantes contestaron adecuadamente la pregunta sobre el invento chino que se utiliza para la escritura, el cual es el papel; por el contrario, el 25% de alumnos respondieron de manera equivocada. De tal forma, es relevante que el educador enseñe a los estudiantes de manera didáctica e interactiva todos los aportes significativos que hizo la cultura China a la humanidad.

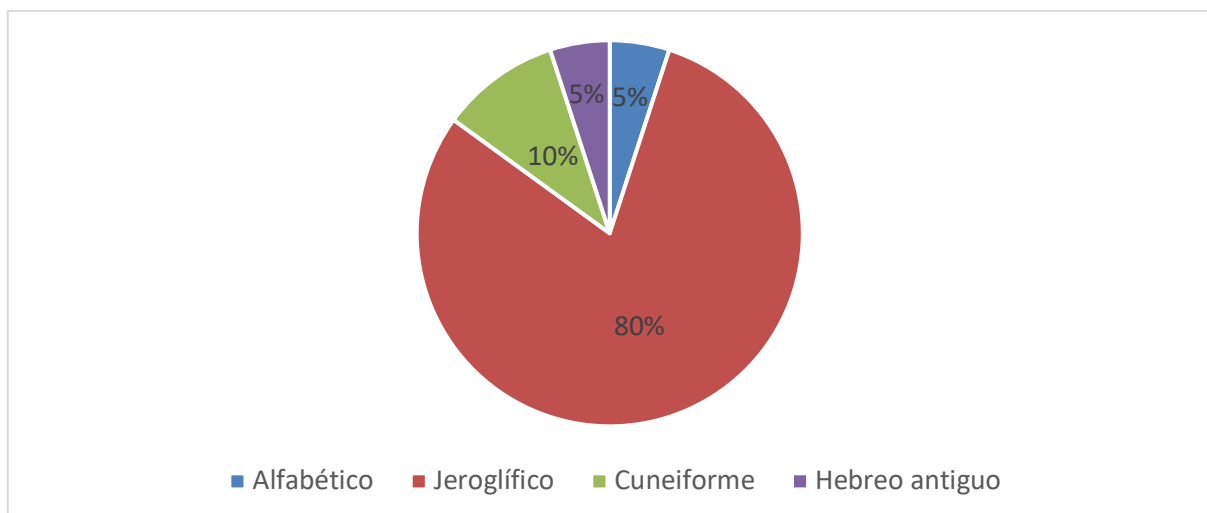
Figura 7. Pregunta 7. ¿Cuál era la importancia del río Nilo para la Civilización Egipcia Antigua?



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 7.

En la figura 7, según los resultados arrojados en el cuestionario académico se puede observar que el 60% de educandos contestaron de manera correcta porque el río Nilo proporcionaba agua y fertilidad a la tierra al antiguo Egipto; pero también hay que recalcar que el 40% de estudiantes escogieron respuestas erróneas. Por lo tanto, para lograr que todos los estudiantes comprendan de manera adecuada la importancia del río Nilo para la civilización Egipcia es clave que el docente utilice recursos visuales y de multimedia.

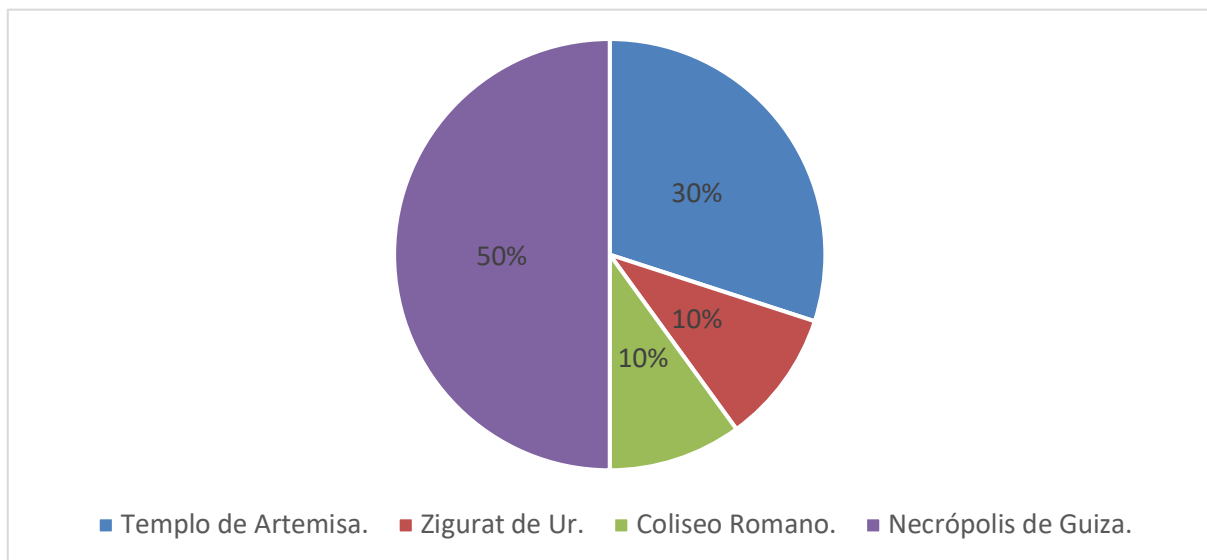
Figura 8. Pregunta 8. ¿Cómo se llama el sistema de escritura utilizado por los antiguos egipcios?



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 8.

En la figura 8, se puede visualizar según el test realizado a los estudiantes de 1BGU que el 80% respondieron correctamente acerca del sistema de escritura utilizado por los antiguos egipcios que fue el jeroglífico; mientras, un 20% de alumnos restantes contestaron de forma incorrecta la interrogante. De lo que se puede deducir que para conseguir que todos los alumnos diferencien los sistemas de escritura de las antiguas civilizaciones fluviales es necesario que el docente utilice organizadores gráficos y varios recursos interactivos.

Figura 9. *Pregunta 9. ¿Cuál de las siguientes estructuras es un complejo funerario masivo construido en el Antiguo Egipto, destacando la Gran Pirámide?*

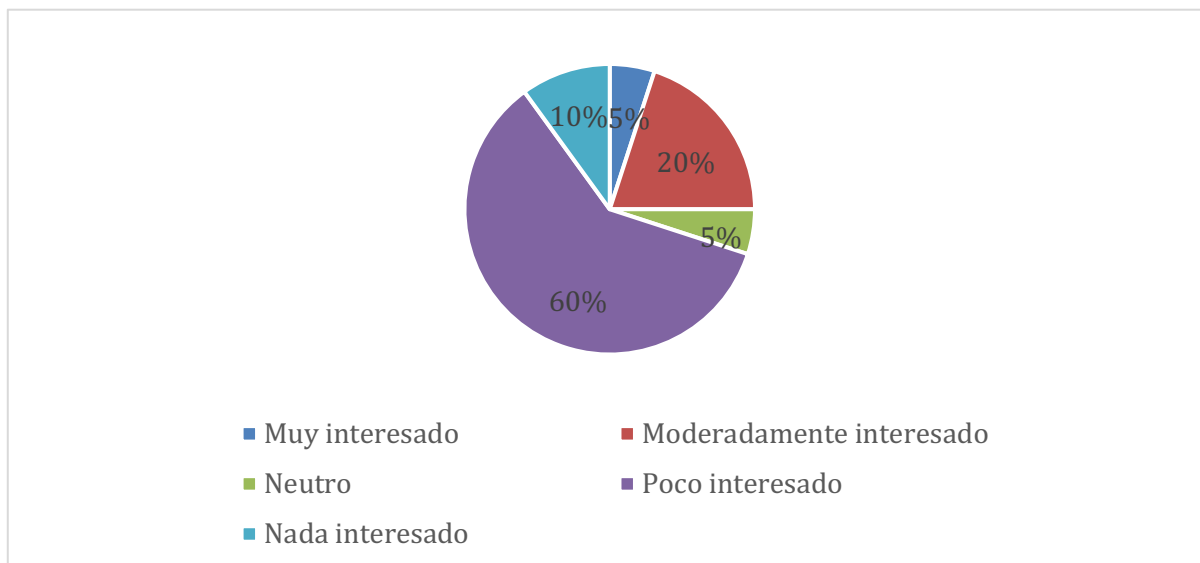


Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 9.

En la figura 9, de acuerdo al test aplicado a 20 estudiantes de 1BGU, el 50% eligieron la respuesta correcta ya que un complejo funerario masivo construido en el Antiguo Egipto, destacando la Gran Pirámide fue la Necrópolis de Guiza; también hay que analizar que el otro 50% de educandos contestaron de manera incorrecta la pregunta. De lo que se puede interpretar que tienen problemas para identificar las diferentes construcciones arquitectónicas de las antiguas civilizaciones, por lo cual es necesario que el docente utilice presentaciones interactivas e imágenes para que los alumnos puedan observar y aprender de manera didáctica y lúdica.

De opinión

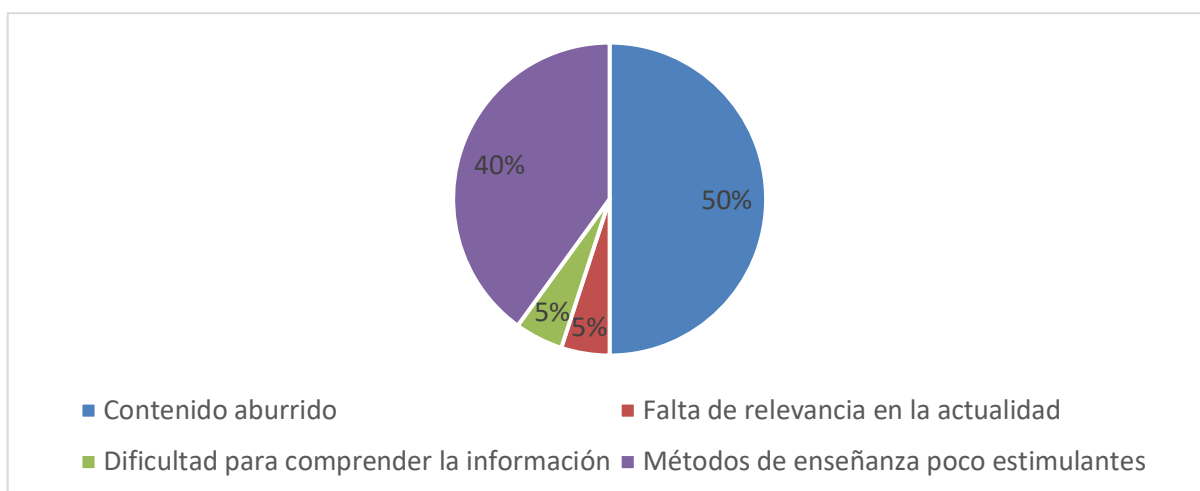
Figura 10. *Pregunta 10. ¿Cómo describiría su nivel de interés general en la asignatura de Historia?*



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 10.

En la figura 10 se puede observar que el 60% de estudiantes encuestados manifiestan que se encuentran poco interesados por el aprendizaje en la asignatura de Historia; mientras, un 20% señalaron que están moderadamente interesados. Por lo tanto, un alto porcentaje de educandos no tienen el interés necesario para el estudio de la asignatura de Historia, la cual es esencial para el desarrollo del pensamiento crítico, una de las habilidades necesarias en la sociedad del conocimiento.

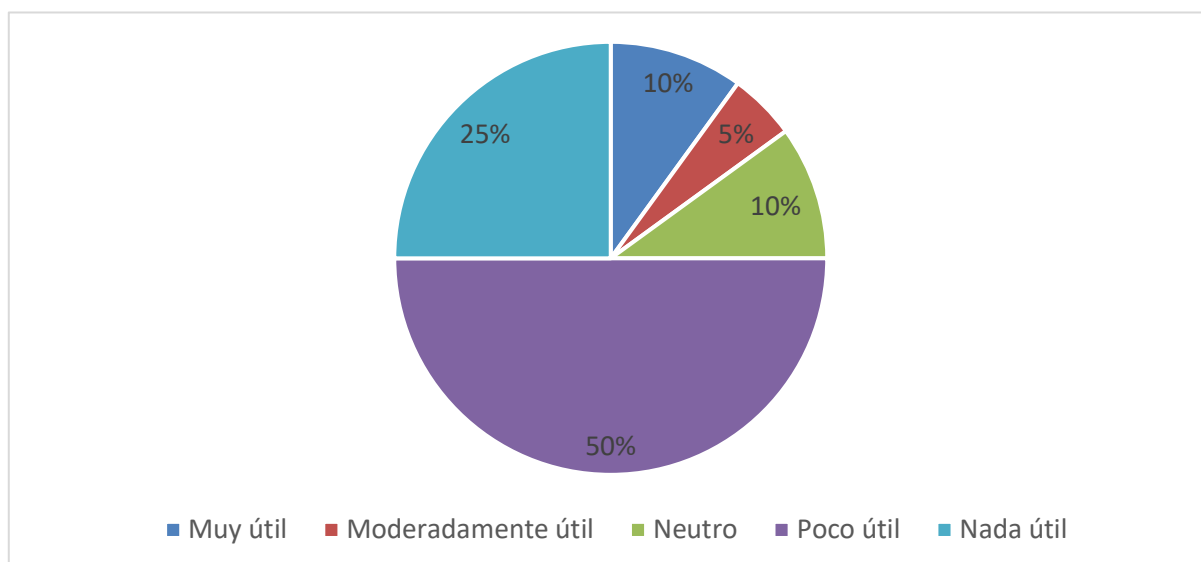
Figura 11. *Pregunta 11. ¿Qué aspectos específicos de la asignatura de Historia considera que contribuyen a su falta de motivación?*



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 11.

En la figura 11 se pone de manifiesto que del total de estudiantes encuestados el 50% consideran que los contenidos que se estudian en la asignatura de Historia son aburridos; por otro lado, un 40% de discentes afirman que los métodos de enseñanza aplicados por el docente son poco estimulantes y no contribuyen a aumentar la motivación por el aprendizaje. En este sentido, se puede establecer que casi todos los educandos recalcan que la poca motivación que sienten por el estudio de la asignatura de Historia se encuentra principalmente en los contenidos y en la forma de enseñar.

Figura 12. *Pregunta 12. ¿Cómo percibe la utilidad de los conocimientos adquiridos en Historia para su vida cotidiana?*



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 12.

En la figura 12 se puede visualizar que un 50% de alumnos encuestados indicaron que los conocimientos que se adquieren en la asignatura de Historia son poco útiles para su vida diaria; mientras tanto, el 25% de estudiantes señalaron que consideran que lo que aprenden en dicha materia no son útiles para su vida cotidiana. Se puede determinar que un porcentaje significativo de educandos no consideran a la asignatura de Historia como una pieza clave para su formación académica, es por ello que la desmotivación por su estudio cada vez aumenta.

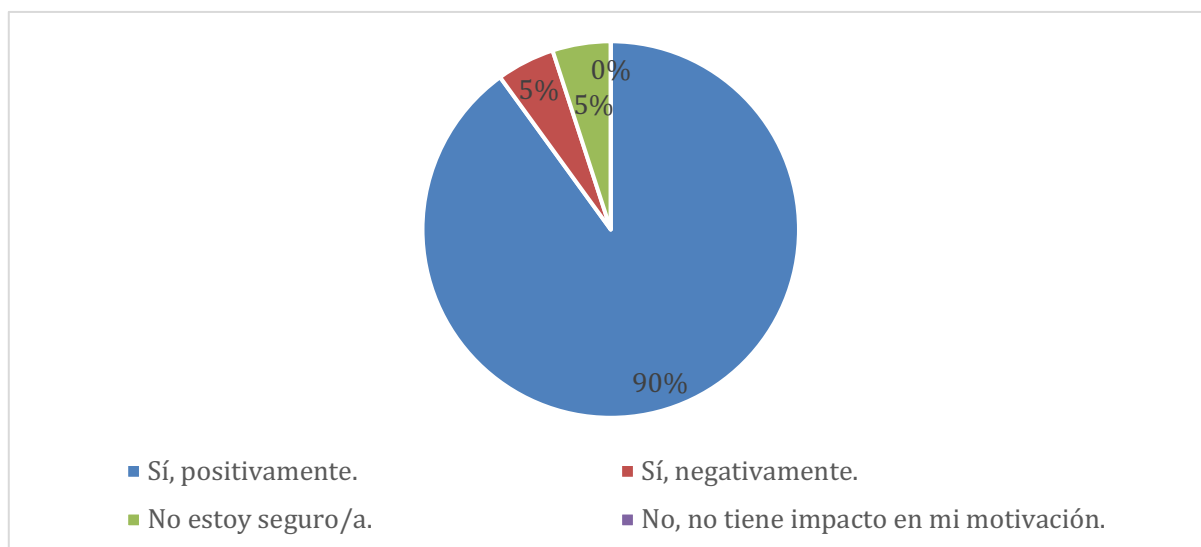
Figura 13. Pregunta 13. ¿Qué tipo de recursos o enfoques considera que podrían mejorar su motivación para aprender Historia?



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 13.

En la figura 13 con respecto a los resultados obtenidos por la encuesta, el 65% de educandos expresaron que para mejorar su motivación por aprender Historia es necesario que el docente haga uso de la tecnología para presentar los contenidos y las tareas; también un 20% dijeron que para aumentar la motivación por el aprendizaje es relevante que el maestro vincule la Historia con experiencias personales. En función de aquello, un porcentaje muy alto de discentes están de acuerdo en que para mejorar la motivación para la enseñanza y el aprendizaje de la materia de Historia es necesario innovar en el ámbito educacional con la utilización de herramientas tecnológicas y relacionando los contenidos académicos con la realidad.

Figura 14. *Pregunta 14. ¿Cree que la forma en que se evalúa en Historia afecta su motivación para aprender?*



Nota: El gráfico representa el porcentaje de estudiantes de acuerdo a las respuestas que dieron a la pregunta 14.

En la figura 14, de acuerdo con los resultados arrojados en la encuesta, se puede observar que el 90% de alumnos manifestaron que la forma en que se evalúa en la asignatura de Historia contribuye directamente de manera positiva a su motivación. De tal manera, es trascendental señalar que casi todos los estudiantes consideran que para evaluar en Historia es crucial que el docente innove en el proceso educativo y diseñe evaluaciones interactivas, participativas utilizando las TIC.

Tabla 1. *Pregunta 15.*

Pregunta 15.	Análisis metafórico
¿Te gusta utilizar la tecnología para tu propio proceso de aprendizaje?	Los discentes respondieron de manera positiva a esta interrogante que se planteó como una pregunta abierta. En síntesis expresaron que les encanta utilizar la tecnología para su aprendizaje por las aplicaciones y plataformas en línea que hacen que el proceso de estudio sea más interactivo y divertido. También porque pueden acceder a videos, simulaciones y recursos multimedia que hacen que los conceptos sean más comprensibles y emocionantes. Además, afirman que utilizar dispositivos electrónicos

	<p>también les brinda acceso a una amplia gama de información en cualquier momento y lugar, lo que facilita la investigación y la ampliación de sus conocimientos. En resumen, los estudiantes encuestados dijeron que la tecnología hace que su vivencia educativa sea más dinámica, accesible y adaptada a sus preferencias individuales.</p>
--	---

Nota: La tabla representa el análisis metafórico de las diferentes respuestas dadas por los estudiantes de 1BGU.

Tabla 2. *Pregunta 16.*

Pregunta 16.	Análisis metafórico
<p>¿Te gustaría la implementación de una página web para la asignatura de Historia?</p>	<p>En resumen, los estudiantes encuestados respondieron de forma afirmativa a la implementación de un sitio web para la asignatura de Historia porque sería más emocionante y dinámico que solo leer libros de texto. Las imágenes, videos y recursos interactivos en línea podrían hacer que la historia cobre vida de una manera más dinámica y memorable. Además, una página web permitiría acceder a la información desde cualquier lugar, lo cual es conveniente para estudiar en casa o repasar mientras están en movimiento. También creen que así la Historia sería más fácil de entender, ya que podrían aprender a su propio ritmo y repasar conceptos según sus necesidades. Finalmente, los educandos imaginan que el conocimiento estará más actualizado, con la posibilidad de acceder a</p>

	nuevas investigaciones y descubrimientos sobre civilizaciones fluviales.
--	--

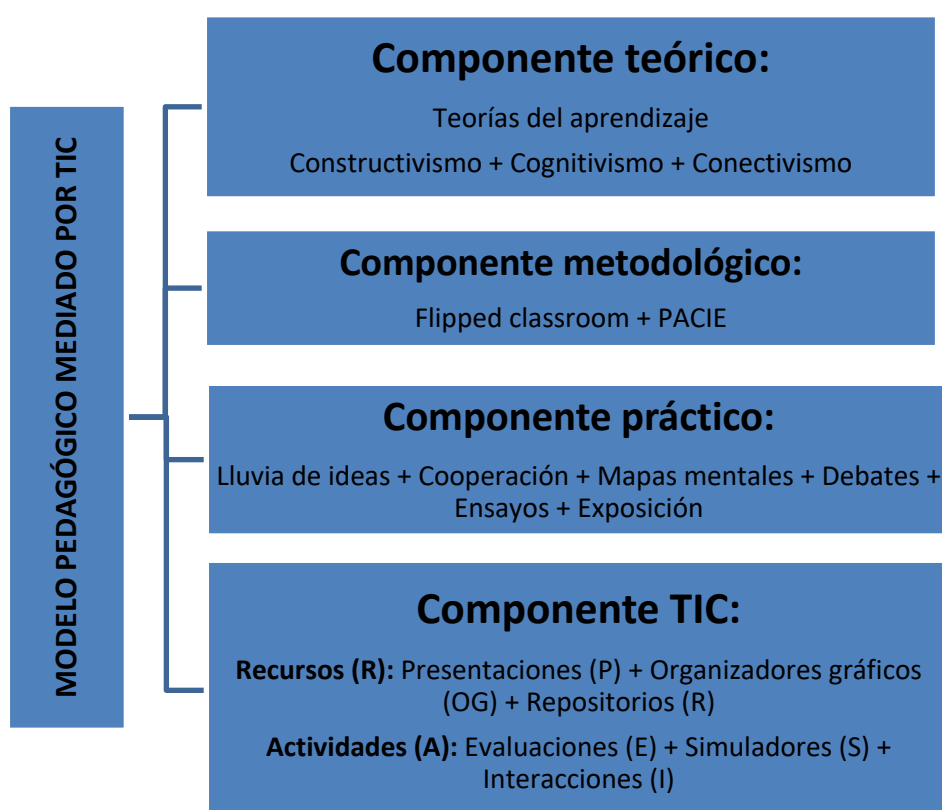
Nota: La tabla representa el análisis metafórico de las diferentes respuestas dadas por los estudiantes de 1BGU.

CAPÍTULO II: PROPUESTA MODELO PEDAGÓGICO

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El presente proyecto de investigación está fundamentado con base a una estructura tecnopedagógica, la cual está amparada en los componentes (teórico, metodológico, práctico y tic) de un modelo pedagógico mediado por TGISC. Estos elementos están completamente interconectados para contribuir al fortalecimiento del proceso educativo, al aumento del interés y la motivación en el aprendizaje de la asignatura de Historia en Primero de Bachillerato. A continuación, se muestra en la siguiente figura para conocer cada componente:

Figura 15. Modelo pedagógico mediado por TIC



Nota: El gráfico representa la articulación del modelo pedagógico utilizado con sus diferentes componentes.

Componente teórico

Las teorías que respaldan el presente estudio son el constructivismo porque presenta numerosas ventajas en el proceso de enseñanza de la materia de Historia, especialmente al abordar el intrigante tema de las civilizaciones fluviales de la antigüedad. Al adoptar esta perspectiva, los estudiantes no se limitan a asimilar información de forma pasiva; en cambio, participan activamente

en la construcción de su propio conocimiento. A través de la interacción con recursos didácticos, participación en discusiones grupales y resolución de problemas históricos, los alumnos pueden fomentar un entendimiento más profundo y con mayor significado de las intrincadas relaciones entre las civilizaciones fluviales, como las de Mesopotamia, China y Egipto.

Por otro lado, el cognitivismo ofrece numerosos beneficios al proceso de aprendizaje de la Historia. Este enfoque se dedica al estudio de los procesos mentales y la manera en que los estudiantes procesan, almacenan y recuperan la información. Al aplicar los principios cognitivos al estudio de las civilizaciones fluviales, es posible mejorar la comprensión y retención de los conceptos históricos. Por tal motivo, los estudiantes pueden aprovechar estrategias como la organización de la información, el establecimiento de conexiones y la aplicación de esquemas mentales para estructurar sus conocimientos.

Por último, el conectivismo permite la interconexión de datos y la colaboración en línea que brindan oportunidades únicas para comprender el contexto y facilitar el intercambio de ideas en la asignatura de Historia. Además, el conectivismo resalta la relevancia de las redes sociales y la participación activa en comunidades en línea, enriqueciendo el aprendizaje al proporcionar diversos puntos de vista y experiencias.

Componente metodológico

Se aplicó la combinación de dos metodologías: Flipped Classroom y PACIE, las cuales están articuladas con las herramientas de la WEB 4.0 que posibilitan una conexión mundo físico-virtual a través de dispositivos móviles sin importar espacio ni tiempo con códigos qr.

La aplicación de la metodología flipped classroom o clase invertida se muestra sumamente ventajosa para el aprendizaje en la asignatura de Historia, especialmente al examinar las civilizaciones fluviales de la antigüedad. En este método, los estudiantes acceden con antelación a recursos multimedia, como videos explicativos y lecturas, que abordan los conceptos clave relacionados con las civilizaciones fluviales antes de la clase. Esta preparación anticipada posibilita destinar más tiempo en el aula a la aplicación activa del conocimiento, facilitando discusiones significativas, análisis profundos y actividades prácticas.

De manera similar, la metodología PACIE, la cual está compuesta por 5 fases: Presencia, Alcance, Conceptualización, Interacción y E-learning permite que el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia sea reforzado mediante un proceso educativo electrónico ya que surge como respuesta a la necesidad de adaptarse a la realidad de la comunicación digital y a las habilidades cognitivas que los estudiantes poseen en el entorno virtual.

Componente práctico

La inclusión de estrategias tecno educativas en el proceso de enseñanza de la materia de Historia, especialmente al abordar el tema de las civilizaciones fluviales de la antigüedad, presenta una serie de beneficios sustanciales. Por ejemplo, la lluvia de ideas motiva a los estudiantes a examinar y poner en tela de juicio distintos elementos de la historia, promoviendo así el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de evaluar información.

También, la cooperación o trabajo en equipo posibilita el sentimiento de responsabilidad mutua, dado que cada estudiante aporta al logro colectivo en la comprensión de las civilizaciones fluviales y en el desarrollo de un producto final como la elaboración de un video o de un cómic.

Por un lado, la creación de mapas mentales brinda a los estudiantes la ocasión de expresar sus ideas de forma creativa, integrando imágenes, colores y palabras clave para representar visualmente la información histórica.

Por otra parte, la participación en debates implica que los estudiantes examinen de manera crítica la información histórica, consideren diversas perspectivas y articulen sus opiniones, fomentando así el desarrollo del pensamiento crítico. De la misma manera, los debates permiten a los discentes aplicar prácticamente los conocimientos adquiridos sobre los grandes aportes de las civilizaciones fluviales, relacionándolos con situaciones contemporáneas y dando relevancia a la historia.

Por otro lado, la elaboración de ensayos involucra la evaluación crítica de una variedad de fuentes y la síntesis de información, lo cual contribuye al crecimiento de habilidades analíticas para interpretar acontecimientos históricos.

Finalmente, la exposición como estrategia didáctica estimula a los educandos para adquirir destrezas de comunicación oral efectivas al exponer de manera clara y organizada información acerca de las civilizaciones fluviales.

Componente TIC

En la presente investigación e implementación, el componente TIC está conformado por recursos tecnológicos insertados con un código embebido en la página web 4.0, los cuales son: presentaciones (P), organizadores gráficos (OG) y repositorios (R); también por actividades interactivas en tiempo real o en diferentes intervalos de tiempo: evaluaciones (E), simuladores (S) e interacciones (I).

2.2. Descripción de la propuesta

El presente proyecto presenta una estructura tecno-pedagógica, en la cual se utilizó Google Sites para crear una página Web 4.0 con varias secciones para innovar en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Historia en el tema Civilizaciones Fluviales de la antigüedad integrando bases teóricas, metodologías interactivas, estrategias didácticas apoyadas en la tecnología para aumentar el interés y la motivación del estudiantado.

Para seleccionar de manera pertinente el sitio web donde se creó la página, fue muy importante comparar de forma analítica y crítica entre diversas posibilidades, por lo cual se establecieron categorías o características fundamentales que debe tener la aplicación para crear la página Web 4.0.

Tabla 3. Cuadro comparativo

Características	Google Sites	Jimdo	Wordpress
Software libre	✓	✓	✓
Fácil manejo	✓	✓	✓
Enlace a redes sociales	✓	✓	✓
Índice automático	✓	✓	✓
Articulación semántica 4.0	✓	✓	x
Personalización ilimitada	✓	x	x

Nota: La tabla representa un análisis comparativo entre diferentes aplicaciones para crear sitios web.

a. Estructura general

La propuesta del siguiente proyecto posee una estructura articulada en la combinación de dos componentes metodológicos: PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning) y Flipped classroom, también se resalta el componente práctico basado en estrategias que permiten empoderar al estudiante, tales como lluvia de ideas, cooperación, mapas mentales, debates, ensayos y exposiciones.

Figura 16. Bloque PACIE

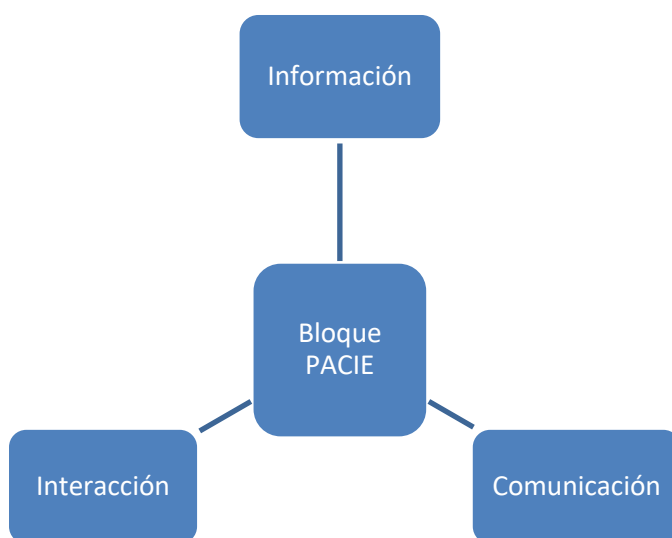


Figura 17. Bloques académicos

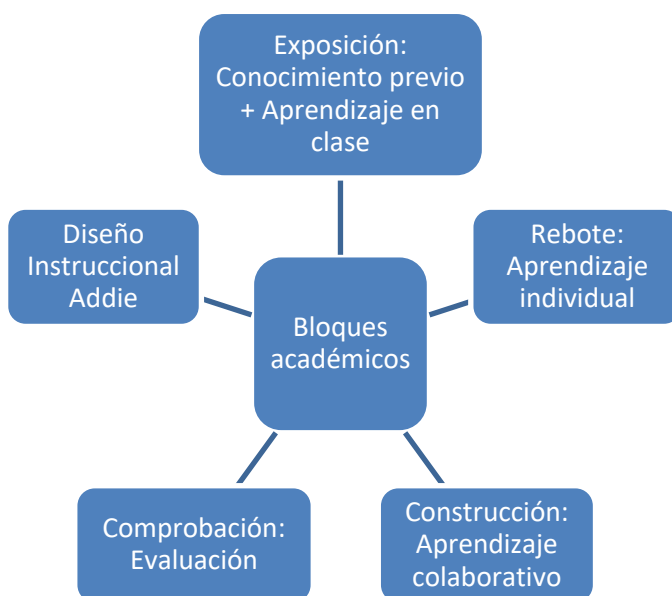


Figura 18. Bloques de cierre



Nota: Las figuras 16, 17 y 18 representan los diferentes bloques creados en la página web 4.0

b. Explicación del aporte

En la primera posición se ubica el Bloque PACIE, el cual se encuentra segmentado en tres partes: **Información:** Aquí se encuentra una descripción general sobre la asignatura, datos importantes, la hoja de vida del docente y el texto básico de Historia para 1BGU.

Figura 19. Sección información



Nota: La imagen representa a la sección de información del bloque PACIE.

Comunicación: En esta sección se destaca el link de zoom para los encuentros académicos sincrónicos, un código qr del grupo de telegram de la materia, videos y frases motivadoras para los educandos.

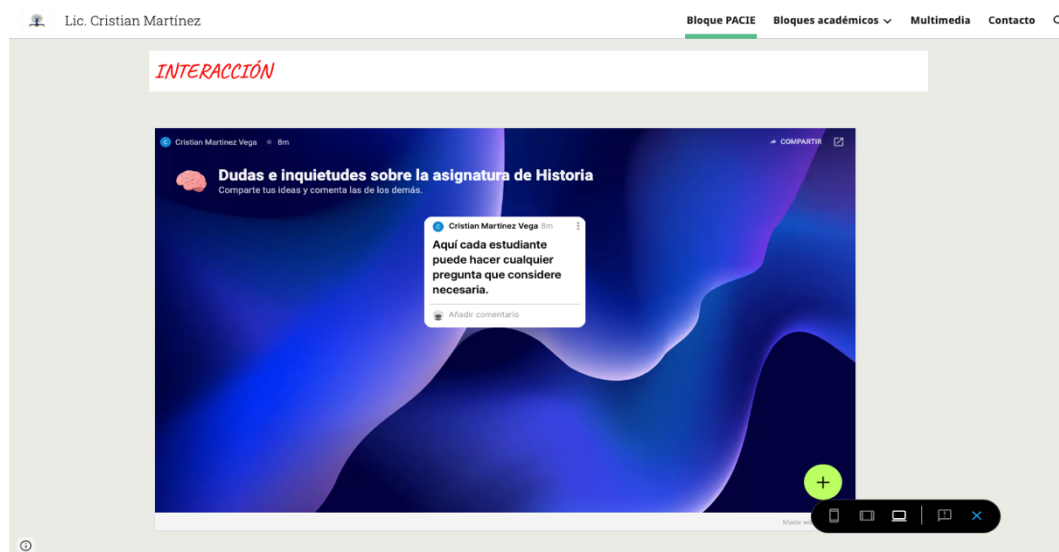
Figura 20. Sección comunicación



Nota: La imagen representa a la sección de comunicación del bloque PACIE.

Interacción: En este apartado se resalta un foro para que los estudiantes puedan realizar cualquier duda que tengan sobre la asignatura o tema de cada sección y un glosario de términos donde cada alumno debe aportar mínimo con 3.

Figura 21. Sección interacción



Nota: La imagen representa a la sección de interacción del bloque PACIE.

Estas secciones están directamente amparadas en las fases:

Presencia: Es la imagen o estructura visual de la página web 4.0 creada por el docente para causar impacto en cada estudiante con el objetivo de aumentar su interés y motivación por el aprendizaje en la asignatura de Historia.

Alcance: Representa lo que se quiere conseguir con la página web 4.0, en este caso que se cumplan los objetivos académicos del currículo nacional en cuanto al aprendizaje significativo de las civilizaciones fluviales de la antigüedad mediante la interacción con recursos tecnológicos educativos.

Capacitación: Es un punto muy importante que el docente esté capacitado para la creación, diseño e implementación de la página web 4.0 y que los estudiantes tengan las competencias digitales necesarias para el manejo de la misma.

Interacción: Son los encuentros académicos y las actividades sincrónicas y asincrónicas establecidas en la página web 4.0 como el glosario de términos o el foro de preguntas.

E-learning: Es el aprendizaje virtual que se pretende lograr con la página web porque se encuentra apoyado en las TGISC (Tecnologías para gestionar la información en la sociedad del conocimiento) sincronizado con bases teóricas como el constructivismo y metodologías interactivas como PACIE y la clase invertida.

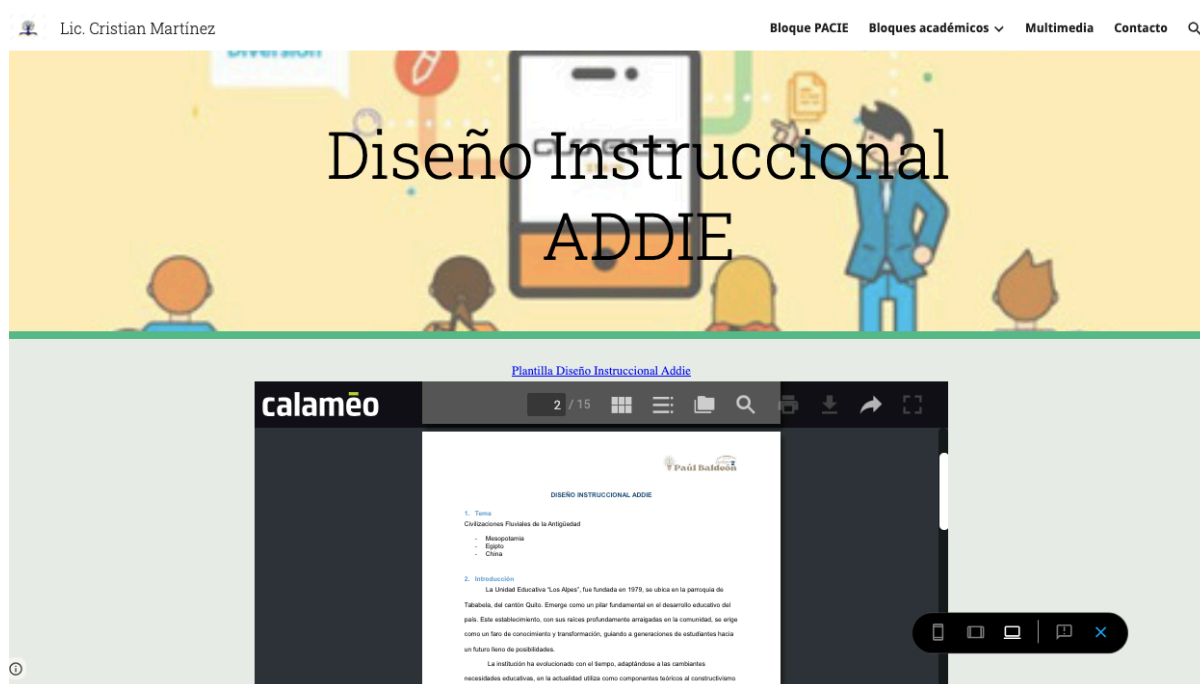
De manera posterior, se encuentran los bloques académicos de la página web 4.0. El tema general son las civilizaciones fluviales de la antigüedad, por este motivo existen cuatro subpáginas: el Diseño Instruccional Addie que indica los pasos que se siguieron para la planificación, creación e

implementación de la página web y Mesopotamia, China, Egipto que representan a las primeras culturas que dejaron grandes aportes a la humanidad.

Diseño Instruccional Addie

Esta última subpágina contiene un resumen del modelo addie en el software calaméo e insertado en la página web, el cuál proporcionó una estructura integral para planificar, diseñar, implementar y evaluar la enseñanza de la historia, especialmente en temas complejos como las civilizaciones fluviales de la antigüedad, asegurando un enfoque sistemático y efectivo en el proceso de aprendizaje.

Figura 22. *Diseño Instruccional Addie*



Nota: La imagen representa a la pestaña donde se encuentra el diseño instruccional addie.

Mesopotamia

Exposición: Conocimiento previo + Aprendizaje en clase

Esta fase permite que los estudiantes adquieran y relacionen sus conocimientos previos para abordar un nuevo tema mediante el uso de la tecnología. Es necesario resaltar que en el aula invertida los discentes empiezan el aprendizaje fuera de clase cuando identifican y repasan los contenidos por su cuenta por medio de una página web o plataformas digitales planteadas por el maestro. De manera posterior, es decir en clase cada estudiante aclara sus dudas y profundiza los temas con la presencia del docente para lograr el aprendizaje significativo.

En este caso para el tema de la Civilización Mesopotámica fue clave crear e insertar recursos y actividades interactivas asincrónicas. Se inicia con un video de youtube para que los estudiantes lo visualicen y analicen, continua con una actividad asincrónica que consiste en una simulación para armar un rompecabezas en puzzel.org, seguido de un organizador gráfico en GitMind, un foro en padlet y una presentación sobre Mesopotamia en slides.com.

Figura 23. Fase de exposición de Mesopotamia



Nota: La imagen representa a la fase de exposición sobre la civilización mesopotámica.

Rebote: Aprendizaje individual

Esta fase suministra a los estudiantes una evaluación inmediata de su rendimiento y comprensión, posibilitando la corrección de errores y la mejora en tiempo real. Además, una retroalimentación eficaz refuerza los logros y motiva a los educandos al reconocer sus puntos fuertes. Asimismo, proporciona a los profesores información valiosa sobre el avance de la clase, permitiéndoles ajustar sus metodologías educativas de acuerdo con las necesidades de cada estudiante.

Por consiguiente, para lograr los objetivos de esta fase fue necesaria la creación de un crucigrama interactivo en educaplay y se insertó en la página web, de la misma manera un foro en now-comment y una actividad asincrónica en Telegram.

Figura 24. Fase de rebote de Mesopotamia



Nota: La imagen representa a la fase de rebote sobre la civilización mesopotámica.

Construcción: Aprendizaje colaborativo

Esta fase del aprendizaje posibilita la reflexión crítica, el análisis de fuentes y la capacidad de relacionar la información histórica con el contexto contemporáneo. Asimismo, estas actividades fomentan el pensamiento crítico y la habilidad para plantear preguntas, aspectos esenciales para desarrollar una comprensión profunda de los sucesos históricos. En este sentido, para que el estudiante construya su propio conocimiento por medio de la página web 4.0 en el tema civilizaciones fluviales de la antigüedad se han creado actividades asincrónicas grupales en miro e emaze, también una clase encuentro sincrónica por zoom y una exposición colaborativa.

Figura 25. Fase de construcción de Mesopotamia



Nota: La imagen representa a la fase de construcción sobre la civilización mesopotámica.

Comprobación: Evaluación

La importancia de las actividades de evaluación en una página web 4.0. diseñada para la materia de historia, particularmente en el tema de Mesopotamia representan una herramienta interactiva que evalúa la comprensión de los estudiantes respecto a eventos, figuras y conceptos esenciales vinculados a Mesopotamia. De la misma manera, la naturaleza multimedia de la página web posibilita la incorporación de imágenes, videos y mapas interactivos, mejorando la experiencia de evaluación de conocimientos. Por tal motivo, para cumplir con la fase de comprobación se crearon actividades interactivas para el estudiantado tales como: leer y subrayar ideas principales, para ello se cargó un recurso como pdf, resolver un test en kahoot y crear un cómic en pixton sobre Mesopotamia.

Figura 26. Fase de comprobación de Mesopotamia



Lic. Cristian Martínez

Bloque PACIE Bloques académicos Multimedia Contacto

COMPROBACIÓN

Evaluación

- 1.- Descargar el documento pdf de google drive.
- 2.- Imprimir el documento.
- 3.- Leer y subrayar las ideas principales sobre Mesopotamia.

1- Mesopotamia
Mesopotamia es una de las primeras civilizaciones de la historia. La Mesopotamia antigua es la tierra comprendida entre los ríos Tigris y Eufrates y que en la antigüedad fue la cuna de la civilización. Miles de años después ese territorio es conocido con el nombre de Irak, un lugar donde los ecos de la guerra anuncian los vestigios de una historia milenaria.

Mapa de Mesopotamia

Geográficamente, esta zona se encuentra dividida en dos: al norte, la alta Mesopotamia, de llanuras altas, montañosas y frías, donde se instalaron los asirios y acadios; y al sur, la baja Mesopotamia, formada por llanuras fértiles de clima cálido que fueron habitadas por sumerios y babilonios.

Nota: La imagen representa a la fase de comprobación sobre la civilización mesopotámica.

China

Exposición: Conocimiento previo + Aprendizaje en clase

En esta fase, los conocimientos previos sirven como un punto de inicio para la construcción de nuevos conocimientos, posibilitando que los estudiantes establezcan conexiones entre la información recién adquirida y lo que ya han aprendido. Mientras el aprendizaje en clase permite al educando afirmar el conocimiento con la ayuda del docente resolviendo dudas e inquietudes para lograr un aprendizaje enriquecedor. Para ello, se han creado e insertado varios recursos y actividades en esta subpágina tales como: un video con preguntas en educaplay para que cada estudiante lo resuelva, una

actividad de exploración virtual a la gran muralla China para descubrir sus características principales, un organizador gráfico como recurso para que cada discente lo observe y analice, una actividad asincrónica grupal en lucidchart y una presentación interactiva en gamma como recurso de apoyo para reforzar el aprendizaje de la civilización China.

Figura 27. Fase de exposición de China



Nota: La imagen representa a la fase de exposición sobre la civilización china.

Rebote: Aprendizaje individual

La historia de la antigua civilización China es rica y compleja, por lo cual la fase de rebote permite a los estudiantes procesar la información y desarrollar una comprensión más profunda de los eventos, personajes y contextos históricos. Así que, para esta etapa se han implementado las siguientes actividades y recursos: una tarea en voki, para eso se cargó un video tutorial sobre su uso, un foro en now-comment para los estudiantes participen y una actividad asincrónica en el grupo de telegram del curso.

Figura 28. Fase de rebote de China

The screenshot shows a user interface for a course. At the top, it says 'Lic. Cristian Martínez' and 'Bloque PACIE Bloques académicos Multimedia Contacto'. Below this is a header with the word 'REBOTE' in a stylized font, a globe icon, and the text 'Aprendizaje individual'. A list of three tasks is displayed in a white box: 1.- Observar el tutorial sobre el uso de Voki. 2.- Crear una avatar en el que hable 2 minutos sobre las clases sociales que existieron en la Antigua China. 3.- Enviar el link al grupo de Telegram del curso. Below the tasks is a video player showing a tutorial titled 'Tutorial: Cómo crear un avatar en Vo...'. The video player has a play button and a progress bar. At the bottom right of the video player, there are navigation icons for back, forward, and close.

Nota: La imagen representa la fase de rebote sobre la civilización china.

Construcción: Aprendizaje colaborativo

Al momento de la construcción del conocimiento, los estudiantes se ven involucrados en la tarea de plantear preguntas, analizar y valorar la información. En el marco de la civilización China, esto posibilita que los estudiantes adquieran habilidades críticas para la interpretación de eventos históricos, la evaluación de fuentes y la comprensión del contexto cultural. De tal manera, para esta fase se implementaron los siguientes recursos y tareas interactivas: una actividad grupal de creación de un organizador gráfico en creately y una presentación en prezi y la clase encuentro por zoom para realizar una exposición colaborativa sobre la Civilización China.

Figura 29. Fase de construcción de China

The screenshot shows a user interface for a course. At the top, it says 'Lic. Cristian Martínez' and 'Bloque PACIE Bloques académicos Multimedia Contacto'. Below this is a header with the word 'CONSTRUCCIÓN' in a stylized font, a globe icon, and the text 'Aprendizaje colaborativo'. A list of four tasks is displayed in a white box: 1.- Conformar grupos de 4 estudiantes. 2.- Observar los tutoriales sobre el uso de creately y prezi. 3.- En grupo elaborar un organizador gráfico en creately y una presentación en prezi sobre los aspectos más relevantes la Civilización China. 4.- Compartir los links en grupo de Telegram del curso. Below the tasks is a video player showing a tutorial titled 'Cómo crear mapas conceptuales y diagr...'. The video player has a play button and a progress bar. At the bottom right of the video player, there are navigation icons for back, forward, and close.

Nota: La imagen representa a la fase de construcción sobre la civilización china.

Comprobación: Evaluación

Esta etapa, es muy importante ya que mediante el uso de las tecnologías para la gestión de la información y la comunicación en la sociedad del conocimiento (TGISC) se posibilita la generación y aplicación de variadas herramientas y modalidades de evaluación, como cuestionarios en línea, simulaciones históricas interactivas y proyectos multimedia. De esta manera, se ofrece a los estudiantes la oportunidad de expresar su comprensión de la civilización china de forma más creativa y contextualizada. Por este motivo, se han creado e insertado las siguientes tareas que servirán como evaluación: una lectura como tarea (cuenta con un recurso en pdf), resolver un test en educaplay y escribir un ensayo y subirlo a calaméo (tiene un video tutorial sobre el uso de esta aplicación).

Figura 30. Fase de comprobación de China

The screenshot shows a web page titled 'COMPROBACIÓN' (Evaluation). At the top, there is a navigation bar with the user's name 'Lic. Cristian Martínez' and links for 'Bloque PACIE', 'Bloques académicos', 'Multimedia', and 'Contacto'. Below the navigation bar, there is a header with the word 'COMPROBACIÓN' in a stylized font and a globe icon, followed by the word 'Evaluación'. A blue link reads 'Leer y siguiente pdf sobre las principales características de la Civilización China.' The main content area displays a PDF document titled 'LA ANTIGUA CHINA'. The text in the PDF describes the early development of Chinese civilization along the Yellow River (Huang He), mentioning the Shang dynasty and the use of bronze. The text is presented in a clean, readable font with a dark background for the PDF content.

Nota: La imagen representa a la fase de comprobación sobre la civilización china.

Egipto

Exposición: Conocimiento previo + Aprendizaje en clase

Esta fase permite que los conocimientos previos formen un enlace entre la información recién presentada y la ya almacenada en la mente de los estudiantes. Es preponderante establecer vínculos con sus conocimientos previos para facilitar la asimilación y retención de la información relacionada con la civilización Egipcia. Por otro lado, el aprendizaje en clase es trascendental para afianzar el nuevo conocimiento con la ayuda del docente y las actividades académicas.

Por consiguiente, para esta etapa se han creado e implementado varios recursos y actividades interactivas tales como: observar un video insertado de youtube, realizar una visita virtual a un museo, observar y analizar la línea de tiempo desarrollada en sutori, participar en una lluvia de ideas en mentimeter, observar la presentación en emaze y realizar un resumen en el cuaderno. El objetivo es que cada estudiante utilice los recursos y complete las tareas de esta sección.

Figura 31. Fase de exposición de Egipto

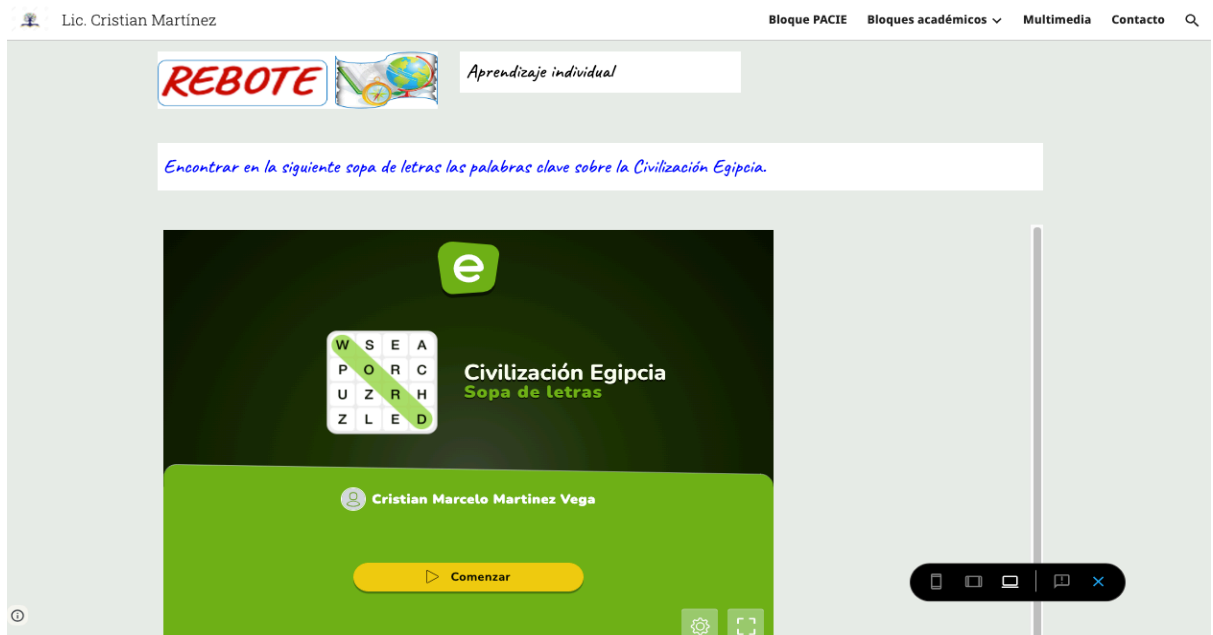


Nota: La imagen representa a la fase de exposición sobre la civilización egipcia.

Rebote: Aprendizaje individual

En esta fase, el objetivo es que se comprueben los conocimientos previos del estudiante y el aprendizaje en clase sobre la civilización Egipcia mediante la realización de tareas, actividades o pruebas cortas para conocer si es que han procesado e interiorizado la información planteada en los recursos de la etapa anterior. Por tal motivo, fue necesario crear e insertar las siguientes actividades: completar una simulación de una sopa de letras en educaplay, participar en un foro académico en now-comment y realizar un resumen de lo más importante del antiguo Egipto en el grupo de telegram del curso.

Figura 32. Fase de rebote de Egipto



Nota: La imagen representa a la fase de rebote sobre la civilización egipcia.

Construcción: Aprendizaje colaborativo

En esta fase, el proceso de construcción del conocimiento va más allá de la memorización de eventos históricos por parte de los estudiantes, abarcando el desarrollo de una comprensión profunda de la civilización egipcia. Por eso es necesario destacar que la participación activa en la construcción de su propio conocimiento enriquece y matiza esta comprensión. Para lograr estos objetivos, fue importante crear e implementar los siguientes recursos y actividades: en grupo crear una infografía en canva y una presentación en zoho, hay que señalar que están insertados los tutoriales para que el estudiantado sepa el manejo de cada aplicación, conectarse a una clase de refuerzo académico por zoom y en 10 minutos realizar una exposición colaborativa.

Figura 33. Fase de construcción de Egipto



Nota: La imagen representa a la fase de construcción sobre la civilización egipcia.

Comprobación: Evaluación

Esta etapa, ofrece un enfoque interactivo para evaluar la comprensión de los estudiantes sobre elementos fundamentales de la civilización egipcia antigua, tales como sus estructuras sociales, avances tecnológicos y eventos históricos relevantes. También la inclusión de preguntas y ejercicios específicos en la página web brinda al estudiantado la oportunidad de expresar su conocimiento sobre el antiguo Egipto de manera más dinámica y participativa. Por tal motivo, para innovar en el proceso educativo se crearon las siguientes actividades interactivas para comprobar el aprendizaje del alumnado: un recurso en pdf para leer, subrayar ideas principales y crear un organizador gráfico, resolver un test en quizizz y por último en grupo de dos estudiantes deberán crear un video sobre la civilización Egipcia utilizando powtoon, para ello se agregó un tutorial.

Figura 34. Fase de comprobación de Egipto



Nota: La imagen representa a la fase de comprobación sobre la civilización egipcia.

Bloques de cierre

Multimedia

Esta pestaña está destinada a concientizar a los estudiantes sobre la importancia de la asignatura de Historia en la actualidad sobre todo para conocernos a nosotros mismos y entender la realidad en la que vivimos, se insertó un video corto de youtube e imágenes para ilustrar este espacio académico y virtual.

Figura 35. Pestaña multimedia

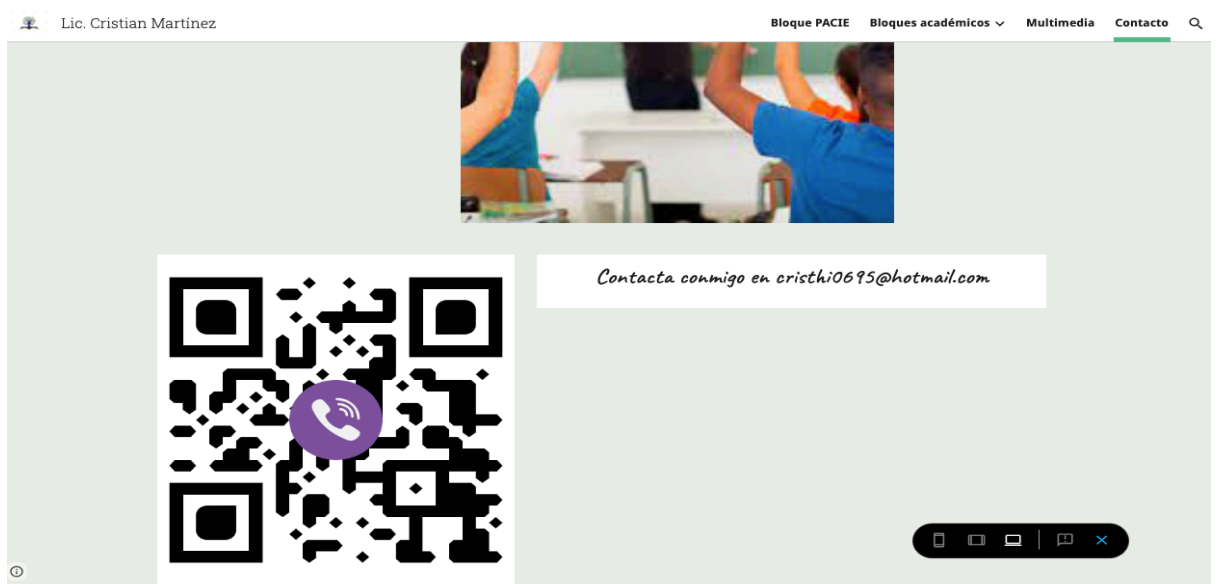


Nota: La imagen representa a la pestaña multimedia donde hay un video sobre la importancia de la historia en la realidad.

Contacto

Por último, esta pestaña contiene un código qr con el número de teléfono del docente creador de la página web y un correo electrónico con el objetivo de que los usuarios puedan contactar para resolver inquietudes.

Figura 36. Pestaña para contactos



Nota: La imagen representa a la pestaña donde se encuentra la información de los contactos.

c. Estrategias y/o técnicas

En este proyecto investigativo se creó una página web 4.0 con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de Primero de Bachillerato para desarrollar destrezas articuladas en el constructivismo y cognitivismo con el apoyo tecnológico formando nodos de comunicación a través de una comunidad virtual.

Para el desarrollo del sitio web fue necesario aplicar diversas estrategias y técnicas tecnoeducativas para permitir que cada estudiante que sea usuario pueda manejar la página de manera autónoma y reforzar su aprendizaje del tema civilizaciones fluviales de la antigüedad. A continuación, se muestra un resumen de los recursos utilizados:

Foro: Es un espacio virtual integrado en la página web que posibilita la comunicación, conversación y debate entre usuarios acerca de una variedad de temas.

Glosario de términos: Es un conjunto de explicaciones o definiciones de términos particulares, accesible a través de la página web.

Repositorio de videos: Es una plataforma o servicio digital que almacena y organiza una amplia variedad de videos accesibles a través de internet.

Tarea asincrónica: Es una actividad o interacción que no demanda que los participantes estén conectados al mismo tiempo en tiempo real.

Código qr: Es un formato de código de barras bidimensional diseñado para almacenar información de manera rápida y eficiente.

Organizador gráfico 2.0: Es una herramienta visual que facilita la organización y representación clara y estructurada de la información, abarcando formatos como diagramas de flujo, mapas conceptuales y diagramas de Venn, entre otros.

Presentación 2.0: Permite el uso de elementos multimedia, como imágenes, videos, animaciones y gráficos dinámicos para hacer la presentación más atractiva y efectiva.

Clase encuentro virtual: Implica una sesión educativa en línea en la que el profesor y los estudiantes se conectan a través de plataformas virtuales para participar en actividades de enseñanza y aprendizaje en tiempo real.






Tareas colaborativas virtuales: Son proyectos que demandan la cooperación y contribución conjunta de individuos mediante plataformas en línea.

Documento pdf: Es un formato de archivo creado con la intención de mostrar documentos de manera uniforme en diversas plataformas y dispositivos.





Cuestionario virtual: Consiste en un conjunto de preguntas organizadas en formato digital, destinadas a obtener respuestas, opiniones o información de los participantes mediante el uso de plataformas virtuales.




A continuación, se presentan las aplicaciones que se utilizaron para crear los recursos y actividades sincrónicas y asincrónicas insertadas con código embebido en la página web 4.0 del presente proyecto:





Tabla 4. Herramientas tecnológicas




Aplicación	Logo	Descripción	Link
Youtube		Es una plataforma en línea que posibilita a los usuarios cargar, visualizar y compartir videos.	https://www.youtube.com/
Puzzel		Es una plataforma digital que permite la creación de rompecabezas por medio de una fotografía o imagen.	https://puzzel.org/es
Now-comment		Es una aplicación que permite crear foros y debates en línea.	https://nowcomment.com/
Prezi		Es una herramienta de presentación visual y dinámica que difiere del formato tradicional de diapositivas. En lugar de utilizar una secuencia lineal de diapositivas estáticas.	https://prezi.com/es/
GitMind		Es una herramienta en línea que posibilita la	https://gitmind.com/es/

		creación conjunta de mapas mentales y diagramas de flujo a través de una aplicación web.	
Padlet		Es una herramienta en línea que ofrece un servicio para la creación de tableros virtuales interactivos.	https://es.padlet.com
Slides		Permite a los usuarios desarrollar presentaciones interactivas de manera colaborativa.	https://slides.com/
Educaplay		Esta plataforma está diseñada para que los educadores y estudiantes creen diversos tipos de actividades interactivas con el objetivo de apoyar el aprendizaje y la enseñanza.	https://es.educaplay.com/
Miro		Es una plataforma en línea de pizarra colaborativa que posibilita a equipos distribuidos para colaborar de manera eficiente y efectiva.	https://miro.com/es/
Emaze		Se destaca por ofrecer una variedad de plantillas y estilos de	https://www.emaze.com/es/

		<p>presentación, así como por proporcionar herramientas que permiten una experiencia de presentación más dinámica y atractiva.</p>	
Kahoot		<p>Es una plataforma educativa que permite a los profesores crear juegos interactivos, llamados "kahoots", para evaluar, enseñar y aprender en entornos educativos.</p>	<p>https://kahoot.it/</p>
Pixton		<p>Ofrece herramientas y recursos que permiten a los usuarios diseñar personajes, escenarios y diálogos para contar historias visuales de una manera sencilla.</p>	<p>https://edu-es.pixton.com/solo/</p>
GoConqr		<p>La plataforma está diseñada para ayudar a los estudiantes y educadores a crear, descubrir y compartir materiales educativos de manera colaborativa.</p>	<p>https://www.goconqr.com/es</p>
Lucidchart		<p>Proporciona una diversidad de herramientas y plantillas que posibilitan a los usuarios crear diagramas de</p>	<p>https://www.lucidchart.com/pages/es</p>

		<p>flujo, organigramas, mapas mentales, diagramas de red y otros tipos de representaciones visuales.</p>	
Gamma		<p>Es una aplicación de IA para crear presentaciones, documentos e incluso, webpage en unos pocos clics en prácticamente unos segundos, utilizando el poder de la inteligencia artificial.</p>	<p>https://gamma.app/?lng=es-ES</p>
Creately		<p>Con esta aplicación, los usuarios pueden generar diagramas de flujo, organigramas, mapas mentales, diagramas de red y diversas representaciones visuales.</p>	<p>https://creatly.com/es/home/</p>
Telegram		<p>Es una plataforma de mensajería instantánea que posibilita a los usuarios enviar mensajes de texto, grabaciones de voz, contenido multimedia y archivos mediante conexión a internet.</p>	<p>https://web.telegram.org/k/</p>

Zoom		Es una plataforma en la web que ofrece servicios de videoconferencia, reuniones virtuales y colaboración en línea.	https://zoom.us/es
Voki		Es una herramienta en línea que posibilita a los usuarios generar avatares animados capaces de hablar mediante grabaciones de voz o la conversión de texto a voz.	https://l-www.voki.com/
Sutori		Es una plataforma en línea que posibilita a los usuarios generar presentaciones interactivas denominadas "historias", que integran elementos multimedia como imágenes, texto, videos y evaluaciones.	https://www.sutori.com/es/
Mentimeter		Es una aplicación en línea que permite la realización de lluvias de ideas.	https://www.mentimeter.com/es-ES
Zoho		Ofrece una suite de aplicaciones en la nube diseñadas para ayudar a empresas y profesionales a	https://www.zoho.com/es-xl/

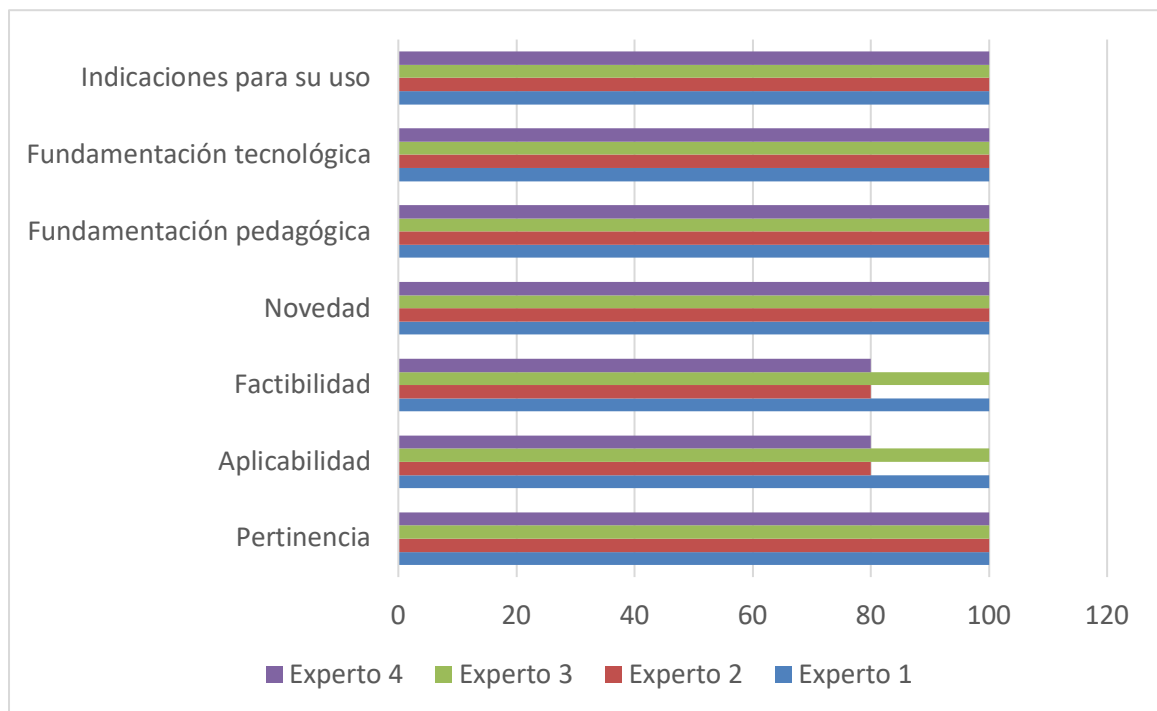
		gestionar diversas tareas.	
Quizizz		Es una plataforma en línea que permite a los profesores crear cuestionarios interactivos para sus estudiantes.	https://quizizz.com/?lng=es-ES
Powtoon		Es una herramienta en línea que simplifica la elaboración de presentaciones y videos animados de manera sencilla y accesible para los usuarios.	https://www.powtoon.com/
Calaméo		Es una herramienta en línea que permite a los usuarios generar, divulgar y compartir documentos de manera interactiva.	https://www.calameo.com/

Nota: La tabla representa a las herramientas tecnológicas que se usaron para crear los recursos y actividades interactivas.

2.3. Validación de la propuesta

La propuesta de este proyecto de investigación fue evaluada por diversos especialistas en el ámbito de la educación y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con más de 5 años de experiencia. Para garantizar que la validación del impacto de la innovación tecnológica educativa sea lo más adecuada posible, fue fundamental la utilización de un instrumento que cuenta con los siguientes aspectos a considerar: relevancia, utilidad, viabilidad, originalidad, base pedagógica y tecnológica, y pautas de implementación. A continuación, se presenta el siguiente gráfico:

Figura 37. Validación de especialistas

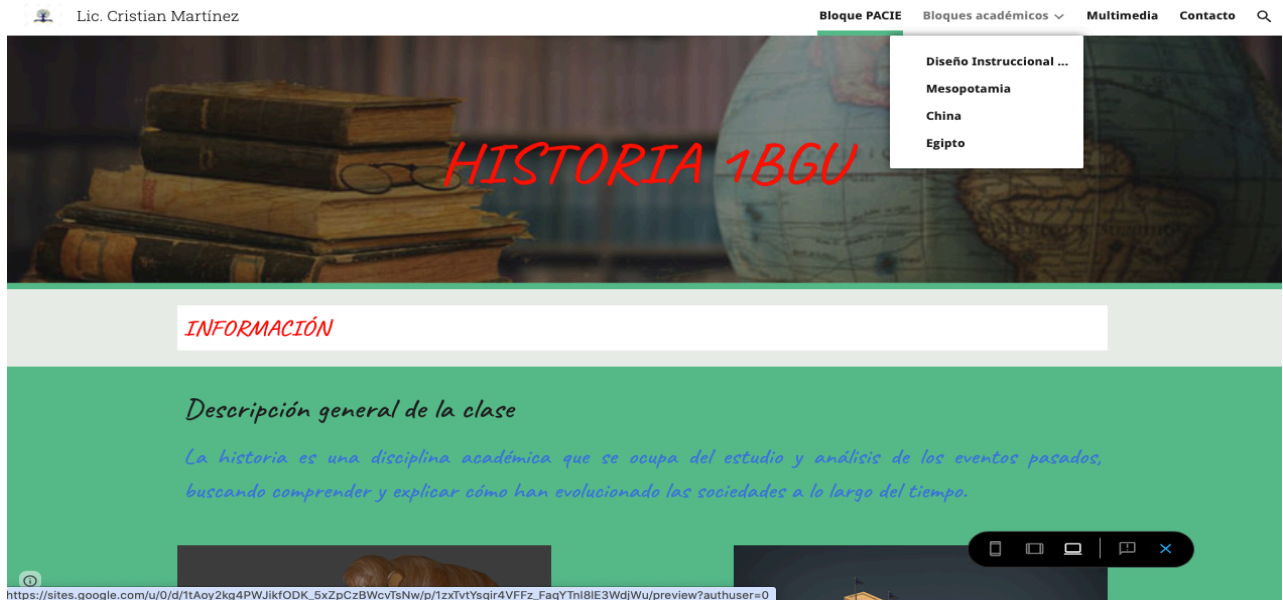


Nota: El gráfico representa a las categorías y al juicio dado por cada experto.

En síntesis, en la figura, como se puede observar en los diferentes indicadores de calidad, se deduce que la página web 4.0 en Google Sites tiene un 97% de aceptación, donde la pertinencia, fundamentación pedagógica y tecnológica, novedad e instrucciones para su implementación tienen escalas de muy adecuado, mientras que la aplicabilidad y factibilidad se encuentran en bastante adecuado.

De acuerdo a las recomendaciones hechas por los especialistas se destaca la de colocar una indicación para poder descargar los documentos que están en google drive y ubicar el diseño instruccional como la primera página y luego que vayan los bloques académicos.

Figura 38. Recomendaciones por especialistas



Nota: El gráfico representa a las recomendaciones hechas por los expertos.

2.4. Matriz de articulación

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA PACIE	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CLASIFICACIÓN TIC								
					R. AA: Asincrónica AS: Sincrónica	Recurso Actividad Actividad	P	OG	R	E	S	I	O
Historia: Civilización Mesopotámica	Constructivismo - Cognitivismo - Conectivismo (CON)	EXPOSICIÓN CON. PREVIO + AP. CLASE	Observación de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias				✓					
			¿Qué veo?, ¿Qué no veo? y ¿Qué infiero?			✓							
			Lluvia de ideas				✓						
			Revisión de diapositivas									✓	
		REBOTE APRENDIZAJE INDIVIDUAL	Crucigrama	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo					✓				
			Phillips 66								✓		
			Debate								✓		
		CONSTRUCCIÓN	Resúmen	Sistematiza la información				✓					

		APRENDIZAJE COLABORATIVO		mediante una explicación de lo aprendido	AA. Miro		✓						
			Exposición		AA. Emaze	✓							
					AS. Videoconferencia (Zoom)					✓			
		COMPROBACIÓN EVALUACIÓN	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Archivo PDF			✓					
					AA. Kahoot				✓				
			Cómic		AA. Pixton	✓							
Historia: Civilización China	Constructivismo - Cognitivismo - Conectivismo (CON)	EXPOSICIÓN	Observación de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Educaplay				✓				
			Visita virtual		R. URL							✓	
					R. GoConqr			✓					
			Lluvia de ideas		AA. Lucidchart			✓					
			Revisión de diapositivas		R. Gamma	✓							
		REBOTE	Animación	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	AA. Voki								✓
			Cooperación		AA. Foro-Nowcomment							✓	
			Debate		AS. Chat-Telegram							✓	

		CONSTRUCCIÓN	Resúmen	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube			✓				
			Exposición		AA. Creately		✓					
					AA. Prezi	✓						
			AS. Videoconferencia (Zoom)						✓			
		COMPROBACIÓN	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Archivo PDF			✓				
					AA. Educaplay				✓			
Ensayo	AA. Calaméo						✓					
Historia: Civilización Egipcia	Constructivismo - Cognitivismo - Conectivismo (CON)	EXPOSICIÓN	Observación de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube			✓				
			Visita virtual		R. URL						✓	
			Lluvia de ideas		R. Sutory		✓					
			Revisión de diapositivas		AA. Mentimeter		✓					
		REBOTE	Sopa de letras	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	AA. Educaplay				✓			
			Juego de roles		AA. Foro-Nowcomment					✓		
			Debate		AS. Chat-Telegram					✓		
		CONSTRUCCIÓN	Resúmen	Sistematiza la información	R. Youtube			✓				
					AA. Canva		✓					

			Exposición	mediante una explicación de lo aprendido	AA. Zoho	✓						
					AS. Videoconferencia (Zoom)						✓	
		COMPROBACIÓN	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Archivo PDF			✓				
			Producto digital		AA. Quizziz				✓			
					AA. Powton	✓						

CONCLUSIONES

Los fundamentos teóricos para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia en el tema civilizaciones fluviales de la antigüedad principalmente son el constructivismo, cognitivismo y conectivismo, se contextualizaron tomando en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes como la desmotivación o el desinterés por el aprendizaje. También hay que resaltar que se articularon de manera transversal dichas bases teóricas con la metodología PACIE Y flipped classroom, con las estrategias como lluvia de ideas, trabajos grupales, mapeo cognitivo, debates, ensayos y exposiciones amparados en las tecnologías para la gestión de la información en la sociedad del conocimiento.

El nivel académico que tienen los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Historia en la temática Civilizaciones fluviales de la antigüedad es aceptable pero debe ir en mejora continua ya que según el test académico aplicado a 20 estudiantes en promedio contestaron correctamente el 60% de las preguntas, lo cual quiere decir que el otro 40% de preguntas fueron erradas; entonces es un punto crucial la innovación tecnológica educativa como refuerzo y guía de aprendizaje.

La creación del sitio web 4.0 para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia en el tema civilizaciones fluviales de la antigüedad dirigido a los estudiantes de Primero de Bachillerato se llevó a cabo en Google Sites y se diseñaron paso a paso las diferentes pestañas y subpáginas donde fue muy crucial la articulación de una estructura tecnopedagógica al incorporar los componentes teórico, metodológico, práctico y TIC con la creación de recursos y actividades interactivas sincrónicas y asincrónicas para que los estudiantes refuercen sus conocimientos, sean autónomos y se empoderen de su propio aprendizaje.

En la valoración sobre el impacto del sitio web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia en el tema civilizaciones fluviales de la antigüedad dirigido a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado los 4 expertos estuvieron de acuerdo en que la página creada es pertinente, aplicable, factible, cuenta con la fundamentación pedagógica y tecnológica adecuada para lograr un impacto positivo en la motivación de los educandos porque dispone de varios recursos que fueron creados con aplicaciones interactivas como emaze, slides, gamma y también con actividades sincrónicas y asincrónicas para que cada alumno se empodere y refuerce su conocimiento.

RECOMENDACIONES

La dinámica de enseñanza y aprendizaje se centra en la interacción entre el educador y los alumnos, buscando fomentar la comprensión y asimilación de los contenidos, por eso para futuras investigaciones, se recomienda profundizar en las tendencias educativas actuales como la pedagogía crítica, el trabajo colaborativo, la gamificación, la realidad virtual y en fundamentos teóricos como la importancia de analizar, procesar e integrar el nuevo conocimiento a la estructura mental y el fomento de la inteligencia emocional con el objetivo de fortalecer el proceso educativo en los temas históricos.

Se recomienda a los docentes utilizar herramientas tecnológicas para crear planes de estudio para reforzar el aprendizaje, teniendo en cuenta las preguntas en las que los estudiantes demostraron mayor dificultad en el test académico. Estos planes de estudio adaptativos podrían incluir recursos específicos para abordar las debilidades identificadas, asegurando un enfoque más centrado en las necesidades individuales.

Dada la importancia otorgada a las herramientas tecnológicas educativas, se recomienda en próximas investigaciones explorar, profundizar y aprovechar aún más recursos tecnológicos innovadores como redes educativas, aplicaciones para diseñar páginas web, sistemas gestores de aprendizaje, simulaciones interactivas, o incluso la creación de nuevos contenidos multimedia usando otra gran variedad de herramientas tecnológicas para enriquecer la experiencia de aprendizaje y fortalecer la conexión de los estudiantes con los temas en la asignatura de Historia.

Por último, se recomienda que la valoración por expertos sobre el impacto de un producto tecnológico educativo siempre sea realizada por docentes que tengan experiencia y conozcan sobre pedagogía y tecnología ya que estas dos vertientes están interrelacionadas. También es muy importante contar con un instrumento de valoración que contenga los aspectos primordiales a considerar, tales como: relevancia, utilidad, viabilidad, originalidad, base pedagógica y tecnológica, y pautas de implementación.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, Á. (2020). *Dialnet*. El proceso de enseñanza-aprendizaje :
<file:///Users/megapc/Downloads/Dialnet-ElProcesoDeEnsenanzaaprendizajeDeLosEstudiosLingui-6622576.pdf>
- Ahumada, L. (2021). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*.
https://www.google.com.ec/books/edition/Estrategias_de_ense%C3%B1anza_y_aprendizaje/QAMoEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=estrategias+de+aprendizaje&printsec=frontcover
- Arias, J. (2016). *Revista Alergia México*. Redaly.org:
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Barrantes, D. (2020). *Investigación científica*. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-mixto-de-investigacion/>
- Caiza, M. (21 de Febrero de 2020). *Sistema de refuerzo académico en Estudios Sociales para estudiantes de décimo año a través de Classroom*.
<https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2381/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-013.pdf>
- Contreras, M. (29 de Marzo de 2020). *Pedagogía Virtual*. Educapuntos:
<https://educapuntos.blogspot.com/2020/03/pacie-un-modelo-de-pedagogia-virtual.html>
- Coppola, M. (2021). *Hubspot*. <https://blog.hubspot.es/website/que-es-sitio-web>
- Corbetta, P. (2023). *eLibro*. Metodología y técnicas de investigación social:
<https://elibro.net/es/ereader/uisrael/229814?page=289>.
- Delors, J. (2014). *Los cuatro pilares de la educación*.
<https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/CPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Fresno, C. (2019). *eLibro*. Metodología de la investigación:
<https://elibro.net/es/ereader/uisrael/98278?page=86>.
- Gallegos, S. (Septiembre de 2022). *Repositorio UNAE*. Aprendizaje de la Historia mediante el uso de herramientas virtuales como estrategia lúdica en los segundos de BGU:
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2790/1/TIC09ECE.pdf>

- Gutiérrez, L. (2021). *Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones*.
file:///Users/megapc/Downloads/Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414.pdf
- Luccio, R. (2020). *Resumen de: La psicología cognitivista*.
<https://elibro.net/es/lc/uisrael/titulos/169084>
- Manzano, Z. (Marzo de 2021). *Repositorio de la Universidad Israel*.
<https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2735/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-019.pdf>
- Mendieta, P. (26 de Enero de 2023). *Educación 3.0*.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- Molina, D., & Ramírez, A. (2020). *Repositorio de la Universidad del Quindío*. Página Web como recurso lúdico, para mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.:
<https://bdigital.uniquindio.edu.co/bitstream/handle/001/6214/12%20Daniela%20Molina%20Chaura%20-%20Alejandra%20Ram%c3%adrez%20L%c3%b3pez%20-%20SILE%20III%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreira, M. A. (23 de Febrero de 2018). *Archivos de Ciencias de la Educación*.
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8290/pr.8290.pdf
- Mousalli, G. (2021). *Google académico*. Métodos y diseños de investigación cuantitativa:
https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Mousalli/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa/links/575b200a08ae414b8e4677f3/Metodos-y-Disenos-de-Investigacion-Cuantitativa.pdf
- Moya, E. (Septiembre de 2021). *Innovación Educativa*.
https://www.ipn.mx/assets/files/dfie/docs/slider/revista_innovacion.pdf
- Páez, J. (2023). *El conectivismo: ¿Una teoría pedagógica?* Bogotá: ITED.
https://www.google.com.ec/books/edition/El_conectivismo_Una_teor%C3%ADa_pedag%C3%B3gica/oqjdEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=teoria+conectivista&pg=PT18&printsec=frontcover
- Peiró, R. (1 de Enero de 2021). *Economipedia*. Teoría del constructivismo:
<https://economipedia.com/definiciones/teoria-del-constructivismo.html>

- Piaget, J. (1985). *La construcción del pensamiento en el niño*. Buenos Aires: Psique.
- Reinoso, D. (25 de Mayo de 2020). *Red de Universidades Anáhuac*.
<https://www.anahuac.mx/blog/historiadores-profesionistas-que-le-aportan-sentido-al-pasado>
- Romero, G. (2021). *La pedagogía en la educación*.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/GUSTAVO%20ADOLFO_ROMERO_2.pdf
- Salas, R. (2019). *Modelo Addie*.
https://www.google.com.ec/books/edition/USO_DEL_MODELO_ADDIE_DURANTE_LA_CONSTRUC/_yJaDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=modelo+addie&pg=PA11&printsec=frontcover
- Sosa, J. (2022). *La didáctica*. <https://www.ceupe.com/blog/que-es-la-didactica.html>
- Tancara, C. (2020). *Scielo*. La investigación documental:
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29151993000100008
- Torres, V. (3 de Septiembre de 2021). *Linkedin*. <https://es.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-es-la-educaci%C3%B3n-virtual-y-qui%C3%A9n-va-dirigida-scalahed>
- Unidas, O. d. (21 de Marzo de 2021). <https://www.un.org/es/>
- Valencia, C. (2018). *Flipped classroom: Nuevas formas de enseñar y aprender*.
https://www.google.com.ec/books/edition/Flipped_Classroom_Aula_Invertida/ojIUEA_AAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- Yáñez, E., & Salazar, M. (22 de Agosto de 2022). *Repositorio UNACH*. Uso de las herramientas Web 3.0 en el proceso educativo por parte del profesorado de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Unach:
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9616/1/UNACH-EC-FCEHT-PCEINF-0007-2022.pdf>
- Yáñez, P. (4 de Marzo de 2022). *Usas streams*. <https://www.usastreams.com/blog-streaming/7021/la-web-4-0-la-internet-de-las-maquinas-inteligentes/>

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE ENCUESTA



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CIVILIZACIONES FLUVIALES DE LA ANTIGÜEDAD

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE 1ero BGU

PRIMERA PARTE: NIVEL DE CONOCIMIENTO

Objetivo:

Diagnosticar el nivel académico que tienen los estudiantes de Primero de Bachillerato en cuanto a la asignatura de Historia.

Sus respuestas serán valiosas para entender mejor los desafíos que enfrentan los estudiantes y buscar formas de mejorar la experiencia de aprendizaje.

Instrucciones:

Por favor, encierre en un círculo o subraye para responder las siguientes preguntas de manera honesta y reflexiva. Sus respuestas son confidenciales y serán utilizadas únicamente con fines de investigación.

1.- ¿Dónde se encontraba geográficamente la Civilización Mesopotámica?

- a) En la península ibérica.
- b) En el valle entre los ríos Tigris y Éufrates.
- c) En el norte de África.
- d) En el Himalaya.

2.- ¿Cuál era el sistema de escritura utilizado por los mesopotámicos?

- a) Jeroglíficos.
- b) Cuneiforme.
- c) Alfabeto latino.
- d) Silabario.

3.- ¿Cuáles eran algunas de las principales ciudades-estado de la Civilización Mesopotámica?

- a) Tebas y Menfis.
- b) Ur y Babilonia.**
- c) Atenas y Esparta.
- d) Roma y Cartago.

4.- ¿Cuál fue la primera dinastía que gobernó en China?

- a) Zhou
- b) Han
- c) Shang**
- d) Qin

5.- ¿Cuál fue el propósito principal de la construcción de la Gran Muralla China?

- a) Defensa militar.**
- b) Control de inundaciones.
- c) Desarrollo agrícola.
- d) Rutas comerciales.

6.- ¿Qué antiguo invento chino se utiliza para la escritura y se considera uno de los logros más significativos de la cultura china?

- a) Ábaco
- b) Pólvora
- c) Papel**
- d) Imprenta de tipos móviles.

7.- ¿Cuál era la importancia del río Nilo para la Civilización Egipcia Antigua?

- a) Fuente de oro y plata.
- b) Medio de transporte para el comercio.
- c) Proporcionaba agua y fertilidad a la tierra.**
- d) Barrera natural contra invasiones.

8.- ¿Cómo se llama el sistema de escritura utilizado por los antiguos egipcios?

- a) Alfabético
- b) Jeroglífico**
- c) Cuneiforme
- d) Hebreo antiguo

9.- ¿Cuál de las siguientes estructuras es un complejo funerario masivo construido en el Antiguo Egipto, destacando la Gran Pirámide?

- a) Templo de Artemisa.
- b) Zigurat de Ur.
- c) Coliseo Romano.
- d) Necrópolis de Guiza.**

SEGUNDA PARTE: DE OPINIÓN

Objetivo:

Identificar las razones detrás de la desmotivación de los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura de Historia. Sus respuestas serán valiosas para entender mejor los desafíos que enfrentan los estudiantes y buscar formas de mejorar la experiencia de aprendizaje.

Instrucciones:

Por favor, encierre en un círculo o subraye para responder las siguientes preguntas de manera honesta y reflexiva. Sus respuestas son confidenciales y serán utilizadas únicamente con fines de investigación.

10.- ¿Cómo describiría su nivel de interés general en la asignatura de Historia?

- a) Muy interesado.
- b) Moderadamente interesado.
- c) Neutro.
- d) Poco interesado.
- e) Nada interesado.

11.- ¿Qué aspectos específicos de la asignatura de Historia considera que contribuyen a su falta de motivación? (Seleccione todas las opciones que apliquen)

- a) Contenido aburrido.
- b) Falta de relevancia con la actualidad.
- c) Dificultad para comprender la información.
- d) Métodos de enseñanza poco estimulantes.
- e) Exceso de material o carga de trabajo.
- f) Otro (especifique).

12.- ¿Cómo percibe la utilidad de los conocimientos adquiridos en Historia para su vida cotidiana?

- a) Muy útil.
- b) Moderadamente útil.
- c) Neutro.
- d) Poco útil.
- e) Nada útil.

13.- ¿Qué tipo de recursos o enfoques considera que podrían mejorar su motivación para aprender Historia? (Seleccione todas las opciones que apliquen).

- a) Uso de tecnología (videos, aplicaciones, etc.).
- b) Relación de la historia con experiencias personales.
- c) Proyectos prácticos o actividades interactivas.
- d) Mayor participación en discusiones en clase.
- e) Otras sugerencias (especifique).

14.- ¿Cree que la forma en que se evalúa en Historia afecta su motivación para aprender?

- a) Sí, positivamente.
- b) Sí, negativamente.
- c) No estoy seguro/a.
- d) No, no tiene impacto en mi motivación.

15.- ¿Te gusta utilizar la tecnología para tu propio proceso de aprendizaje?

16.- ¿Te gustaría la implementación de una página web para la asignatura de Historia?

Agradezco su participación. Sus respuestas ayudarán a mejorar la experiencia de aprendizaje en la asignatura de Historia.

ANEXO 2
VALIDACIÓN DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega: PHD. Maryory Urdaneta

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Maryory Urdaneta
Título obtenido: PhD en Ingeniería Eléctrica
C.I.: 1759316126
E-mail: murdaneta@uisrael.edu.ec
Institución de Trabajo: Universidad Tecnológica Israel
Cargo: Docente Titular
Años de experiencia en el área: 15



Universidad Israel

ESPOG | Escuela de Posgrados

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: " Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	35				

Observaciones:.....
.....
.....

Recomendaciones:...Colocar una indicación para poder descargar los documentos que están en el drive, ubicar el diseño instruccional cómo la primera página (luego deben ir los bloque académicos).....

Lugar, fecha de validación: ...Quito, 01 de Marzo de 2024.....



Firma del especialista
PhD. Maryory Urdaneta



ESPOG | Escuela de Posgrados

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad		X			
Factibilidad		X			
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	33				

Observaciones: Es una propuesta muy importante para reforzar el aprendizaje de la asignatura de Historia.

Recomendaciones: En las fases de exposición agregar también actividades para que los estudiantes vayan realizando mientras revisan el material de estudio.

Lugar, fecha de validación: Quito, 2 de marzo de 2024

Firma del especialista



Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	35				

Observaciones: La página web esta fundamentada de forma adecuada.

Recomendaciones: Utilizar más estrategias de visualización de imágenes y actividades para empoderar al estudiante.

Lugar, fecha de validación: Quito, 3 de marzo de 2024.

Firma del especialista



Universidad
Israel

ESPOG | Escuela de Posgrados

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Sitio Web 4.0 en Google Sites para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Civilizaciones fluviales de la antigüedad"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad		X			
Factibilidad		X			
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	33				

Observaciones: La propuesta es innovadora porque en la actualidad el uso de la tecnología es trascendental.

Recomendaciones: Colocar las rúbricas de evaluación en las diferentes actividades para que los estudiantes sepan los indicadores de calidad que deben cumplir en cada tarea.

Lugar, fecha de validación: Quito, 01 de marzo de 2024.

Firma del especialista