

Recursos Digitales para los Aprendizajes Activos de la asignatura de Historia

Douglas Mario Alvarado Herrera
Ronny Cesar Alvarado Pincay
Manuel Pedro Palacios Noboa
Felipe Manuel León Caceres
Angélica del Rocío Tomalá de la Cruz

Recursos Digitales **para los Aprendizajes Activos** de la asignatura de Historia

Douglas Mario Alvarado Herrera
Ronny Cesar Alvarado Pincay
Manuel Pedro Palacios Noboa
Felipe Manuel León Caceres
Angélica del Rocío Tomalá de la Cruz

© Douglas Mario Alvarado Herrera
Ronny Cesar Alvarado Pincay
Manuel Pedro Palacios Noboa
Felipe Manuel León Caceres
Angélica del Rocío Tomalá de la Cruz

Título del libro

Recursos Digitales para los Aprendizajes Activos de la asignatura de Historia

ISBN: 978-9942-33-523-4

Publicado 2022 por acuerdo con los autores.

© 2022, Editorial Grupo Compás

Guayaquil-Ecuador

Cita.

Alvarado, D., Alvarado, R., Palacios, M., León, F., Tomalá, A. (2022). Recursos Digitales para los Aprendizajes Activos de la asignatura de Historia. Editorial Grupo Compás.

Grupo Compás apoya la protección del copyright, cada uno de sus textos han sido sometido a un proceso de evaluación por pares externos con base en la normativa del editorial.

El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

   @grupocompas.ec
compasacademico@icloud.com

Índice

INTRODUCCIÓN.....	1
FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE DESARROLLO	4
OBJETIVOS PARA LOGRAR LA META DEL APRENDIZAJE ACTIVO	11
EL ROL DOCENTE EN EL APRENDIZAJE ACTIVO Y SU APLICACIÓN METODOLÓGICA.....	12
RECURSOS DIGITALES PARA REFORZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	13
LA APARICIÓN DE LOS RECURSOS INFORMÁTICOS Y LA TECNOLOGÍA EN LA ERA DIGITAL.....	14
MARCO JURÍDICO DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS DE TIC.....	15
LEYES.....	16
CAPÍTULO II, ALCANCE Y METODOLOGÍA	21
ESTRUCTURA CURRICULAR DE LA PROPUESTA BASADA EN EL PROGRAMA DE HISTORIA SEGÚN CONSTA EN EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR	24
EL CURRÍCULO DE HISTORIA – CIENCIAS SOCIALES	25
RECURSOS TECNOLÓGICOS IMPLEMENTADOS EN EL PROYECTO.....	26
ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD / EXPERTOS Y PROFESIONALES	41
ENCUESTA A DOCENTES Y ESTUDIANTES	43

Prólogo

A lo largo de la historia, la tecnología y su descubrimiento por parte de la humanidad, ha permitido generar avances en todas las etapas de la vida social; en el campo de la educación en el Ecuador, ha aportado al mejoramiento y aplicación de nuevas metodologías de enseñanza, ya que conceden la incorporación de imágenes, sonidos y con ello desarrollar una actividad interactiva, como recurso que afirma la comprensión y motivación de los alumnos. Estos recursos son ideales para convertirse en fuentes importantes de información dentro de un proceso de enseñanza y aprendizaje. Así mismo aporta a que las diferentes instituciones educativas recurran a nuevos esquemas o modelos para fortalecer los procesos de formación de los estudiantes.

El presente trabajo se desarrolla con el objetivo de dotar de una herramienta o guía sobre el uso y aplicación de plataformas digitales y web que mejoren el dominio de la didáctica de la asignatura de historia. Por su parte el público que sirvió como objeto de estudio fueron los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira y sus respectivos maestros. La metodología aplicada fue con enfoque cualitativo en donde los principales recursos y técnicas fueron las entrevistas a profundidad direccionada a seis expertos del área y las

encuestas a 347 estudiantes y 4 docentes; lo cual fue fundamental ya que se ha podido detectar que aunque se realicen en la actualidad las clases de forma virtual, la percepción general del alumnado es el poco uso de recursos audiovisuales por parte de sus docentes, quienes se limitan a presentar diapositivas básicas y poco interactivas, sin embargo en lo que concuerdan es en la necesidad de contar con la implementación de esta propuesta, pues beneficia no solo a un grupo limitado o asignatura, sino que se podría replicar a otras áreas del conocimiento.

INTRODUCCIÓN

Una de las principales ventajas que se tiene al integrar las actividades de los procesos de enseñanza-aprendizaje con el uso de dispositivos móviles e internet es que existen mayores posibilidades para la planificación de acciones educativas más allá de un horario específico de clases a través del uso de recursos digitales.

El año 2020 fue un escenario que a nivel mundial puso en observación cómo el avance tecnológico se ha convertido en uno de los mejores recursos que aporta y facilita las actividades cotidianas de la humanidad. En el ámbito de la educación muchos aspectos han sido favorables, ya que permitieron la continuidad de las labores educativas, aportando al desarrollo de la sociedad y aunque no todos los países estuvieron preparados para poder sobrellevar la situación, se espera que a futuro existan medidas de adaptabilidad constante por parte de los ministerios y entidades educativas, ya que al ser los recursos digitales parte de la tecnología, en ellos están implícitos las actividad humanas, tales como la comunicación, percepción, memoria, pensamiento y todo lo relacionado a los procesos cognitivos.

El presente proyecto de desarrollo abarca información de los aspectos fundamentales en el proceso de enseñanza-

aprendizaje y cómo la tecnología a través de los recursos digitales influyen en las actividades educativas. El primero contempla los conocimientos, tanto teóricos como prácticos relacionados a la construcción de las actividades humanas en un entorno determinado; así mismo y como segundo factor están las habilidades que se pueden definir como el “saber hacer” y el desarrollo de la creatividad, lo cual convierte a los sujetos en espectadores y autores activos en la actividad académica; de esta forma existe una apropiación del medio en el que se vive, ya sea para conservarlo o mejorarlo; a esto también se lo conoce como contexto tecnológico.

En este proyecto de desarrollo se han establecido dos variables principales: recursos digitales y aprendizaje activo. La idea principal es investigar y describir los recursos digitales y cómo estos aportan a los procesos de enseñanza activa para generar el conocimiento que generalmente se lo debe impartir en el aula, pero que con la presencia de nuevos retos se ha trasladado a los dispositivos móviles desarrollándose en la casa o en cualquier lugar donde se tenga acceso a ellos.

Por su parte los recursos digitales cuando son bien implementados resultan ser factibles; herramientas de calidad, fáciles de usar e intuitivos. Desde un punto de vista de adaptabilidad, estas herramientas permiten percibir al docente, así como a la institución como entes innovadores,

con la capacidad para motivar al estudiante a su superación personal aportando a su proactividad e iniciativa, debido a su alto grado de atracción.

Existen diferentes tipos de estructuras digitales que se pueden usar en la educación, de igual forma una gran parte de los centros educativos han adoptado medidas para contar con plataformas como Moodle para poder impartir sus conocimientos de una forma organizada y sistematizada.

Trasladar las actividades didácticas del aula a una plataforma digital representa un gran reto tanto para el docente como para el estudiante, ya que de sus conocimientos como de la creatividad dependerá la fácil comunicación, hacer más atractiva su explicación permite que la comprensión sea más sencilla por parte de los estudiantes, ayuda a exponer ejemplos más prácticos y a su vez explorar un gran número de fuentes de información.

Es por eso que este proyecto tiene como objeto de estudio a los Estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira en quienes se aplicó un muestreo aleatorio simple para la recolección de los datos que en los posteriores capítulos se explica.

Fundamentación de la propuesta de desarrollo

La educación tradicional ha sido la base principal durante muchos años en los procesos de enseñanza-aprendizaje y aunque muchas cosas han cambiado de forma significativa en diferentes aspectos sociales, la educación ha presentado cambios que en la práctica laboral ha funcionado, sin embargo existe una ambigüedad ya que los modelos educativos y la metodología ha sido practicada en un contexto en donde tanto el docente como el estudiante han mantenido comunicación directa en un espacio físico llamado aula, no obstante, los cambios y problemas sociales han demostrado que en la actualidad se debe considerar con mayor relevancia a las nuevas tecnologías para llevar a cabo los procesos didácticos a través de aulas virtuales.

En algunas instituciones educativas, se pudo observar durante el año 2020 que los procesos de enseñanza-aprendizaje sufrieron un retraso o paro de sus actividades cotidianas debido en gran parte a que las instituciones contaban con escasos recursos digitales activos y pasaron algunos meses para que puedan incorporar algún tipo de recurso tecnológico para que sus docentes puedan impartir sus clases a distancia de forma virtual, hasta ahora esto no solo ha dependido de los recursos económicos o la infraestructura de las unidades educativas, sino más bien a la falta de un modelo o programa estratégico para adaptarse a dichos cambios.

Uno de los principales retos para el sistema educativo es considerar los cambios en la pedagogía; la transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en un modelo enmarcado por etapas y/o generaciones de enseñanza, así como la incorporación de los medios digitales a dichos procesos, que permiten una educación a distancia.

Dejando de lado los problemas cotidianos en el hogar, tales como la falta de recursos económicos o intrafamiliares. En la actualidad una de las principales afectaciones que se presenta en la educación remota es el acceso a las clases virtuales a través de plataformas educativas, lo cual conllevan a un retraso, así como la falta de interés en los educandos.

Existe una brecha digital entre los actuales estudiantes, quienes pertenecen a una generación propia de los medios digitales y sus docentes, quienes en algunas ocasiones no son tan hábiles con las nuevas tecnologías, por otro lado está el hecho de que algunos discentes no cuentan con el acceso directo a dispositivo y conexión a internet para poder estudiar a distancia. La pandemia por coronavirus ha dejado en evidencia estas dificultades que sin embargo ya existían antes de la emergencia sanitaria y el confinamiento.

Pero el problema no solo tiene que ver con la falta de recursos o el acceso al internet, sino a la capacidad para

hacer uso de herramientas digitales por parte de los maestros y sus estudiantes, esto ocasiona que las clases a distancia se tornen en ciertos casos en un dolor de cabeza en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.

La metodología de la educación a distancia no es igual y se la debe concebir con la diferencia que existe entre ella y la educación presencial, pues aunque los estudiantes tengan un alto nivel de aprendizaje y su docente de enseñanza, si los recursos académicos no se adaptan a las necesidades y exigencias tecnológicas, seguramente se puede caer en lo monótono y con ello limitar y generar falta de interés por parte del estudiante.

El e-learning –educación a través de medios digitales e internet a distancia- debe ser entendido como una modalidad cuyo proceso debe aportar además de flexibilidad una personalización de los procesos de enseñanza y el aprendizaje a través de las nuevas tecnologías, otro problema evidente, además del poco conocimiento de estas herramientas, es que se las está implementando para reemplazar la comunicación directa entre el estudiante y el docente, es decir, se considera que subir o compartir un archivo con instrucciones que deben ser ejecutadas por el estudiante es suficiente para decir que se ha innovado o se está cumpliendo con la clase, cuando lo correcto es que el maestro comparta su conocimiento en

una exposición online y luego la tarea sea realizada en un tiempo determinado posterior a la interacción.

Considerando este argumento, existen instituciones que únicamente envían archivos por correo o mensajes de WhatsApp con indicaciones que luego el estudiante responde por el mismo medio o canal, sin tener un contacto virtual en directo con los profesores, restando así la interacción esencial en la enseñanza y el aprendizaje tanto entre los participantes como con el entorno virtual.

Por su parte el rol del docente y su preparación es fundamental en el modelo e-learning ya que de no contar con los conocimientos necesarios podría ocasionar frustraciones en los estudiantes, pues aunque el maestro tenga un alto nivel para ser un guía o facilitador con sus aciertos o torpezas, podría influir de manera significativa y determinante a la hora de motivar o frustrar al discente. El no haber sido un estudiante en línea ha provocado que los profesores no aterricen ciertas ideas, creyendo que el estudiante “se las sabe todas” en cuanto al ambiente digital, pues su falta de experiencia en la otra cara de la moneda, limitan sus destrezas y la implementación de nuevas estrategias, debido a que muchos profesores no ha vivido en carne propia el significado de ser un estudiante en línea.

Así mismo la poca costumbre de depender de medios digitales ocasionan en algunos casos la falta de atención a

los mismos, provocando en ciertas situaciones la falta o retraso de respuestas de forma inmediata, lo cual podría ser percibido por el estudiante como ausencia del maestro o que éste tiene una presencia esporádica.

Pero el problema no solo es la falta de interés por parte del estudiante o el poco conocimiento en cuanto a recursos tecnológicos por parte del docente, ya que la educación a distancia tiene varias aristas que pueden ocasionar retrasos, tales como el acceso a plataformas digitales gratuitas y/o pagas, o que se adapten a las necesidades de la metodología aplicada por el profesor o la institución, ya que existe poca difusión de qué recursos digitales pueden facilitar el acceso a las clases online y su uso, lo cual ocasiona que los recursos digitales no sean correctamente implementados.

El aprendizaje activo, cambio en el enfoque del modelo

En el aprendizaje activo se espera que el alumno pase de ser de un sujeto pasivo a un protagonista participativo de forma activa siendo él mismo quien forja su aprendizaje. El interés principal del docente en la enseñanza para crear la estructura y motivación para que los estudiantes participen en su educación no es algo reciente ya que este es un problema que se espera superar desde hace varias décadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Probablemente sea

más eficaz un proceso de aprendizaje fundado en la adquisición de conocimientos en lugar de simplemente reproducirlos. Esta es la idea básica para iniciar el aprendizaje activo.

Esta es una estrategia educativa que se destaca por enfatizar el aprendizaje de los estudiantes y fomentar la colaboración activa y reflexiva en el proceso didáctico. Comprender el material de interés es importante para implementar el aprendizaje activo delineado para gestionar el hábito de la enseñanza como un día que comienza con el alumno, no solo como una reacción a lo que brinda el profesor sino como una acción de propuestas nuevas y efectivas.

Según el Ministerio de Educación (2016, p. 14) citado por Restrepo y Waks (2018)

El Currículo del Ecuador, en sí declara la importancia de “una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión”.

Para Cambridge Assessment International Education (2020, p. 3) en donde se cita a Wadsworth (1996, p.16):

El aprendizaje ocurre a medida que el conocimiento se desplaza de la memoria a corto plazo a la memoria a largo

plazo, y de a poco se incorpora en modelos mentales más detallados y sofisticados llamados esquemas. Podemos pensar en los esquemas como categorías que utilizamos para clasificar la información entrante.

Construir un espacio de colaboración es fundamental para cumplir con las condiciones para el aprendizaje activo. De esta manera, los estudiantes tienen el potencial de contribuir, interactuar y generar conocimientos dentro de un mismo grupo o varios. A esto se le llama "aprender haciendo" y es la herramienta primordial para lograr las metas de un aprendizaje activo.

Para poder considerar al aprendizaje activo como modelo metodológico es necesario establecer las bases del diseño del curso ya que este requiere de un modelo de referencia; de esta forma se pueden integrar a todos los elementos que lo conforman. Tradicionalmente los modelos se han centrado en los contenidos del curso, por su parte en la sistematización de la información existen modelos que se fijan más en el aprendizaje, tomando en cuenta tres ejes:

- Qué pueden.
- Qué deberían.
- Como pueden aprender los estudiantes.

Según Oltra et al., (2012) quienes citan a Dee Fink (2005) el cual ha diseñado un modelo quien considera que lo

primordial es identificar aquellos elementos que conforman el contexto de participación como factores relevantes, lo cual aporta a la toma de decisiones, en dicho modelo se establecen tres aspectos que se consideran fundamentales:

- a) Los objetivos de aprendizaje, lo que queremos que aprendan los estudiantes;
- b) la evaluación y el feed-back, cómo los estudiantes y el profesor conocerán si los objetivos se han cumplido, y
- c) las actividades de enseñanza-aprendizaje, lo que los estudiantes y el profesor necesitan hacer para que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje.

En base a este criterio Volkema (2010) se refiere a que el docente deberá encargarse y asegurarse de integrar cada uno de los componentes teniendo en cuenta la experiencia y la formación previa con la que llegan a ese nivel los estudiantes, así como será consciente de su propia experiencia, la cantidad de estudiantes y el tiempo a invertir.

Objetivos para lograr la meta del aprendizaje activo

El objetivo del aprendizaje activo es proporcionar a los alumnos un entorno, agilidades y relaciones para desenvolver sus habilidades en la búsqueda de información, análisis, síntesis, resolución de problemas/conflictos,

diálogo y comunicación. Para una aplicación exitosa, la capacitación refleja los conocimientos y habilidades que brinda el maestro, profundiza la memoria y la comprensión a largo plazo, y no solo el almacenamiento la información que permanece en la memoria, sino que también le permite recibir este conocimiento para desarrollar nuevos conocimientos y destrezas que pueden poner en práctica en su vida cotidiana.

Lo antes mencionado también ayuda a combinar los materiales proporcionados por el docente y lo que han aprendido a través de desarrollar lo que se conoce como el pensamiento creativo. En este contexto, los estudiantes ya no son espectadores pasivos –como se lo ha mencionado anteriormente- esperando hacer lo que dice el profesor. Ante este ritmo de cambio, los profesores también deben adaptarse a nuevos retos y exigencias sociales, culturales y educativas.

El rol docente en el aprendizaje activo y su aplicación metodológica

En el aprendizaje activo, como primera labor de un maestro está el proporcionar un entorno educativo seguro y atractivo para los estudiantes y fomentar su participación en cada etapa que concierna a la aplicación de la metodología. Es entonces que el profesor aquí se convierte en un guía y motivador, en donde su trabajo se torna más

importante en el momento en que empieza a animar a los estudiantes a aprender mientras se divierten, guiándolos en su aprendizaje de una forma más significativa.

Existen diferentes instituciones como la del Centro de Educación San Antonio en la región del Maule de Chile que ofrece ejemplos prácticos de cómo se deben aplicar métodos de aprendizaje activo. Ellos han llevado a cabo una encuesta interna para determinar qué práctica de enseñanza era preferida por los estudiantes. Noventa y cinco estudiantes dijeron que preferían el estudio en grupo. Como resultado, los profesores modificaron en su totalidad el modelo pedagógico a uno colaborativo, fomentando a la estimulación de la creatividad de los estudiantes (García-Bullé, 2021).

Recursos digitales para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje

Los recursos digitales aportan a generar nuevas oportunidades para la educación y el aprendizaje al anexar elementos visuales, auditivos e interactivos que mejoran la comprensión y la motivación de los alumnos. Las tecnologías de carácter interactivo como el video y la televisión digital, así como los videojuegos y apuestas, realidad aumentada, dispositivos móviles, pizarras digitales, pizarras multipunto y recursos audiovisuales como robots satisfacen las necesidades de los estudiantes

así como mejora la visión y práctica docente. El efecto e impacto de estos recursos en los resultados obtenidos en el aprendizaje han sido el centro de la educación y la investigación durante los últimos años.

Existen diferentes tipos de recursos que permiten mejorar la actividad docente, sobretodo en una era donde las herramientas digitales gobiernan sobre otras relacionadas a la educación, entre las cuales se tiene:

- El video y la televisión digital.
- Videojuegos y gamificación.
- Realidad aumentada, entre otros.

La aparición de los recursos informáticos y la tecnología en la era digital

En los años 90, las computadoras se pusieron al día con el aula y el advenimiento de la tecnología digital creó grandes curiosidades de cambios en la educación y las estrategias de aprendizaje. En los centros informáticos, se crearon laboratorios de computación para permitir que los estudiantes adquirieran habilidades en dicha área. Esto genero la necesidad de capacitar al personal educativo, hasta la fecha más allá de estos medios.

Estas tecnologías tienen consecuencias revolucionarias para la sociedad, especialmente el área educativa. Independientemente de la veracidad de este supuesto, no

hay duda de que la documentación digital abre nuevas posibilidades para la expresión y organización de la información y, por lo tanto, es crucial para el proceso de habilidades, educativo y de aprendizaje.

Durante la década del 2000, la conectividad a Internet comenzó a ser reemplazada por hardware y recursos en línea, y la comunicación por Internet se convirtió en una práctica estándar para los pueblos y un requisito para que las escuelas, colegios y universidades se mantuvieran a la vanguardia en innovación educativa. La imaginación social vincula el uso de la tecnología con la eficiencia y la educación no puede escapar a estas expectativas. Con nuestra creciente experiencia y recursos de telecomunicaciones de días, las redes sociales se están convirtiendo en un objetivo para la educación y la investigación, lo que nos convierte en uno de los maestros más riesgosos.

Marco jurídico de las políticas públicas de TIC

En este apartado se busca establecer teóricamente el aporte fundamental de las leyes y el marco jurídico del Ecuador hacia el presente proyecto que se relaciona a las políticas públicas de las TIC y de esta forma comprender la visión política y pública. Cabe recalcar que el objetivo no es realizar un análisis profundo de la legislación vigente, pues se estaría extendiendo el tema a otras áreas desvinculantes,

sin embargo para dicho diagnostico se toma en cuenta las bases fundamentales de la justicia, de esta forma se busca ser conciso en los parámetros analizados.

Contemplando este argumento se puede precisar que al menos existen cinco leyes que se relación o tratan las políticas públicas sobre TIC, así mismo un aproximado de diez instrumentos y acuerdos internacionales, también treinta y un reglamentos registrados y una diversidad de decretos generados por el ejecutivo en base a resoluciones de CONATEL, que se considera tiene la fuerza jurídica vinculante es decir que predomina su poder ante otras leyes de forma directa o indirecta ya que pueden afectar las decisiones sobre estas políticas públicas de TIC, es así que se puede enlistar las principales como:

Leyes

• *Constitución Política del Ecuador.*

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. 2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación. 3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del

espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas. 4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad. 5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 14).

Art. 17.- El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto: ...2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 14).

• ***Ley Especial de Telecomunicaciones.***

Art. 1.- **Ámbito de la Ley.-** La presente Ley Especial de Telecomunicaciones tiene por objeto normar en el territorio nacional la instalación, operación, utilización y desarrollo de toda transmisión, emisión o recepción de signos, señales, imágenes, sonidos e información de cualquier naturaleza por hilo, radioelectricidad, medios ópticos u otros sistemas electromagnéticos (ARCOTEL, 2013).

Se debe precisar que no es lo mismo el término “Regulaciones de TIC” que el de “Políticas Públicas de TIC”, ya que cada uno tiene un significado diferente y que algunas teorías podrían generar confusiones, lo cual ha generado la creencia sobre la lucha de las Políticas Públicas y su incidencia en mejorar la legislación pero eso no se adapta a todos los casos.

Se debe partir por recordar que las políticas públicas giran en torno al “ser”, esto quiere decir en el estudio sobre lo que ocurre en la realidad, es por esto que las políticas públicas son precisas y concisas y su afectan directamente a las personas; por su parte las leyes sobre TIC se centran en el “deber ser”, lo cual se refiere al controlar las conductas no solo de las personas sino también de las instituciones para que estos tengan una conducta determinada, es por eso que en el caso de las leyes, estas son expresadas en base a tres premisas: prohibiciones, mandatos y autorizaciones.

En esta sección se ha expresado la importancia de las leyes, así como de las políticas públicas, debido a la importancia que tienen las TIC en el núcleo social, ya que forman parte de las herramientas que fortalecen el estudio de los avances tecnológicos e innovación, que a su vez generan garantías para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La educación a distancia puede considerarse como una actividad que se remonta a épocas de la antigüedad cuando

se desarrollaban a través de cartas, sin embargo y para interés de este estudio no será necesario abarcar los orígenes del término sino más bien de su conceptualización y su aplicación en un contexto actual. El presente proyecto de desarrollo tiene relevancia debido al tema relacionado a la actividad de enseñanza y aprendizaje a distancia cuya actividad incrementó en los dos últimos años debido a la emergencia sanitaria que permitió observar la necesidad de adaptar nuevas metodologías y modelos de la docencia en todos los niveles educativos, tornándola en una situación de interés actual, tanto en el Ecuador como en el resto del mundo.

Muchos consideraban estar a la altura para asumir retos y aunque algunas instituciones, sobretodo de tipo particular y tercer nivel ya contaban en este país con plataformas virtuales, su uso se limitaba únicamente para compartir información y recepatar tareas, sin embargo surge la necesidad de continuar las actividades académicas de forma remota desde los hogares y esto conlleva al uso creativo de herramientas que aporten a la didáctica de una clase que se podría tornar monótona y es entonces donde se deben considerar a los recursos digitales como elementos creativos que despiertan el interés por aprender y participar de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La educación a distancia aporta grandes ventajas tanto para las instituciones educativas como para el docente,

estudiante y padres de familia de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira, lugar que ha autorizado la realización de este proyecto, ya que el e-learning se puede desarrollar desde cualquier lugar y a cualquier hora, lo cual facilita a los participantes el poder ejecutarla en un entorno propio o que se ajuste a sus recursos. Así mismo es flexible y el docente puede hacer uso de un abanico de recursos digitales para hacer de su clase algo llamativo y puede incluir contenidos visuales, auditivos o combinarlos, así como las fuentes y referencias son ilimitadas.

El propósito de este proyecto de desarrollo es presentar más que una lista de recursos digitales, la utilización e implementación que se le puede dar para generar un entorno de participación, interés y cooperación desarrollada en la comunicación entre maestro y estudiantes y de esta forma dotar de una fuente de información a los docentes de la institución antes mencionada y en general; ya que los recursos digitales aportan significativamente nuevas oportunidades para todos los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje al permitir la incorporación de diferentes elementos audiovisuales y tienen un impacto significativo para la educación actual.

CAPÍTULO II, ALCANCE Y METODOLOGÍA

2.1. Descripción de beneficiarios

Según Constitución de la República del Ecuador (2008, p. 16) en su artículo 26 indica que:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

De esta manera es imprescindible permitir el desarrollo y formación de las personas como seres de derecho y participación ciudadana con lo cual se realiza un aporte relevante al resto de la sociedad y a cada uno de los individuos creando fuentes sociales sostenibles y sustentables.

En base al criterio anterior y tomando en cuenta la importancia que tiene la educación en la etapa secundaria, el presente proyecto establece como población de interés y estudio a los Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira, los cuales en un tiempo cercano se convertirán en Flamantes Bachilleres de la República del Ecuador.

Para la ejecución de este proyecto de desarrollo La población establecida para este estudio comprende a 347 estudiantes matriculados legalmente en el Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira los cuales son los beneficiarios directos y 4 docentes de la Asignatura de Historia que les imparten sus conocimientos respectivamente.

2.2. Alcance y propósito del proyecto

La elaboración del presente proyecto de desarrollo tiene como propósito el elaborar una guía de tipo manual cuyos contenidos pretenden dotar de una herramienta que aporte al desarrollo didáctico del aprendizaje activo para la asignatura de historia, la misma que se aplicará a los Estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira. Luego de haber estructurado, a través de los métodos y técnicas de investigación se pretende dar respuesta a las ideas a defender. La idea fundamental es de esquematizar a través de las diferentes técnicas el cumplimiento de los objetivos planteados.

El manual interactivo producto de este proyecto se lo diseñó con la plataforma Flipbook Profesional o también conocida como Flip PDF, la cual es una herramienta sencilla, fácil de usar pues quienes la implementan en sus proyectos no necesitan tener conocimientos básicos de programación, de

esta forma el programa aporta a desarrollar documentos de tipo cuadernillos, folletos, libros, entre otros con características interactivas, una de las ventajas que se puede crear archivos en 12 idiomas, incluido el español, inglés, alemán, chino, japonés, francés, etc.

Así mismo es compatible con dispositivos móviles lo cual permite que se puedan observar los proyectos tanto en computadoras de escritorio, como laptops y teléfonos móviles.

2.3. Métodos, técnicas y herramientas

2.3.1. Diseño y tipo de investigación

El tipo de investigación al que responde este proyecto de desarrollo es de enfoque cualitativo esto se debe al carácter y técnicas aplicadas en el proceso de la recolección de información, así mismo se realizó un estudio exploratorio, pues lo que se busca es establecer y correlacionar las técnicas implementadas con el propósito del proyecto.

Utilizando la herramienta Google Form se pudo recolectar información a través de encuestas que aportaron a generar las bases de creación de este proyecto la misma que facilitó el contacto y la generación de los resultados obtenidos a través de un cuestionario digital el mismo que puede ser observado en la sección de anexos.

Por su parte la recolección de información a través de las entrevistas, fueron direccionadas a profesionales relacionados en el ámbito educativo y tecnológico, que con sus conocimientos aportan y dan aval a este proyecto, lo cual refuerza significativamente para generar un contraste entre lo observado, las interrogantes y lo que se espera. El objetivo principal de esta etapa es conocer las experiencias y expectativas que poseen estas personas en relación al uso de herramientas y su aporte al desarrollo del aprendizaje activo.

Estructura curricular de la propuesta basada en el programa de historia según consta en el Ministerio de Educación del Ecuador

El currículo surge por la necesidad de promover y socializar a las nuevas generaciones y en general un proyecto educativo por parte de quienes dirigen el sistema educativo, con la finalidad de dar respuestas a las leyes y derechos de la sociedad educativa.

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su

capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas (Ministerio de Educación, 2016).

Para el presente proyecto de desarrollo se ha tomado en cuenta el programa vigente en el Ministerio de Educación de la República del Ecuador sobre los contenidos de la asignatura de historia que forma parte de las Ciencias Sociales.

El currículo de Historia – Ciencias Sociales

La asignatura de Historia es un eje transversal y forma parte de los tres pilares junto a Educación para la Salud y Filosofía que conforman las Ciencias Sociales, el propósito principal del currículo es garantizar el ingreso a la sociedad de los jóvenes en base a los conocimientos conceptuales sobre los precedentes que han permitido generar espacios de debates sobre aquellos criterios a lo largo del tiempo.

El objetivo principal es considerar las capacidades, contenidos y estructuras que forman parte de la asignatura de historia, de esta manera el proyecto de desarrollo tiene la oportunidad de aportar de manera significativa a los procesos de enseñanza y aprendizaje que mejore la asimilación de los contenidos, así como la motivación para que tanto docentes como estudiantes puedan vincularse a través de los diferentes medios digitales y sus herramientas, que se encuentran al alcance de los mismos.

Por otra parte se ha tomado en consideración los objetivos planteados en el programa, ya que este proyecto de desarrollo representa la posibilidad de que se los pueda alcanzar de una forma relevante, ya que potencializa la construcción de una identidad personal, contextualiza la realidad de la comunidad educativa ecuatoriana, permite la comprensión de cada individuo dentro de una dinámica actual. De igual manera se genera identidad y apego hacia la asignatura.

El proyecto promoverá la búsqueda de información a través de recursos tecnológicos y herramientas digitales ya que permitirá la aplicación de los conocimientos adquiridos y compartirlos de una forma más dinámica en relación a la enseñanza tradicional.

Recursos tecnológicos implementados en el proyecto

A continuación se describe la lista de herramientas tecnológicas y digitales que se utilizaron para la implementación del presente proyecto y su propuesta, los conceptos teóricos han sido extraídos desde las páginas oficiales de cada una de ellas:

Google Form: es una aplicación web, se considera como un software que permite la administración de cuentas, su significa en español es Formularios de Google, este

programa forma parte del paquete gratuito de editores de documentos web que ofrece Google. Esta es una aplicación que únicamente tiene una versión para la web, permite la creación, edición y diseño de formularios de tipo encuestas, así mismo facilita la recolección y visualización de datos – resultados o respuestas- en línea, generando una base de datos y gráficos estadísticos (Google.com, 2020).

Entre sus las principales características están:

- Permite organizar y recopilar información.
- Recibir respuestas en el momento en que se genera la información –en línea-.
- Generar encuestas con estilos.
- Determinar el esquema y jerarquía de las preguntas.
- Acceder a la información en cualquier lugar del mundo.
- Visualizar la información a través de gráficos y base de datos.
- Permite trabajar en equipo.

Zoom: esta herramienta permite la conectividad de grupos pequeños, medianos y grandes, brinda el servicio de conferencias ya se por medio de un sistema visual, audiovisual o únicamente por audio. En el 2020 Zoom se convirtió en la plataforma que lideró ante otros softwares de videoconferencias y su mayor utilidad se debe al acceso para crear clases virtuales –en el ámbito educativo-, así

como la creación de reuniones de grupos de trabajo permitiendo la interacción virtual, esto aportó a la continuidad laboral en épocas de pandemia por Covid-19 y el aislamiento por emergencia sanitaria. Existen dos versiones, la pagada y la gratuita (Tillman, 2021).

Entre sus principales características están:

- Permite trabajar en grupo.
- Reuniones entre dos o más personas.
- Compartir pantalla.
- Exponer mediante el uso de otros recursos digitales, tales como diapositivas, pdf, etc.
- Aporta al trabajo en equipo a grandes distancias.
- Permite grabar las sesiones para futuras revisiones o retroalimentaciones.
- Realizar conversaciones audiovisuales y a través de chats en vivo.

Kahoot!: esta es una aplicación web –herramienta- que presenta algunas ventajas para que profesores y alumnos aprendan y repasen conceptos y teorías de una forma divertida, como si fuera una prueba, permitiendo evaluar conocimientos adquiridos de forma entretenida e interactiva. La manera más habitual es utilizar interrogantes cuyas respuestas son de opciones múltiples, sin embargo también se puede generar espacios para la discusión y el debate.

Esta herramienta se visualiza como una especie de juego que para muchos coincide con algunos temas relacionados a una clase o grupo de estudio, iesto se considera como una de las principales ventajas que presenta Kahoot! Ya que cualquier usuario podría generar contenido dándole un estilo en forma de entretenimiento.

Lo llamativo de la aplicación es que se asignan puntuaciones a manera de recompensas para quienes van progresando con las mejores calificaciones (Ramírez, 2018).

Padlet: es considerada como una plataforma digital ideal para el desarrollo y creación de murales colaborativos, esto se refiere a generar contenido mediante el trabajo en equipo y la interacción de la misma, en este espacio se puede mostrar recursos multimedia, tales como videos, audios, imágenes, documentos, entre otros, así como fusionarlos.

Aquí se permite agregar notas adhesivas a manera de *post-its*, -pequeñas hojas de papel adhesivo que generalmente son de colores y sirven para colocar notas e ideas-.

En él se puede almacenar, publicar y compartir implementos individuales o a través de la colaboración de equipos, en el ámbito de la enseñanza y el aprendizaje, permite que tanto docentes como estudiantes interactúen y trabajen de forma directa y al mismo tiempo, dentro de un

mismo espacio y permite trabajar con otras personas en todo el mundo (e-Learning Masters, 2019).

Principales ventajas y características:

- Es accesible desde cualquier navegador web.
- Permite el desarrollo de propuesta de proyectos.
- Crear boletín de noticias para mantener informado a uno o varios grupos.
- Crear club de lectura en donde los participantes pueden generar sus críticas.
- Ayuda a la construcción de un portafolio digital para que los docentes y alumnas compartan información dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Educaplay: permite la creación de actividades relacionadas a la educación a través de recursos multimedia, cuyas principales características contemplan la facilidad de resultados atractivos y de forma profesional. El objetivo planteado por sus creadores es facilitar y entretener a usuarios cuyos propósitos son los de enseñar y aprender de una forma entretenida. Permite que maestros y personas vinculadas a la educación puedan instalar en la plataforma contenidos inéditos en un espacio educativo online, permitiendo la participación en un entorno didáctico.

Básicamente a través de Educaplay, los docentes cuentan con una herramienta web para gestionar sus diferentes actividades educativas, al desarrollar la participación y enseñanza mediante juegos como crucigramas, adivinanzas, sopa de letras, entre otros, le permite hacer de sus clases algo entretenido y llegar a sus estudiantes (ATE, 2011).

Quizizz: esta es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los usuarios de una forma divertida, es muy similar a Kahoot! Ya que ambas permiten la creación de cuestionarios de diferentes tipos. En donde se pueden usar los elaborados por uno mismo o por otros docentes. En Quizizz existen cinco tipos de cuestionarios que se pueden elaborar (Román, 2020):

- Respuestas múltiples.
- Casillas de verificación.
- Completar espacios n blanco.
- Encuestas
- Respuestas abiertas.

Edpuzzle: es una herramienta web dirigida a docentes y estudiantes. Previamente se podrá crear contenidos, agregar videos y modificarlos para adaptarlos a las necesidades de cada usuario; a través de sus cuentas los estudiantes tendrán la posibilidad de ver los videos de los profesores y estas se deben crear una vez que el profesor les

haya enviado la invitación, con base en el teorema de que todo lo que se genera en su contenido es de carácter privado.

Los videos pueden ser personalizados y representan en definitiva su punto más fuerte. En Espuzzle, los profesores podrán editar diferentes aspectos de los videos "sin procesar" que tienen en sus portafolio para que estos se perciban más atractivos para los estudiantes, también pueden agregar preguntas o inquietudes a su contenido.

También tiene la opción para editar videos o agregar algún tipo de comentario que pueden ser a manera de texto o incluso como audio es decir audiovisual, algo que es sumamente interesante es que permite agregar subtítulos, resaltar la mayor cantidad de información, definir o incluso realizar la traducción del video posiblemente a un idioma extranjero en relación al usuario. Esta es una herramienta genial que permitirá transformar y personalizar el contenido multimedia de acuerdo con las preferencias de los profesores, para que puedan usarlos con sus alumnos (Espeso, 2017).

Goconqr: los que han usado esta herramienta y sus creadores concuerdan con que es una aplicación web que posee un entorno educativo a través de un estudio personalizado digital y online, además es gratuito y aporta a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Permite la

creación, organización y compartir mapas mentales, apuntes, test, fichas de estudio, así como planificar y monitorear los contenidos en tiempo real. En él se puede estudiar online, y la elaboración de espacios para desarrollar exámenes. Una de las principales facilidades y ventajas es que cada usuario puede decidir, qué, cómo, cuándo y dónde acceder a la información para su estudio (Hernández, 2018).

Visme: esta es una aplicación que se considera completa y puede ser utilizada en línea para desarrollar presentaciones cuyo aspecto se percibe profesional, así como anuncios publicitarios, presentación de productos, animaciones, infografías, banners y más.

Esta es una alternativa que guarda cierta diferencia con *Microsoft PowerPoint* y *Apple Keynote*, y consiente en realizar diseños de gráficos sin la necesidad de tener un gran conocimiento o experiencia en diseño gráfico (Alba, 2019). En Visme se puede observar información en el idioma original que es el inglés, aunque también tiene su versión en español para la página de inicio y en particular. Entonces, entre sus características más poderosas está la de crear contenido visual asombroso que para muchos es asombroso.

Visme ofrece varios planes al momento en que un usuario desea suscribirse y aunque uno de los modos es una

gratuita, se debe tomar en cuenta que existen diferencias en relación a la *premium* –pagada- en relación con otras aplicaciones (Diaz, 2018).

Genially: esta herramienta tecnológica es apreciada como un *startup* –empresa que se encuentra en etapa inicial-, fundada en 2015 en Córdoba y sus creadores tienen el interés en que se convierta en la principal alternativa de PowerPoint ya que cuenta con contenido interactivo.

Es una plataforma que posibilita el crear información o contenido interactivo sin programación a través de un lenguaje de programa complejo y sin ser diseñadores gráficos profesionales.

Entre sus opciones, permite diseñar infografías, piezas interactivas, presentaciones, mapas y esquemas, páginas webs básicas, etc. con una interfaz típica de "arrastrar, colocar y soltar" adicionalmente, se puede proporcionar alguna interacción con el usuario e integrarla de forma fácil todo en una misma página web o crear una propuesta interactiva para mostrar en un cibernauta (Velasco, 2018).

3.3. Arquitectura de la información de la propuesta

Para Serrano (2017) la definición de la arquitectura de la propuesta relacionada a un proyecto, es la de una disciplina que busca responder las necesidades de un estudio, organización, estructuración, valoración, y disponibilidad

de la información en espacios y plataformas de contenidos, así como el diseño, selección y presentación de datos sistematizados con características interactivas o informativas.

Considerando esta definición, la estructura con la que se ha diseñado la presente propuesta se la describe a continuación, para lo cual se ha establecido las siguientes etapas y secciones del documento:

Etapas 1: contenidos.

La primera etapa es la de la definición y selección de los contenidos de la guía didáctica interactiva sobre aplicaciones y herramientas tecnológicas que permitan desarrollar contenidos digitales como aporte para mejorar tanto la información como la interacción entre docentes y estudiantes en la asignatura de historia. De esta forma se presentan los siguientes datos:

Datos generales:

- Portada.
- Índice de contenidos.
- Introducción y presentación.

Herramientas y aplicaciones: los cuales se han descrito en el apartado 3.2 en el presente capítulo.

- Zoom.
- Kahoot!
- Padlet.
- Educaplay.
- Quizizz.
- Edpuzzle.
- Goconqr.
- Visme.
- Genially.

Etapa 2: Establecer la herramienta para el diseño de la propuesta del proyecto:

Esta etapa es fundamental pues tanto los contenidos como el diseño de la presentación es de suma importancia para que el proyecto pueda ser percibido y aceptado por el público objetivo, cuyo objetivo es influenciar y cambiar la conducta de la didáctica tanto de docentes como de estudiantes, es así que la herramienta que permitió la creación de la guía didáctica es Flipbook profesional.

Flipbook profesional: este software permite realizar libros animados y se puede editar en doce idiomas que incluyen el inglés, alemán, español, francés, japonés, entre otros. Para los expertos, el idioma no es un obstáculo para diseñar, sin embargo es mucho más fácil hacerlo a través de un idioma nativo. Se pueden crear libros animados sin la necesidad de codificación compleja, es decir, no se necesita

tener conocimientos amplios o básicos de programación ni de animación ya que todos los elementos necesarios, se encuentran y son proporcionados por el programa, lo más importante es que se pueden crear documentos en PDF que facilita su acceso. Otra característica es que se puede personalizar el documento ya que cuenta con una gama de elementos decorativos, así como especificar un tema, tipografía, fondos, logos, etc., cuenta con un sistema de adaptabilidad móvil, es decir que puede ser observado en cualquier dispositivo de pantalla, tales como tablets, ordenadores, celulares, entre otros. Así mismo brinda la facilidad de ser compartido en diferentes tipos de plataformas y redes sociales (Henry & Rucián, 2015).

Etapa 3: Definición de la presentación –diseño de retícula- para los contenidos:

Este elemento no es más que el conjunto de líneas y guías que distribuyen el espacio compositivo de manera organizada. Encima de ella se sitúan los **elementos compositivos de cualquier producción gráfica:** títulos, subtítulos, texto, imágenes etc. La retícula debe proporcionar uniformidad, armonía y coherencia a cualquier proyecto editorial. Las páginas permanecen así, bien estructuradas, funcionando como base para la maquetación, logrando una estética correcta y ordenada (Romero, 2019).

emplear la retícula es fundamental para el diseño de cualquier documento, ya sea para impresión o para su publicación digital ya que ayuda tanto a la selección de los elementos del diseño, así como su distribución.

En la actualidad existe un gran número de docentes que no han atravesado un proceso de aprendizaje siendo alumnos digitales, por lo que en algunos casos la carga de tareas es elevada.

Algunos docentes no generan contenidos digitales con características interactivas lo cual genera en ciertos casos que un gran número de estudiantes se encuentren desmotivados y perciban la asignatura de historia como monótona.

Tanto docentes como estudiantes son conscientes de la importancia de las herramientas digitales y su aporte al desarrollo y estimulación de los aprendizajes activos.

La metodología de clases remotas u on-line provoca que muchos docentes inviertan más horas de lo habitual para preparar una clase, esto implica dejar de lado ciertas actividades o incluso desarrollar los contenidos con pocos recursos audiovisuales.

Los estudiantes que formaron parte del estudio, indicaron que la conectividad al internet no es un obstáculo, sin embargo el poco uso de las herramientas digitales sí.

La plataforma de Zoom es la más utilizada dentro de los procesos de aprendizaje, sin embargo esta sirve para generar interacción y participación en directo entre estudiantes y docentes, pero para que se genere una verdadera didáctica es necesario la inclusión de otros elementos audiovisuales.

Es necesario que los docentes a nivel nacional reciban capacitación on-line y sean tratados como estudiantes virtuales, esto permitirá que aterricen ideas desde el escenario del estudiante, lo cual le aportará a crear contenidos considerando la participación activa que demanda esta metodología.

Los docentes deberían implementar contenidos digitales, interactivos y audiovisuales que aporten al desarrollo de las destrezas y aprendizajes activos, así como de motivar a sus estudiantes a través de los diferentes sentidos.

La tecnología así como los recursos y herramientas digitales avanzan a pasos agigantados, por lo que es recomendable realizar una actualización de este estudio cada tres años para incrementar los temas tratados y con ello la posibilidad de mantener a los docentes y estudiantes con conocimientos frescos.

Es necesario que los docentes conozcan las diferentes herramientas digitales y tecnológicas que en algunos casos

son gratuitas ya que esto les permitirá generar contenidos actualizados para estimular la participación y motivación. Además esto conllevaría a la inversión de menos horas de preparación de sus clases.

Sería ideal que las instituciones educativas innoven generando plataformas que le permitan al docente crear sus contenidos de una forma más agilizada y a su vez que puedan vincularse a las ya existentes para crear una cadena de valorización de los aprendizajes, es decir desarrollar una red del conocimiento con contenidos en la nube que puedan ser utilizados por diferentes usuarios, en este caso docentes y con ello poder dar clases.

En el presente apartado se realiza una explicación y análisis de la aplicación de las técnicas de investigación que han servido como aporte para la creación y presentación de esta propuesta, teniendo como premisa la obtención de información a través de encuestas direccionadas a los padres de familia, así como a los docentes de la institución en la que generó el estudio; por su parte para las entrevistas a profundidad se solicitó la colaboración de profesionales y expertos relacionados con la actividad de docencia, así como de la aplicación de herramientas digitales y nuevas tecnologías a nivel laboral.

Entrevistas a profundidad / expertos y profesionales

Las entrevistas a profundidad responden a las necesidades de la recolección de información cualitativa, el objetivo fue analizar las respuestas de expertos vinculados a la temática de este proyecto desde un punto de vista práctico, realista y funcional, lo cual acerca las teorías a una materialización objetiva que da lugar al desarrollo de la propuesta.

Entre los temas que se les consultó a seis expertos están el impacto social, la importancia del uso de herramientas tecnológicas y digitales en la práctica profesional, así como en la formación de los estudiantes, los aportes de la tecnología a los procesos de aprendizaje de la asignatura historia, que si bien es una materia teórica, puede muy bien impartirse a través de recursos digitales.

En primer lugar se puede determinar según el criterio de todos los entrevistados que la emergencia sanitaria en el Ecuador a causa de la pandemia por Covid-19 generó un gran impacto a nivel de todo el país pero en relación al sistema educativo se pudo observar que este sector no estuvo preparado para asumir un reto de tal magnitud ya que muchos centros educativos de todos los niveles no pudieron darle continuidad a sus programas educativos de una forma breve, no solo por motivos de los permisos por parte del gobierno, sino porque no se contaba con los

espacios y recursos tecnológicos necesarios, y a percepción de ellos aún existen unidades educativas que las clases en algunas ocasiones no son en línea, es decir solo se envían archivos a través de correos o teléfonos, sin que haya una participación directa e interacción entre el estudiante y el docente.

El entrevistado 1 (E1) indica que en su entorno existe esta situación y que generalmente se da en instituciones fiscales, lo cual conlleva a que los estudiantes avancen académicamente pero con vacíos e incluso las horas que se supone deben invertirse en clases, la dedican para actividades de recreación. En esto también concuerda la entrevistada 2 (E2) quien comenta que esto puede ser algo contraproducente a futuro ya que cuando estos estudiantes accedan a las universidades podrían pasar muchos inconvenientes al querer adaptarse a los programas que son más intensos que los niveles de escolaridad y colegial.

El entrevistado 5 (E5) indicó que los recursos y herramientas tecnológicas aplicadas en todas las áreas educativas siempre serán de valiosa ayuda ya que no solo permiten un acceso rápido y amplio, sino que permite que aquellas asignaturas que generalmente son extensas en cuanto a sus contenidos teóricos se refiere, pasen de ser eso a ser del interés de los estudiantes. El entrevistado 2 (E2) mencionó que esto también le permite a los docentes a mantenerse actualizados y despertar en sus estudiantes el

interés y motivarlos a estar involucrados en los procesos de aprendizaje, así como también se les dota de herramientas que pueden poner en uso diario.

Así mismo los entrevistados E1, E3, E4 y E6 concuerdan con que el Ecuador es un país que lastimosamente deberá transitar un camino muy amplio hasta poder alcanzar la digitalización total de sus procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos, ya que los recursos que en la actualidad se invierten en educación no son los suficientes y esto también se puede observar en las capacitaciones y conferencias que mucho antes de la pandemia no se han generado a nivel macro es decir en el país en general.

Por otra parte es necesario según el criterio de la mayoría de los entrevistados que en Ecuador se deben fortalecer las bases tecnológicas institucionales ya que aunque en el país se retorne a clases presenciales, se ha vivido momentos de incertidumbres, las cuales no deberían seguir siendo un conflicto para el sistema educativo.

Encuesta a docentes y estudiantes

Para poder fortalecer las bases de este estudio y a su vez que se justifique la realización de la propuesta, se recolectó la información usando como herramienta las encuestas a 347 estudiantes y sus respectivos docentes, en el caso de los

primeros mencionaron en un 43.8% que consideran que las clases on-line tienen más desventajas que ventajas ya que el mismo grupo en un 79% indicaron que los recursos digitales utilizados por sus docentes son limitados y que a su vez esto no les genera motivación por su parte el 68% creen dicen que sus profesores solo usan pdf o diapositivas sencillas para impartir sus clases y el 66.6% que las clases se tornan monótonas, todo esto en base a la consulta sobre el principal reto o conflicto que han tenido que atravesar en los procesos de enseñanza de la asignatura de historia. Es así que el 46.4% de los alumnos están de acuerdo que parte de su desmotivación se genera a raíz del poco uso de estas herramientas por parte de su docente y 33.7% respaldan este criterio al estar muy de acuerdo.

Se debe tomar en cuenta el nivel de conciencia sobre la importancia de las herramientas digitales por parte de este grupo de estudiantes ya que el 47% y el 41.5% están de acuerdo y muy de acuerdo respectivamente con que las herramientas digitales aportan significativamente a la asignatura y los procesos en general mientras que para el 8.4% esto les representa indiferencia. Cuando se les consultó sobre la importancia que les representan las herramientas digitales hacia la asignatura el 31.7% puntuaron una importancia sobre 10, el 25.9% escogió el 8 y el 23.3% valoró una importancia con 9, menos del 10% valoran la relevancia por debajo de la puntuación de 6.

El 20.5% indicó que su docente de la asignatura de historia no usa herramientas tecnológicas además de los pdf y diapositivas de Power Point y el 79.5% que sí, pero cuando se analiza la herramienta que más han usado el 91.1% dice que usan Zoom lo cual no significa que adicional a esto exista material didáctico e interactivo, pues al dar sus conferencias es posible que solo se use las herramientas básicas ya señaladas, el 35.2% dijo que su docente usa Quizizz, el 24.8% usa Kahoo! Estas también se podrían considerar como las tres aplicaciones más conocidas por los encuestados. Es así que si se tomara en consideración los tres principales puntajes entre 8 y 10 se puede observar que el 83.6% respaldan la creación de un material didáctico sobre el uso de las principales herramientas digitales.

Por su parte el 100% de los docentes concuerdan que el uso de herramientas digitales, así como el tiempo invertido en la preparación de clases es el mayor reto y a su vez conflicto que han tenido que enfrentar debido al sistema de clases on-line, algo novedoso es que el 50% de los docentes encuestados opinan que el poco uso de herramientas digitales influyen significativamente en la motivación de los estudiantes, posiblemente esto se deba a la relevancia que tienen para ellos los contenidos de la asignatura, más que la forma de como se la proyecte, sin embargo existe una pequeña incongruencia pues el 75% de los encuestados valoraron dicha importancia con una puntuación de 10,

mientras que el 25% con 9, cabe recalcar que la cantidad de encuestados es poca, por su parte el 100% de ellos respaldan la realización de la propuesta.

Referencias

- Alba, T. (27 de Agosto de 2019). *Funcionalidades de Visme para crear tus propios diseño*. Obtenido de Esfera creativa: <https://esferacreativa.com/visme-en-espanol-como-funciona/>
- ARCOTEL. (2013). *Ley Especial de Telecomunicaciones, Capítulo I, Disposiciones Fundamentales*. Quito: ARCOTEL.
- ATE. (23 de Mayo de 2011). *Área de Tecnología Educativa - Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad*. Obtenido de Educaplay para la creación de actividades educativas multimedia: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoe-scuela/ate/2011/05/23/educaplay-para-la-creacion-de-actividades-educativas-multimedia/>
- Cambridge Assessment International Educación. (05 de 09 de 2020). *Aprendizaje activo*. Obtenido de Cambridge International Org: <https://www.cambridgeinternational.org/Images/579618-active-learning-spanish-.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008*. Quito: Decreto Legislativo o, Registro Oficial 449 de 20-oct-2008, Última modificación: 13-jul-2011.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Título II: Derechos, Capítulo segundo, Derechos del buen vivir, Sección tercera: Comunicación e Información*. Quito: Decreto Legislativo 0, Registro Oficial 449 de 20-oct-2008.

Dee Fink, L. (2005). Integrated course design (Idea Paper No. 42). *Integrated Course Design - IDEA*, 3-7.

Díaz, C. (8 de Mayo de 2018). *Visme en español, nuevas funcionalidades para diseñar*. Obtenido de Social Media Pymes: <https://www.socialmediapymes.com/visme-en-espanol/>

e-Learning Masters. (8 de Marzo de 2019). *¿Qué es Padlet y su aplicación en la educación en línea?* Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/>: <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>

Espeso, P. (14 de Marzo de 2017). *EDPuzzle, la herramienta que quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación*. Obtenido de Educación 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/edpuzzle/>

García-Bullé, S. (11 de Marzo de 2021). *Observatorio Instituto para el futuro de la educación*. Obtenido de

¿Qué es el aprendizaje activo?:
<https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-activo#:~:text=La%20meta%20del%20aprendizaje%20activo,resolver%20problemas%2C%20di%C3%A1logo%20y%20expresi%C3%B3n.>

Google.com. (19 de 09 de 2020). *Formularios de Google*. Obtenido de Crea formularios atractivos: <https://www.google.com/intl/es/forms/about/>

Henry, A., & Rucián, C. (20 de Julia de 2015). *¿Creando un flipbook? Tenemos Consejo Profesional*. Obtenido de 3D Issue: <https://www.3dissue.com/es/flipbook-profesional/>

Hernández, B. (15 de Julio de 2018). *Goconqr para potenciar el aprendizaje*. Obtenido de Aprendizaje Basado en Proyectos: <https://www.investigayeduca.com/goconqr-para-potenciar-el-aprendizaje/>

Ministerio de Educación. (3 de Marzo de 2016). *Currículo de EGB y BGU*. Obtenido de Ciencias Sociales: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf

Oltra, M. J., García, C., Flor, M. L., & Boronat, M. (2012). *Aprendizaje activo y desempeño del estudiante: Diseño de un curso de Dirección de la Producción*. *Working*

Papers on Operations Management . Vol 3, N° 2,
ISSN: 1989-9068, 84-102.

Ramírez, I. (7 de Septiembre de 2018). *Kahoot!:* qué es, para qué sirve y cómo funciona. Obtenido de Xataka Basics: <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Restrepo, R., & Waks, L. (2018). *Aprendizaje activo para el aula: una síntesis de fundamentos y técnicas.* Quito: Observatorio de la Educación UNAE.

Román, L. (30 de Noviembre de 2020). *Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar.* Obtenido de Educación 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>

Romero, E. (19 de Noviembre de 2019). *¿Qué es la retícula en diseño gráfico y para qué sirve?* Obtenido de Revista Digital INESEM: <https://revistadigital.inesem.es/disen-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseno-grafico/>

Serrano, S. (06 de Octubre de 2017). *Cómo definir la arquitectura de la información de un proyecto.* Obtenido de Hiberus Blog Digital: <https://www.hiberus.com/crecemos-contigo/como-definir-la-arquitectura-de-la-informacion-de-un-proyecto/>

Tillman, M. (15 de Febrero de 2021). <https://www.pocket-lint.com/>. Obtenido de ¿Qué es Zoom y cómo funciona? Además de consejos y trucos: <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-el-zoom-y-como-funciona-ademas-de-consejos-y-trucos>

Velasco, J. (17 de Diciembre de 2018). *Genially, la startup cordobesa que aspira a ser la alternativa a PowerPoint con sus contenidos interactivos*. Obtenido de Xataka.com: <https://www.xataka.com/empresas-y-economia/genially-startup-cordobesa-que-aspira-a-ser-alternativa-a-powerpoint-sus-contenidos-interactivos>

Volkema, R. J. (2010). Designing Effective Projects: Decision Options for Maximizing Learning and Project Success. *Journal of Management Education*, Vol. 34, No. 4, 527-550.

Douglas Mario Alvarado Herrera, Magister en Educación Informática de la Universidad de Guayaquil, Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática de la Universidad de Guayaquil, Docente de la Universidad de Guayaquil en las Facultades de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación como también en la de Ciencias Agrarias, Tutor de tesis de grado y de Vinculación con la Comunidad de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Mezcla resultados en eventos y publicaciones en Revistas como Multidisciplinar Ciencia Latina, Suplemento CICA Multidisciplinario, Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming, entre otras.

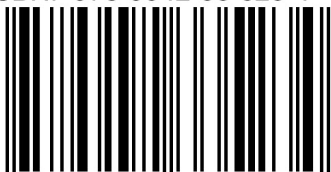
Ronny Cesar Alvarado Pincay, Magister en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Estatal de Milagro, Licenciado en Ciencias de la Educación mención Sistemas Multimedia de la Universidad de Guayaquil, Docente de la Universidad de Guayaquil en el área de nivelación en las Facultades de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Comunicación Social y Jurisprudencia Ciencias Sociales y Políticas. Matiza resultados en eventos, cursos y publicaciones en Revistas como Multidisciplinar Ciencia Latina, Fundación Pro futuro, Google Educación, entre otras.

Felipe Manuel León Cáceres, Doctor en Ciencias Pedagógicas de la Universidad de Oriente de la ciudad de Santiago de Cuba, Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática de la Universidad de Guayaquil, Docente de la Universidad de Guayaquil, Docente investigador del Instituto Universitario Bolivariano de Tecnología de la ciudad de Guayaquil, Asesor y guía del educando en la elaboración de tesis de grado. Matiza resultados en eventos y publicaciones en Revistas como Santiago, Maestro y Sociedad, Medisan, IPLAC, entre otras.

Manuel Pedro Palacios Noboa, Magister en Educación Informática de la Universidad de Guayaquil, Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática de la Universidad de Guayaquil, Docente de la Universidad de Guayaquil en las Facultades de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Tutor de tesis de grado, posgrado y de Vinculación con la Comunidad de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Se compone de resultados en eventos y publicaciones en Revistas como Multidisciplinar Ciencia Latina, entre otras.

Angélica del Rocío Tomalá de la Cruz, Magister en Gestión y diseño Web en la Escuela Politécnica del Litoral del Ecuador, Licenciada en Ciencias de la Educación mención Informática de la Universidad de Guayaquil, Docente de la Universidad de Guayaquil en las Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Se ajusta en base a resultados de eventos y publicaciones en Revistas como Multidisciplinar Ciencia Latina.

ISBN: 978-9942-33-523-4



9 789942 335234

compAs
Grupo de capacitación e investigación pedagógica



@grupocompas.ec
compasacademico@icloud.com