REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LÍNEA

Aplicación del modelo TPACK para la enseñanza aprendizaje del bloque “Historia e Identidad” en estudiantes de Educación General Básica Superior, UEF “Santa Marianita de Jesús”

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

AUTOR: Lic. María Belén Freire Rodas

DIRECTOR: MSc. Nancy Nohemy Cervantes Rodríguez

ASESOR: MSc. Orlando Rodrigo Ayala Vásquez

IBARRA - ECUADOR

2024

DEDICATORIA

Dedico este logro a mis queridos Padres y quiero dedicárselo muy especialmente a mi abuelita quien partió de este mundo apenas empezaba los estudios de Maestría, le prometí que llegaría hasta el final para ser una buena profesional y mejor cada día. Gracias por la luz que siempre fuiste en mi vida.

Dedicado a la memoria de mi abuelita Elvita.

AGRADECMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios por su guía y bendiciones en cada etapa de este camino. A los queridos Docentes quienes han sabido compartir su vasto conocimiento y brindarme su valiosa orientación y motivación en este viaje académico. Finalmente agradecer a la Universidad Técnica del Norte por abrirme sus puestas y brindarme las herramientas necesarias para alcanzar mis metas.

De manera especial quiero agradecer profundamente a la Magister Nancy Cervantes, por haberme acompañado durante el proceso de elaboración del presente trabajo, me siento muy orgullosa de haber sido parte de tantos estudiantes que ha formado a través de los años, le doy las gracias por su invaluable guía, paciencia, y dedicación durante este proceso. Su apoyo y conocimientos fueron fundamentales para el desarrollo y culminación de mi tesis. Su confianza en mi trabajo me motivó a alcanzar mis metas. Deseo que Dios la bendiga siempre

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	1003256235		
APELLIDOS Y NOMBRES	Freire Rodas María Belén		
DIRECCIÓN	Pilanqui BEV		
EMAIL	mbfreirer@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO	062605378	**TELÉFONO MÓVIL:**	0984348821

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Aplicación del modelo TPACK para la enseñanza aprendizaje del bloque “Historia e Identidad” en estudiantes de Educación General Básica Superior, UEF “Santa Marianita de Jesús”
AUTOR (ES):	Lic. María Belén Freire Rodas
FECHA: DD/MM/AAAA	26/11/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LÍNEA
TITULO POR EL QUE OPTA	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa
TUTOR	MSc. Nancy Nohemy Cervantes Rodríguez

2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de Noviembre del año 2024

EL AUTOR:

Firma_____

Nombre: Lic. María Belén Freire Rodas

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE POSGRADO

Ibarra, 20 de septiembre de 2024

Dra.
Lucía Yépez
DECANA FACULTAD DE POSGRADO

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señor(a) Decano(a):

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado Aplicación del modelo TPACK para la enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de Educación General Básica Superior, UEF "Santa Marianita de Jesús" de la maestrante María Belén Freire Rodas, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	**Firma**
Director/a	MSc. Nancy Nohemy Cervantes Rodríguez	1001735412 NANCY NOHEMY CERVANTES RODRIGUEZ 2024-09-18 11:19-05:00
Asesor/a	MSc. Orlando Rodrigo Ayala Vásquez	Firmado electrónicamente por: ORLANDO RODRIGO AYALA VASQUEZ

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA ii
AGRADECMIENTO ii
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE iii
CONSTANCIAS..... iv
CONFORMIDAD CON EL DOCUMENTO FINAL.....v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....vi
ÍNDICE DE FIGURAS ix
ÍNDICE DE TABLAS xi
RESUMEN xii
ABSTRACT xiii
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA 14
1.1 Contextualización del problema 14
1.2 Formulación del Problema 15
1.3 Objetivos..... 15
1.3.1 General 15
1.3.2 Específicos..... 15
1.4 Interrogantes 15
1.5 Justificación..... 16
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL.....18
2.1. Antecedentes sobre el uso de la tecnología en Educación 18
2.2. Tecnología (TIC y TAC)..... 18
2.3. Tecnologías Educativas 19
2.3.1. Recursos Didácticos 19
2.3.2. Genially 21
2.4. Metodología del Aprendizaje Basado en el Juego..... 22
2.4.1. Modelo Didáctico Tradicional..... 23
2.4.2. Modelo Didáctico Constructivista..... 23

2.4.3. Modelo Didáctico TPACK 24
2.5. Técnicas de Aprendizaje 27
2.5.1. Definición 27
2.5.2. Tipos 27
2.5.3. Técnica de Memorización 27
2.6. Ciencias Sociales 28
2.6.1. Didáctica de Ciencias Sociales 28
2.6.2. Estrategias y Métodos de enseñanza de Ciencias Sociales 29
2.6.3. Recursos en el Área de Ciencias Sociales 30
2.7. Bloques de estudio de Estudio Sociales según el Currículo del Ministerio de Educación 30
2.7.1. Bloque “Historia e Identidad” 30
Marco legal 31
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO 33
3.1. Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio 33
3.2. Enfoque y Tipo de Investigación 33
3.2.1. Investigación Documental 34
3.2.2. Investigación De Campo 34
3.2.3. Investigación Descriptiva 34
3.3. Técnicas e Instrumentos de investigación 34
3.4. Población y muestra 35
3.5. Procedimiento de investigación 35
3.6. Consideraciones bioéticas 38
CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN 39
4.1. Resultados del Diagnóstico de los Estudiantes 39
4.2. Resultados de la Encuesta Aplicada a los Docentes 39
4.2.1. Datos Generales 39
4.2.2. Análisis de las preguntas 39

4.3. Resultados de la lista de cotejo aplicada a los estudiantes 40
4.3.1. Ítems Comunes 41
4.3.2. Ítems No Comunes 41
CAPITULO V: PROPUESTA 43
5.1. Introducción 43
5.2. Objetivos 44
5.2.1. General 44
5.2.2. Específicos 44
5.3. Diseño Instruccional 44
5.4. Desarrollo de la propuesta 45
5.5. Objeto Virtual de Aprendizaje de Octavo 67
5.6. Objeto Virtual de Aprendizaje de Noveno 69
5.7. Objeto Virtual de Aprendizaje de Décimo 70
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 72
REFERENCIAS 73
ANEXOS 77
Anexo 1: Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 77
Anexo 2: Taxonomía de Bloom para la Era Digital 78
Anexo 3: Aplicación de la encuesta a Docentes 79
Anexo 4: Encuesta para aplicar a docentes de aula 80
Anexo 5: Planificaciones con modelo TPACK 84
Anexo 6: Fotografías de aplicación de la lista de cotejo a estudiantes 90
Anexo 7: Revisión de la encuesta por expertos 91
Anexo 8: Lista de cotejo 93
Anexo 9: Oficio a la Institución Educativa 94
Anexo 10: Autorización de la Institución Educativa 95
Anexo 10: Manual de usuario OVA Octavo 96
Anexo 11: Manual de usuario OVA Noveno 107

Anexo 12: Manual de usuario OVA Décimo 116

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Modelo TPACK..... 25
Figura 2. Niveles de la Taxonomía de Bloom 26
Figura 3. Ubicación de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Marianita de Jesús” 33
Figura 4. Pantalla principal de la Civilización Griega..... 46
Figura 5. Ejemplos de Actividad pregunta esencial OVA Octavo..... 47
Figura 6. Ejemplo de Actividad crucigrama OVA Octavo 47
Figura 7. Ejemplo de Actividad Puzzle OVA Octavo..... 48
Figura 8. Ejemplo de Actividad Tarjetas de memoria OVA Octavo..... 48
Figura 9. Menú OVA Octavo..... 49
Figura 10. Pantalla Principal Revolución Francesa..... 50
Figura 11. Ejemplos de Actividad de adivinanza OVA Noveno..... 50
Figura 12. Ejemplo de Actividad de emparejar OVA Noveno 51
Figura 13. Ejemplo de Actividad Froggy Jumps OVA Noveno 51
Figura 14. Menú OVA Noveno..... 52
Figura 15. Pantalla Principal Segunda Guerra Mundial..... 53
Figura 16. Ejemplo de Actividad ordenar letras OVA Décimo 53
Figura 17. Ejemplo de Actividad clasificar por grupos OVA Décimo 54
Figura 18. Ejemplo de Actividad ficha de memoria OVA Décimo 54
Figura 19. Menú OVA Décimo..... 55
Figura 20. Reto Museo OVA Octavo..... 56
Figura 21. Reto Versalles OVA Noveno 56
Figura 22. Reto Pearl Harbor OVA Décimo..... 57
Figura 23. Recompensas para cada reto (Mismo formato en todos los cursos) 57
Figura 24. Ruleta (Mismo formato en todos los cursos) 58
Figura 25. Padlet de Octavo 59
Figura 26. Instrucción del Reto de Noveno..... 60
Figura 27. Instrucción del Reto de Décimo..... 61
Figura 28. Videos de Bienvenida Octavo 62
Figura 29. Videos de Bienvenida Noveno..... 62

Figura 30. Videos de Bienvenida Décimo 63
Figura 31. Ejemplo de video empleado 63
Figura 32. Línea del Tiempo Octavo 64
Figura 33. Línea del Tiempo Noveno 64
Figura 34. Línea del Tiempo Décimo 65
Figura 35. Ejemplo de imagen interactiva Octavo 66
Figura 36. Ejemplo de imagen interactiva Noveno 66
Figura 37. Ejemplo de imagen interactiva Décimo 67
Figura 38. Mapa de navegación del OVA Octavo 68
Figura 39. Mapa de navegación del OVA Noveno 69
Figura 40. Mapa de Navegación del OVA Décimo 71
Figura 41. Pantalla Principal Civilización Griega 96
Figura 42. Video, Objetivo y Cronología 97
Figura 43. Reto Museo Sala 1 99
Figura 44. Pantalla de premios 99
Figura 45. Menú 100
Figura 46. Recursos de Origen y territorio 100
Figura 47. Recursos Polis Griegas 101
Figura 48. Reto Museo Sala 2 101
Figura 49. Recursos Periodos 102
Figura 50. Recursos Guerras 103
Figura 51. Reto Museo Sala 3 104
Figura 52. Recursos Religión 104
Figura 53. Recursos Cultura 106
Figura 48. Reto Sala Principal 106
Figura 55. Sala principal encontrar la escultura 107
Figura 56. Pantalla Principal Revolución Francesa 108
Figura 57. Video de bienvenida, Objetivo y Cronología de la Revolución Francesa 108
Figura 58. Reto Versalles Sala 1 110
Figura 59 . Pantalla de premios 110
Figura 60. Menú 111
Figura 61. Recursos de las causas 111
Figura 62. Recursos del Inicio de la Revolución 112
Figura 63. Recursos del Reto Versalles Sala 2 112

Figura 64. Recursos de La Asamblea 113
Figura 65. Recursos de La Convención.....114
Figura 66. Recursos del Reto Versalles Sala 3 114
Figura 67. Recursos de El Directorio 115
Figura 68. Recursos de los Personajes Importantes 115
Figura 69. Recursos del Reto Versalles Sala 4 116
Figura 70. Pantalla Principal Segunda Guerra Mundial.....117
Figura 71. Video de bienvenida, Objetivo, Cronología de la Segunda Guerra Mundial 117
Figura 72. Reto Pearl Harbor Sala 1.....118
Figura 73. Pantalla de premios 119
Figura 74. Menú 120
Figura 75. Recursos de Antecedentes y causas 120
Figura 76. Recursos Bandos enfrentados 121
Figura 77 . Reto Pearl Harbor Sala 2..... 121
Figura 78. Recursos Batallas importantes 122
Figura 79. Reto Pearl Harbor Sala 3..... 122
Figura 80. Recursos Holocausto Judío 123
Figura 81. Reto Pearl Harbor Sala 4..... 123
Figura 82. Recursos Fin de la Guerra..... 124
Figura 83. Reto Pearl Harbor Sala 5..... 124

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Recorrido histórico del uso de la Tecnología en Educación.....18
Tabla 2: Modelo ADDIE.....21
Tabla 3: Conocimientos primarios de TPACK 24
Tabla 4: Conocimientos resultantes del Modelo TPACK.....25
Tabla 5: Matriz de identificación de variable 38
Tabla 6: Alfa de Cronbach 40
Tabla 7: Detalle de herramientas y actividades Octavo.....68
Tabla 8: Detalle de herramientas y actividades Noveno.....70
Tabla 9: Detalle de herramientas y actividades Décimo.....70

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

Aplicación del modelo TPACK para la enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de Educación General Básica Superior, UEF "Santa Marianita de Jesús"

Autor: Lic. María Belén Freire Rodas
Director: MSc. Nancy Nohemy Cervantes Rodríguez
Año: 2024

RESUMEN

La presente investigación se centra en la aplicación de un modelo que conjuga el conocimiento pedagógico de los métodos de enseñanza aprendizaje, el uso herramientas tecnológicas y su adaptación al contenido de una temática planificada por un docente. El modelo seleccionado se denomina TPACK y se aplicó mediante un Objeto Virtual de Aprendizaje, en la asignatura de Estudios Sociales para la Educación General Básica (EGB) Superior. Este estudio nace de la necesidad de mejorar el desarrollo de la habilidad de memorización de hechos y personajes históricos relevantes, debido a que los estudiantes no reflejan un aprendizaje significativo lo que deriva en bajas calificaciones en el bloque. La principal finalidad del estudio aplicar TPACK como modelo de integración al proceso de enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de EGB Superior, en la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Marianita de Jesús". Para ello se empleó una investigación cualitativa y se utilizaron dos instrumentos de recolección de datos como son la encuesta y la lista de cotejo, de allí se obtuvo que los docentes poseen poco manejo de herramientas digitales y escaso conocimiento del modelo TPACK, en los estudiantes se evidencia bajo rendimiento académico del bloque debido a una reducida habilidad de memorización y el uso de herramienta didácticas adecuadas a la educación actual. Por esta razón se presenta una propuesta apoyada en la tecnología que fue aplicada para observar si modifica el aprendizaje, mejorando la memoria y al mismo tiempo fortalece el interés por la temática para lograr un aprendizaje significativo.

Palabras clave: TPACK; Estudios Sociales; OVA; Historia e Identidad

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

Aplicación del modelo TPACK para la enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de Educación General Básica Superior, UEF "Santa Marianita de Jesús"

Autor: Lic. María Belén Freire Rodas
Director: MSc. Nancy Nohemy Cervantes Rodríguez
Año: 2024

ABSTRACT

This investigation is focused in the application of a model that combines the pedagogical knowledge of teaching learning methods, the use of the technological tools and the adaptation to the content of a topic planned by a teacher. The selected work is called TPACK and was used through a virtual learning object in the Social Studies subject in Basic General Education. This investigation work is created because there is a need to improve the development of memorization of facts and relevant historical people, also the students don't have significant learning for this reason they have low score. The principal objective of this investigation is to apply TPACK as an integration model in the teaching learning process "History and Identity"with students higher basic education in the "Sta Marianita de Jesus" Fiscomisional school . For this investigation work I use a qualitative investigation and two data collection instruments such as the survey and the checklist, the results were that the teachers have little use of the digital tools and little knowledge of the TPACK model. In the students the low academic performance is evident due to a reduced memorization ability and the use of didactic tools appropriate to the actual education. For this reason, is presented a proposal based in the technology which was applied to observe if it modifies learning, improving memory and at the same time strengthening interest in the subject and obtain an achieving significant learning.

Keywords: TPACK; Social Studies; OVA; History and Identity

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Contextualización del problema

La Tecnología Educativa en los últimos años ha ido tomando mayor relevancia en todos los niveles educativos, no obstante, aún existen instituciones que la emplean muy poco dentro de las aulas de clase, ya sea por los limitados recursos tecnológicos que presentan o el escaso acceso a internet sobre todo en zonas rurales o alejadas del casco urbano, así mismo las autoridades educativas se limitan a una inversión en tecnología por los pocos recursos económicos con los que cuentan, especialmente las Unidades Educativas Fiscales y Fiscomisionales.

La situación problémica que se presenta a continuación fue observada en la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Marianita de Jesús" – Caranqui, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. El problema núcleo es la casi nula integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a los procesos de enseñanza aprendizaje de acuerdo con las temáticas y didáctica para provocar una inclusión efectiva de las TIC como apoyo a un aprendizaje significativo.

Existen diferentes factores que inciden en esta problemática como el limitado conocimientos sobre estrategias efectivas que lleven al desarrollo de habilidades de aprendizaje como la memorización, la cual puede ser apoyada por la tecnología actual, siendo una de las causas, la poca capacitación docente en el uso de las tecnologías, que actualmente es imprescindible para ofrecer variadas alternativas a los estudiantes. Los escasos recursos tecnológicos para la enseñanza del bloque "Historia e Identidad", también causan el problema núcleo, generando poco interés de los docentes en el mejoramiento educativo con ayuda de la tecnología, ya sea por temor o por falta de conocimiento en ella.

Como consecuencia de lo anteriormente expuesto se obtienen, clases monótonas y poco interesantes para el estudiante, haciendo que éste memorice superficialmente solo algunos datos o hechos históricos que se manejan dentro del bloque; por otro lado, se hace muy evidente la poca motivación existente debido a la ejecución de las clases tradicionales como único método de enseñanza frente a estudiantes que son nativos digitales y esperan más interactividad.

Otra consecuencia es el empleo de recursos didácticos descontextualizados a la época actual limitando así el aprendizaje, de ello se deriva que los estudiantes no tengan la adecuada interacción con el docente y tampoco alcancen las destrezas estudiadas a lo largo del bloque.

1.2 Formulación del Problema

¿La limitada integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje incide en el desarrollo de habilidades educativas como la memorización efectiva de datos exactos en Estudios Sociales en el Bloque de "Historia e Identidad" en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la UEF "Santa Marianita de Jesús"?

1.3 Objetivos

1.3.1 General

Aplicar TPACK como modelo de integración al proceso de enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de Educación General Básica Superior, UEF "Santa Marianita de Jesús".

1.3.2 Específicos

- Diagnosticar las dificultades en aprendizaje en el bloque "Historia e Identidad" de los estudiantes de Educación General Básica Superior.
- Construir un OVA sobre el bloque "Historia e Identidad" que mejore el desarrollo de habilidades de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica Superior.
- Diseñar el modelo de clase de una temática para cada año básico del subnivel, aplicando el modelo TPACK para la integración del recurso educativo creado para el mejoramiento de las habilidades educativas como la memorización efectiva en los estudiantes de Educación General Básica Superior.
- Evaluar la aplicación del modelo TPACK en los estudiantes de Educación General Básica Superior.

1.4 Interrogantes

¿Cuáles son las dificultades de aprendizaje el bloque "Historia e Identidad" de los estudiantes de Educación General Básica Superior?

• ¿Cómo mejorar las habilidades de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica Superior a través de recursos tecnológicos educativos?

• ¿Cómo aplicar el modelo TPACK para la integración de la TIC para un mejor desarrollo de las habilidades de aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica Superior?

1.5 Justificación

La presente investigación tiene gran relevancia para la educación debido a que se propone la aplicación del Modelo TPACK dentro de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), para lo cual se ha seleccionado la herramienta Genially, que permite incluir diferentes tipos de recursos para mejorar el desarrollo de habilidades de aprendizaje como la memorización efectiva en “Historia e Identidad” en estudiantes de Educación General Básica Superior, dicho objeto permitirá que los estudiantes complementen las destrezas revisadas dentro del aula con actividades, lecturas, videos y juegos interactivos qué le permitan interiorizar su conocimiento y a la vez interactuar directamente con las destrezas.

Una investigación realizada por el Comité Regional de la Internacional de la educación de América Latina (IEAL), demostró que durante la pandemia del COVID-19 se volvió imperante el uso de recursos tecnológicos para la educación en línea, en este sentido los docentes tuvieron que adaptar sus métodos para impartir sus clases (Valverde, 2021). Por ello se respalda el uso de la educación en línea como una alternativa de educación fuerte, sin embargo, es trabajo de los docentes motivar a los estudiantes hacia un uso correcto de las TIC.

En el año 2015 la Organización de las Naciones Unidas propuso diecisiete Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), los cuales engloban cada uno de los aspectos que se desean mejorar hasta el año 2030 (ONU, 2018). La investigación se centrará en dos de ellos. Ver Anexo 1.

En el objetivo cuatro referente a Educación de calidad, se mencionan aspectos como la inclusión, infraestructura adecuada, equidad e igualdad de género, acceso universal a la educación, competencias digitales, entre otros, por tal motivo la investigación aportará con el desarrollo de competencias en el uso de las TIC en estudiantes y docentes.

El noveno objetivo hace referencia a la industria, innovación e infraestructura; dentro de este objetivo, se pretende mejorar el acceso a internet global, esto permitirá acceso a la educación presencial y virtual sin restricción de la ubicación geográfica, así mismo, dentro de las instituciones educativas se acceda a los recursos tecnológicos óptimos para un proceso de enseñanza aprendizaje de calidad desde varias las perspectivas.

Este proyecto pretende demostrar que el uso del modelo TPACK para la integración de recursos tecnológicos como un OVA permite mejorar las habilidades de memorización efectiva mediante la interacción apoyada por tecnología, el contenido y el docente; en este sentido, el estudiante puede adquirir aprendizajes significativos mediante la interacción con videos, juegos interactivos, lecturas y más recursos en los que podrá compartir con sus pares, inquietudes y despejar sus dudas por medio de trabajos cooperativos y colaborativos, al tiempo que se desarrollan valores humanos y se respeta la diversidad.

Por lo anteriormente expuesto los beneficiarios directos son los estudiantes quienes gracias a la aplicación del modelo TPACK en el OVA pueden mejorar su habilidad de memorización efectiva, cuyos resultados se verán reflejados en un mayor interés por aprender y mayor participación en clases presenciales, por otra parte, sus lazos fraternales se mejorarán.

Otros beneficiarios directos constituyen los docentes debido a que gracias al conocimiento del modelo TPACK sus competencias digitales se ampliarán y podrá realizar cambios significativos no solo centrándose en lo tradicional sino empleando las TIC de manera correcta dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

El proyecto es viable, debido a que se cuenta con el apoyo de la institución educativa para realizarlo, así mismo los recursos tecnológicos son gratuitos y no representan un gasto para el investigador.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes sobre el uso de la tecnología en Educación

La tecnología educativa es un aspecto muy amplio que ha estado presente en las aulas desde mediados del siglo anterior, es importante resaltar que en este apartado no se realizará un estudio profundo de los antecedentes, sino que se analizarán desde la cronología y como su evolución mejora las prácticas de enseñanza aprendizaje en este siglo. La Tabla 1 se apoya en una investigación previa en la que sus autores realizan un recorrido sistemático por cada una de las décadas desde 1940 hasta la actualidad.

Tabla 1
Recorrido histórico del uso de la Tecnología en Educación

Década	Acontecimiento
1940 – 1950	El término tecnología se emplea por primera vez en esta década, debido a que se usa como parte de la instrucción militar de la época.
1960	Gracias al impacto de la prensa, radio, cine y televisión, la tecnología cobró gran relevancia en el ámbito educativo, debido a que produjo cambios en la conducta al aplicar varios recursos como: sonidos, videos, imágenes, mapas, entre otros.
1970	En esta década se destacan los trabajos de Skinner en el campo de la psicología con el conductismo, en la cual se considera a la tecnología educativa como una aplicación de la tecnología humana, la misma que dentro del aula rige el comportamiento de las personas. Por otro lado, también se hace alusión al poco desarrollo tecnológico de la época, que era limitado por su alto costo.
1980	El ingreso de la tecnología informática, específicamente con la creación de la computadora, permitió que este avance transforme la educación al incluir recursos multimedia y más aún con la aparición del internet.
1990	En esta época ya se considera un campo de conocimiento que facilita la organización de entornos de aprendizaje empleando mayormente la tecnología.
Actualidad	En la actualidad la tecnología educativa ha mejorado considerablemente gracias al número de herramientas digitales que se han creado con el propósito de dinamizar la educación.

Fuente: Torres Cañizález & Cobo Beltrán (2017).

En conclusión, la tecnología educativa ha tenido un extenso recorrido a lo largo de los años, lo que ha hecho que la educación mejore día con día permitiendo que el estudiante también pueda aprender de maneras diversas, gracias a la creación de nuevos recursos educativos basados en páginas web, con audio, video, entre otras herramientas que actualmente son muy empleados en todos los niveles de formación.

2.2. Tecnología (TIC y TAC)

Actualmente la Sociedad de la información se ha convertido en la Sociedad del Conocimiento, gracias a la trasformación tecnológica, que ha generado términos como

Tecnologías para la Información y Comunicación (TIC) y Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC)

Las TIC se relacionan con la sociedad de la información, las cuales se han convertido en herramientas habituales para la mayoría de las personas. Según Nieto & Vergara (2021), las TIC son tecnologías necesarias para la gestión, acceso y transmisión de información en cualquier ámbito. Gracias a las éstas actualmente se habla de la necesidad de una alfabetización digital con el fin de que todas las personas de cualquier etapa de vida y estrato social sean capaces de manipular estas tecnologías.

Por otro lado, las TAC son propias de la sociedad del conocimiento y del ámbito educativo, en este aspecto ya no es importante solo gestionar y acumular información, sino que es necesario transformarla en conocimiento útil para la sociedad. En palabras de Nieto & Vergara (2021), este término supone el uso de las TIC pero desde la perspectiva docente, es decir, que deben ser seleccionadas y adaptadas a cualquier contexto y según los requerimientos del estudiantado. Esto ha provocado que los docentes se vean en la necesidad de adquirir competencias digitales que les permitan poseer el conocimiento necesario en tecnología para impartir clases acordes con los avances tecnológicos actuales.

2.3. Tecnologías Educativas

Las tecnologías educativas se pueden definir como recursos o herramientas que el Docente emplea para mejorar, complementar o evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo con Pérez Pinzón (2022), existen muchas tecnologías que a lo largo de los años se han ido perfeccionando y sobre todo a raíz de la pandemia de los últimos años, la tecnología educativa ha permitido que la educación evolucione a gran escala gracias a la implementación de apps y software. Cada una estas permiten presentar estímulos y contenidos a los estudiantes con el fin de crear una respuesta que se traduce en aprendizaje.

2.3.1. Recursos Didácticos

Se considera un recurso didáctico a todo elemento que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo que el estudiante logre el dominio de una destreza o contenido, gracias a un mediador que se puede definir como el recurso. Según Napa Vilela

(2023), los docentes deben tomar en cuenta ciertos aspectos que le permitan poner en marcha un recurso entre ellos tenemos:

- El contenido para impartir.
- Espacio y tiempo
- Necesidades de los estudiantes.

Por otro lado, también manifiesta que debe ser comunicativo, presentar una estructura adecuada al nivel de los estudiantes y también pragmático, es decir que debe tener en cuenta algunos recursos para que el estudiante adquiera conocimientos.

a. Objetos Virtuales de Aprendizaje.

Los autores Cabrera-Medina et al. (2016), manifiestan que el término Objeto Virtual de Aprendizaje fue empleado por primera vez en 1992 por Wayne quien los relacionó con un juego de Legos, donde cada uno representaba la construcción del conocimiento. Se puede definir al OVA como un objeto mediador, diseñado para un fin pedagógico y que se puede emplear en los distintos niveles educativos.

Los OVA, facilitan la generación de conceptos mediante actividades propuestas, los autores Cabrera-Medina et al. (2016), mencionan que según el Ministerio de Educación Colombiano un OVA es un material digital estructurado para un aprendizaje significativo y asociado a un objetivo educativo. En esta medida se puede definir que estos objetos emplean la tecnología actual y la conjugan con las metas, objetivos y destrezas educativas con el fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes de una forma significativa.

b. Beneficios.

Dentro del ámbito de la educación los OVA tienen gran importancia, a continuación, se señalarán algunos beneficios, los autores Cabrera-Medina et al. (2016) señalan los siguientes:

- Permite la variedad de metodologías, es flexible y de fácil acceso a aplicaciones.
- Optimiza recursos y costos.
- Es considerada una herramienta esencial en educación.
- Propicia el aprendizaje colaborativo, autónomo e inclusivo.

c. Modelo Instruccional ADDIE.

El Modelo ADDIE se desarrolló en la década de 1970, sin embargo, con el paso de los años se ha ido perfeccionando, este modelo es sistemático, no es un modelo cerrado, sino cíclico que permite realizar ajustes durante todo el proceso. Carrillo & Roa (2018), manifiesta que el acrónimo ADDIE proviene de las fases que lo componen y son: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Es ampliamente empleado en el desarrollo de recursos educativos, cada una de estas fases facilitan la construcción del conocimiento significativo, mediante actividades que constantemente son evaluadas. En la Tabla 2 se detallan cada una de las fases del modelo.

Tabla 2
Modelo ADDIE

Fase	Concepto	Pasos
Análisis	Se realiza un diagnóstico de las necesidades de los estudiantes para determinar alternativas de solución	Determinar los objetivos instruccionales, analizar a la población objetivo, identificar recursos, sistema de distribución.
Diseño	Se desarrolla el programa tomando en cuenta principios didácticos de cómo se enseña y cómo se aprende.	Tareas, objetivos, métodos
Desarrollo	En esta fase se procede a la creación y prueba de los materiales que se utilizarán, se considera necesario hacer una prueba piloto.	Generar el contenido, selección de herramientas, desarrollar una guía para el estudiante y profesor, revisión y prueba piloto.
Implementación	En esta fase se pone en marcha los recursos recién creados, con el fin de favorecer un ambiente de aprendizaje confortable tanto para el docente como para el estudiante.	Preparar el profesor y al estudiante.
Evaluación	Es un proceso que está presente durante cada una de las fases, debido a que la evaluación formativa permita la mejora del producto final.	Determinar criterios de evaluación, herramientas de evaluación y realizar evaluaciones constantes.

Fuente: Carrillo & Roa (2018)

2.3.2. Genially

Es una herramienta en línea, que permite la creación de diversos recursos como: Presentaciones, Infografías, Actividades de Gamificación, Imágenes interactivas, Videos, Guías, Material formativo, entre otras, los cuales se pueden combinar indistintamente. Según Camacho (2021), cuenta con algunas ventajas como:

- Es multiplataforma
- Los cambios se guardan de manera automática y se almacena el trabajo en la nube.

- Cuenta con una comunidad en la cual se crean y se comparten plantillas para reutilizar.

Es una herramienta gratuita, sin embargo, cuenta con planes de pago anuales no tan costosos que permite funciones como la descarga, la importación de archivos y plantillas premium.

Para su utilización, es necesario contar con una cuenta que se crea con el correo Gmail, Microsoft. Twitter, Facebook y Linkedin. Su link de acceso es: https://genial.ly/es/

2.4. Metodología del Aprendizaje Basado en el Juego

En la actualidad es importante innovar en la manera cómo se enseña y cómo se aprende, en este sentido el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), permite que el estudiante se involucre más en su aprendizaje, al interactuar en un juego contextualizado y con un propósito concreto. Es así que González Calatayud & Bernadic Sánchez (2020), resaltan la importancia de la lúdica dentro del aula de clase, ellos lo denominan Escape Room que en síntesis en basa en jugar por equipos y resolver retos en varias salas hasta conseguir un objetivo final en un tiempo limitado. Es importante mencionar que para hacer que este aprendizaje sea más llamativo para los estudiantes se debe implementar la recompensa como pieza fundamental en cada reto.

Por otro lado, esta metodología permite que el estudiante desarrolle competencias digitales sobre todo cuando se trata de juegos interactivos en la red, en el caso de los estudiantes de la Básica Superior, les resulta más llamativo este tipo de aprendizaje, gracias a que la mayoría del tiempo libre lo dedican al juego, es importante recalcar que el aprender de esta forma permite que se asimilen de mejor manera los contenidos curriculares e innova la evaluación.

Dentro de las características de esta metodología se observan las siguientes:

- Puntaje
- Logros
- Tiempo
- Rankings
- Niveles
- Desafíos

- Recompensas

2.4.1. Modelo Didáctico Tradicional

Este modelo se enfoca más en la labor del docente, que en la del estudiante, que es calificado como “Alumno”, haciendo alusión a un recipiente que debe ser llenado de conocimiento científico comprobado. En palabras de Galván-Cardoso & Siado-Ramos (2021), la educación tradicional era memorística y muchas veces los estudiantes no comprendían, debido a que pasados los exámenes lo olvidaban, además se volvía una rutina el aprendizaje y no se fomentaba la participación del estudiante. Es importante recalcar que en este modelo no se tomaba en cuenta las necesidades de cada estudiante, sino que enseñaban de una manera programada y los métodos era iguales para todos.

2.4.2. Modelo Didáctico Constructivista

El modelo constructivista denota un gran avance en la educación, puesto que este modelo cambia el paradigma anterior, haciendo que la educación se vuelva más dinámica y que comprometa más a todos los actores educativos involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es importante señalar que el papel que adquiere el estudiante, según Ordoñez Ocampos et al. (2020), es el de apropiarse de su conocimiento siempre y cuando el docente le permita una comparación entre el conocimiento adquirido con anterioridad y el nuevo. Es decir, el sujeto de aprendizaje se vuelve un ente activo dentro del proceso permitiendo que su cerebro se active antes, durante y después del proceso.

También el constructivismo permite que la figura del docente sea limitada y se vuelva un ente que guía el proceso, más no un transmisor de conocimientos. En este sentido Ordoñez Ocampos et al. (2020), manifiestan que el aprendiz no necesariamente contará con un mediador de aprendizaje (Docente), sino que es capaz de auto educarse mediante el empleo de sus sentidos que le permitirán adquirir el conocimiento de una forma más real.

2.4.3. Modelo Didáctico TPACK

a. Definición.

Este es un modelo didáctico que apareció desde el año 2006 gracias a los profesores Punya Mishra y Mattew J. Koehler, quienes se basaron en un modelo previo desarrollado de Lee Shulmann en el año 1986, e integraron la tecnología, al contenido y la pedagogía (Jaramillo Mediavilla et al., 2020). El nuevo modelo resultante lo denominaron TPACK (Tecnological Pedagogical Content Knowledge); en español se define como el conocimiento técnico pedagógico del contenido, mismo que se encarga de integrar las TIC de una forma más eficiente para mejorar la enseñanza.

b. Conocimientos Primarios.

Este modelo tiene tres conocimientos primarios que se denominan; conocimientos del contenido, la pedagogía y la tecnología, dichos conocimientos se entrelazan dando lugar al modelo TPACK. La Tabla 3 muestra su descripción.

Tabla 3
Conocimientos primarios de TPACK

Conocimientos primarios	Concepto
Conocimiento de los contenidos (CK)	Es el conocimiento sobre la asignatura que debe dominar el docente. Se puede llamar el *QUÉ enseñar.*
Conocimiento pedagógico (PK)	Es el conocimiento sobre métodos y estrategias que debe dominar el docente. Se puede llamar el *CÓMO enseño.*
Conocimiento Tecnológico (TK)	Es el conocimiento sobre las herramientas y recursos tecnológicos que se debe emplear en el aula, con el fin de que sea productiva para la clase, caso contrario descartarla.

Fuente: Jaramillo Mediavilla et al. (2020)

c. Conjunción de conocimientos primarios.

El modelo TPACK como se puede observar en la Figura 1 entrelaza de una manera muy particular cada uno de los conocimientos primarios, envolviéndolos en un modelo global el mismo que depende del contexto en el que sea aplicado, dicho modelo obtiene cuatro nuevos conocimientos.

Los nuevos resultantes de la conjunción de los tres primarios permiten al docente organizarse para poder llegar al estudiante de una manera más efectiva empleando la tecnología, la pedagogía y el contenido, mirar la Tabla 4 donde se detalla cada uno de los conocimientos resultantes.

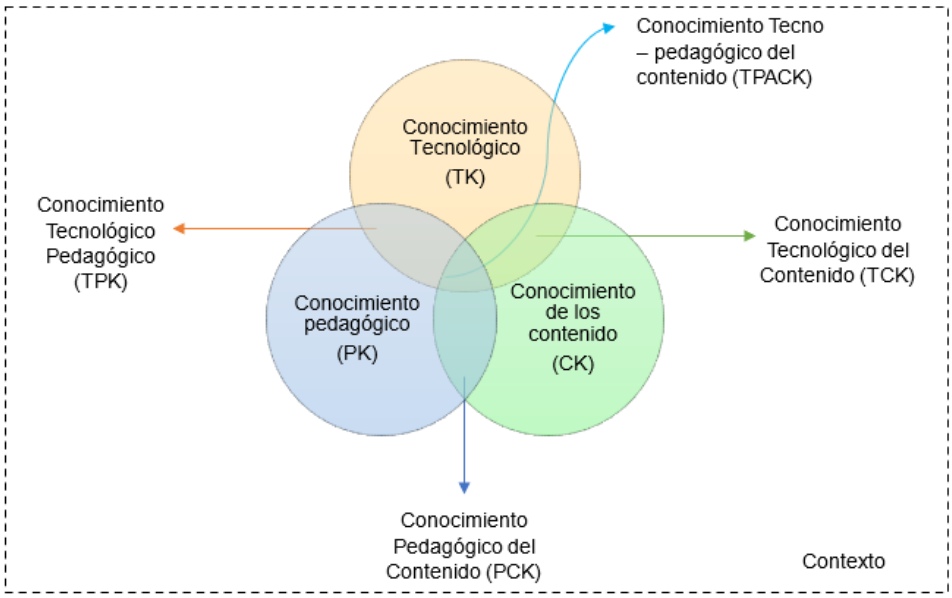


Figura 1. Modelo TPACK
Fuente: Jaramillo Mediavilla et al. (2020)

Tabla 4
Conocimientos resultantes del Modelo TPACK

Conocimientos resultantes	Concepto
Conocimiento Pedagógico del Contenido (PCK)	El docente domina el contenido de la asignatura y es capaz de llegar al estudiante mediante varios modelos, métodos, estrategias y recursos según el contexto. El docente debe dominar: *Contenido y Pedagogía.*
Conocimiento Tecnológico del Contenido (TCK)	El docente domina el contenido de la asignatura y busca las herramientas o recursos tecnológicos adecuados para un aprendizaje significativo. El docente debe dominar: *Contenido y Tecnología*
Conocimiento Tecnológico Pedagógico (TPK)	Se refiere a que el modo de enseñar y aprender cambia al momento de emplear una tecnología en el proceso, así mismo cambiará el modelo pedagógico que se emplee. El docente debe dominar: *Tecnología y Pedagogía*
Conocimiento Tecno – Pedagógico del Contenido (TPACK)	La tecnología, la pedagogía y el contenido se apoyan mutuamente para una enseñanza eficaz y constructivista. El docente debe dominar: *Tecnología, Pedagogía y Contenido*

Fuente: Jaramillo Mediavilla et al. (2020)

d. Taxonomía de Bloom para la era Digital

A partir del año 1956 Benjamín Bloom, formuló la llamada taxonomía de Bloom, la cual permite a los docentes evaluar el nivel cognitivo de los estudiantes, mediante niveles desde los de orden inferior hasta los de orden superior (Campuseducacion, 2020). Cada uno de los taxones o niveles consta de verbos con los cuales el docente puede ir aumentando el nivel de dificultad en los estudiantes, es decir que se encuentran en orden jerárquico de acuerdo con los procesos cognitivos, cada vez que supere un nivel el

estudiante estará en la capacidad de ser evaluado en base a ese nivel y continuar con los siguientes. Observar la Figura 2.

- **Recordar:** En este nivel los estudiantes se limitan a reconstruir el conocimiento en su memoria de corto y largo plazo.
- **Comprender:** En este nivel el estudiante ya ha superado el nivel de recordar y relacionar cada uno de los conocimientos.
- **Aplicar:** Superados los dos niveles anteriores, es momento de llevar a cabo un proceso para construir el conocimiento.
- **Analizar:** Descomponer un concepto en partes más simples para su comprensión y así llegar a un conocimiento concreto.
- **Evaluar:** Al superar los cuatro primeros niveles, los estudiantes comprobarán sus conocimientos en base a criterios.
- **Crear:** Es la capacidad de hacer algo nuevo en base a la superación de todos los niveles anteriores.

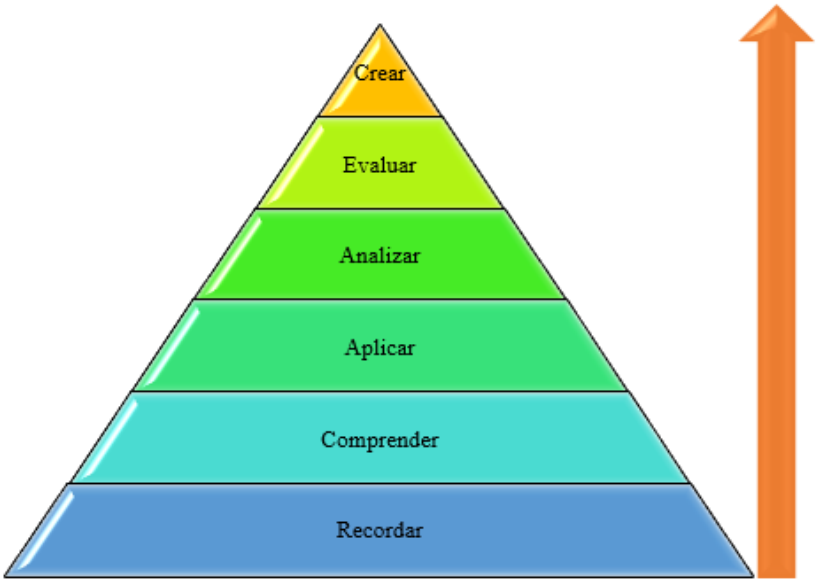


Figura 2. Niveles de la Taxonomía de Bloom
Fuente: Campuseducacion (2020)

Esta Taxonomía ha sido empleada por los docentes a lo largo de los años, sin embargo, en el año 2009 Andrew Churches, realizó una modificación incorporando las nuevas tecnologías, a lo que denominó la taxonomía de Bloom para la Era Digital (Campuseducacion, 2020). En ella se plasman no solo verbos sino también actividades digitales y recursos que se pueden emplear para esta época. Ver el Anexo 2 que resume esta taxonomía.

2.5. Técnicas de Aprendizaje

2.5.1. Definición

Es importante dentro del ámbito educativo, el manejo de técnicas de aprendizaje, debido a que éstas permiten que el estudiante tenga mayor facilidad de aprender un tema. Según Hernández & Moreno (2021), las técnicas de aprendizaje permiten retener la información mediante los órganos de los sentidos: vista y oído principalmente. En otras palabras, es la manera en la que el estudiante alcanza un aprendizaje con mayor facilidad.

Es importante resaltar que se puede aplicar más de una técnica, de acuerdo con la necesidad del estudiante, esto permitirá que se fortalezcan estímulos y su aprendizaje mejorará considerablemente. Existen técnicas cognitivas y metacognitivas, las primeras permiten la comprensión de ideas y conceptos, mientras que las segundas facilitan el dominio.

2.5.2. Tipos

Es importante tener en cuenta que para el aprendizaje no existe un solo camino, sino varios que el estudiante puede elegir. Para Hernández & Moreno (2021), las técnicas más comunes son:

- **Prelectura:** Permite una idea general del texto.
- **Lectura comprensiva y exploratoria:** La primera consiste en comprender el texto a profundidad, mientras que la segunda es rápida y superficial.
- **Subrayar:** Destacar las palabras o frases más importantes.
- **Fichas de estudio:** Es necesaria para destacar fechas y números.
- **Esquemas:** Jerarquiza ideas.
- **Resúmenes:** Extrae lo más importante.
- **Memorización:** Graba en la memoria conocimientos para recordarlos después.

2.5.3. Técnica de Memorización

Uno de los tipos de técnicas más populares es la memorización, sin embargo, hoy en día la memorización no es tan efectiva como lo era hace algunos años, ésta es una técnica que permite fijar, conservar y reproducir todo aquello que se ve y se oye. Gil Sepúlveda (2017), manifiesta que la memoria pasa por tres fases importantes que permiten que la información sea fijada:

a. Registrar
b. Retener
c. Asociar
d. Recuperar

Esta última fase, es la principal dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que la función principal del cerebro de un estudiante es recuperar el conocimiento y saber emplear de la mejor manera posible, así mismo es importante destacar que el registro de una información ordenada, mejora mucho el proceso.

Desde el punto de vista de Gil Sepúlveda (2017), existen tres procesos para que la memoria guarde información; si la información es de interés la memoria lo guarda automáticamente, otra es la repetición y finalmente la información organizada lógicamente y significativa. Esta última es importante para que la información pase de ser algo mecánico y se aloje en la memoria de corto plazo a algo significativo y se almacene en la memoria a largo plazo.

2.6. Ciencias Sociales

2.6.1. Didáctica de Ciencias Sociales

El término didáctica se refiere a el conjunto de técnicas que permite al docente enseñar y al estudiante a aprender el conocimiento. Cabe recordar que existe una didáctica general la cual como su nombre lo indica instruye al docente en técnicas que se aplican de manera uniforme para todas las áreas, sin embargo existe una didáctica para cada una las áreas, en este sentido las ciencias sociales, según Rossi de Defagot (2019), menciona que la didáctica de las Ciencias Sociales se encuentra dentro del aula mediante la interpretación de acontecimientos y al identificación de valores, es decir es un área de identificación y no enseñanza como como tal, debido a que si se centrara solo en la enseñanza, ésta sería repetitiva y perdería todo el sentido educativo.

Es importante tener en cuenta que, dentro de la didáctica específica de las Ciencias Sociales, también existe la didáctica de cada una de subáreas, en este caso nos enfocaremos en la Historia, debido a que es nuestro objeto de estudio. En este sentido (Lahera - Martínez, 2016), describe la didáctica de historia desde un punto de vista de un pensador social cubano de siglo XIX llamado José de la Luz y Caballero. Mencionado

autor propuso que la didáctica de su tiempo debía estar dirigida a una enseñanza efectiva y que el estudiante debía ser autónomo en su aprendizaje.

En el artículo de Lahera - Martínez (2016), se hace referencia a principios didácticos propuesto por Luz y Caballero los cuales se resumen en los siguientes puntos:

- La enseñanza de la Historia no debe ser solo un recordar acontecimientos, sino un conglomerado de varios sucesos, esto permitirá que no sea hechos aislados, sino uno solo.
- No es conveniente emplear solo la memoria, sino también la razón y la comprensión de cada hecho.
- Fomentar en los estudiantes el sentido patriótico.
- El método explicativo debe estar presente en cada clase, debido a que esto mejorará la comprensión de acontecimientos históricos.
- Se considera importante el uso de textos de historia, como recursos orientados y auxiliar de memoria.

2.6.2. Estrategias y Métodos de enseñanza de Ciencias Sociales

Primero debemos diferenciar los términos método y estrategia, se define al método como el conjunto de medios para obtener un resultado determinado, es decir el camino que debe seguir el docente para conseguir un aprendizaje en el estudiante. Dentro del área de Ciencias Sociales los autores Peralta Lara & Guamán Gómez (2020), recomiendan el uso de las activas donde el estudiante participe en su aprendizaje y el docente se un mediador.

Es importante destacar que según Ministerio de Educación (2016), sugiere estrategias didácticas entre ellas tenemos el debate y el material audiovisual.

Otros autores como Peralta Lara & Guamán Gómez (2020), proponen que las estrategias o metodologías activas propias para la asignatura de Estudios Sociales son: Trabajo cooperativo, aprendizaje basado en problemas (ABP), aula invertida, juego de roles, mapas conceptuales, proyectos y gamificación. Por otro lado, estas metodologías tienen inmersas estrategias como: preguntas y respuestas, salidas de campo, rompecabezas, dramatización y líneas de tiempo.

Estos autores hacen hincapié que para todas las estrategias se puede hacer uso de las TIC como complemento educativo.

2.6.3. Recursos en el Área de Ciencias Sociales

Una definición concreta de la palabra recurso didáctico proporcionan los autores Ramón-Ajila & Nazareno-Celi (2023), que definen al recurso didáctico como cualquier material que se emplea con la intención de facilitar el proceso enseñanza aprendizaje. Estos recursos pueden ser muy amplios, debido a que abarcan una amplia gama de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, entre otros.

Es importante destacar que los recursos educativos persiguen un fin, el cual es servir de guía para los aprendizajes, mediante la organización de información y el ejercitar habilidades. Para el área de Ciencias Sociales se destacan los siguientes recursos: Pizarras tradicionales o digitales, textos, videos, audios, gráficos, internet, organizadores gráficos, maquetas, aplicaciones digitales, software didáctico, entre otros.

En la actualidad se vuelve indispensable el uso de recursos tecnológicos dentro del aula de clase, por ello, es importante desatacar que se cuenta con una gama de recursos digitales, sin embargo, hay que tomar en cuenta que existen de pago y gratuitos.

En palabras de Maza (2023), las TIC dentro de la educación permiten que las aulas se vuelvan más interactivas, incluso se pueden crear aulas virtuales donde el docente y el estudiante estén más en contacto y se puedan cargar contenidos como presentaciones o infografías y combinar con gamificación, mediante la comunicación directa el docente puede impartir una educación más personalizada en la que se aclaren dudas o se refuercen temas, es primordial que el docente sepa qué tipo de tecnología beneficiará el aprendizaje y el tiempo en que va a emplearlo para tener un resultado deseado positivo.

Algunas páginas web que pueden servir como recurso tecnológico son: Seterra, Google Maps, Genially, Canva, Prezi, Educaplay, Quizziz, Kahoot y paquetes de Office o Google.

2.7. Bloques de estudio de Estudio Sociales según el Currículo del Ministerio de Educación

2.7.1. Bloque "Historia e Identidad"

Según el Currículo del 2016 uno de los tres bloques en los que está dividida la asignatura de Ciencias Sociales para el nivel de Educación General Básica, es Historia e

identidad. Para Ministerio de Educación (2016) en este bloque se tratan destrezas relacionadas con todos procesos históricos importantes, específicamente para noveno se hace un recorrido histórico desde el proceso de conquista, colonización, Ilustración, Independencias y Revoluciones desde el siglo XV hasta mediados del siglo XIX.

Marco legal

La presente investigación, tiene sustento legal en tres documentos importantes, los cuales son: La agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible desarrollado por la Asamblea General de las Naciones Unidas en el 2015, el mismo que consta de diecisiete objetivos que son una herramienta de planificación y seguimiento para todos los países; el segundo documento es la Constitución de la República del Ecuador del año 2008, la cual contiene cada una de las leyes que rige a los ciudadanos, finalmente el tercer documento es la Ley Orgánica de Educación Intercultural, reformada en el año 2023.

El Objetivo de Desarrollo Sostenible número cuatro se titula "Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos" (Naciones Unidas, 2015, p. 27). En este objetivo se hace referencia a la educación de calidad, el indicador 4.4.1. manifiesta que se proporcionará a los jóvenes y adultos competencias en TIC y eso les permitirá acceder a un empleo decente (ONU, 2018).

La constitución de la República del Ecuador en Art. 347, numeral 8 menciona "Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales" (Constitución del Ecuador, 2008, p. 168). Es síntesis, el estado tiene la responsabilidad de incorporar a la educación la tecnología que promueva un aprendizaje de calidad.

Es importante destacar que gracias a los dos anteriores documentos, la Ley Orgánica de Educación Intercultural también promueve la educación de calidad en el Capítulo I, Art. 2 Ministerio de Educación (2023) sobre los principios menciona que:

> El Sistema Nacional de Educación promoverá, entre los miembros de la comunidad educativa, el desarrollo de competencias digitales y de capacidades para gestionar el uso seguro del internet y demás tecnologías, respetando cabal y

> permanentemente los derechos y responsabilidades que garanticen la convivencia armónica. (p. 94)

Finalmente, cada uno de estos documentos permitirá el correcto desarrollo de esta investigación que abarca cada uno de los aspectos mencionados como la tecnología y la calidad educativa que se persigue a nivel internacional y nacional.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio

El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Marianita de Jesús", ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Caranqui, en la Calle Calicuchima 1-21 y Av. Atahualpa, observar la Figura 3. La institución cuenta con una modalidad de educación presencial matutina. Ofrece los niveles educativos Inicial I y II, Preparatoria (1ero), Elemental (2do, 3ero, 4to), Media (5to, 6to y 7mo), Superior (8vo, 9no, 10mo) y Bachillerato (1ero), cada año básico tiene un único paralelo. Cuenta con 224 estudiantes, 17 docentes y 3 administrativos.

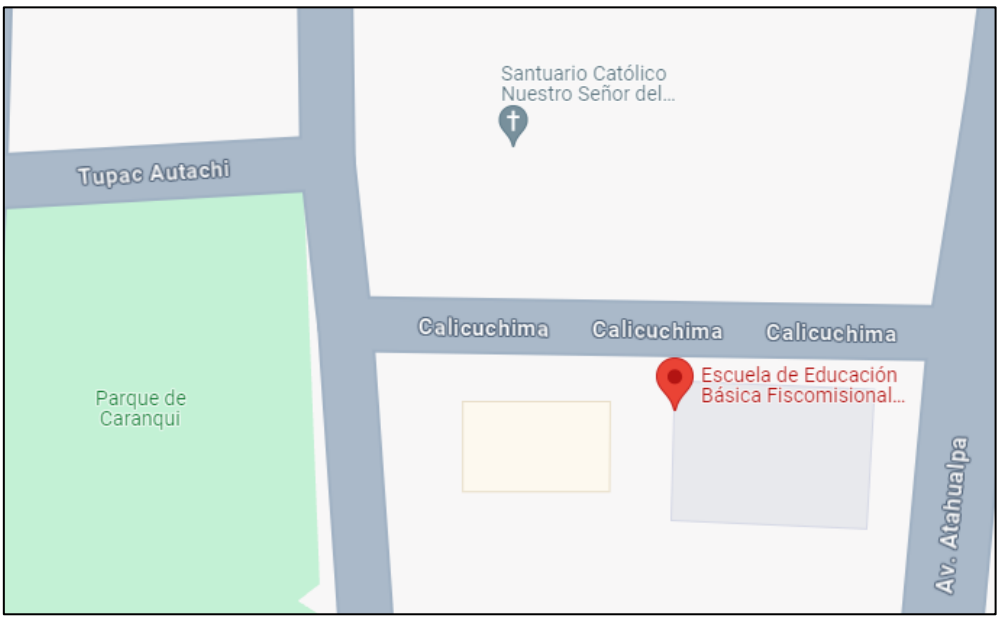


Figura 3. Ubicación de la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Marianita de Jesús"

Fuente: Google Maps, 2024

Dentro del grupo de estudio participaron 17 docentes de la misma Unidad Educativa de estudio y estudiantes de la Básica Superior con un total de 52 estudiantes.

3.2. Enfoque y Tipo de Investigación

La investigación tuvo un enfoque cualitativo de tipo no experimental, debido a que se estableció una relación directa entre el investigador y el objeto de estudio. En este sentido Trujillo et al. (2019), manifiestan que el enfoque cualitativo busca que el investigador abandone su punto de vista y comprenda lo que motiva al objeto de estudio, así mismo, mencionan que es global y flexible lo que permite tener una construcción total

del fenómeno. Es importante recalcar que la investigación bajo este enfoque debe ser humanista, el investigador debe estar en lugar del objeto de estudio y se centra en un grupo social específico. Este enfoque permitió obtener las percepciones de los estudiantes en cuanto a la manera de aprender de forma tradicional, misma que no permite una memorización efectiva sino mecanizada y se focalizó el estudio en estudiantes de la EGB Superior.

3.2.1. Investigación Documental

La investigación de tipo documental permite recolectar información de investigaciones anteriores al estudio, lo que permite familiarizarse con el tema (Mousalli-Kayat, 2015). Mediante este método se buscó en revistas, libros, tesis, videos y demás fuentes, la información que permitió realizar el diseño del OVA en Genially, así como también recopilar información sobre el modelo TPACK y la enseñanza de Estudios Sociales.

3.2.2. Investigación De Campo

Este tipo de investigación se basa en la información obtenida directamente de la realidad, permitiendo al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos utilizando las técnicas e instrumentos adecuados. En este sentido Mousalli-Kayat (2015), sostiene que la investigación de campo permite obtener los datos necesarios directamente de la fuente o campo de estudio. Esta investigación se empleó en la aplicación de las encuestas a los docentes que se realizó de forma presencial mediante la herramienta Microsoft Forms y la aplicación de la lista de cotejo que se realizó de forma manual a los estudiantes.

3.2.3. Investigación Descriptiva

La investigación también fue descriptiva y permite describir las características de un fenómeno o problema de estudio (Posso, 2013). Este método permitió describir el escenario objeto de estudio, identificando las necesidades de los estudiantes y con ello diseñar el OVA acorde a la realidad del grupo de estudio.

3.3. Técnicas e Instrumentos de investigación

Las técnicas de investigación fueron la encuesta y la lista de cotejo, la primera técnica permitió recolectar información sobre el conocimiento que los docentes tenían del

modelo TPACK; y el segundo instrumento, fue la lista de cotejo que se aplicó a los estudiantes posterior al uso del OVA y esto permitió reunir información acerca del conocimiento que los estudiantes tuvieron antes y después de la aplicación del modelo TPACK en el OVA.

3.4. Población y muestra

La investigación no requirió de un muestreo, debido a que los participantes fueron 20 docentes de la Unidad Educativa y 52 estudiantes, por lo que se aplicaron los instrumentos al universo de la población.

3.5. Procedimiento de investigación

- **Fase 1: Diagnosticar las dificultades de aprendizaje en el bloque "Historia e Identidad" de los estudiantes de Básica Superior.**

La realización de esta primera fase se basó en las calificaciones obtenidas de los años anteriores sobre el Bloque de Historia e Identidad, así mismo se reforzó con la aplicación de un cuestionario con las preguntas más esenciales de los temas abordados en el bloque y con ello determinar los temas de cada uno de los OVAs para los distintos años básicos.

Así mismo en esta fase se aplicó la encuesta a 20 docentes de la institución mediante Microsoft Forms para identificar los conocimientos que tienen sobre el modelo TPACK, mencionado instrumento constó de 11 preguntas abarcando dos componentes: conocimiento del modelo TPACK y estrategias y métodos de enseñanza de Ciencias Sociales, cada una de las preguntas se planteó en escalas de Likert. Ver Anexo 3 donde se evidencia su aplicación

Preguntas relacionadas con el conocimiento del Modelo TPACK

- ¿Con qué frecuencia ha empleado el modelo TPACK?
- Si ha utilizado el modelo TPACK ¿Con qué frecuencia ha empleado los tres procesos de integración de TPACK?
- Señale el grado de conocimiento de las herramientas digitales de organización de ideas y pizarrones. (Ej. Jamboard, Padlet, Trello)
- Señale el grado de conocimiento de las herramientas digitales de presentación y creación de contenido (Ej. Genially, Canva, Prezi)

- Señale el grado de conocimiento de las herramientas digitales de evaluación (Ej. Kahoot, Quizziz, Educaplay, Wordwall)

Preguntas relacionadas con las estrategias y métodos de enseñanza de Ciencias Sociales

- Señale la frecuencia con la que emplea las siguientes herramientas digitales en sus clases de Estudios Sociales.
- Considera que el empleo de herramientas digitales en sus clases de Estudios Sociales resulta llamativo para los estudiantes y facilitan su aprendizaje.
- Si ha utilizado la herramienta Genially. ¿Con qué frecuencia ha empleado las siguientes actividades dentro sus clases?
- ¿Con qué frecuencia ha utilizado las siguientes estrategias para la enseñanza de las Ciencias Sociales?
- ¿Señale el grado en el que considera que las siguientes estrategias permitirán mejorar el aprendizaje de sus estudiantes en Estudios Sociales con respecto al Bloque Historia e Identidad?

Para el análisis de los datos de la encuesta se empleó el Software estadístico SPSS, el formato de la encuesta se adjunta en la sección de anexos. Observar el Anexo 4.

- **Fase 2: Construir un OVA sobre el bloque "Historia e Identidad" que mejore el desarrollo de habilidades de aprendizaje en estudiantes de Noveno EGB.**

En esta fase se diseñó el OVA mediante la Herramienta Genially, tomando en cuenta los resultados de la fase anterior, así mismo se emplearon softwares adicionales para la elaboración de las actividades del OVA como: Youtube, Educaplay, GoConqr, Padlet y Learningapps.

Para esta fase se siguió el modelo ADDIE, en sus tres primeras fases.

- **Análisis**. En esta fase se tomaron en cuenta los resultados obtenidos en la encuesta y también del test aplicado a los estudiantes, por ello se realizaron tres OVA uno para cada año básico superior, con temas acordes a las dificultades encontradas, los temas seleccionados fueron:
  - **Octavo**: Civilización Griega
  - **Noveno**: La Revolución Francesa
  - **Décimo**: Segunda Guerra Mundial

- **Diseño**. En esta fase se realizó el diseño que tendría el OVA en Genially, se tomó en cuenta la edad cronológica de los estudiantes para el diseño final y la organización de la información, se emplearon imágenes de la página Freepik.es, Pixabay, entre otras.
- **Desarrollo**. En esta fase se organizó la información y se armó el OVA con todos los requerimientos que los estudiantes necesitan para su aprendizaje, se tomó muy en cuenta la secuencia didáctica.

- **Fase 3: Aplicar el modelo TPACK para la integración del recurso educativo creado para el mejoramiento de las habilidades educativas como la memorización efectiva en los estudiantes de Básica Superior.**
  - **Implementación**. Esta fase consistió en el diseño de planes de clase con los temas seleccionados para cada año básico, se tomó en cuenta la taxonomía de Bloom para la era digital y se realizaron dos clases empleando el OVA. Observar el Anexo 5.
- **Fase 4: Evaluar la aplicación del modelo TPACK mediante una lista de cotejo a los estudiantes Básica Superior.**
  - **Evaluación**. Posterior a la implementación se aplicó una lista de cotejo a los estudiantes para corroborar los conocimientos que tenían antes y los que se obtuvieron posterior al OVA, para esta fase la población total fue de 51 estudiantes de los tres cursos que comprenden el subnivel educativo; en octavo fueron 17 estudiantes, en noveno 16 y en décimo 18. Observar el Anexo 6.

Al finalizar las cuatro fases de la investigación, se completará el modelo ADDIE.

Construcción del cuestionario de la encuesta

Para la construcción del instrumento encuesta que recolectó la información se elaboró como punto de partida una matriz de identificación de variables, que se muestra en la Tabla 5, en el Anexo 7 se muestra el instrumento de validación realizado por expertos y se realizó el cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach para validar la confiabilidad del cuestionario.

Construcción de la lista de cotejo

La lista de cotejo fue elaborada a partir de tres criterios principales: participación en clase, interés en el tema y conocimiento adquirido, en total se aplicaron 10 ítems en

una escala de sí y no con una puntuación de uno (1) en cada ítem, dando un total de 10 puntos. Observar el Anexo 8.

Tabla 5
Matriz de identificación de variable

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Independiente: **Aplicación del Modelo TPACK**	Conocimiento del modelo TPACK	Nivel de conocimiento del modelo TPACK	1 y 2
		Nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas	7
		Grado de utilización de herramientas digitales	3, 4 y 5
Variable Dependiente: **Enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad"**	Estrategias y métodos de Enseñanza de Ciencias Sociales	Nivel de Conocimientos de estrategias y métodos de enseñanza de Ciencias Sociales	6, 8, 9, 10 y 11

3.6. Consideraciones bioéticas

La investigación estuvo enmarcada dentro de la ética y honestidad, para poder realizar el estudio dentro de la Unidad Educativa, en el Anexo 9 se observa la solicitud realizada a la Hermana Rectora pidiendo la autorización para el estudio, posteriormente se emitió un oficio respuesta como se puede observar en el Anexo 10 y se indicó a los estudiantes sobre la investigación con el fin de aplicar el test diagnóstico y posterior la lista de cotejo. Se respetó el anonimato de los participantes tanto de docentes como de estudiantes.

CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo de encuentran los resultados de un breve diagnóstico de los estudiantes, seguidamente se evidencian los resultados de la encuesta aplicada a los docentes y finalmente los resultados y discusión de la lista de cotejo después de la aplicación del TPACK

4.1. Resultados del Diagnóstico de los Estudiantes

Con el fin de obtener información diagnóstica de los aprendizajes de los estudiantes de la básica superior en cuanto al bloque de Historia e Identidad, se analizaron las notas obtenidas en el periodo 2020 – 2021 y del periodo 2021-2022. Teniendo en cuenta que existieron estudiantes que no alcanzaron el promedio y se quedaron al supletorio, lo cual bajó el promedio de este bloque afectando considerablemente la nota final.

- Periodo 2021 – 2021: En forma general de los cursos que conforman la básica superior se obtuvo que un 50% de estudiantes no alcanzan la nota mínima de 7.
- Periodo 2022 – 2023: En forma general de los cursos que conforman la básica superior se obtuvo que un 30% de estudiantes no alcanzan la nota mínima de 7.

4.2. Resultados de la Encuesta Aplicada a los Docentes

A continuación, se presentan los resultados relacionados a la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Marianita de Jesús”.

4.2.1. Datos Generales

Un 75% de los encuestados pertenecen al género femenino; el 35% de docentes tienen entre 1 a 5 años de experiencia y el 85% de docentes tiene formación académica de tercer nivel.

4.2.2. Análisis de las preguntas

Para el análisis de las preguntas se comprobó primero la fiabilidad de las respuestas obtenidas usando el software SPSS y obteniendo un 0,971 como resultado de

esta variable como se observa en la Tabla 7; resultado que permitió proseguir con el estudio.

Tabla 6
Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,971	48

Tras la aplicación de la encuesta se identificó que el 60% de los docentes desconocían el modelo TPACK y cada uno de sus conceptos; por otro lado, el 40% manifestaron tener un conocimiento medio en lo que se refiere a herramientas digitales para la organización de información, creación de presentaciones y evaluación de actividades. Con respecto a la pregunta del conocimiento sobre la asignatura de Estudios Sociales el 40% afirmaron encontrarse en un nivel medio alto.

En referencia a la pregunta de la frecuencia con la que emplean las herramientas digitales se destacan en la escala de casi siempre y siempre: Canva, Prezi, Microsoft Office, Kahoot, Quizziz, Google Forms y Educaplay.

El 85% afirmaron que el empleo de herramientas digitales facilitaría mucho el aprendizaje de Estudios Sociales, más del 60% mencionaron que siempre hace uso de Genially solo para presentaciones y videos.

Las estrategias más empleadas por los docentes en Estudios Sociales son: Preguntas esenciales, análisis de imágenes, organizadores gráficos y el trabajo cooperativo, de igual manera consideran que las líneas del tiempo, videos, juegos de roles y organizadores gráficos facilitarían un mejor aprendizaje del bloque de historia e identidad.

4.3. Resultados de la lista de cotejo aplicada a los estudiantes

Es este apartado se presentan los resultados obtenidos de la lista de cotejo (Anexo 5) aplicada a los estudiantes de la Educación General Básica Superior durante dos clases en las que se empleó el modelo TPACK con el recurso educativo propuesto.

A continuación, se analiza y discute cada criterio con sus ítems correspondientes de forma global y se hace hincapié en los puntos que presentan alguna diferencia de criterios.

4.3.1. Ítems Comunes

Una vez obtenidos los datos de las listas de cotejo aplicada, se precede a analizarlas por separado tomando en cuenta las primeras que se aplicaron y destacando rasgos comunes; y luego, se valoran las segundas y se realiza el mismo proceso.

En las primeras fichas se determina que los ítems: 1, 2, 3, 5, 6 y 7 se presentan en la escala Sí en forma reiterada en los tres grados objeto de estudio; así mismo, los ítems 8, 9 y 10 se presentan en común, pero en escala No.

Por otro lado, en las segundas fichas se obtiene que los ítems: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 se presentan en escala Sí en común en los tres grados, sin embargo, los ítems: 9 y 10, se observan en escala No.

4.3.2. Ítems No Comunes

A continuación, se presentan los ítems no comunes de la primera ficha de observación, realizando su respectivo análisis y discusión.

a. Participación

Ítem 4: Realiza preguntas pertinentes durante la clase.

Es importante recalcar que en octavo y noveno grado no se pudo observar esta característica en todos los estudiantes, debido a dos factores: falta de atención y concentración en los temas propuestos; sin embargo, en décimo sí realizaron preguntas acordes al tema y se pudo solventar la duda con el recurso propuesto. Benoit Ríos (2020) hace hincapié en la importancia de las preguntas o cuestionamientos con el fin de favorecer un pensamiento crítico en los estudiantes y de esta manera obtener mejores resultados en el aprendizaje.

b. Conocimiento

Ítem 8: Recuerda personajes y hechos relevantes claves del tema tratado

En este aspecto los estudiantes que tuvieron mayor dificultad para recordar personajes y hechos relevantes fueron de octavo y noveno año, nuevamente debido a pérdida de concentración; sin embargo, es bueno recalcar que este inconveniente solo se presentó más en personajes secundarios y hechos específicos, en el caso de los principales todos fueron recordados. Para Oddone & Lynch (2008) la memoria socio histórica hace

que las personas puedan tener muy presente los hechos pasados con el fin de construir su propia identidad. En este sentido, es importante que los estudiantes conozcan los hechos más importantes que se han presentado a lo largo de la historia y con ello formar su identidad y la de su pueblo.

Conclusión:

Es importante recalcar que la aplicación del recurso supuso un cambio significativo en cuanto al interés de los estudiantes por aprender de forma diferente y divertida, se evidenció un cambio de actitud positivo, sin embargo, no se evidenció un cambio en el aspecto de emitir un juicio de valor y explicar conceptos clave de la historia.

Durante la aplicación del recurso, todos los estudiantes se mantuvieron abiertos a trabajar de esta forma, lo que más les llamó atención fue la secuencia didáctica aplicada y el modelo TPACK, el aprendizaje a través del juego fue fundamental para atraer su atención, aunque en ciertos momentos si se distraían, debido a que por su edad cronológica se dispersan, sin embargo, se recurrió al juego a modo de distención y eso permitió volver a la atención inicial. Los estudiantes realizaron algunas sugerencias con el fin de mejorar, entre ellas tenemos: Emplear video de hasta 10 minutos, más líneas del tiempo e imágenes más claras y realistas, todas fueron tomadas en cuenta para el producto final.

En este capítulo también se respondieron a las preguntas iniciales de investigación, de tal modo que las dificultades de aprendizaje del bloque “Historia e identidad” corresponden a la falta del uso de recursos didácticos que llamen la atención de los estudiantes por lo cual memorización es estacionaria y se olvidan fácilmente. Con respecto a la pregunta dos, el modelo TPACK se aplicó mediante un OVA, el cual hizo énfasis en el mejoramiento de la habilidad de memorización, mediante algunos recursos y estrategias. Por último, para dar respuesta a la tercera pregunta, se pudo notar con la lista de cotejo que las habilidades de aprendizaje especialmente la memorización se puede mejorar aplicando estrategias que las favorezcan, por ejemplo: Líneas del tiempo, emparejar fechas y hechos históricos, crucigramas, entre muchos otros que constan en la propuesta.

CAPITULO V: PROPUESTA

5.1. Introducción

La propuesta tecnológica nace de la necesidad de contar con un recurso que permita la aplicación del modelo TPACK como una alternativa dentro de la asignatura de Estudios Sociales. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje diseñados están dirigidos para octavo, noveno y décimo EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Marianita de Jesús", la interactividad del estudiante y docente mediado por un recurso tecnológico permite construir aprendizajes significativos sobre todo en la habilidad de memorización a corto y largo plazo a través del aprendizaje basado en el juego.

El instrumento aplicado a los docentes permitió determinar que el empleo de recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es necesario para que el estudiante aprenda de forma más activa y significativa.

Se construyeron tres OVA uno para cada año básico con temas relacionados con el Bloque de Historia e Identidad, debido a que los estudiantes en años anteriores han presentado dificultades en el aprendizaje y la memoria sobre aspectos importantes de la historia lo que no ha permitido que mencionados conceptos estén muy claros en años posteriores. Por otro lado, se destacaron las destrezas que propone el Ministerio de Educación tanto en el 2016 como en el currículo priorizado 2020, sobre: Civilización Griega (octavo), Revolución Francesa (noveno) y Segunda Guerra Mundial (décimo); esto permitirá que el estudiante relacione los conceptos que se presentan tanto en el texto como el OVA.

Los OVA están elaborados en la herramienta Genially y para su construcción se empleó el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), este modelo permite que cada fase tenga su tiempo de elaboración y una secuencia correcta con el fin de que los estudiantes puedan comprender de mejor manera, se utilizaron herramientas tecnológicas adicionales para la creación de actividades y retos propuestos en cada uno, así como también videos de YouTube e imágenes, para el contenido se manejaron los textos escolares de cada año y bibliografía adicional de enciclopedias, dos páginas web (Enciclopedia del holocausto y Academia Play). Cada OVA cuenta con una licencia Creative Commons CC BY-NC 4.0.

5.2. Objetivos

5.2.1. General

Construir un OVA sobre el bloque “Historia e Identidad” como apoyo para el desarrollo de habilidades de aprendizaje como la memorización en estudiantes de Educación General Básica Superior

5.2.2. Específicos

- Analizar la metodología ADDIE acorde a cada año básico, para el diseño de Objeto Virtual de Aprendizaje.
- Diseñar el contenido, multimedia y actividades que se utilizarán en la interfaz del OVA con el fin de fortalecer la habilidad de memorización.
- Implementar el OVA mediante una clase con el modelo TPACK.

5.3. Diseño Instruccional

El diseño instruccional seleccionado para la propuesta es el modelo ADDIE, el cual se adapta muy bien a los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que permite la implementación de metodologías y recursos educativos y promueve ambientes óptimos para los estudiantes. En este sentido Salas Rueda & Salas Silis (2018), destacan la importancia de este modelo colocándolo como referencia para una educación basada en la tecnología. En este caso responde a las necesidades del estudio debido a que facilitará la aplicación del modelo TPACK y su conjunción con el recurso.

A continuación, se detallan las fases del Modelo:

- **Análisis:** Se identificó los usuarios a los que va dirigido, mediante el análisis de las calificaciones de años anteriores y una prueba diagnóstica rápida se determinó el tema de cada OVA, el objetivo y los requerimientos para su uso.
- **Diseño:** Se buscó realizar una interfaz amigable con el estudiante, mediante varias pruebas de diseño, tipografía, imágenes, videos, color y secuencia didáctica.
- **Desarrollo:** Elaboración de los contenidos con guía en los libros del Ministerio de Educación y lecturas adicionales, se establece la extensión de cada subtema, selección de videos cortos o máximo 10 minutos, imágenes en su mayoría de licencia libre y con alta calidad, organizadores

gráficos y se elaboran las actividades. Todo esto va direccionado al fortalecimiento de la habilidad de memorización y el aprendizaje basado en el juego.

- **Implementación:** Aplicación del modelo TPACK en dos clases empleando el recurso, los estudiantes emitieron sus opiniones y sugerencias sobre todo en el diseño, lo cual permitió mejorar el producto final.
- **Evaluación:** Cada subtema cuenta con su actividad evaluativa, así mismo se presenta un reto que con lleva actividades sumativas de los conceptos y se cuenta con premios para cada uno.

5.4. Desarrollo de la propuesta

La propuesta se centra en el diseño de un OVA aplicando el modelo TPACK, basado en el plan de clase, debido a que este modelo incluye la tecnología, el contenido y la pedagogía, cabe resaltar que el Objeto Virtual de Aprendizaje fue seleccionado como la mejor opción para poner en práctica el modelo ya que permite interconectar varios recursos, con lo cual se logra mantener la motivación en los estudiantes y diversificar las actividades mediante la inclusión de la tecnología para evitar la monotonía en el aprendizaje. En palabras de León Alvarado & Alcívar Gallegos (2023), los OVA pueden ser una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico, la motivación y el aprendizaje significativo. En este caso se entrelazan estos beneficios con el mejoramiento de las habilidades de aprendizaje, específicamente la memorización de hechos y personajes históricos.

Por otro lado, TPACK hace referencia a cada uno de los momentos de clase en los que se conjugan sus tres componentes principales, dando como resultado intersecciones de aprendizaje significativo, por lo que un recurso como el OVA se convierte en un medio adecuado para aplicar el modelo.

Para la construcción del OVA se hizo uso de la herramienta Genially, debido a que aporta una gran gama de plantillas, es de fácil acceso y uso, gratuita y multiplataforma, además, se pueden incluir algunos recursos como imágenes, videos, enlaces a páginas externas y algunas opciones más que permiten que la interacción con el estudiante sea amigable. Es importante mencionar que para los estudiantes se dificulta mucho el memorizar a largo plazo y casi siempre lo hacen a corto plazo con el objetivo de ser

evaluados de forma tradicional, con este recurso se pretende que su memoria sea a largo plazo mediante el empleo de diversas actividades que lo favorezcan dicho proceso.

En el caso de octavo EGB cuyo tema fue la Civilización Griega (Figura 4) se tomaron en cuenta actividades de tipo: Preguntas esenciales, crucigramas, completar frases, relacionar columnas, puzzle, ruleta de palabras, ordenar letras, clasificación de grupos y fichas de memoria debido a que por su edad cronológica su aprendizaje será mayor mediante juegos y sobre todo tratándose de un tema tan teórico y extenso, en las Figuras 5, 6, 7 y 8 se presentan ejemplos de actividades de tipo pregunta esencial que se la utilizó para indagar conocimiento previos, crucigrama creado en educaplay como parte de las actividades dentro de los subtemas, un puzzle creado en Learningapps y finalmente una ficha de memoria que fue realizada en GoConqr, dichas actividades permiten al estudiante fortalecer la habilidad de memorización. Cada una de estas actividades se colocaron al final de cada subtema o reto por medio de un menú, con el fin de tener un orden cronológico. Observar la Figura 9.

En este sentido Demyda Peyrás et al. (2018), manifiestan que todo tipo de pasatiempos educativos, tienen un alto beneficio cognitivo que los convierten en herramientas didácticas que desarrollan habilidades específicas, particularmente la comprensión y memoria. Este tipo de pasatiempos educativos fueron utilizados con el objetivo de aplicar una evaluación formativa y sumativa mediante juegos.

Figura 4. Pantalla principal de la Civilización Griega

Figura 5. Ejemplos de Actividad pregunta esencial OVA Octavo

Figura 6. Ejemplo de Actividad crucigrama OVA Octavo

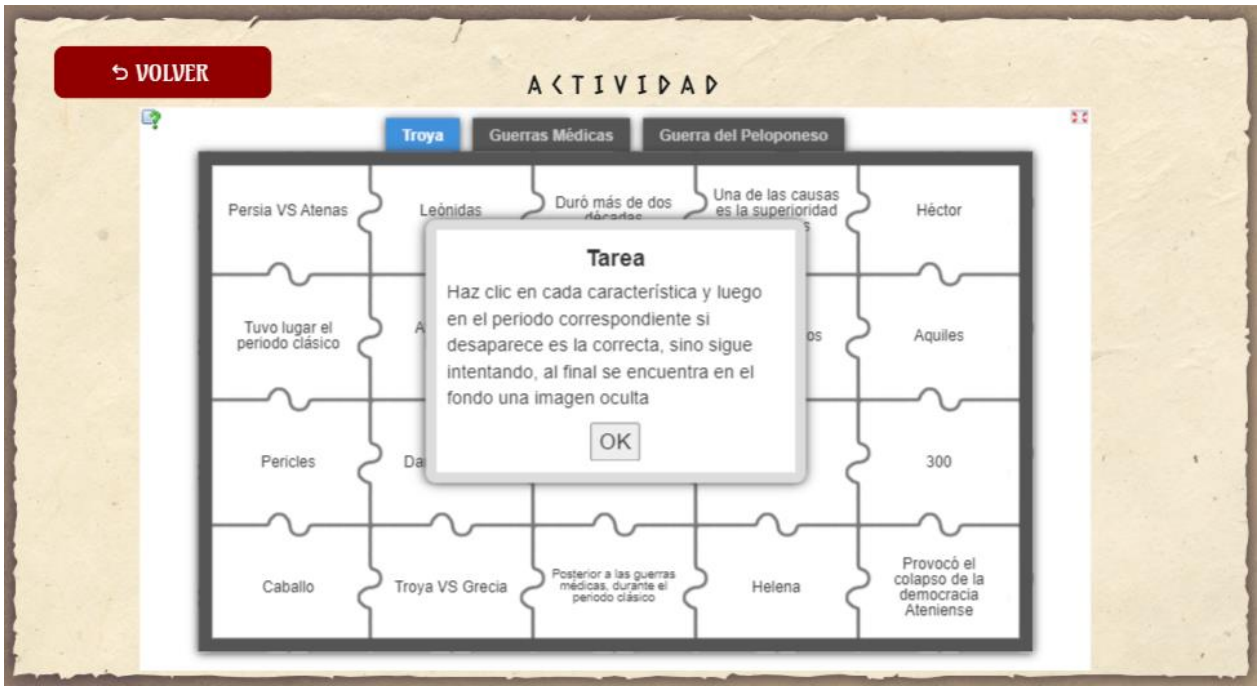


Figura 7. Ejemplo de Actividad Puzzle OVA Octavo

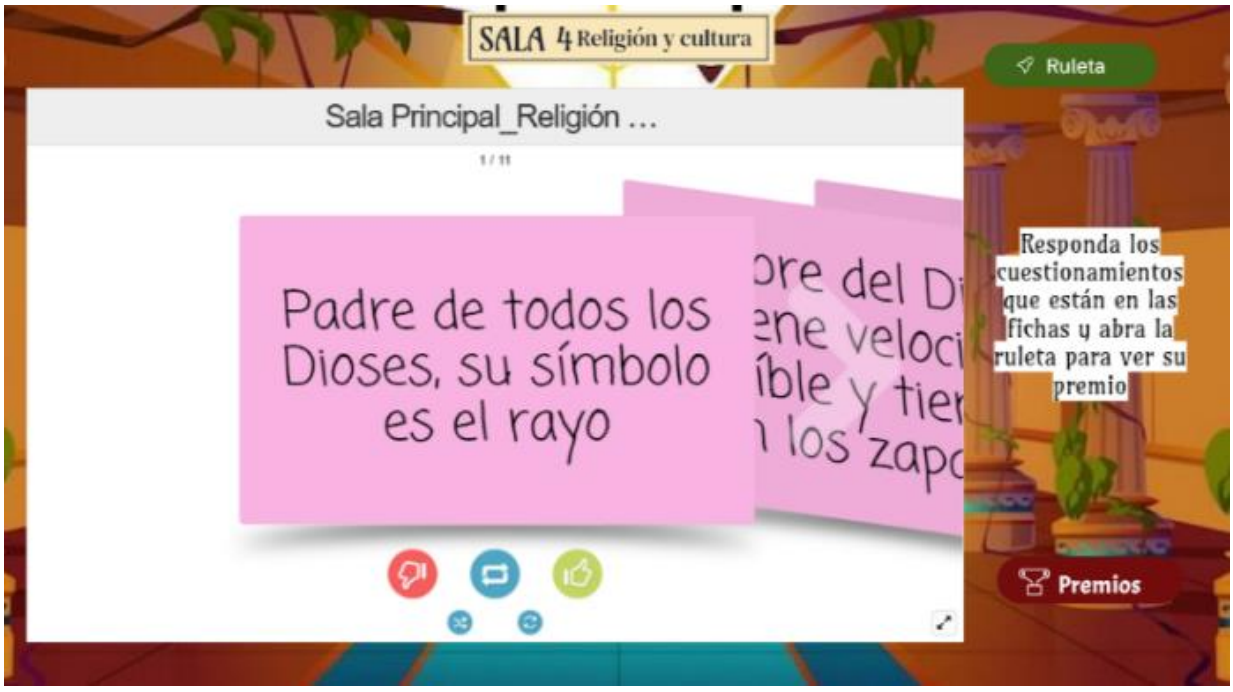


Figura 8. Ejemplo de Actividad Tarjetas de memoria OVA Octavo

Figura 9. Menú OVA Octavo

En noveno EGB, se emplearon otro tipo de pasatiempos educativos con el mismo objetivo de los del año anterior, sin embargo, fueron enfocados más a la memoria de hechos y personajes históricos de la Revolución Francesa (Figura 10), este tema resulta muy difícil para los estudiantes debido a que requieren una memorización efectiva de datos y personajes precisos que no pueden ser alterados, por tal motivo se emplearon: Adivinanzas, clasificación de grupos, líneas del tiempo, emparejar hechos con fechas, preguntas esenciales, el ahorcado y ordenar eventos. En las Figuras 11, 12 y 13 se presentan ejemplos de las actividades de adivinanzas las mismas que se emplearon para conocimientos previos, así mismo un ejemplo de emparejar, que facilita la memorización de fechas y eventos, finalmente un ejemplo atrapar fechas y eventos mediante el Froggy jumps actividad realizada en Educaplay.

Cada una de estas actividades se encuentran al final de cada subtema o reto y se organizaron mediante un menú, con el fin de tener un orden en la secuencia didáctica. Ver Figura 14

Como afirman Demyda Peyrás et al. (2018), los pasatiempos educativos son considerados como tecnología educativa, debido a que gracias al proceso que se lleva a cabo permite lograr un objetivo educativo. Es imperativo el uso de estas tecnologías en la actualidad, debido que la mayoría de los estudiantes perciben de mejor manera un tema si se relaciona con un juego y más si es en línea.

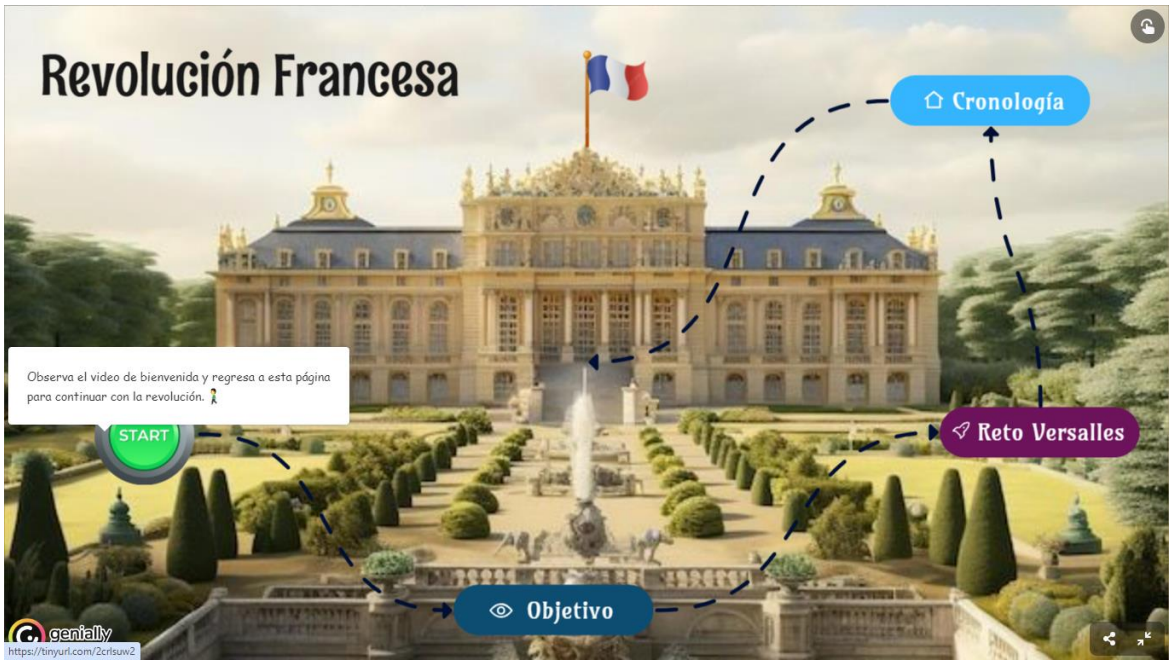


Figura 10. Pantalla Principal Revolución Francesa

Figura 11. Ejemplo de Actividad de adivinanza OVA Noveno

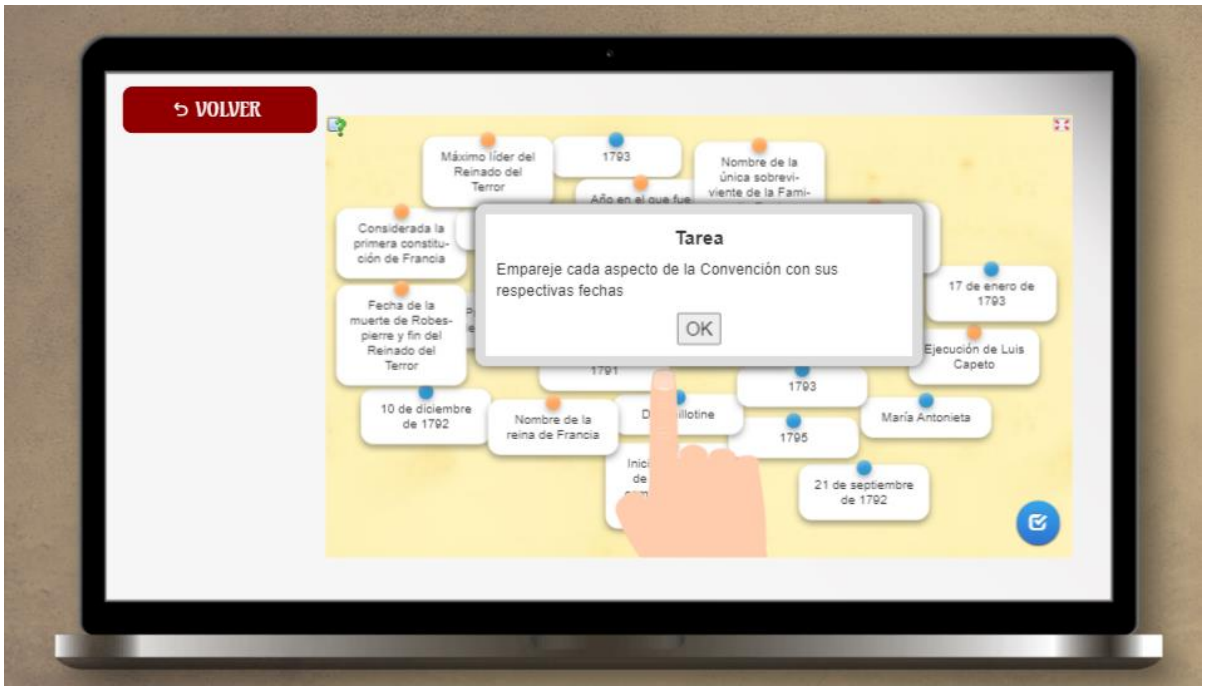


Figura 12. Ejemplo de Actividad de emparejar OVA Noveno

Figura 13. Ejemplo de Actividad Froggy Jumps OVA Noveno

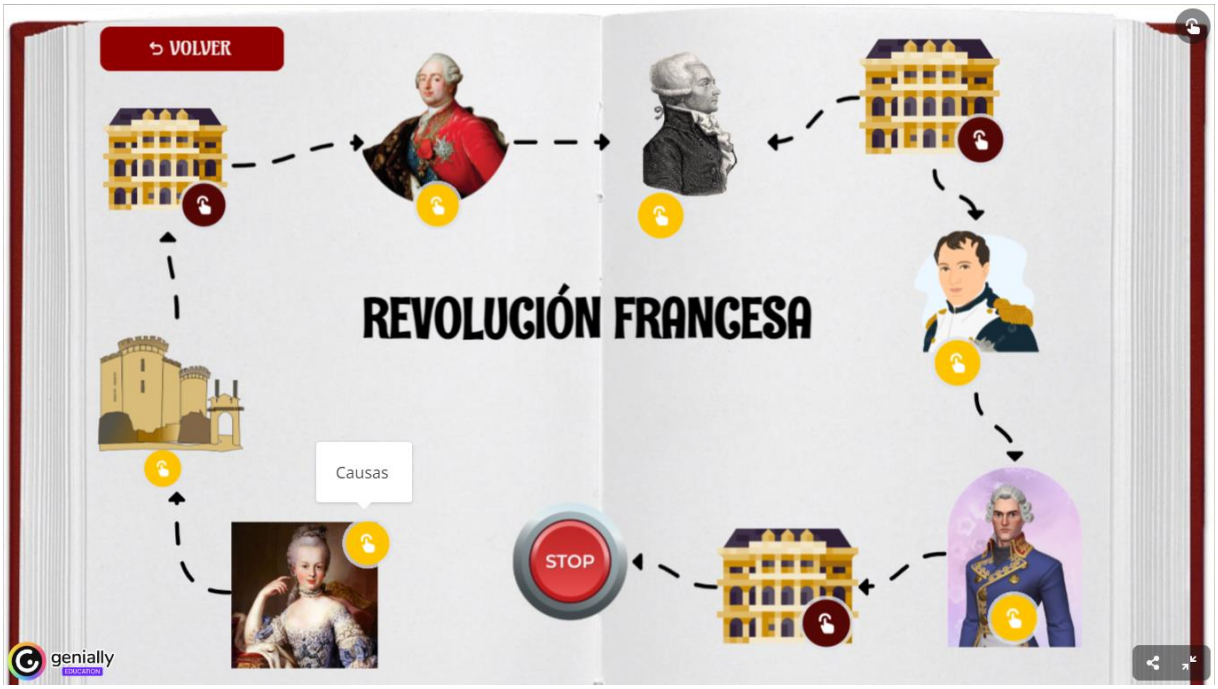


Figura 14. Menú OVA Noveno

Para décimo EGB se eligió el tema de la Segunda Guerra Mundial (Figura 15), de acuerdo con algunas percepciones de los estudiantes este tema es muy complejo de comprenderlo de forma tradicional, sin embargo, se buscaron las mejores estrategias con el fin de lograr la memorización y compresión del tema, los pasatiempos educativos utilizados fueron: Ordenar letras, sopa de letras, clasificación por grupos, fichas de memoria, emparejar, preguntas esenciales, crucigrama y si/no. En las Figuras 16, 17 y 18 se presentan ejemplos de actividades, ordenar letras se empleó para conocimientos previos, organizar en grupos se utilizó para mejorar la memorización de aspectos históricos y finalmente la ficha de memoria que permite al estudiante recordar e interiorizar el conocimiento.

Cada una de estas actividades se encontraban al final de cada subtema o reto que se organizaron mediante un menú, el objetivo principal fue organizar de mejor manera el tema y darle una secuencia didáctica e histórica (Figura 19).

Este tipo de pasatiempos estimulan la participación del estudiante dentro de la clase, permitiendo desarrollar habilidades y por consiguiente obtener un aprendizaje duradero (Demyda Peyrás et al., 2018).

En síntesis cada uno de los pasatiempos educativos se encuentran presentes en función de que se fortalezcan las habilidades de aprendizaje concretamente la memorización, mediante el juego el estudiante se encuentra en actividad y no en pasividad

como lo estaba de manera tradicional, el recurso del OVA aplicado en el modelo TPACK resulta muy beneficioso para que el estudiante pueda estimular sus sentidos, asimilar el contenido y transmitirlo a los demás, debido a que esta última es la mejor manera de aprender.

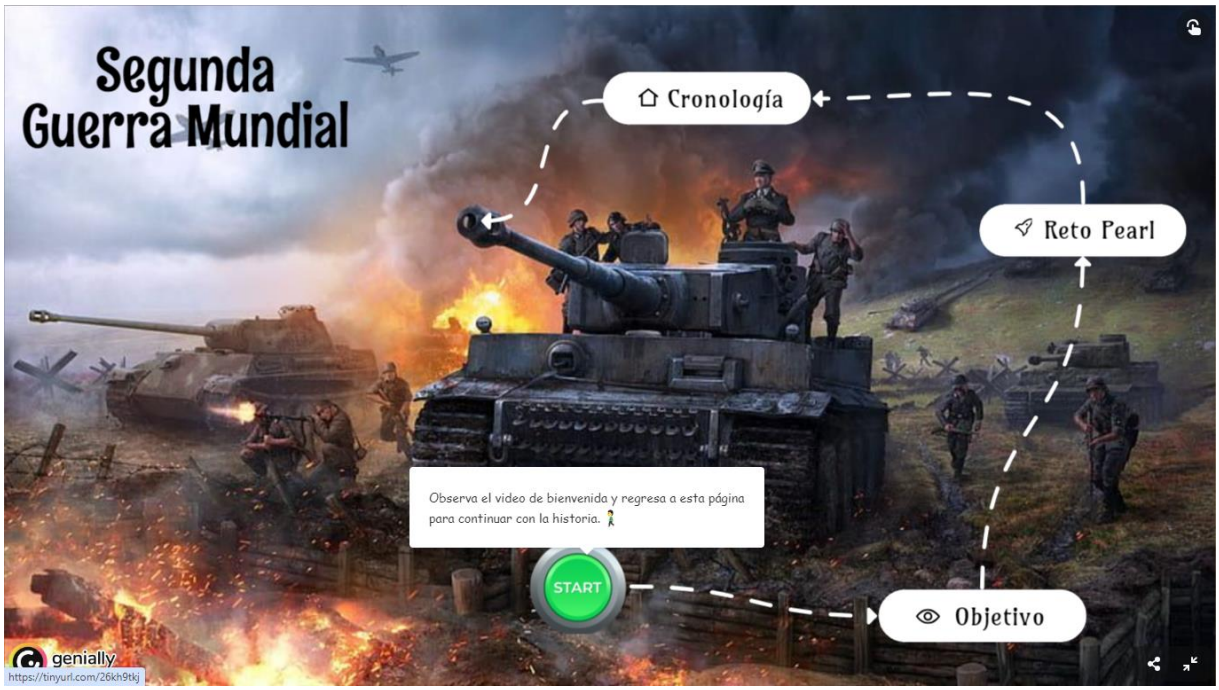


Figura 15. Pantalla Principal Segunda Guerra Mundial

Figura 16. Ejemplo de Actividad ordenar letras OVA Décimo

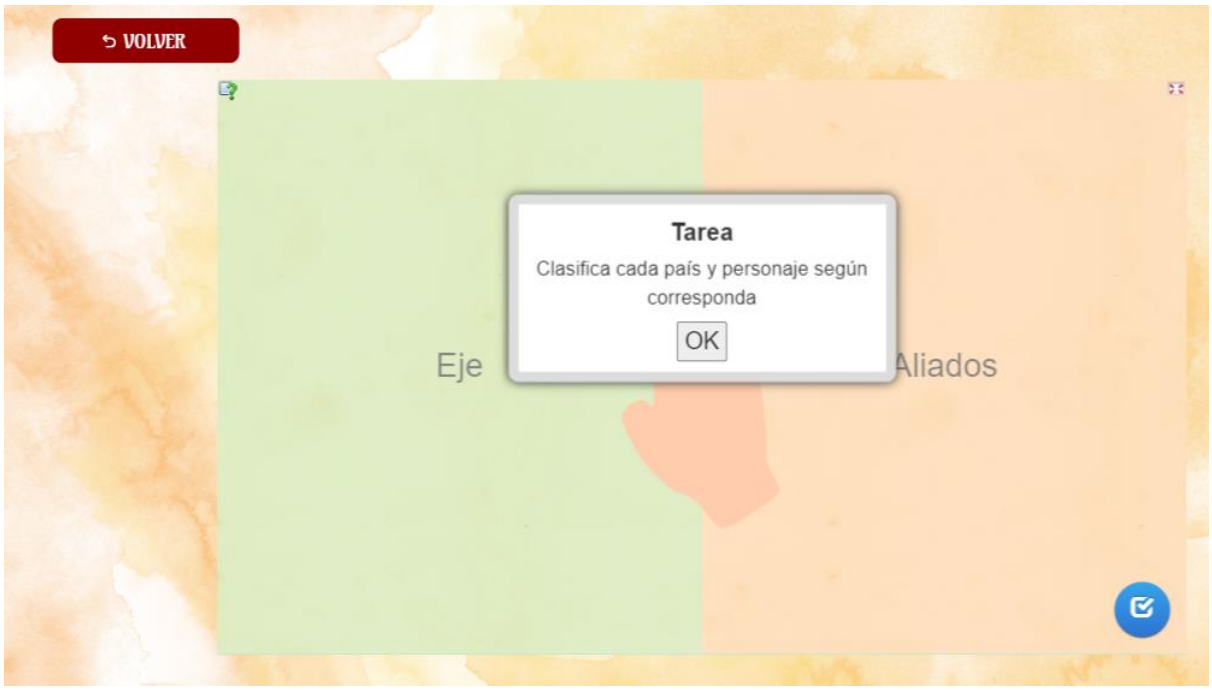


Figura 17. Ejemplo de Actividad clasificar por grupos OVA Décimo

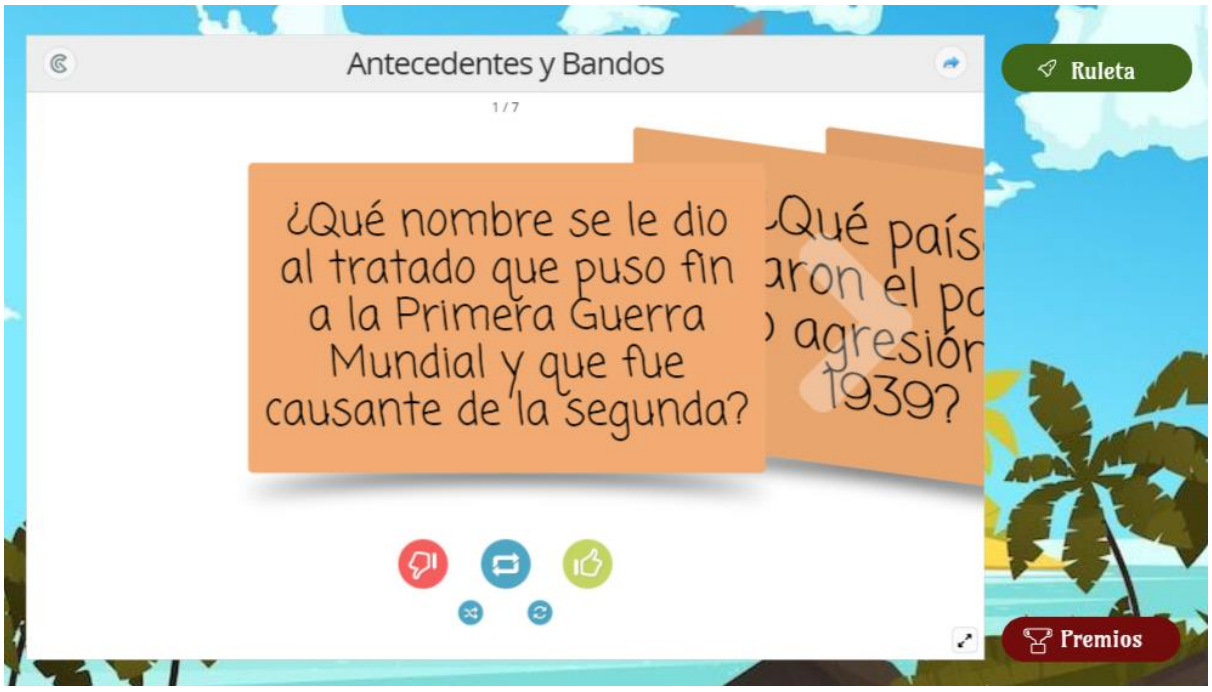


Figura 18. Ejemplo de Actividad ficha de memoria OVA Décimo

Figura 19. Menú OVA Décimo

Los OVA están estructurados con retos o escape room que los estudiantes irán superando mediante salas que se han ubicado estratégicamente durante la secuencia didáctica, su finalidad es que puedan aprender y repasar conocimientos de una forma lúdica, de esta manera se vuelve más entretenido y significativo para el estudiante. Observar la Figura 20 donde se muestra el Reto Museo diseñado para Octavo, en la Figura 21 el Reto Versalles correspondiente a Noveno y en la Figura 22 el Reto Pearl Harbor de Décimo.

En palabras de González Calatayud & Bernadic Sánchez (2020), los juegos generan una motivación intrínseca en el estudiante facilitando la asimilación de contenidos, por otro lado, sostienen que debe existir una recompensa. En este sentido se entrelaza ligeramente con la gamificación, aunque no contiene todos sus principios; en cada uno de los OVA se ubicó una sección de recompensas para cada sala del reto propuesto (Figura 23), se accede a ella mediante una ruleta que se realizó en la aplicación ruletaaleatorio.app (Figura 24) y permite a los estudiantes jugar para descubrir el premio que les corresponde y de esta manera mantener el suspenso.

Figura 20. Reto Museo OVA Octavo

Figura 21. Reto Versalles OVA Noveno

Figura 22. Reto Pearl Harbor OVA Décimo

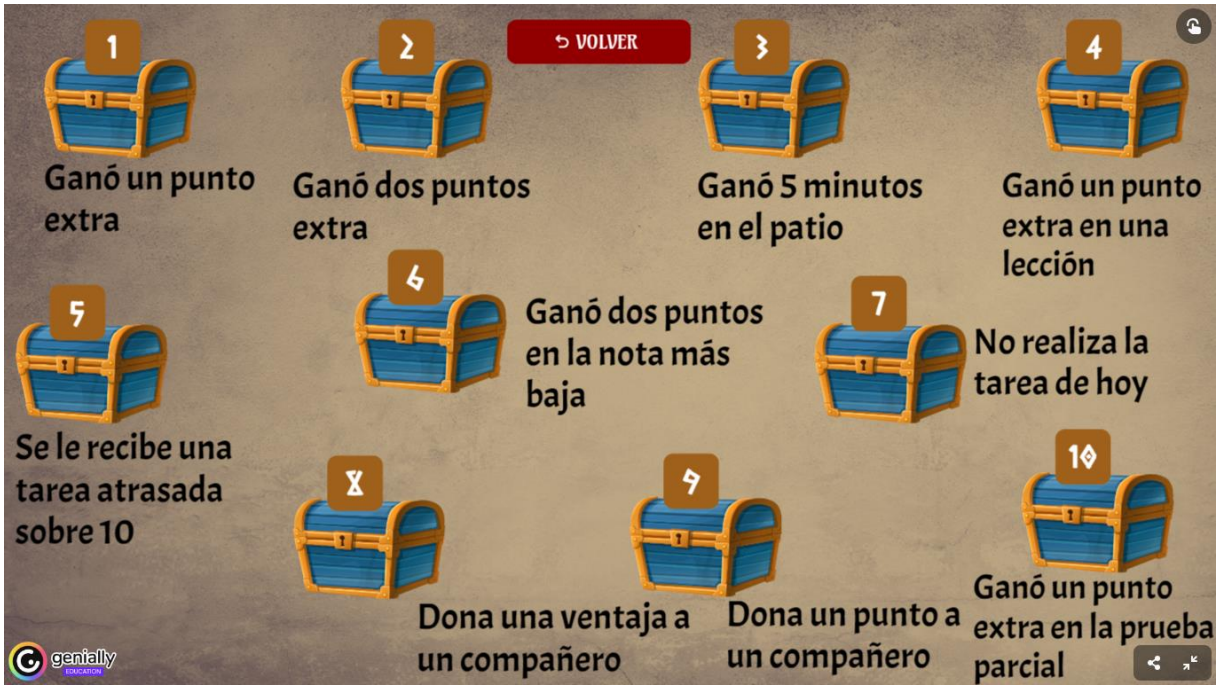


Figura 23. Recompensas para cada reto (Mismo formato en todos los cursos)

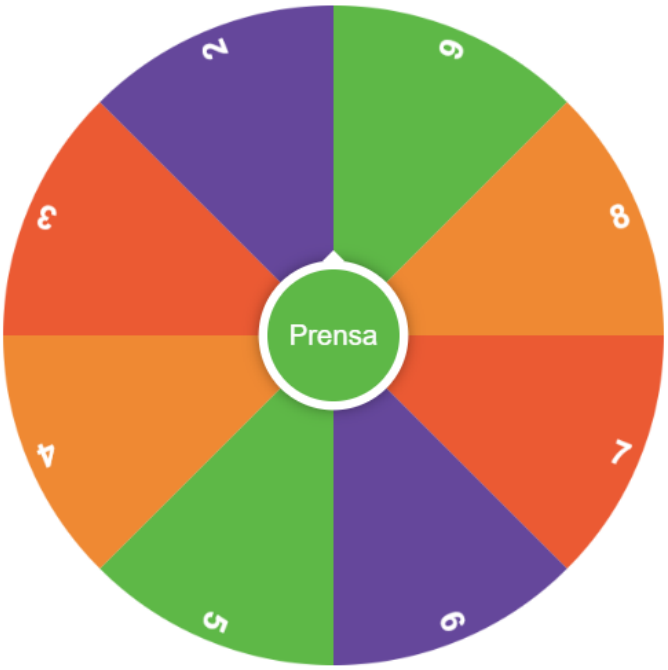


Figura 24. Ruleta (Mismo formato en todos los cursos)

En el caso de octavo EGB se hizo uso de la aplicación Padlet con el fin de que los estudiantes puedan emitir un juicio de valor y se comparta entre los compañeros. Los autores Giler-Loor et al. (2020), remarcan que Padlet es una excelente aplicación que facilita el aprendizaje colaborativo y estimula las estructuras mentales para fortalecer el aprendizaje, además se vuelve dinámico y se lo puede realizar tanto síncrona como asíncrona, beneficia los procesos comunicativos y el intercambio de conocimientos. Es importante generar espacios de opinión entre los estudiantes para que se vuelvan parte de su aprendizaje y el contenido se quede en su memoria y pueda ser recuperada cuando se requiera. Ver Figura 25

Figura 25. Padlet de Octavo

Para noveno EGB se propuso como reto general realizar un diario histórico con cada uno de los hechos, fechas y personajes que se analizan, dando importancia al estudiante y permitiéndole adentrase en la historia como protagonista como una experiencia inmersiva y que la cuente desde sus ojos como si hubiera pasado por cada etapa de la revolución.

Los autores Luna-Gijón et al. (2022) sostienen que el introducir un diario en el ámbito educativo resulta muy beneficioso para el aprendizaje, ya que actúa como una ayuda memorística que estimula la recreación de experiencias, su elaboración es personal y resulta una fuente de consulta muy valiosa.

En este caso los estudiantes mediante la lectura de este diario les será más fácil recordar y transmitir información ya adquirida. Ver Figura 26

Figura 26. Instrucción del Reto de Noveno

Finalmente, en décimo EGB en la sala final del reto, se plantea crear un resumen de todo los estudiado y presentarlo de forma creativa, de esta manera el estudiante de forma individual podrá buscar la mejor estrategia para asimilar el contenido y transmitirlo a sus compañeros con el fin de que ellos mediante la observación y la repetición puedan recordar y fortalecer su memoria a largo plazo.

Para el autor Salcedo Murillo (2023), el resumir es una estrategia que permite trabajar la comprensión lectora en los estudiantes y es un soporte para adquirir el aprendizaje de un tema complejo. Esta estrategia para los estudiantes del último año de escolaridad básica resulta muy beneficio, debido a que se vuelve una forma de recordar más fácil y su memoria se fortalece mediante la lectura. Ver Figura 27

Figura 27. Instrucción del Reto de Décimo

Para iniciar cada OVA se presenta un video de bienvenida realizado con distintas aplicaciones como D-ID que mediante la inteligencia artificial crea videos, este fue empleado en el caso específico de octavo y se colocó la voz de la docente, pero con un avatar de una diosa Griega Atenea lo que hace que para el estudiante sea llamativa una voz familiar, pero con otro rostro que ya los va introduciendo en el tema a tratar. Ver Figura 28.

Para noveno se utilizó la aplicación Voky donde caracterizó la bienvenida con el personaje de la Reina María Antonieta, un aporte que resulta interesante para el estudiante es que el video de noveno está en francés por sugerencia de los educandos. Ver Figura 29.

En décimo el personaje seleccionado fue el Tío Sam y se utilizó la aplicación Voky esto se hizo con el fin de que un personaje reconocido de cada tema les dé la bienvenida y los adentre en el tema. Observar Figura 30.

Para los autores Di Stéfano et al. (2018), los videos de inicio de una clase resultan atractivos y motivadores para los estudiantes, captan su atención permitiendo una mayor participación durante el proceso educativo. En los tres casos los videos son de un minuto lo que es perfecto para que los educandos tengan una visión general y despierte en ellos el interés por aprender.

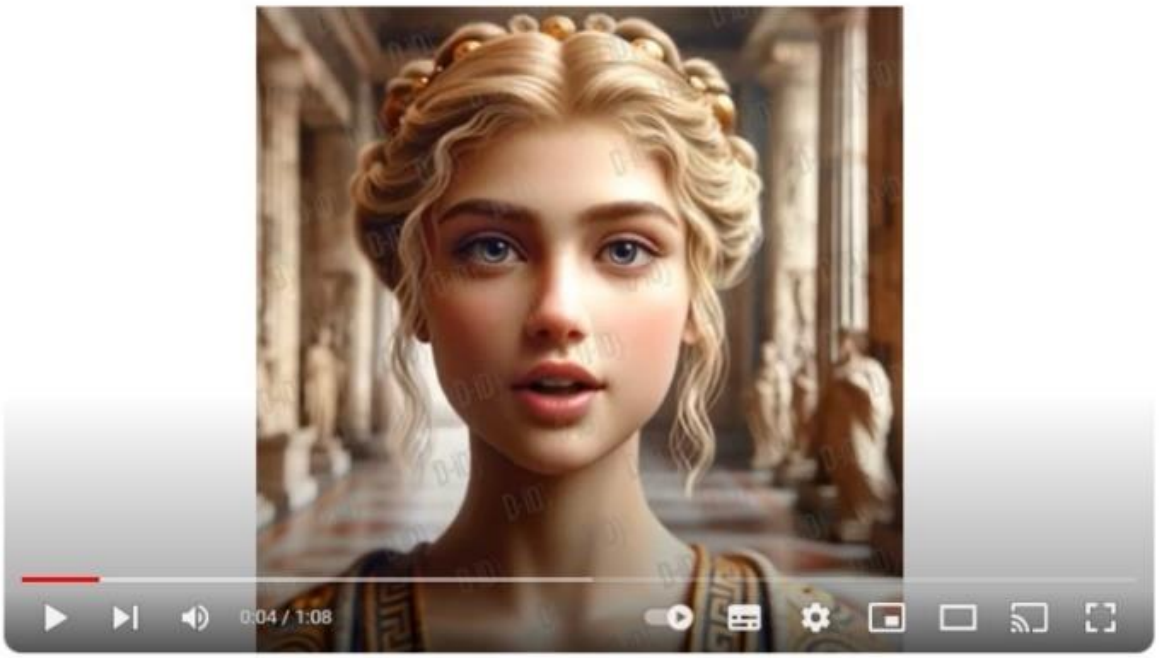


Figura 28. Videos de Bienvenida Octavo

Figura 29. Videos de Bienvenida Noveno

Figura 30. Videos de Bienvenida Décimo

Dentro de los subtemas de todos los años también se hace uso de videos de no más de diez minutos, con el fin de fortalecer una parte del tema. Los autores Di Stéfano et al. (2018), sostienen que el video que se emplea como apoyo de un contenido no sustituye la explicación del docente, por el contrario, se recomienda realizar pausas, retroceder o adelantar según las necesidades de los educandos, en estos lapsos de tiempo es donde el docente debe hacer uso de preguntas y recursos de apoyo.

Es importante recalcar que los videos fueron analizados previamente con el fin de no confundir al estudiante con datos históricos erróneos y se los tomó de la plataforma YouTube procurando que sean de canales confiables. Ver Figura 31

Figura 31. Ejemplo de video empleado

Los Organizadores Gráficos fueron una pieza clave para resumir la información de cada uno de los temas, se emplearon líneas del tiempo al inicio del OVA con el fin de brindar una idea general de los temas a tratarse, mapas conceptuales, de secuencia, entre otros, con el fin de permitir que el estudiante no se sature de información escrita y al contrario la visualice de mejor manera. Ver Figura 32, 33 y 34

Para Delgado Muñoz & Toala-Vera (2023), los organizadores gráficos permiten destacar información mediante el uso de figuras y etiquetas, de esta manera el estudiante desarrolla habilidades para seleccionar y jerarquizar información. Esta última parte fortalece también la memorización a largo plazo.

Figura 32. Línea del Tiempo Octavo

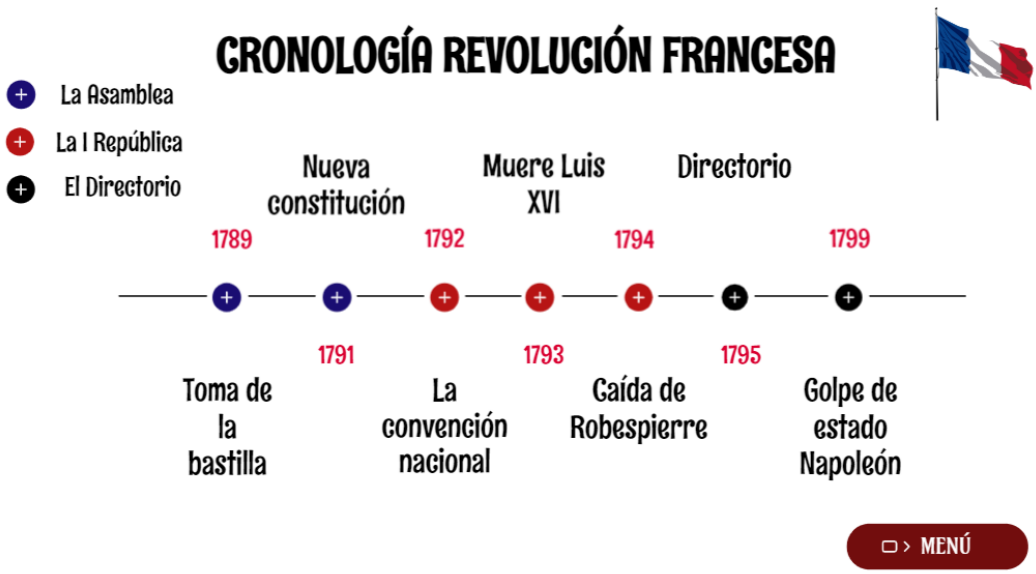


Figura 33. Línea del Tiempo Noveno

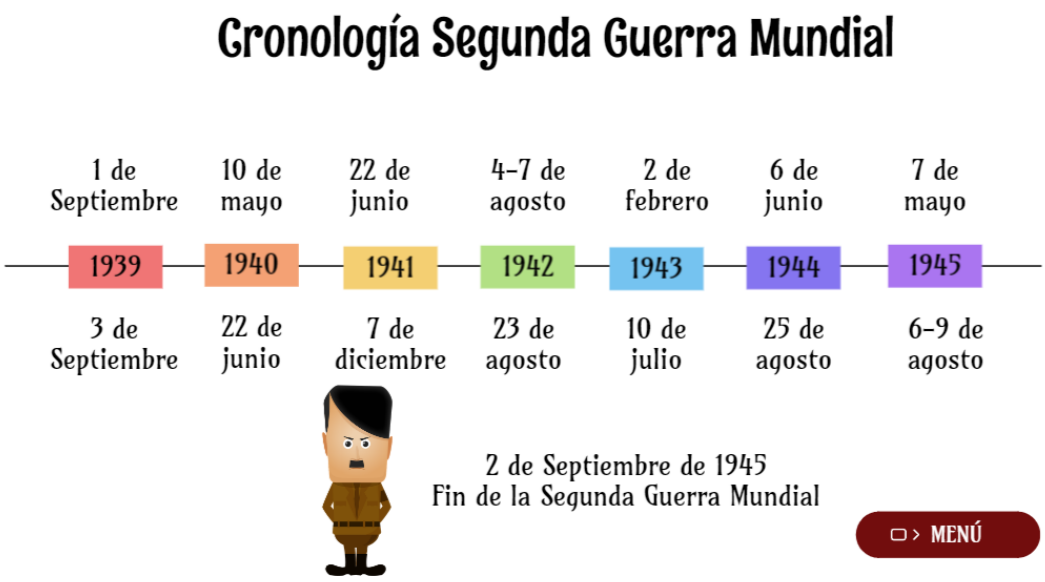


Figura 34. Línea del Tiempo Décimo

El recurso más utilizado en los tres temas fueron las imágenes, mediante éstas los estudiantes pueden recordar acontecimientos y personajes importantes en cada año básico, fueron empleadas con el fin de que estudiante mediante las iconografías propicie su propio aprendizaje significativo. La autora Guillen (2020), destaca que el uso de la imagen permite al educando mejorar la comprensión, retención y memorización de la información transmitida verbalmente. En este sentido su uso dentro de la propuesta resulta muy beneficioso por cuanto por medio de ellas los educandos fortalecen lo que escuchan por parte del docente, de esta manera se cumple que los ellos aprenden más viendo que escuchando y más aún si lo explican a los demás. Ver Figura 35 que presenta una imagen interactiva en el OVA de Octavo, en la Figura 36 se hace uso de las imágenes que contienen información y resulta novedoso para los estudiantes, por último, la Figura 37 presenta la información de cada personaje dentro de las imágenes.

Figura 35. Ejemplo de imagen interactiva Octavo

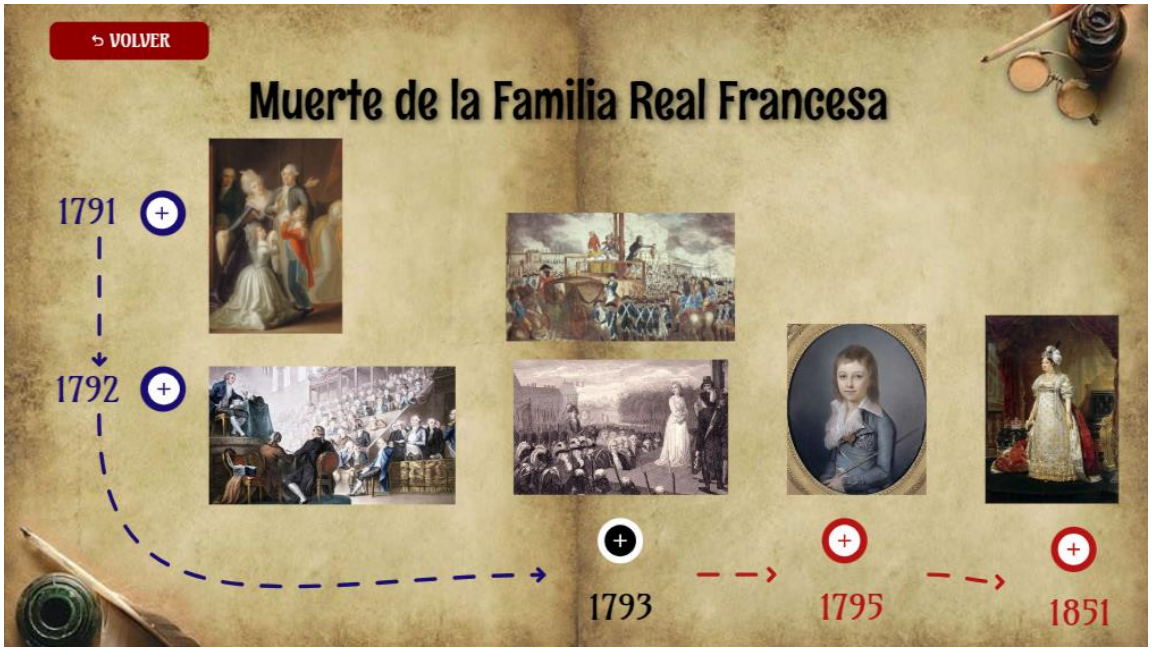


Figura 36. Ejemplo de imagen interactiva Noveno

Figura 37. Ejemplo de imagen interactiva Décimo

Cada uno de los recursos y estrategias empleados en los OVA, fueron buscados, diseñados y pensados en el fortalecimiento de la habilidad de memorización y puesto en práctica mediante el modelo TPACK que permite introducir este recurso dentro del aula de clase. A continuación, se especificará de cada uno el link para su ingreso, el mapa de navegación y el detalle de herramientas y actividades.

5.5. Objeto Virtual de Aprendizaje de Octavo

El Objeto Virtual de Aprendizaje llamado "Civilización Griega", fue elaborado en la plataforma Genially.com, ingrese en el siguiente enlace: https://tinyurl.com/y4hr6pzy.

Mapa de navegación del Objeto Virtual de Aprendizaje

Para la elaboración del Objeto Virtual de Aprendizaje, se realizó el esquema de la Figura 38, con el fin de tener en cuenta la secuencia didáctica a seguir, en la Tabla 7 se presentan a detalle cada una de las actividades y herramientas que se empleó. En el Anexo 10 se muestra el manual del usuario.

Tabla 7

Detalle de herramientas y actividades Octavo

Tema	Herramienta tecnológica utilizada	Actividad Realizada
Reto Museo Sala 1	----------	Preguntas de saberes previos
Origen y territorio	Educaplay	Crucigrama
Polis Griegas	Educaplay	Completar frases
Reto Museo Sala 2	Educaplay	Relacionar columnas (Origen, territorio y Polis)
Periodos	Padlet	Describir cada período y un personaje.
Guerras	Learningapps	Puzzle de preguntas
Reto Museo Sala 3	Educaplay	Ruleta de palabras (Periodos y Guerras)
Religión	Educaplay	Ordenar letras
Cultura	Learningapps	Clasificación en Grupos
Reto Museo Sala Principal	GoConqr	Ficha de memoria (Religión y Cultura)

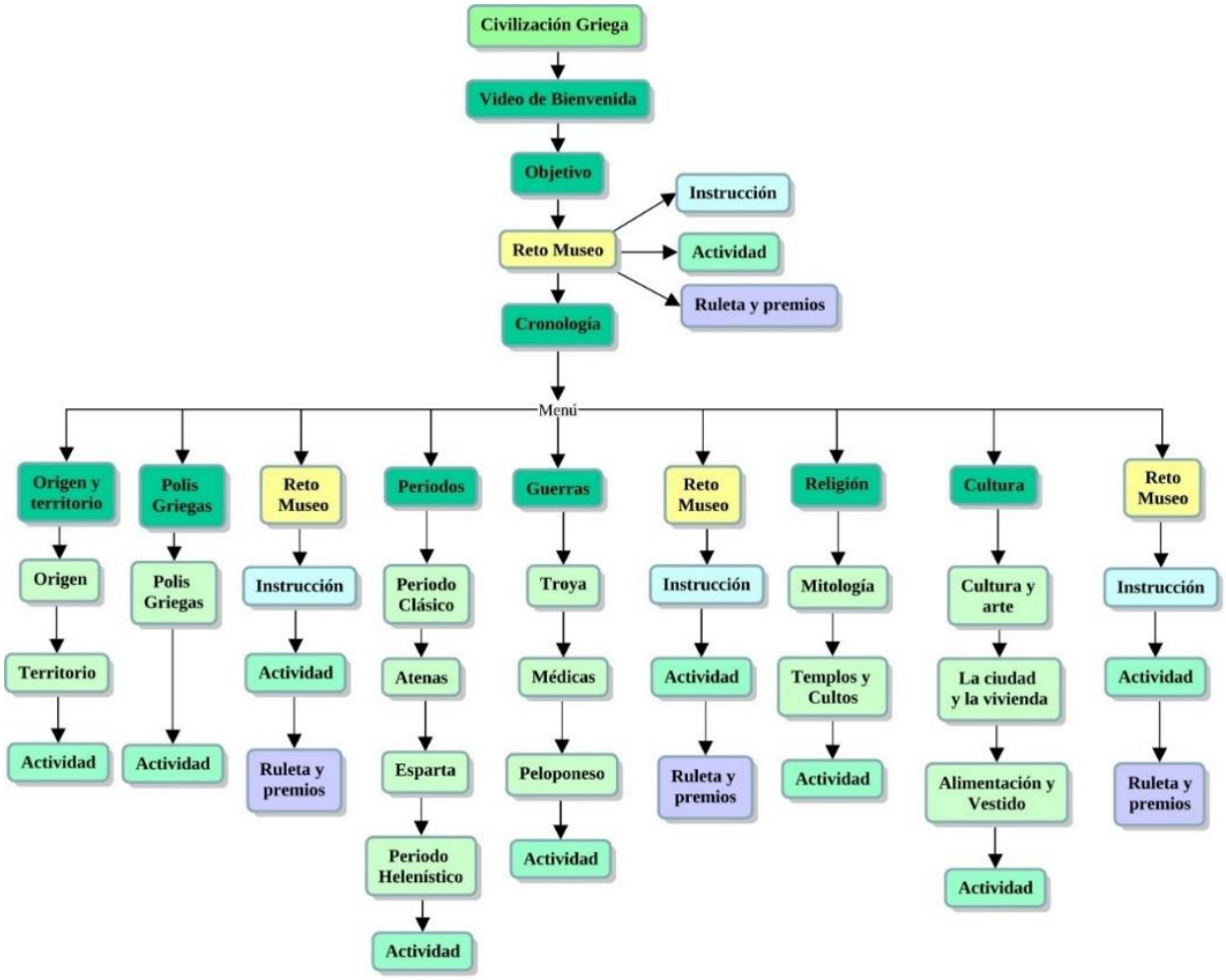


Figura 38. Mapa de navegación del OVA Octavo

5.6.Objeto Virtual de Aprendizaje de Noveno

El Objeto Virtual de Aprendizaje llamado “Revolución Francesa”, fue elaborado en la plataforma Genially.com, ingrese en el siguiente enlace: https://tinyurl.com/27wu6bkf

Mapa de navegación del Objeto Virtual de Aprendizaje

Para la elaboración del Objeto Virtual de Aprendizaje, se realizó el esquema de la Figura 39, con el fin de tener en cuenta la secuencia didáctica a seguir, en la Tabla 8 se presentan a detalle cada una de las actividades y herramientas que se empleó. En el Anexo 11 se muestra el manual del usuario.

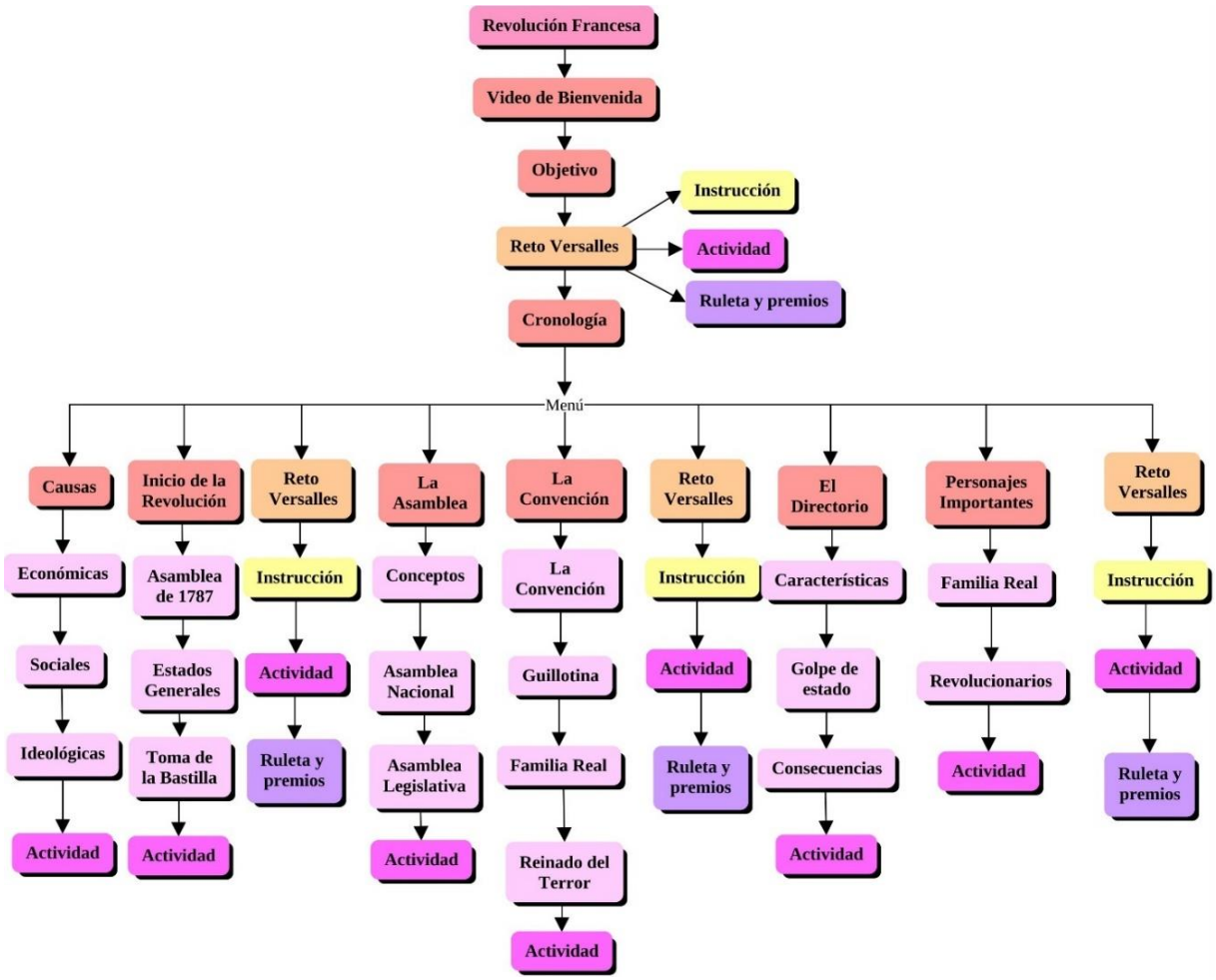


Figura 39. Mapa de navegación del OVA Noveno

Tabla 8
Detalle de herramientas y actividades Noveno

Tema	Herramienta tecnológica utilizada	Actividad Realizada
Reto Versalles Sala 1	----------	Adivinanzas
Causas	Learningapps	Clasificación en Grupos
Inicio de la Revolución	Learningapps	Línea del tiempo
Reto Versalles Sala 2	Learningapps	Crucigrama (Causas e Inicio)
La Asamblea	Learningapps	¿Quién Quiere ser Millonario?
La Convención	Learningapps	Emparejar hechos con fechas
Reto Versalles Sala 3	Educaplay	Froggy Jumps (La Asamblea y La Convención)
El Directorio	Learningapps	Preguntas de opción múltiple
Personajes Importantes	Learningapps	El Ahorcado
Reto Versalles Sala 4	Learningapps	Ordenar eventos desde el primero hasta el último

5.7.Objeto Virtual de Aprendizaje de Décimo

El Objeto Virtual de Aprendizaje llamado "Segunda Guerra Mundial", fue elaborado en la plataforma Genially.com, ingrese en el siguiente enlace: https://tinyurl.com/59htc2u9

Mapa de navegación del Objeto Virtual de Aprendizaje

Para la elaboración del Objeto Virtual de Aprendizaje, se realizó el esquema de la Figura 40, con el fin de tener en cuenta la secuencia didáctica a seguir, en la Tabla 9 se presentan a detalle cada una de las actividades y herramientas que se empleó. En el Anexo 12 se muestra el manual del usuario.

Tabla 9
Detalle de herramientas y actividades Décimo

Tema	Herramienta tecnológica utilizada	Actividad Realizada
Reto Pearl Harbor Sala 1	Educaplay	Ordenar letras
Antecedentes y causas	Educaplay	Sopa de Letras
Bandos enfrentados	Learningapps	Clasificación por Grupos
Reto Pearl Harbor Sala 2	GoConqr	Fichas de memoria (Antecedentes, causas y bandos)
Batallas Importantes	Learningapps	Emparejar
Reto Pearl Harbor Sala 3	Learningapps	¿Quién Quiere ser Millonario? (Batallas importantes)
Holocausto Judío	Educaplay	Crucigrama
Reto Pearl Harbor Sala 4	Educaplay	Sopa de Letras (Holocausto Judío)
Fin de la Guerra	Educaplay	Si/No
Reto Pearl Harbor Sala 5	----------	Presentación creativa de un resumen y un comentario de 100 palabras

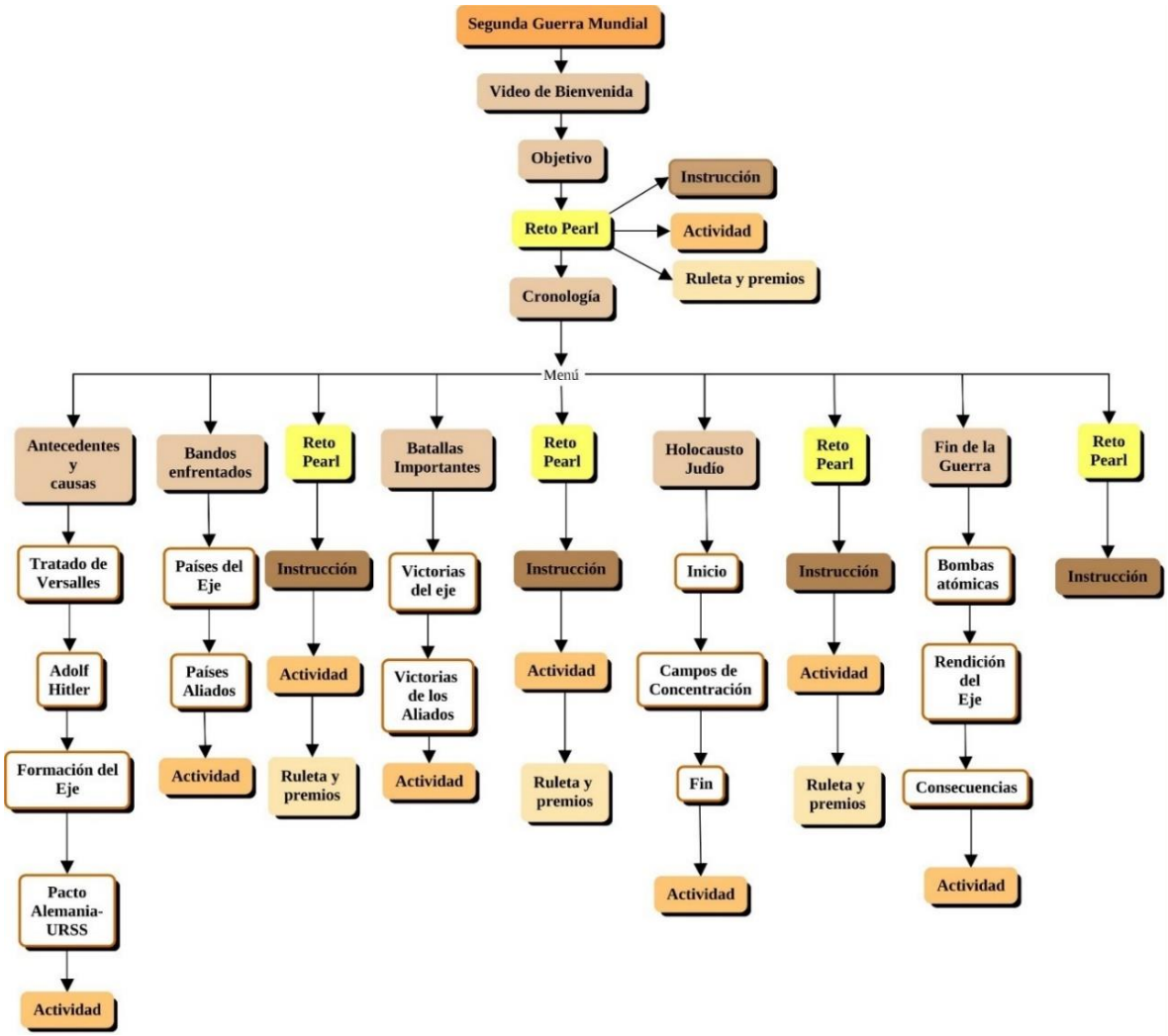


Figura 40. Mapa de Navegación del OVA Décimo

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- De la encuesta aplicada a los docentes se puede concluir que presentan un alto conocimiento de las estrategias didácticas apropiadas para el Bloque “Historia e identidad”, sin embargo, presentan un déficit en el manejo de herramientas digitales por lo que se sugiere asistir a capacitaciones en este ámbito. Por otro lado, los estudiantes presentan dificultades sobre todo en la memorización de fechas y personajes, por ello, se presenta una propuesta que lo facilite.

- Los OVA se centran en presentar un tema de cada año básico del bloque “Historia e Identidad”, respondiendo así a la necesidad de mejorar la habilidad de memorización en los estudiantes mediante el modelo TPACK y el aprendizaje basado en el juego.

- La propuesta fue diseñada en Genially tomando en cuenta el nivel educativo, la temática a tratarse, herramientas de diseño de juegos como Educaplay, Learningapps y GoConqr, contenido necesario y adaptado al nivel. Por ello se exhorta a los docentes a implementar estas herramientas con el fin de que los estudiantes se sientan motivados y se mejore la habilidad de memorización.

- La propuesta mejoró la motivación e interés, sin embargo la mejora en términos de memorización fue limitada por lo que se determina que el solo uso de tecnologías y actividades para desarrollar las habilidades de memorización requieren de más tiempo de aplicación y una generalización en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS

Benoit Ríos, C. G. (2020). La formulación de preguntas como estrategia didáctica para motivar la reflexión en el aula. *Cuadernos de Investigación Educativa*, *11*(2), 95-115. https://doi.org/10.18861/cied.2020.11.2.2994

Cabrera-Medina, J. M., Sánchez-Medina, I. I., & Rojas-Rojas, F. (2016). Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAS como estrategia de enseñanza – aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos – prácticos. Una experiencia con estudiantes del curso física de ondas. *Revista Educación en Ingeniería*, *11*(22), 4-12.

Camacho, G. (2021). *Genially*. Studocu. https://www.studocu.com/pe/document/universidad-peruana-union/creatividad-y-emprendedorismo-i/ebook-final-7-enero-2021/28091074

Campuseducacion, E. P. de. (2020, mayo 12). Taxonomía de Bloom. *BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com*. https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/articulos-campuseducacion/taxonomia-de-bloom/

Carrillo, M. J., & Roa, L. C. (2018). Diseñando el aprendizaje desde el modelo ADDIE [bachelorThesis, Universidad de La Sabana]. En *Universidad de La Sabana*. https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/35378

Delgado Muñoz, E. M., & Toala-Vera, K. L. (2023). Aplicación de organizadores gráficos en el aprendizaje de las teorías atómicas. *Minerva*, *9*(10), 67-75. https://doi.org/10.47460/minerva.v4i10.101

Demyda Peyrás, S., Merinas Amo, M. T., García Sánchez, A., González Fernández, A., Melendo Cruz, A. M., Moreno Millán, M., & Alonso Moraga, Á. (2018). USOS DE LA EVALUACIÓN MEDIANTE PASATIEMPOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE ACTIVO. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 29-38. https://doi.org/10.21071/ripadoc.v6i0.11075

Di Stéfano, V., Farré, D., De Batista, M., Ghezzi, L., Fidelle Durán, G., & Natali, V. (2018). Uso didáctico del video: Una propuesta pedagógica para encontrar el equilibrio entre EDUCIR y EDUCAR en el aula. *XLI congreso argentino de profesores universitarios de costos*. https://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/6096

Galván-Cardoso, A. P., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA*, *7*(12), 962-975. https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457

Gil Sepúlveda, I. L. (2017). Tecnicas de Estudio. *Publicaciones Didácticas*, *79*, 420-437.

Giler-Loor, D. J., Zambrano-Mendoza, G. K., Velásquez-Saldarriaga, A. M., & Vera-Moreira, M. T. (2020). *Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje*. *6*, 1322-1351. http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376

González Calatayud, V., & Bernadic Sánchez, M. (2020). *ESCAPE ROOM COMO INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL*. Umaeditorial. https://www.researchgate.net/profile/Lucrezia-Crescenzi-Lanna/publication/354720684_Emociones_del_nino_en_el_juego_digital_estado_de_la_cuestion/links/61499c69a595d06017dd6377/Emociones-del-nino-en-el-juego-digital-estado-de-la-cuestion.pdf#page=112

Guillen, G. (2020). La pedagogía de la imagen como forma de promover el aprendizaje significativo dentro del aula. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, *9*(1), 96-108. https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.90

Hernández, J., & Moreno, H. (2021). Técnicas de aprendizaje. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, *9*(18), 51-52. https://doi.org/10.29057/icea.v9i18.7127

Jaramillo Mediavilla, L. G., Mediavilla Sarmiento, A. L., López Chamorro, S. P., Jaramillo Mediavilla, S. J., & Jaramillo Mediavilla, K. M. (2020). *Modelo TPACK: Una propuesta para la educación*. http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12820

Lahera - Martínez, F. L. (2016). La enseñanza de la historia y la geografía, según José de la Luz y Caballero. *LUZ*, *15*(3), 1-11.

León Alvarado, M. E., & Alcívar Gallegos, E. (2023). Efectos de la aplicación de proyectos de objetos virtuales de aprendizaje (ovas) en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(1), Article 1. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4895

Luna-Gijón, G., Nava-Cuahutle, A. A., & Martínez-Cantero, D. A. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía*, *6*(11), 245-264. https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131

Maza, F. (2023). *Herramientas digitales para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco, período lectivo 2022-2023* [Universidad Politénica Salesiana]. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26087/1/UPS-CT010901.pdf

Ministerio de Educación. (2016). *2016 GUIA-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-CIENCIAS Sociales NEE.pdf*. https://www.academia.edu/35012345/2016_GUIA_DE_IMPLEMENTACION_DEL_CURRICULO_CIENCIAS_Sociales_NEE_pdf

Ministerio de Educación. (2023). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. https://www.fielweb.com/Index.aspx?157Rabf6ik65998

Mousalli-Kayat, G. (2015). *Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa*. https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2633.9446

Napa Vilela, Z.-A. (2023). Los recursos didácticos como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *MQRInvestigar*, *7*(3), 4078-4105. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4078-4105

Nieto, M., & Vergara, D. (2021). La desconocida evolución de las TIC: TAC, TEP y TRIC. *Magisnet*. https://www.magisnet.com/2021/11/la-desconocida-evolucion-de-las-tic-tac-tep-y-tric/

Oddone, M. J., & Lynch, G. (2008). Las memorias de los hechos socio-históricos en el curso de la vida. *Revista Argentina de Sociología*, *6*(10), 121-142.

ONU. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. CEPAL. https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/cb30a4de-7d87-4e79-8e7a-ad5279038718/content

Ordoñez Ocampos, B., Ochoa Romero, M., & Espinoza Freire, E. (2020). Y SU PREVALENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁ- SICA EN MACHALA. CASO DE ESTUDIO. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, *3*(3), 24-31.

Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, *3*(2), Article 2. https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62

Pérez Pinzón, L. R. (2022). Tecnología Educativa en América Latina. Revisión de definiciones y artefactos. *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, *81*, Article 81. https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539

Ramón-Ajila, S. S., & Nazareno-Celi, D. N. (2023). Recursos didácticos en la asignatura de Estudios Sociales, décimo año, colegio "Nueve de Octubre". *Portal de la Ciencia*, *4*(2), Article 2. https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i2.360

Rossi de Defagot, G. (2019). *Piedra libre a las Ciencias Sociales en la escuela primaria: Teoría y práctica*. Editorial Autores de Argentina. https://books.google.com.ec/books?id=nMzODwAAQBAJ&pg=PP1&dq=Rossi+de+Defagot+(2019+ciencias+sociale&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiYv_iRyYv0AhX0QzABHRe3BDsQ6AF6BAgJEAI#v=onepage&q=Rossi%20de%20Defagot%20(2019%20ciencias%20sociale&f=false

Salas Rueda, R. A., & Salas Silis, J. A. (2018). *USO DEL MODELO ADDIE DURANTE LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO PARA EL PROCESO EDUCATIVO SOBRE PHP (JPEP)* (1.ª ed.). Editorial Científica 3Ciencias. https://doi.org/10.17993/DideInnEdu.2018.32

Salcedo Murillo, Z. (2023). RESUMIR PARA COMPRENDER: UNA ESTRATEGIA TRANSFORMADORA EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR. *Synergía*, *2*, 72-87. https://doi.org/10.48204/synergia.v2n2.4454

Torres Cañizález, P. C. T., & Cobo Beltrán, J. K. C. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, *21*(68), 31-40.

Trujillo, C., Naranjo, M., Lomas, K., & Merlo, M. (2019). *Investigación Cualitativa*. Universidad Técnica del Norte UTN. https://www.researchgate.net/publication/330683601_Investigacion_Cualitativa

Valverde, J. M. (2021). *Presencialidad vs virtualidad ¿Y lo pedagógico qué?* 102.

ANEXOS

Anexo 1: Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos

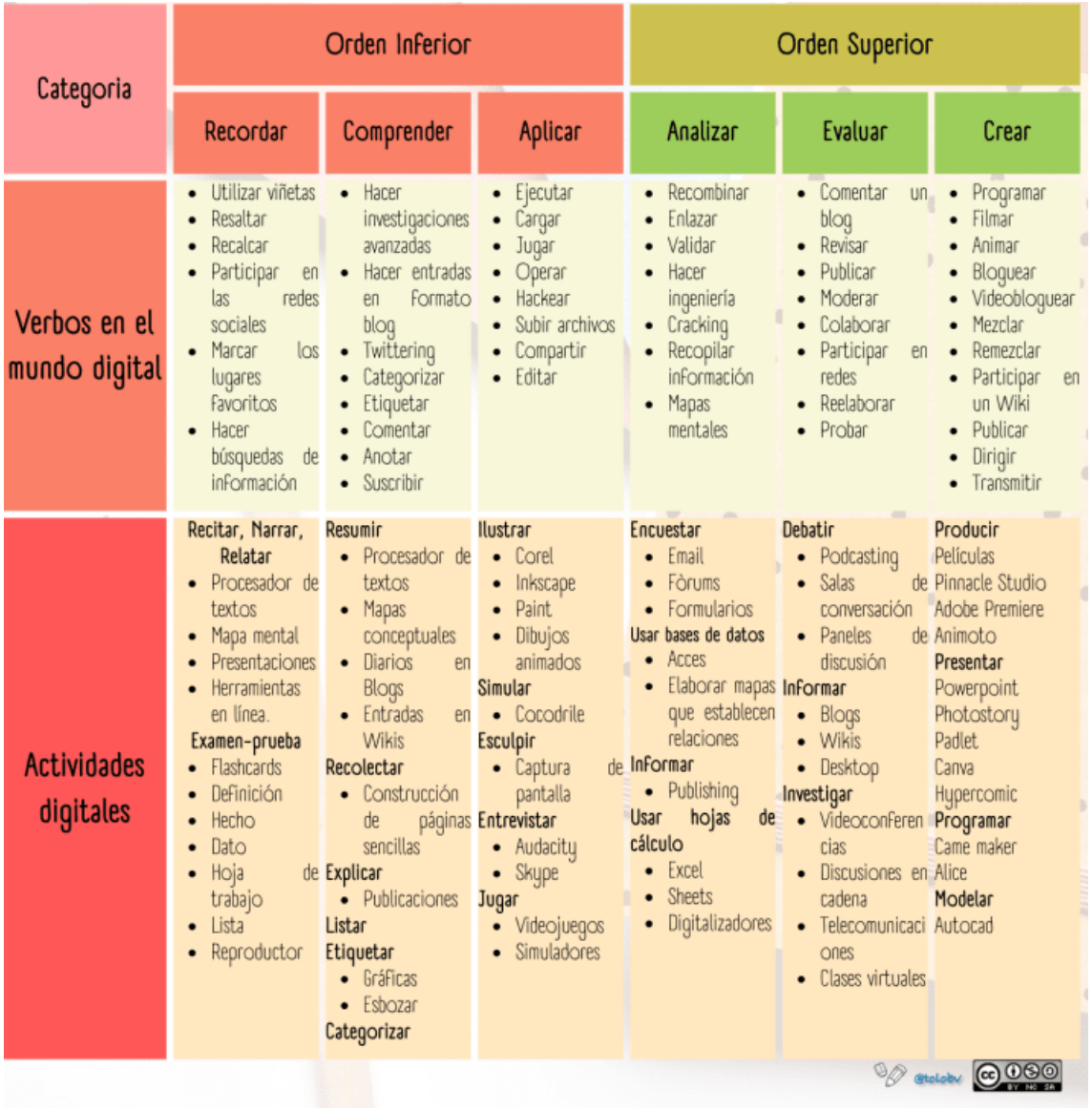
La consecución de una educación de calidad es la base para mejorar la vida de las personas y el desarrollo sostenible. Se han producido importantes avances con relación a la mejora en el acceso a la educación a todos los niveles y el incremento en las tasas de escolarización en las escuelas, sobre todo en el caso de las mujeres y las niñas. Se ha incrementado en gran medida el nivel mínimo de alfabetización, si bien es necesario redoblar los esfuerzos para conseguir mayores avances en la consecución de los objetivos de la educación universal. Por ejemplo, se ha conseguido la igualdad entre niñas y niños en la educación primaria en el mundo, pero pocos países han conseguido ese objetivo a todos los niveles educativos.

Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación

Las inversiones en infraestructura (transporte, riego, energía y tecnología de la información y las comunicaciones) son fundamentales para lograr el desarrollo sostenible y empoderar a las comunidades en numerosos países. Desde hace tiempo se reconoce que, para conseguir un incremento de la productividad y de los ingresos y mejoras en los resultados sanitarios y educativos, se necesitan inversiones en infraestructura. El ritmo de crecimiento y urbanización también está generando la necesidad de contar con nuevas inversiones en infraestructuras sostenibles que permitirán a las ciudades ser más resistentes al cambio climático e impulsar el crecimiento económico y la estabilidad social.

Además de la financiación gubernamental y la asistencia oficial para el desarrollo, se está promoviendo la financiación del sector privado para los países que necesitan apoyo financiero, tecnológico y técnico.

Anexo 2: Taxonomía de Bloom para la Era Digital



Categoria	Orden Inferior			Orden Superior		
	Recordar	Comprender	Aplicar	Analizar	Evaluar	Crear
Verbos en el mundo digital	• Utilizar viñetas • Resaltar • Recalcar • Participar en las redes sociales • Marcar los lugares favoritos • Hacer búsquedas de información	• Hacer investigaciones avanzadas • Hacer entradas en formato blog • Twittering • Categorizar • Etiquetar • Comentar • Anotar • Suscribir	• Ejecutar • Cargar • Jugar • Operar • Hackear • Subir archivos • Compartir • Editar	• Recombinar • Enlazar • Validar • Hacer ingeniería • Cracking • Recopilar información • Mapas mentales	• Comentar un blog • Revisar • Publicar • Moderar • Colaborar • Participar en redes • Reelaborar • Probar	• Programar • Filmar • Animar • Bloguear • Videobloguear • Mezclar • Remezclar • Participar en un Wiki • Publicar • Dirigir • Transmitir
Actividades digitales	**Recitar, Narrar, Relatar** • Procesador de textos • Mapa mental • Presentaciones • Herramientas en línea. **Examen-prueba** • Flashcards • Definición • Hecho • Dato • Hoja de trabajo • Lista • Reproductor	**Resumir** • Procesador de textos • Mapas conceptuales • Diarios en Blogs • Entradas en Wikis **Recolectar** • Construcción de páginas sencillas **Explicar** • Publicaciones **Listar** **Etiquetar** • Gráficas • Esbozar **Categorizar**	**Ilustrar** • Corel • Inkscape • Paint • Dibujos animados **Simular** • Cocodrile **Esculpir** • Captura de pantalla **Entrevistar** • Audacity • Skype **Jugar** • Videojuegos • Simuladores	**Encuestar** • Email • Fòrums • Formularios **Usar bases de datos** • Acces • Elaborar mapas que establecen relaciones **Informar** • Publishing **Usar hojas de cálculo** • Excel • Sheets • Digitalizadores	**Debatir** • Podcasting • Salas de conversación • Paneles de discusión **Informar** • Blogs • Wikis • Desktop **Investigar** • Videoconferencias • Discusiones en cadena • Telecomunicaciones • Clases virtuales	**Producir** Películas Pinnacle Studio Adobe Premiere Animoto **Presentar** Powerpoint Photostory Padlet Canva Hypercomic **Programar** Came maker Alice **Modelar** Autocad

@tolotv

Anexo 3: Aplicación de la encuesta a Docentes

Anexo 4: Encuesta para aplicar a docentes de aula

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

ENCUESTA PARA APLICAR A DOCENTES DE AULA

Tema

Aplicación del modelo TPACK para la enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de Educación General Básica Superior, U.E.F. "Santa Marianita de Jesús"

Objetivo

Aplicar TPACK como modelo de integración al proceso de enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de Educación General Básica Superior, U.E.F. "Santa Marianita de Jesús".

Población: Docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Marianita de Jesús"

Encuestadora: Lic. María Belén Freire

Instrucciones:

1. Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque con una X en la casilla correspondiente.
2. Su criterio será utilizado únicamente con propósito investigativo, por favor conteste con veracidad.

DATOS GENERALES

A. Género
( ) Femenino
( ) Masculino

B. Años de experiencia docente
( ) 1 – 5 años
( ) 6 – 10 años
( ) 11 – 15 años
( ) 15 – 20 años
( ) 21 – 25 años
( ) 26 a más

C. Nivel de formación académica
( ) Normalista
( ) Tecnología
( ) Tercer Nivel
( ) Cuarto Nivel

CUESTIONARIO

1. ¿Con qué frecuencia ha empleado el modelo TPACK?
( ) Siempre
( ) Casi Siempre

( ) A veces
( ) Casi Nunca
( ) Nunca

2. Si ha utilizado el modelo TPACK ¿Con qué frecuencia ha empleado los tres procesos de integración de TPACK?

Ítems	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
TK	( )	( )	( )	( )	( )
CK	( )	( )	( )	( )	( )
PK	( )	( )	( )	( )	( )

3. Señale el grado de conocimiento de las herramientas digitales de organización de ideas y pizarrones. (Ej. Jamboard, Padlet, Trello)
( )Muy bajo
( )Bajo
( )Medio
( )Medio alto
( )Alto

4. Señale el grado de conocimiento de las herramientas digitales de presentación y creación de contenido (Ej. Genially, Canva, Prezi)
( )Muy bajo
( )Bajo
( )Medio
( )Medio alto
( )Alto

5. Señale el grado de conocimiento de las herramientas digitales de evaluación (Ej. Kahoot, Quizziz, Educaplay, Wordwall)
( )Muy bajo
( )Bajo
( )Medio
( )Medio alto
( )Alto

6. Señale el grado de conocimiento con respecto a la asignatura de estudios Sociales
( )Muy bajo
( )Bajo
( )Medio
( )Medio alto

( )Alto

7. Señale la frecuencia con la que emplea las siguientes herramientas digitales en sus clases de Estudios Sociales.

Ítems	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
Padlet	( )	( )	( )	( )	( )
Jamboard	( )	( )	( )	( )	( )
Mindmeister	( )	( )	( )	( )	( )
Lino	( )	( )	( )	( )	( )
Canva	( )	( )	( )	( )	( )
Genially	( )	( )	( )	( )	( )
Flipgrid	( )	( )	( )	( )	( )
Prezi	( )	( )	( )	( )	( )
Microsoft Office	( )	( )	( )	( )	( )
Google Suite	( )	( )	( )	( )	( )
Visme	( )	( )	( )	( )	( )
Kahoot	( )	( )	( )	( )	( )
Live Worksheet	( )	( )	( )	( )	( )
Quizziz	( )	( )	( )	( )	( )
Edupluzle	( )	( )	( )	( )	( )
Google Forms	( )	( )	( )	( )	( )
Educaplay	( )	( )	( )	( )	( )

8. Considera que el empleo de herramientas digitales en sus clases de Estudios Sociales resulta llamativo para los estudiantes y facilitan su aprendizaje.
   ( ) Nada
   ( ) Casi nada
   ( ) Poco
   ( ) Regular
   ( ) Mucho

9. Si ha utilizado la herramienta Genially. ¿Con qué frecuencia ha empleado las siguientes actividades dentro sus clases?

Ítems	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
Presentaciones	( )	( )	( )	( )	( )
Gamificación	( )	( )	( )	( )	( )
Infografías	( )	( )	( )	( )	( )
Imagen interactiva	( )	( )	( )	( )	( )
Video	( )	( )	( )	( )	( )

Recursos formativos	( )	( )	( )	( )	( )

10. ¿Con qué frecuencia ha utilizado las siguientes estrategias para la enseñanza de las Ciencias Sociales?

Ítems	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
Preguntas Esenciales	( )	( )	( )	( )	( )
Crucigramas	( )	( )	( )	( )	( )
Juegos de roles	( )	( )	( )	( )	( )
Análisis de Imágenes	( )	( )	( )	( )	( )
Histogramas	( )	( )	( )	( )	( )
Organizadores Gráficos	( )	( )	( )	( )	( )
Trabajo Cooperativo	( )	( )	( )	( )	( )

11. ¿Señale el grado en el que considera que las siguientes estrategias permitirán mejorar el aprendizaje de sus estudiantes en Estudios Sociales con respecto al Bloque Historia e Identidad?

Ítems	Alto	Medio Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
Líneas del tiempo	( )	( )	( )	( )	( )
Videos	( )	( )	( )	( )	( )
Juegos de roles	( )	( )	( )	( )	( )
Organizadores Gráficos	( )	( )	( )	( )	( )
Crucigramas	( )	( )	( )	( )	( )
Relacionar	( )	( )	( )	( )	( )
Test	( )	( )	( )	( )	( )
Ruleta de Palabras	( )	( )	( )	( )	( )
Ordenar palabras o hechos	( )	( )	( )	( )	( )

Anexo 5: Planificaciones con modelo TPACK

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SANTA MARIANITA DE JESÚS"
HERMANAS FRANCISCANAS DE MARIA INMACULADA – CARANQUI
AÑO LECTIVO 2023 - 2024

Plan de Destreza / Clase				
1. Datos informativos				
Docente	**Área**	**Nivel**	**Paralelos**	**Objetivos específicos**
Lic. María Belén Freire	Ciencias Sociales	Superior	A	O.CS.4.2. Desarrollar una visión general de varios procesos históricos de la humanidad, desde sus orígenes hasta el siglo XX, especialmente la evolución de los pueblos aborígenes de América, la conquista y colonización de América Latina, su independencia y vida republicana, en el contexto de los imperios coloniales y el imperialismo, para determinar su papel en el marco histórico mundial.
Materia	Estudios Sociales	8vo		
Modelo	**TPACK**			
N.- Unidad d.	Título de la unidad didáctica			
4	Los continentes			

2. Planificación	
Destreza con Criterio de Desempeño	**Criterio de evaluación**
CS.4.1.7. Explicar la naturaleza de las culturas mediterráneas, especialmente la griega, con énfasis en su influencia en el pensamiento filosófico y democrático.	CE.CS.4.3. Examina las diferentes formas de conciencia e insurgencia social (cristianismo, humanismo, revoluciones, etc.) como expresiones y representaciones del poder en el contexto del paso de la antigüedad al feudalismo y al capitalismo, y el desarrollo de la modernidad, con sus transformaciones económicas, sociales, políticas e ideológicas en el mundo y América Latina

Períodos:	4	Semana de inicio:	14 – 06 – 2024 / 17 – 06 – 2024

Ejes trasversales	**Valores y pilares Institucionales**	**Indicadores de Evaluación para Valores Institucionales**
La interculturalidad	INNOVACIÓN/María	Es capaz de innovar en el sentido académico, social y espiritual.

Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)	**Recursos**	**Indicadores de evaluación**	**Actividades de evaluación (Técnicas e instrumentos)**
Conocimiento del contenido (CK) / Recordar y Comprender Presentación general del tema, empezando con la destreza que se va a trabajar, el reto a cumplir en la clase, ideas generales de la civilización mediante la línea del tiempo y los subtemas a trabajar.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Video introductorio - Objetivo - Línea del tiempo - Menú	I.CS.4.3.1. Examina los orígenes de la conciencia humanista y el cristianismo, y la influencia de las culturas mediterráneas en el pensamiento filosófico y democrático, como antecedente para la tolerancia y la diversidad religiosa. (I.2.)	Lista de cotejo
Conocimiento pedagógico (PK) / Aplicar Comenzar con el Reto Museo, en la primera sala se encontrarán 5 preguntas de conocimientos previos sobre el tema, cada una la podrá responder una sola persona o varias y se empleará una ruleta para descubrir los premios obtenidos en cada pregunta, se pueden agregar preguntas adicionales según la necesidad.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Reto Museo (Sala 1) - Ruleta - Premios		
Conocimiento tecnológico (TK) / Analizar Una vez superada la primera sala del reto, iniciamos con el recorrido por los subtemas planteados en el recurso OVA y el estudiante irá anotando lo más relevante en su cuaderno.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Menú - Videos - Imágenes - Cuaderno		

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SANTA MARIANITA DE JESÚS"
HERMANAS FRANCISCANAS DE MARIA INMACULADA – CARANQUI
AÑO LECTIVO 2023 - 2024

Conocimiento pedagógico del contenido (PCK)/ Crear Se divide a la clase en dos grupos para realizar una simulación de la Democracia Ateniense, al primer grupo se le pedirá que cree tres leyes que tengan que ver con salud, educación y vivienda y el otro grupo votará de manera directa indicando cual le convence y el motivo, al final se podrá observar cual fue la ganadora. De esta manera se demostrará la toma de decisiones.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Grecia clásica Atenas Humanos - Estudiantes - Docente / moderador		
Conocimiento tecnológico del contenido (TCK)/ Aplicar Se continuará con el reto planteado inicialmente y se continúa navegando por las salas hasta cumplir con las cuatro salas.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Reto Museo (Sala 2,3 y 4) - Ruleta - Premios - Actividades en Educaplay, Learningapps y Goconqr		
Conocimiento tecnológico pedagógico (TPK) / Evaluar Participar en las 6 evaluaciones interactivas formativas durante todo el recorrido y 3 sumativas, que son las salas de los retos, se las puede realizar de forma grupal o individual.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Actividades en Educaplay, Learningapps y Goconqr		

Elaborado - Docente/s	**Revisado – Área**	**Aprobado – Vicerrector**
Fecha: 12 – 06 – 2024	Fecha: 13 – 06 – 2024	Fecha: 13 – 06 – 2024
Nombre: Lic. María Belén Freire	Nombre: Lic. Gladys Manosalvas	Nombre: Lic. Gabriela Boada
Firma:	Firma:	Firma:

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SANTA MARIANITA DE JESÚS"
HERMANAS FRANCISCANAS DE MARIA INMACULADA – CARANQUI
AÑO LECTIVO 2023 - 2024

Plan de Destreza / Clase				
1. Datos informativos				
Docente	**Área**	**Nivel**	**Paralelos**	**Objetivos específicos**
Lic. María Belén Freire	Ciencias Sociales	Superior	A	O.CS.4.2. Desarrollar una visión general de varios procesos históricos de la humanidad, desde sus orígenes hasta el siglo XX, especialmente la evolución de los pueblos aborígenes de América, la conquista y colonización de América Latina, su independencia y vida republicana, en el contexto de los imperios coloniales y el imperialismo, para determinar su papel en el marco histórico mundial.
Materia	Estudios Sociales	9no		
Modelo	**TPACK**			
N.- Unidad d.	Título de la unidad didáctica			
5	Revoluciones, crisis de la colonia y desarrollo			

2. Planificación	
Destreza con Criterio de Desempeño	**Criterio de evaluación**
CS.4.1.32. Discutir el sentido de las revoluciones europeas de fines del siglo XVIII y XIX	CE.CS.4.3. Examina las diferentes formas de conciencia e insurgencia social (cristianismo, humanismo, revoluciones, etc.) como expresiones y representaciones del poder en el contexto del paso de la antigüedad al feudalismo y al capitalismo, y el desarrollo de la modernidad, con sus transformaciones económicas, sociales, políticas e ideológicas en el mundo y América Latina

Períodos:	4	Semana de inicio:	17 – 06 – 2024 / 19 – 06 – 2024

Ejes trasversales	**Valores y pilares Institucionales**	**Indicadores de Evaluación para Valores Institucionales**
La interculturalidad	INNOVACIÓN/María	Es capaz de innovar en el sentido académico, social y espiritual.

Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)	**Recursos**	**Indicadores de evaluación**	**Actividades de evaluación (Técnicas e instrumentos)**
Conocimiento del contenido (CK) / Recordar y Comprender Presentación general del tema, empezando con la destreza que se va a trabajar, el reto a cumplir en la clase, ideas generales de la revolución mediante la línea del tiempo y los subtemas a trabajar.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Video introductorio - Objetivo - Línea del tiempo - Menú	I.CS.4.3.3. Explica el avance del capitalismo, el crecimiento de la producción manufacturera, la independencia de los Estados Unidos y el sentido de las revoluciones europeas de fines del siglo XVIII y XIX, destacando la herencia de las sociedades coloniales en la América del presente. (I.2.)	Lista de cotejo
Conocimiento pedagógico (PK) / Aplicar Comenzar con el Reto Versalles, en la primera sala se encontrarán 5 adivinanzas de conocimientos previos sobre el tema, cada una la podrá responder una sola persona o varias y se empleará una ruleta para descubrir los premios obtenidos en cada pregunta, se pueden agregar preguntas adicionales según la necesidad.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Reto Versalles (Sala 1) - Ruleta - Premios		
Conocimiento tecnológico (TK) / Analizar Una vez superada la primera sala del reto, iniciamos con el recorrido por los subtemas planteados en el recurso OVA y el estudiante irá anotando lo más relevante en su cuaderno.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Menú - Videos - Imágenes		

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SANTA MARIANITA DE JESÚS"
HERMANAS FRANCISCANAS DE MARIA INMACULADA – CARANQUI
AÑO LECTIVO 2023 - 2024

	- Cuaderno		
Conocimiento tecnológico del contenido (TCK)/ Aplicar Se continuará con el reto planteado inicialmente y se continúa navegando por las salas hasta cumplir con las cuatro salas.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Reto Museo (Sala 2,3 y 4) - Ruleta - Premios - Actividades en Educaplay, Learningapps y Goconqr		
Conocimiento pedagógico del contenido (PCK)/ Crear Crear un diario revolucionario de forma digital como si fuese un francés de la época y presentarlo al finalizar el tema.	- Herramientas digitales para crear presentaciones. - Objeto Virtual de Aprendizaje		
Conocimiento tecnológico pedagógico (TPK) / Evaluar Participar en las 6 evaluaciones interactivas formativas durante todo el recorrido y 3 sumativas, que son las salas de los retos, se las puede realizar de forma grupal o individual.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Actividades en Educaplay, Learningapps y Goconqr		

Elaborado - Docente/s	Revisado – Área	Aprobado – Vicerrector
Fecha: 12 – 06 – 2024	Fecha: 13 – 06 – 2024	Fecha: 13 – 06 – 2024
Nombre: Lic. María Belén Freire	Nombre: Lic. Gladys Manosalvas	Nombre: Lic. Gabriela Boada
Firma:	Firma:	Firma:

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SANTA MARIANITA DE JESÚS"
HERMANAS FRANCISCANAS DE MARIA INMACULADA – CARANQUI
AÑO LECTIVO 2023 - 2024

Plan de Destreza / Clase				
1. Datos informativos				
Docente	**Área**	**Nivel**	**Paralelos**	**Objetivos específicos**
Lic. María Belén Freire	Ciencias Sociales	Superior	A	O.CS.4.2. Desarrollar una visión general de varios procesos históricos de la humanidad, desde sus orígenes hasta el siglo XX, especialmente la evolución de los pueblos aborígenes de América, la conquista y colonización de América Latina, su independencia y vida republicana, en el contexto de los imperios coloniales y el imperialismo, para determinar su papel en el marco histórico mundial.
Materia	Estudios Sociales	10mo		
Modelo	**TPACK**			
N.- Unidad d.	Título de la unidad didáctica			
4	El mundo entreguerras			

2. Planificación			
Destreza con Criterio de Desempeño		**Criterio de evaluación**	
CS.4.1.48. Analizar el nivel de involucramiento de América Latina en la Segunda Guerra Mundial y su participación en la fundación y acciones de la Organización de las Naciones Unidas		CE.CS.4.4. Explica y aprecia los diversos procesos de conflictividad social y política, en América Latina y el mundo, en función de la paz.	
Períodos:	4	Semana de inicio:	18 – 06 – 2024 / 20 – 06 – 2024

Ejes trasversales	**Valores y pilares Institucionales**	**Indicadores de Evaluación para Valores Institucionales**
La interculturalidad	INNOVACIÓN/María	Es capaz de innovar en el sentido académico, social y espiritual.

Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)	**Recursos**	**Indicadores de evaluación**	**Actividades de evaluación (Técnicas e instrumentos)**
Conocimiento del contenido (CK) / Recordar y Comprender Presentación general del tema, empezando con la destreza que se va a trabajar, el reto a cumplir en la clase, ideas generales del conflicto mediante la línea del tiempo y los subtemas a trabajar.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Video introductorio - Objetivo - Línea del tiempo - Menú	I.CS.4.4.1. Examina el impacto de la Revolución bolchevique, la Primera y Segunda Guerra Mundial, la Gran Depresión, la fundación de la República Popular China en la sociedad latinoamericana, destacando el papel de América Latina en la fundación de la Organización de las Naciones Unidas y la lucha por el respeto a los derechos humanos. (J.3., I.2.)	Lista de cotejo
Conocimiento pedagógico (PK) / Aplicar Comenzar con el Reto Pearl, en la primera sala se encontrará una actividad para determinar conocimientos previos sobre el tema, se trata de ordenar 8 palabras cada una la podrá responder una sola persona o varias y se empleará una ruleta para descubrir los premios obtenidos en cada pregunta, se pueden agregar preguntas adicionales según la necesidad.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Reto Pearl (Sala 1) - Ruleta - Premios		
Conocimiento tecnológico (TK) / Analizar Una vez superada la primera sala del reto, iniciamos con el recorrido por los subtemas planteados en el recurso OVA y el estudiante irá anotando lo más relevante en su cuaderno.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Menú - Videos - Imágenes - Cuaderno		

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SANTA MARIANITA DE JESÚS"
HERMANAS FRANCISCANAS DE MARIA INMACULADA – CARANQUI
AÑO LECTIVO 2023 - 2024

Conocimiento pedagógico del contenido (PCK)/ Crear Crear un video o presentación para resumir el tema y elaborar un comentario de 100 palabras.	- Objeto Virtual de Aprendizaje - Herramientas multimedia		
Conocimiento tecnológico del contenido (TCK)/ Aplicar Se continuará con el reto planteado inicialmente y se continúa navegando por las salas hasta cumplir con las cinco salas.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Reto Pearl (Sala 2,3,4 y 5) - Ruleta - Premios - Actividades en Educaplay, Learningapps y Goconqr		
Conocimiento tecnológico pedagógico (TPK) / Evaluar Participar en las 5 evaluaciones interactivas formativas durante todo el recorrido y 4 sumativas, que son las salas de los retos, se las puede realizar de forma grupal o individual.	Objeto Virtual de Aprendizaje - Actividades en Educaplay, Learningapps y Goconqr		

Elaborado - Docente/s	**Revisado – Área**	**Aprobado – Vicerrector**
Fecha: 12 – 06 – 2024	Fecha: 13 – 06 – 2024	Fecha: 13 – 06 – 2024
Nombre: Lic. María Belén Freire	Nombre: Lic. Gladys Manosalvas	Nombre: Lic. Gabriela Boada
Firma:	Firma:	Firma:

Anexo 6: Fotografías de aplicación de la lista de cotejo a estudiantes

Anexo 7: Revisión de la encuesta por expertos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

Instrumento de Validación
Encuesta a Docentes

Tema: Aplicación del modelo TPACK para la enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de Educación General Básica Superior, U.E.F. "Santa Marianita de Jesús".

Instrucciones: En el siguiente formato, ubique según la escala Incompleto (I), Bueno (B) y Excelente (E), en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (Coherencia, Pertinencia, redacción) , en caso de ser necesario agregue las observaciones que considere necesario, en la parte final agregar observaciones generales.

Ítem	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
A	E	E	E	
B	E	E	E	
C	E	E	E	
1	E	B	B	Debe validar el instrumento, si la respuesta es no se envía el formulario o salta hacia alguna pregunta. Sugiero que se redacte la pregunta usando una escala Likert que indique en qué frecuencia ha usado el modelo TPACK: siempre, casi siempre……
2	I	I	I	Sugiero plantear la pregunta en una escala Likert y en los ítems escribir los tres proceso de integración de TPACK
3	E	E	I	Sugiero colocar algunos ejemplos de herramientas
4	E	E	I	Sugiero colocar algunos ejemplos de herramientas
5	E	E	I	Sugiero colocar algunos ejemplos de herramientas
6	E	E	E	
7	I	I	I	Establezca la pregunta en escala Likert para cada una de las herramientas
8	E	E	E	
9	E	E	I	Cambiar a una escala likert para que tenga mejores resultados
10	E	E	I	Cambiar a una escala likert para que tenga mejores resultados
11	E	E	I	Cambiar a una escala likert para que tenga mejores resultados

Observaciones Generales

Considerar las sugerencias realizadas en el instrumento para mejorar la calidad de los datos que pueda recopilar para enriquecer el análisis e interpretación de resultados.

Datos del Validador

Nombre: PhD. Andrea Basantes-Andrade

Docente Universidad Técnica del Norte

ANDREA VERENICE BASANTES ANDRADE

Firmado digitalmente por ANDREA VERENICE BASANTES ANDRADE
Fecha: 2024.03.11 18:25:17 -05'00'

_____

Firma

Anexo 8: Lista de cotejo

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

IBARRA - ECUADOR
Facultad de POSGRADO

Lista de cotejo para evaluar el aprendizaje luego de la aplicación del Objeto Virtual de Aprendizaje

Institución: _____

Asignatura:_____ **Tema:** _____

Grado:_____ **Fecha de Observación:** _____

N°	Criterios para evaluar	Escala		Puntos	Observaciones
		Si	No		
	Participación				
1	Participa en clase, expresando ideas, comentarios y dudas sobre el tema abordado.				
2	Muestra iniciativa por participar en las actividades planteadas por el docente para reforzar el aprendizaje.				
3	Completa las actividades interactivas del OVA				
4	Realiza preguntas pertinentes durante la clase.				
	Interés				
5	Muestra interés por la clase y se refleja en su participación activa				
6	Durante la clase presenta un comportamiento adecuado, actitud y disposición de trabajo.				
7	Muestra interés en realizar los retos presentado en el OVA y los cumple.				
	Conocimiento				
8	Recuerda personajes y hechos relevantes claves del tema tratado				
9	Explica conceptos clave de cada uno de los subtemas presentados				
10	Emite un juicio de valor con respecto al impacto en la sociedad actual.				

RESULTADOS DE VALORACIÓN		
Valoración de los criterios	**Nivel de Desempeño**	**Escala de Valoración Numérica**
10 / Criterios demostrados	Superior	
9 - 8 / Criterios demostrados	Alto	
7- 6 / Criterios demostrados	Básico	
5 y menos criterios demostrados	Bajo	

Observaciones derivadas de las evidencias y resultados:	**Sugerencias de Mejora:**

Anexo 9: Oficio a la Institución Educativa

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

IBARRA - ECUADOR
Facultad de POSGRADO

Ibarra, 21 de Marzo del 2023

Lic. Gabriela Boada
Rectora (E) Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Marianita de Jesús"
Presente.-

Reciba un atento y cordial saludo de Paz y Bien, deseando que la gracia del Altísimo revista de su amor y poder su vida para que su servicio educativo sea fructífero para la gloria de Dios nuestro Padre.

Por medio de la presente solicito muy comedidamente **AUTORIZACIÓN** para desarrollar el trabajo investigativo del programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Técnica del Norte, mismo que tiene como tema: **Aplicación del modelo TPACK para la enseñanza aprendizaje del bloque "Historia e Identidad" en estudiantes de Educación General Básica Superior, U.E.F. "Santa Marianita de Jesús".**

El estudio será realizado por **María Belén Freire Rodas**, estudiante del programa de Maestría señalado anteriormente, dirigido por la **MSc. Nancy Cervantes** Docente de la Facultad de Posgrado de la UTN.

Parte del desarrollo de la investigación es la aplicación de encuestas, las cuales serán aplicadas a los docentes que impartan la asignatura de Estudios Sociales o afines de todos los niveles educativos de la Institución, es decir desde Inicial hasta Bachillerato, por ello solicito un espacio de tiempo oportuno para su aplicación dentro de la Institución, debido a que requiero verificadores de su aplicación. Toda la información receptada será de carácter confidencial y para uso exclusivo de la investigación.

Por la atención que se digne dar a la presente, desde ya le estoy agradecida.

Atentamente

María Belén Freire Rodas
Estudiante Maestría en Tecnología e Innovación Educativa - UTN

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL STTA. MARIANITA DE JESÚS
SECRETARIA
CARANQUI

Recibido
21/03/2023
07:39

Anexo 10: Autorización de la Institución Educativa

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL
"SANTA MARIANITA DE JESÚS"
RELIGIOSAS FRANCISCANAS DE MARÍA INMACULADA
IBARRA - ECUADOR

Oficio N° UESMJ-037-03-2024

Ibarra, 21 de marzo de 2024

MSc.
Nancy Cervantes
TUTOR(a) POSGRADO UTN

Me permito informar a usted que la señorita: ***María Belén Freire Rodas***, con número de cédula ***100325623-5*** estudiante del ***Programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa***, ha sido aceptada en esta institución para realizar su trabajo de grado. La Institución brindará las facilidades e información necesarias para el desarrollo de la investigación.

Agradezco su atención.

Atentamente,

Lic. Gabriela Boada
RECTORA(E) DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL" SANTA MARIANITA DE JESÚS"

"TODO POR AMOR A DIOS Y COMO ÉL LO QUIERE"
Ibarra - Caranqui - Calicuchima 121 y Atahualpa - -Telf. 2651143

Anexo 10: Manual de usuario OVA Octavo

Una vez que ingrese al link (https://tinyurl.com/y4hr6pzy.) se visualizará la pantalla principal, donde se muestra el título, en la parte inferior se encuentra en botón de Start (video de bienvenida), una vez visualizado el video de un minuto; se regresa a esta pantalla principal, donde se sigue con el botón del objetivo, se continua con el Reto Museo (Sala 1) y se finaliza la primera parte con la cronología. Ver Figura 41 y Figura 42

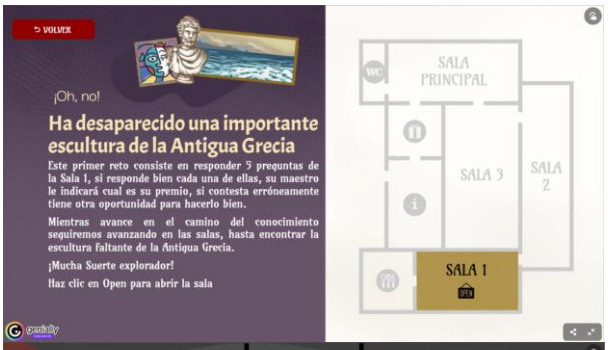
El video de bienvenida fue elaborado en la herramienta de video con inteligencia artificial llamada Studio D-ID con el tema de una diosa griega, la ruleta de premios del reto planteado fue elaborada en la herramienta ruletaaleatoria.app. Cabe destacar que cada una de las actividades y retos tienen como finalidad el fortalecimiento de la habilidad de memorización en los estudiantes, sin embargo, existen actividades adicionales como el uso del libro, la toma de apuntes, preguntas orales o escritas adicionales que en conjunto mejoran la habilidad, por otro lado, los retos a partir de la sala dos hasta la cuatro y las actividades están diseñados para ser resueltos de forma individual o entre varios estudiantes.

Figura 41. Pantalla Principal Civilización Griega

Figura 42. Video, Objetivo y Cronología
Nota: En la cronología se debe hacer clic en los botones con el signo (+), para visualizar información

El Reto Museo sala 1 (Figura 43) consta de 5 preguntas, tres de selección múltiple si selecciona la respuesta correcta aparece el botón ruleta (color verde) y al hacer clic se va a una ruleta numérica en una aplicación externa, la deja girar haciendo clic en el centro y para revisar el premio regresa a la pantalla de la pregunta y selecciona el botón de premios (color rojo), automáticamente bota una pantalla donde se encuentran cofres numerados y se hace clic en el número para ver el premio (Figura 44), para continuar se selecciona el botón volver. En caso de un error en la selección aparece una pantalla con un mensaje y la posibilidad de regresar a contestar correctamente. Las dos preguntas de comentario funcionan con un temporizador de dos minutos al finalizar suena una campana, si el estudiante responde antes de los dos minutos se sigue el mismo mecanismo de la ruleta y los premios, caso contrario los pierde. Al finalizar le saldrá una pantalla donde le indica que ha encontrado todas las piezas y se debe hacer clic en el botón continuar que lo regresará a la pantalla principal.

RETO
MUSEO


VOLVER
¡Oh, no!
Ha desaparecido una importante escultura de la Antigua Grecia
Este primer reto consiste en responder 5 preguntas de la Sala 1, si responde bien cada una de ellas, su maestro le indicará cual es su premio, si contesta erróneamente tiene otra oportunidad para hacerlo bien.
Mientras avance en el camino del conocimiento seguiremos avanzando en las salas, hasta encontrar la escultura faltante de la Antigua Grecia.
¡Mucha Suerte explorador!
Haz clic en Open para abrir la sala
SALA PRINCIPAL
SALA 3
SALA 2
SALA 1

SALA 1 Recordar
Pregunta 1
Ruleta
La Civilización Griega estuvo ubicada en el continente
Americano
Europeo
Asiático
Premios

SALA 1 Recordar
Pregunta 2
Ruleta
¿Ciudad – Estado dónde nació la democracia?
Troya
Atenas
Esparta
Premios

SALA 1 Recordar
Pregunta 3
Ruleta
Podría contar a la clase algo que recuerde de la Guerra de Troya
01:52
Premios

SALA 1 Recordar
Pregunta 4
Ruleta
¿Qué entiende por Democracia?
01:54
Premios

SALA 1 Recordar
Pregunta 5
Ruleta
¿Cuál de los siguientes es un Dios Griego?
Platón
Júpiter
Atenea
Premios

SALA 1 Recordar
¡Se rompió una pieza del museo!

VOLVER
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

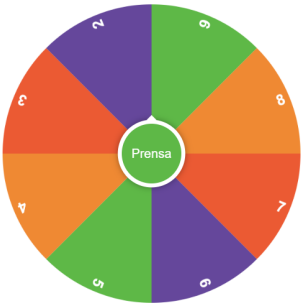

Prensa

Figura 43. Reto Museo Sala 1

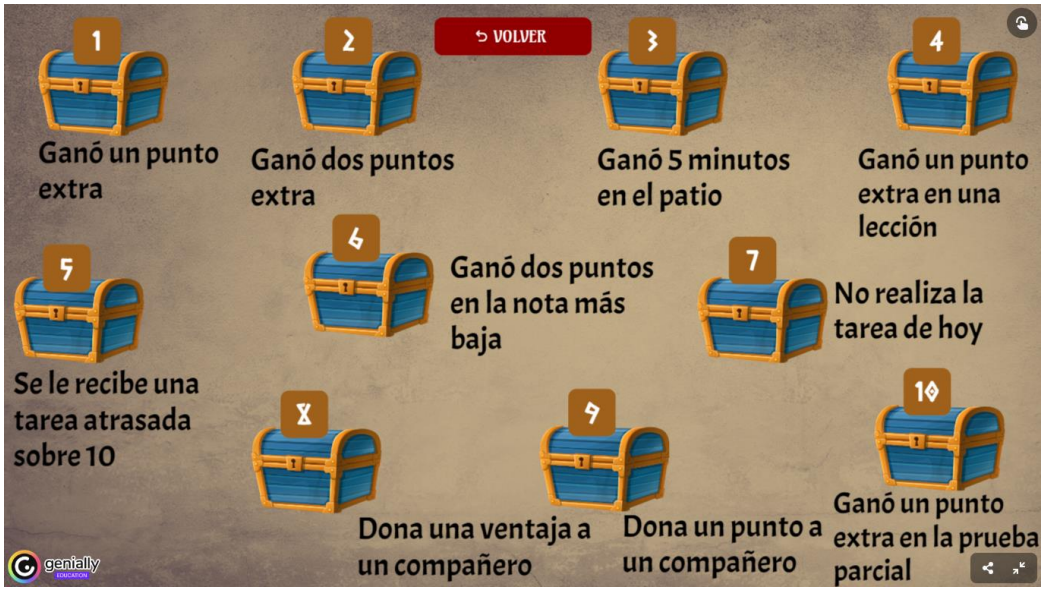


Figura 44. Pantalla de premios

Una vez se encuentre en la pantalla de la cronología, en la parte inferior le aparece un botón de menú, el cual lo lleva a la pantalla de la (Figura 45), allí se encuentran seis subtemas y tres salas del reto museo (guerrero de rojo) y se termina en el botón Stop. El recorrido desde la parte superior es el siguiente: Origen y Territorio (Figura 46); Polis Griegas (Figura 47); Reto Museo Sala 2 (Figura 48); Periodos (Figura 49);Guerras (Figura 50); Reto Museo Sala 3 (Figura 51); Religión (Figura 52); Cultura (Figura 53) y Reto Museo Sala Principal (Figura 54). El botón volver del menú le permitirá regresar a la pantalla principal.

En los retos del menú se presenta una sola actividad y el mecanismo es igual al de la Sala 1 (Ruleta y Premios), al finalizar la sala principal se sigue un paso adicional para descubrir la escultura desaparecida.

El OVA consta del contenido, ventanas dinámicas, imágenes que se amplían, botones de interacción, videos que lo llevan a YouTube, enlaces para páginas adicionales y una actividad

por cada subtema y reto, en la carátula de cada subtema se muestran cada uno de los contenidos a tratarse, mensaje de bienvenida y un botón de volver que lo regresará al menú. En algunas pantallas existen una imagen grande con botones, dentro de cada uno se encuentra la información.

Figura 45. Menú

Figura 46. Recursos de Origen y territorio
Nota: En el territorio hacer clic en cada botón morado para más información ypara obser más información y un video de Creta y Micena hacer clic en +info

Figura 47. Recursos Polis Griegas
Nota: Hacer clic en los botones rojos de la imagen para ver más información y para un video hacer clic en el botó rojo que dice “Polis Griegas”

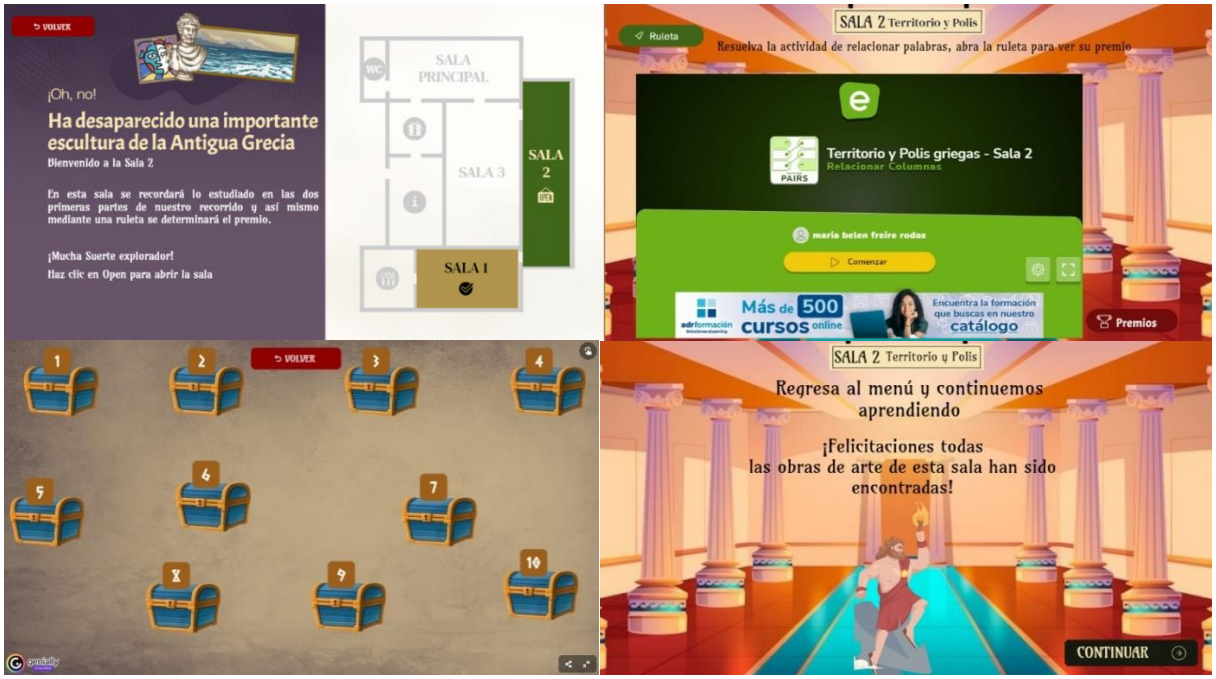


Figura 48. Reto Museo Sala 2

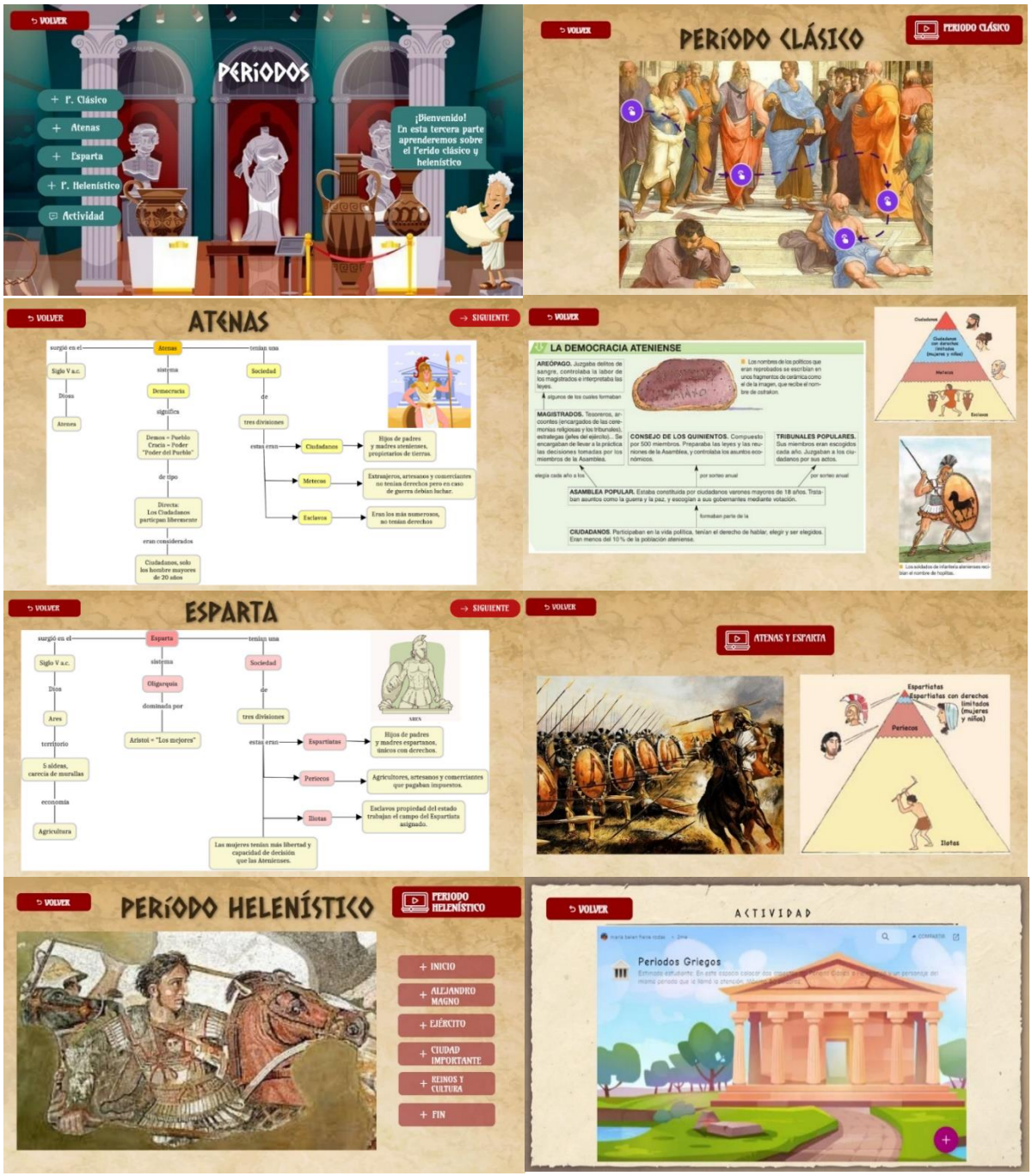


Figura 49. Recursos Periodos

Nota: Para ver la información del Periodo Helenístico hacer clic en cada botón de la derecha

Figura 50. Recursos Guerras

Nota: Para observar videos de cada guerra hacer clic en los botones rojos que tiene el nombre de cada una

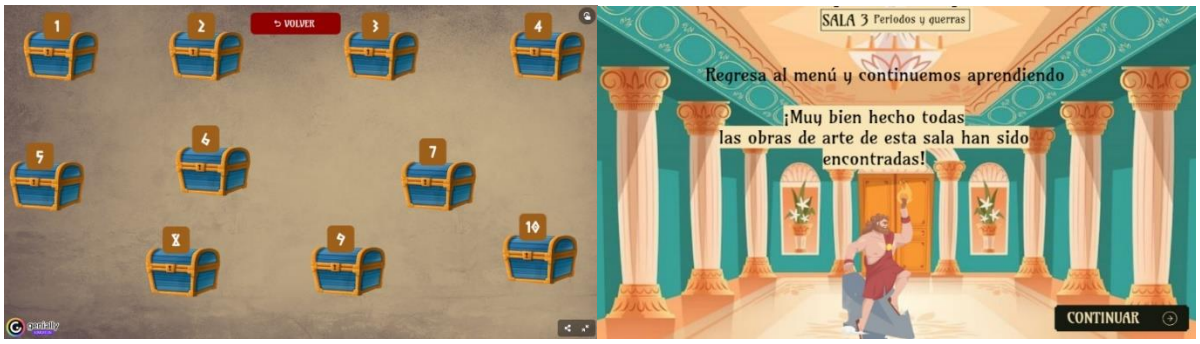


Figura 51. Reto Museo Sala 3

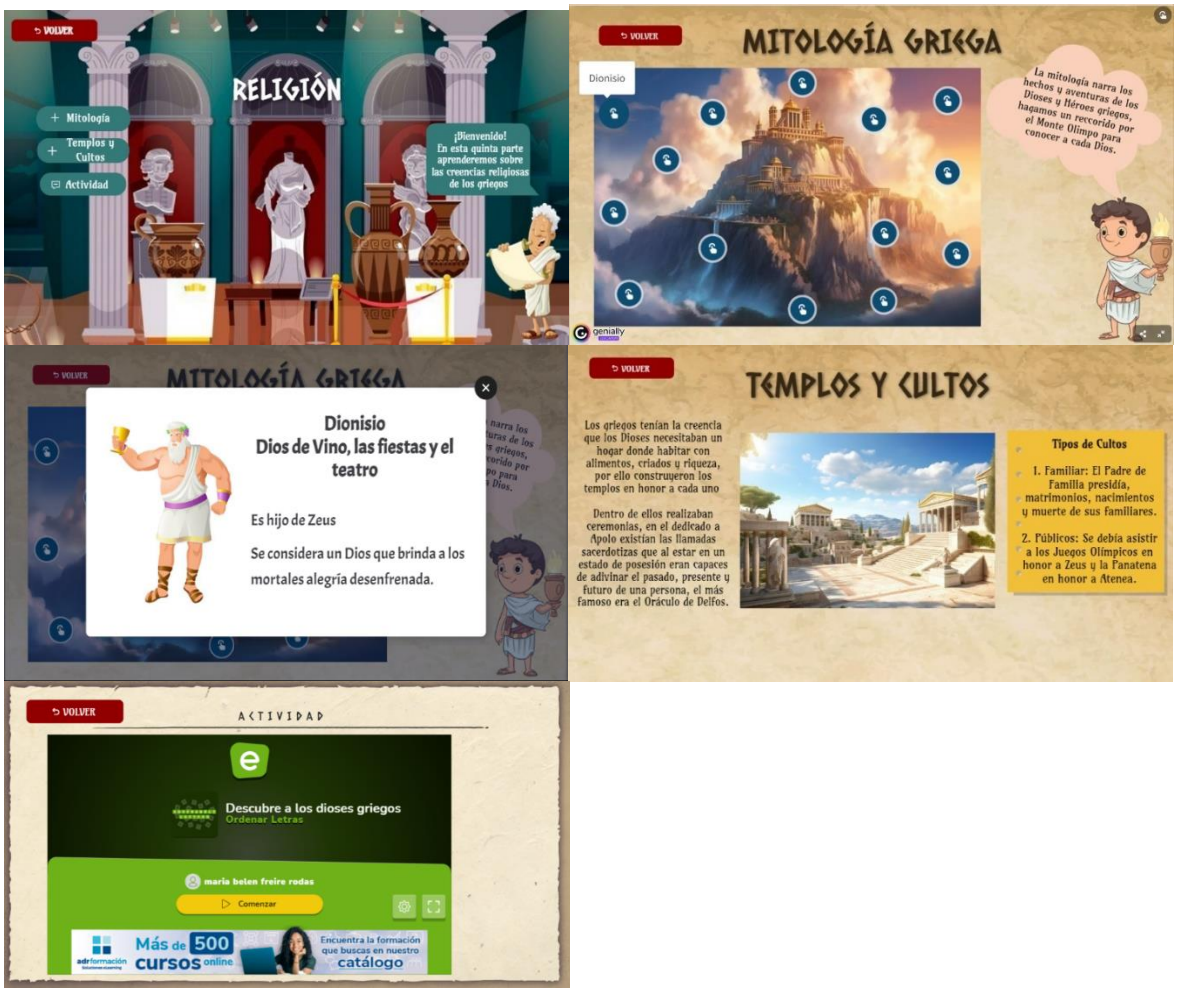


Figura 52. Recursos Religión

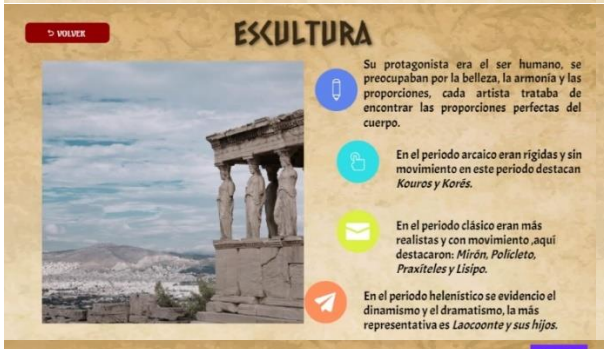
Nota: Hacer clic en los botones azules de la imagen de mitología, para ver el nombre del Dios y sus características

VOLVER
CULTURA
Cultura y arte
La ciudad y la vivienda
Alimentación y vestido
Actividad
¡Bienvenido!
En esta sexta parte aprenderemos sobre la cultura y el arte y aspectos de su vida diaria

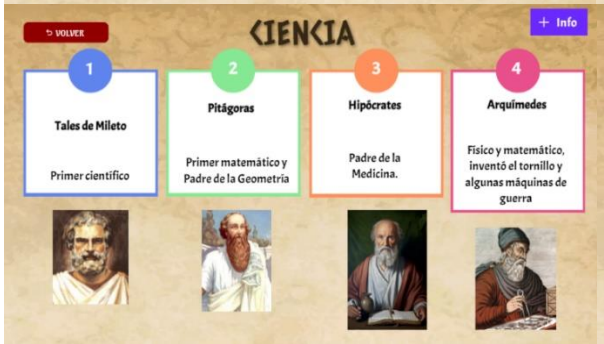
VOLVER
CULTURA Y ARTE
FILOSOFÍA
TEATRO
ESCULTURA
PINTURA Y CERÁMICA
CIENCIA
LITERATURA
ARQUITECTURA
DEPORTES

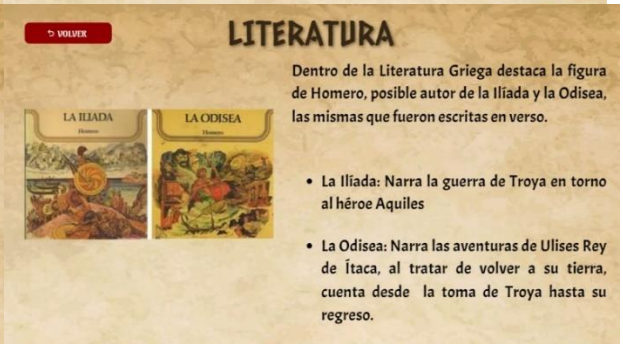
VOLVER
FILOSOFÍA
1
Filosofía quiere decir "Amor o deseo de saber".
2
Trataban de buscar explicaciones racionales a los grandes enigmas de la vida.
3
Descubrieron el método científico, es decir ya no recurrían al mito sino a la ciencia.
4
Grandes personajes aparecieron
5
Sócrates
Platón
Aristóteles

VOLVER
TEATRO
Las primeras obras representaban las tragedias y posteriormente se abrió paso a la comedia. En ambos casos el propósito era tomar conciencia de los grandes problemas de la existencia a través del miedo o la risa.
Los principales exponentes fueron: Esquilo, Sófocles y Eurípides
+ info


VOLVER
ESCULTURA
Su protagonista era el ser humano, se preocupaban por la belleza, la armonía y las proporciones, cada artista trataba de encontrar las proporciones perfectas del cuerpo.
En el periodo arcaico eran rígidas y sin movimiento en este periodo destacan Kouros y Korés.
En el periodo clásico eran más realistas y con movimiento ,aquí destacaron: Mirón, Policleto, Praxíteles y Lisipo.
En el periodo helenístico se evidencio el dinamismo y el dramatismo, la más representativa es Laocoonte y sus hijos.

VOLVER
PINTURA Y CERÁMICA
La mayor muestra de pintura griega se encuentra en la cerámica.
También se han encontrado pinturas al fresco en templos y edificios públicos
Al principio eran decoradas con figuras geométricas
Posteriormente fueron escenas de la mitología con color negro y luego el fondo negro y la pintura en rojo


VOLVER
CIENCIA
+ Info
1
Tales de Mileto
Primer científico
2
Pitágoras
Primer matemático y Padre de la Geometría
3
Hipócrates
Padre de la Medicina.
4
Arquímedes
Físico y matemático, inventó el tornillo y algunas máquinas de guerra


VOLVER
LITERATURA
Dentro de la Literatura Griega destaca la figura de Homero, posible autor de la Ilíada y la Odisea, las mismas que fueron escritas en verso.
LA ILIADA
LA ODISEA
La Ilíada: Narra la guerra de Troya en torno al héroe Aquiles
La Odisea: Narra las aventuras de Ulises Rey de Ítaca, al tratar de volver a su tierra, cuenta desde la toma de Troya hasta su regreso.

VOLVER
ARQUITECTURA
Los Arquitectos griegos construyeron numerosos edificios, los más importantes eran los templos y tenían las siguientes características:
Eran pintados por fuera con colores azul, rojo y dorado.
La base era rectangular
Tenían tres tipos de columnas: jónico, dórico y corintio
Eran hechos a escala humana
+ Imagen columnas
+ Imagen Templos
Aparte de los religiosos, se construyeron edificios como: Teatros (Representación de comedias y tragedias), Estadios (Carreras atléticas), Gimnasios, Hipódromos (Carreras de Caballos) y Odeones (Concursos musicales).

VOLVER
DEPORTES
Los Griegos tenían la creencia de que a través del deporte podrían agradar a los Dioses, es por ello que crearon los famosos Juegos Olímpicos, en honor a los Dioses del Olimpo y en especial a Zeus.
Se crearon en el año 776 a.c. y se celebraba en la antigua ciudad de Olimpia.
JUEGOS OLIMPICOS

Figura 53. Recursos Cultura

Nota: Hacer clic en cada botón morado de la página de cultura y arte para que aparezcan las demás

Figura 54. Reto Sala Principal

Al finalizar la sala principal, aparece una pantalla con el mensaje de que encontró todas las piezas y se debe hacer clic sobre la imagen del centro, al hacerlo lo envía a otra pantalla donde debe hacer clic sobre el botón morado de la parte derecha y entonces aparece la escultura, luego se presiona el botón de salir y lo envía a la pantalla final donde puede volver a empezar. Ver Figura 55

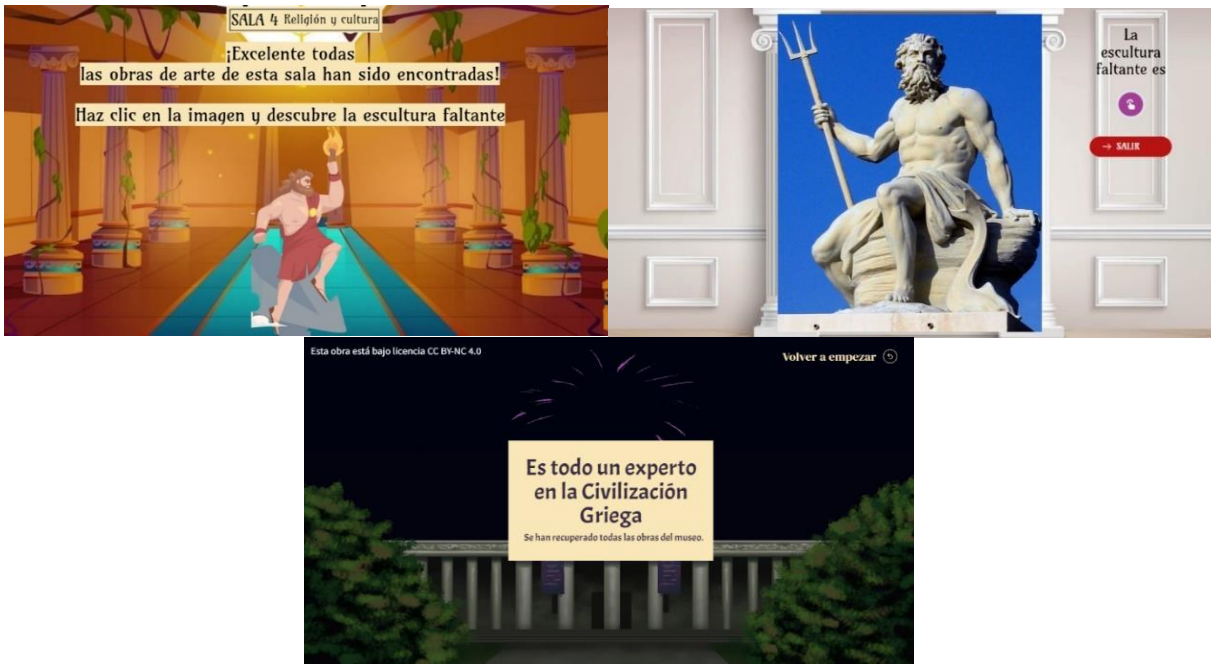


Figura 55. Sala principal encontrar la escultura

Anexo 11: Manual de usuario OVA Noveno

Una vez que ingrese al link (https://tinyurl.com/27wu6bkf) se visualizará la pantalla principal, donde se muestra el título, en la parte inferior izquierda se encuentra en botón de Start (video de bienvenida), una vez visualizado el video de un minuto; se regresa a esta pantalla principal, donde se sigue con el botón del objetivo, se continua con el Reto Museo (Sala 1) y se finaliza la primera parte con la cronología. Ver la Figura 56 y Figura 57

El video de bienvenida fue elaborado en la herramienta Voky, tomando en cuenta un personaje principal del tema como lo es la Reina María Antonieta, cabe resaltar que el audio está adaptado al francés, la ruleta de premios del reto planteado fue elaborada en la herramienta ruletaaleatoria.app. Cabe destacar que cada una de las actividades y retos tienen como finalidad el fortalecimiento de la habilidad de memorización en los estudiantes, sin embargo, existen actividades adicionales como el uso del libro, la toma de apuntes, preguntas orales o escritas adicionales que en conjunto mejoran la habilidad, por otro lado, los retos a partir de la sala dos hasta la cuatro y las actividades están diseñados para ser resueltos de forma individual o entre varios estudiantes. En este OVA se plantea un reto que es la presentación de un “Diario Revolucionario”, el cual los estudiantes lo irán realizando como si hubieran vivido en la época e irán anotando fechas importantes presentadas a lo largo del estudio, junto con sus personajes y una reflexión al final, este reto será presentado mediante una herramienta tecnológica a criterio del estudiante.

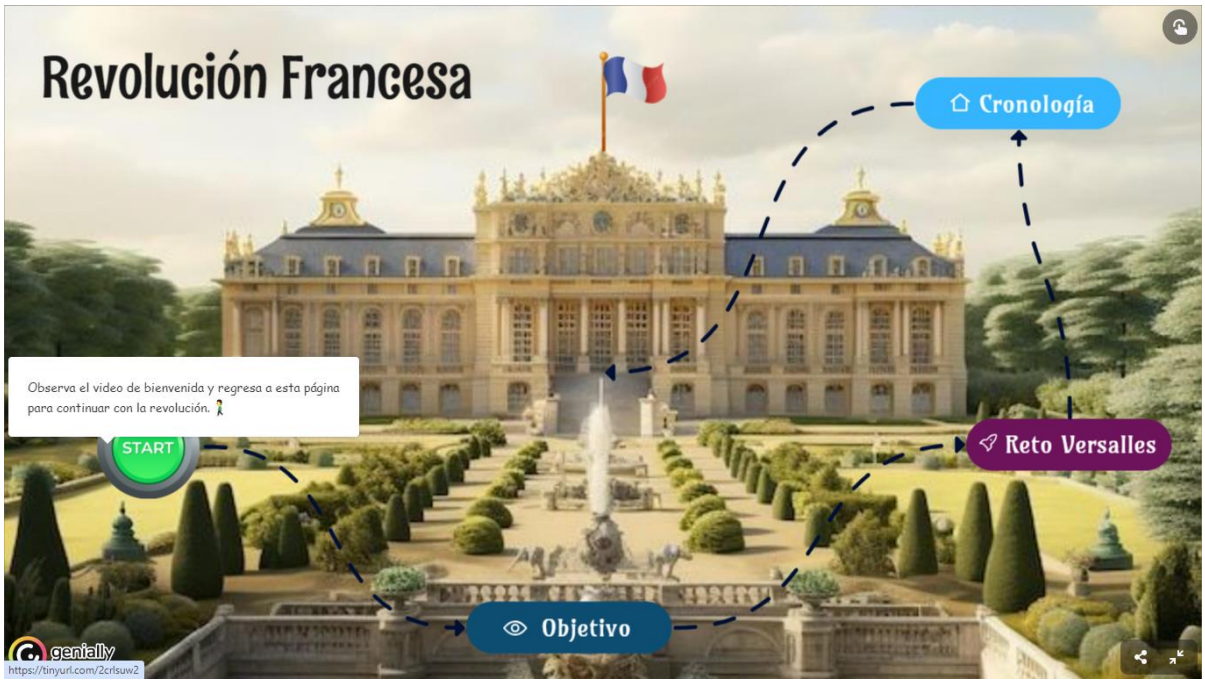
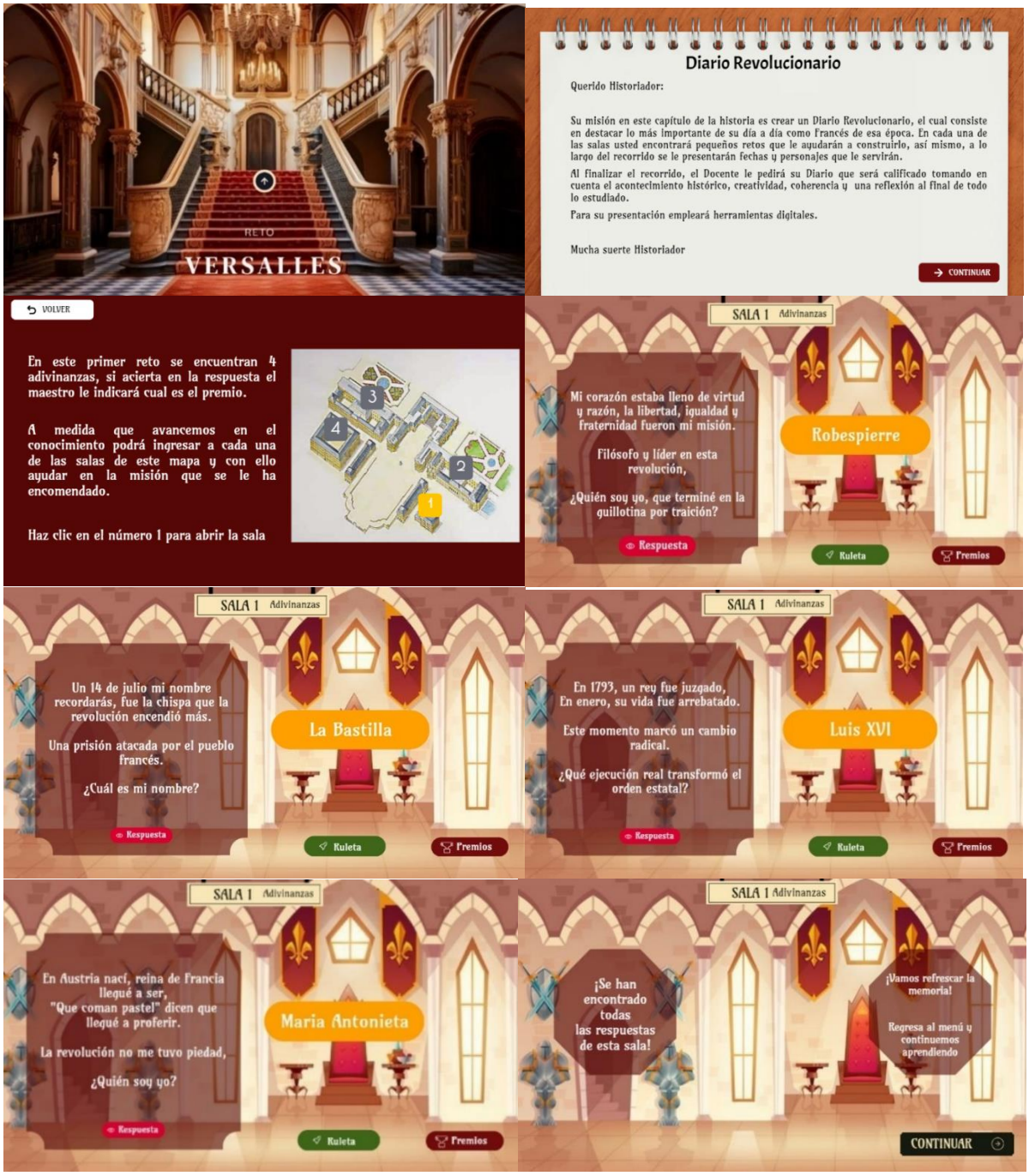


Figura 56. Pantalla Principal Revolución Francesa

Figura 57. Video de bienvenida, Objetivo y Cronología de la Revolución Francesa
Nota: En la cronología se debe hacer clic en el año y luego en el evento para obtener más información

El Reto Versalles consiste en realizar un "Diario Revolucionario", al ingreso se les da las indicaciones y los parámetros a calificar, cada una de las actividades y las tres salas restantes le ayudarán al estudiante a estructurar la información. En la primera sala (Figura 58) encontrará 4 adivinanzas, cada una consta de un botón que le indica la respuesta, un botón ruleta (color

verde) que al hacer clic lo llevará a una ruleta numérica en una aplicación externa, la deja girar haciendo clic en el centro y para revisar el premio regresa a la pantalla de la adivinanza y selecciona el botón de premios (color rojo), automáticamente bota una pantalla donde se encuentran cofres numerados y se hace clic en el número para ver el premio (Figura 59), para continuar se selecciona el botón volver. Al finalizar le aparecerá una pantalla indicándole que todas las repuestas han sido encontradas y hace clic en el botón continuar que lo regresa a la pantalla inicial.



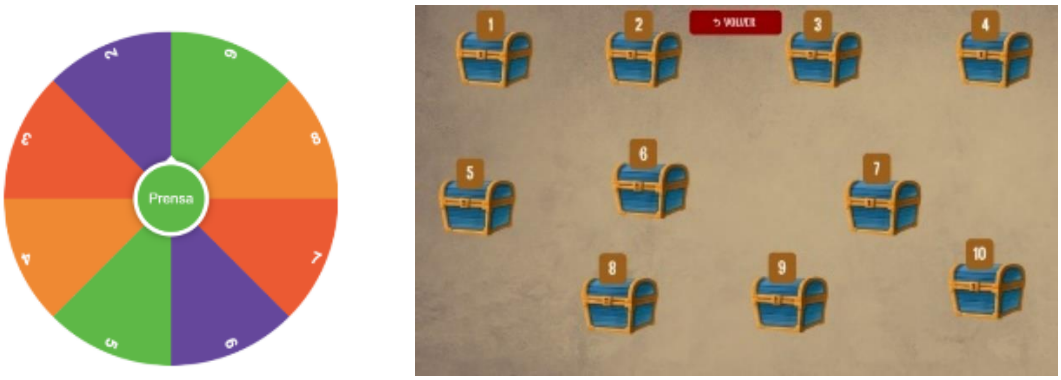


Figura 58. Reto Versalles Sala 1
Nota: Hacer clic en el botón de respuesta para que aparezca la correcta de cada adivinanza

Figura 59. Pantalla de premios

En la pantalla de cronología en la parte inferior se ubica un botón de menú que lo lleva a la pantalla de la Figura 60, allí se encuentran los seis subtemas y las tres salas del reto Versalles (Castillo amarillo) y termina en el botón Stop, el recorrido desde la parte inferior izquierda es el siguiente: Causas (Figura 61); Inicio de la revolución (Figura 62); Reto Versalles Sala 2 (Figura 63); La Asamblea (Figura 64); La Convención (Figura 65); Reto Versalles Sala 3 (Figura 66), El Directorio (Figura 67), Personajes importantes (Figura 68) y Reto Versalles Sala 4 (Figura 69). El botón volver del menú le permitirá regresar a la pantalla principal.

En los retos del menú se presenta una sola actividad y el mecanismo es igual al de la Sala 1 (Ruleta y Premios), al finalizar todo el recorrido, el Docente le solicitará la presentación del Diario Revolucionario.

El OVA consta del contenido, ventanas dinámicas, imágenes que se amplían, botones de interacción, videos incrustados y un video en YouTube y una actividad por cada subtema y

reto, en la carátula de cada subtema se muestran cada uno de los contenidos a tratarse, mensaje de bienvenida y un botón de volver que lo regresará al menú.

Figura 60. Menú

Figura 61. Recursos de las causas

Nota: Hacer clic en el botón con el signo (¡) para que aparezca la imagen de las causas sociales y el (+) para más información

Figura 62. Recursos del Inicio de la Revolución
Nota: Hacer clic en los botones azules para más información y los rojos para observar videos e imágenes.

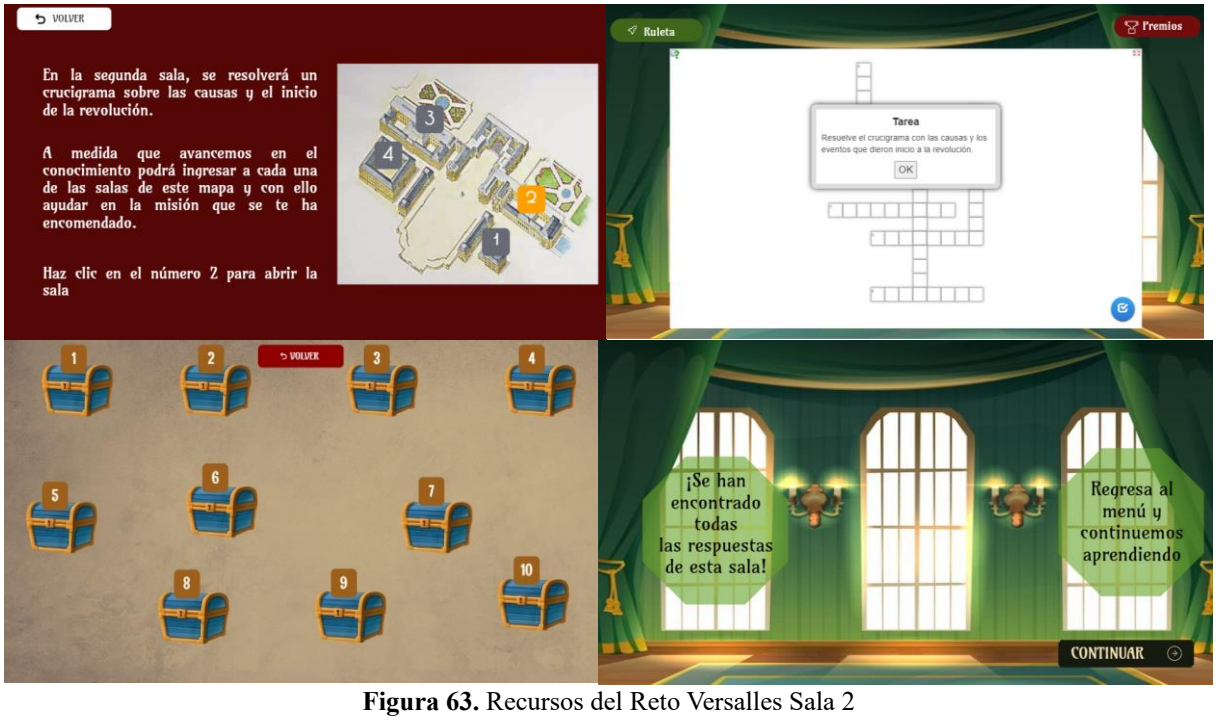


Figura 63. Recursos del Reto Versalles Sala 2

Figura 64. Recursos de La Asamblea

Nota: Para obtener la ventana de la declaración de derechos, se debe hacer clic en la imagen central de la asamblea nacional, y para visualizarlos hacer clic en cada número.

Figura 65. Recursos de La Convención
Nota: Para observar más información hacer clic en los signos (+)

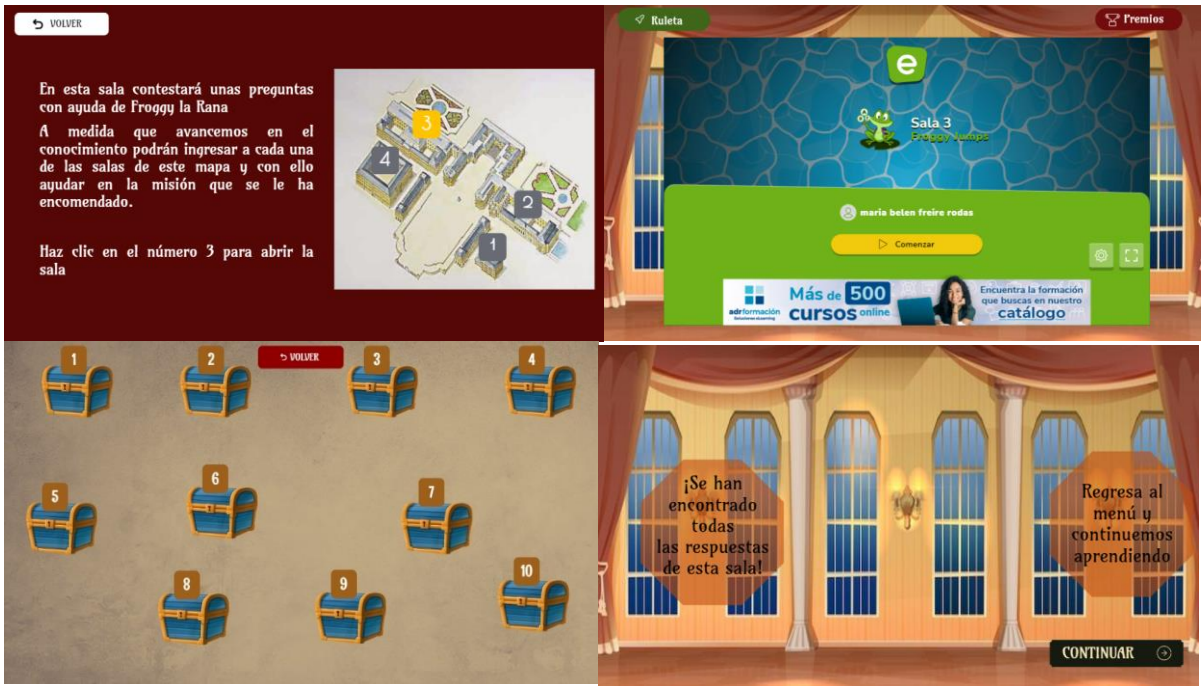


Figura 66. Recursos del Reto Versalles Sala 3

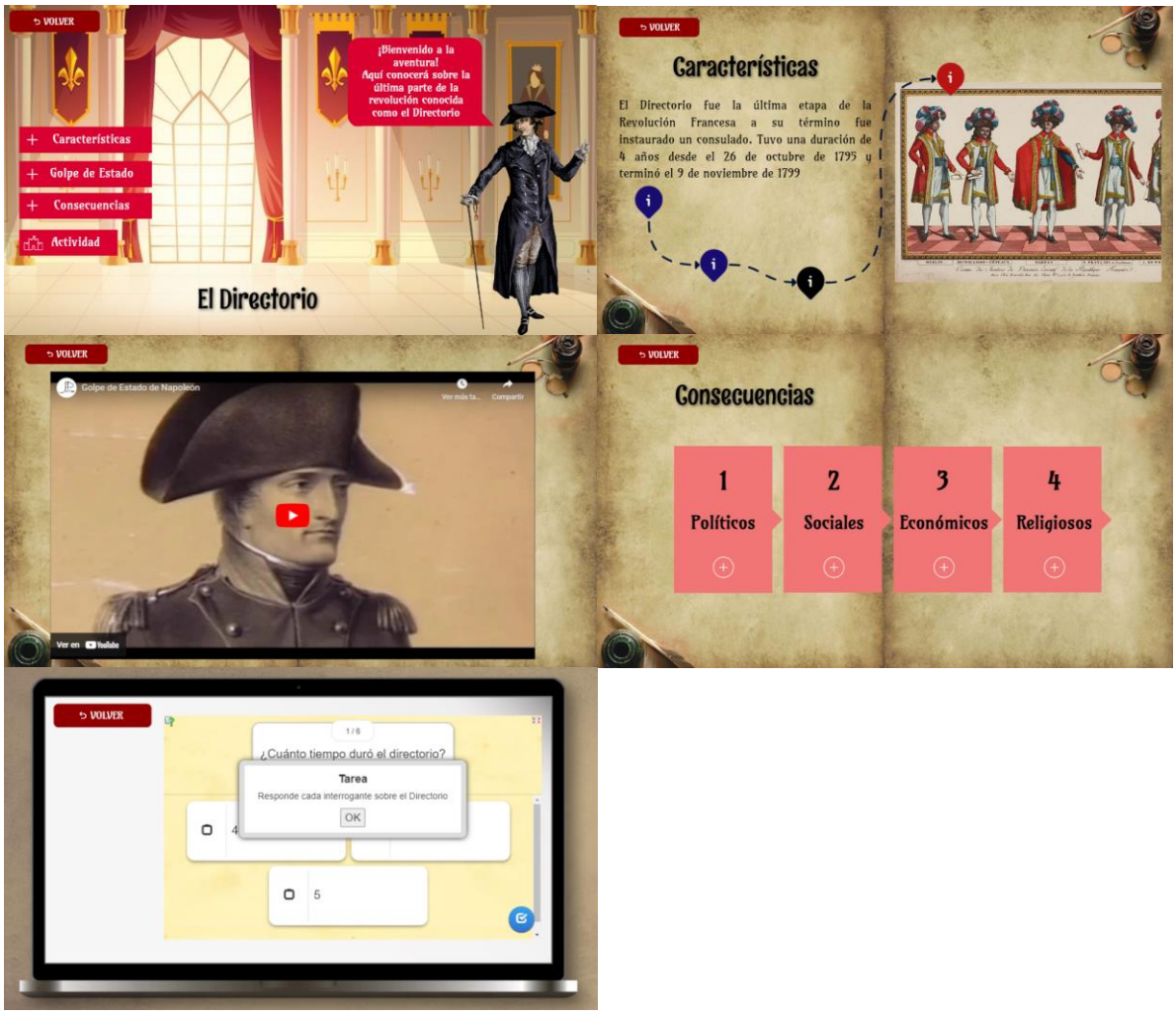


Figura 67. Recursos de El Directorio
Nota: Para observar más información hacer clic en los signos (+) y (¡)

Figura 68. Recursos de los Personajes Importantes
Nota: Hacer clic en las fotos de la familia real y en los nombres de los revolucionarios para observar su información

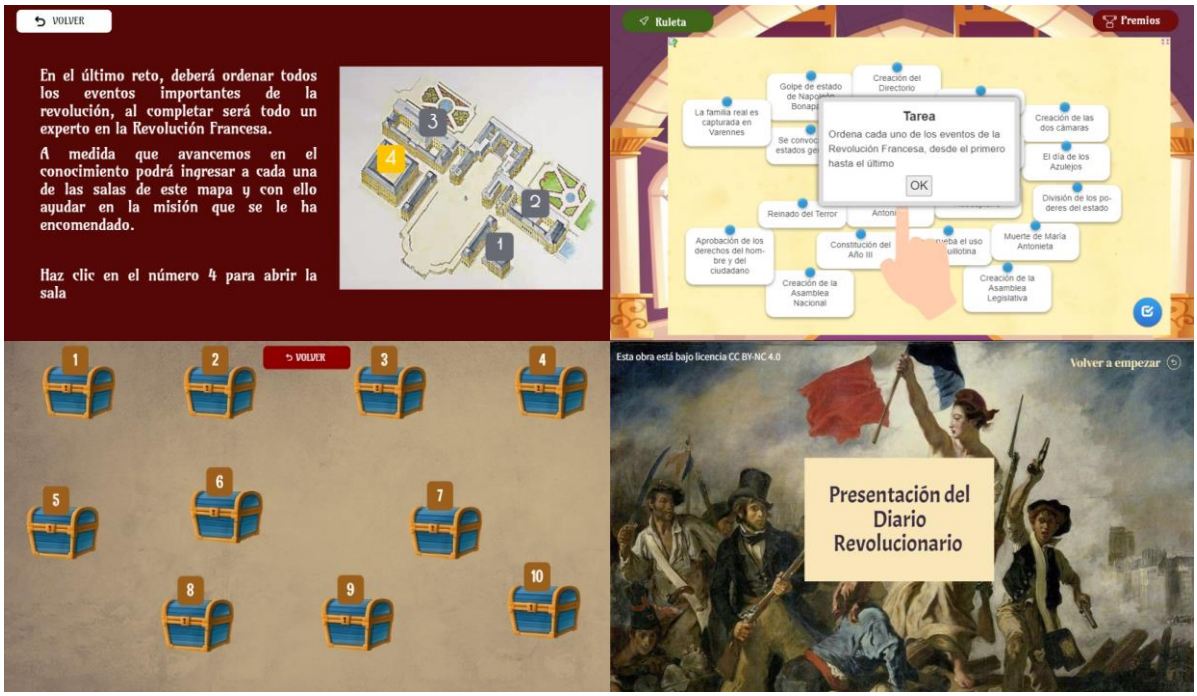


Figura 69. Recursos del Reto Versalles Sala 4

Anexo 12: Manual de usuario OVA Décimo

Una vez ingrese al link (https://tinyurl.com/59htc2u9) podrá observar la pantalla de la Figura 70, en la superior izquierda se observa el título, en la parte inferior se encuentra el botón Start (video de bienvenida), automáticamente le envía a la página del video de un minuto; vuelve a la página principal y sigue el recorrido con el objetivo, el Reto Pearl Harbor (Sala 1) y finaliza con la cronológica. Ver Figura 71.

El video de bienvenida fue elaborado en la herramienta Voky, teniendo como personaje a "Tío Sam", la ruleta de la ruleta de premios del reto planteado fue elaborada en la herramienta ruletaaleatoria.app. Cabe destacar que cada una de las actividades y retos tienen como finalidad el fortalecimiento de la habilidad de memorización en los estudiantes, sin embargo, existen actividades adicionales como el uso del libro, la toma de apuntes, preguntas orales o escritas adicionales que en conjunto mejoran la habilidad, por otro lado, los retos a partir de la sala dos hasta la cinco y las actividades están diseñados para ser resueltos de forma individual o entre varios estudiantes. En este OVA se plantea un reto en la última sala el reto de presentar un resumen con un comentario de 100 palabras sobre el tema estudiado, el cual presentado mediante una herramienta tecnológica a criterio del estudiante.

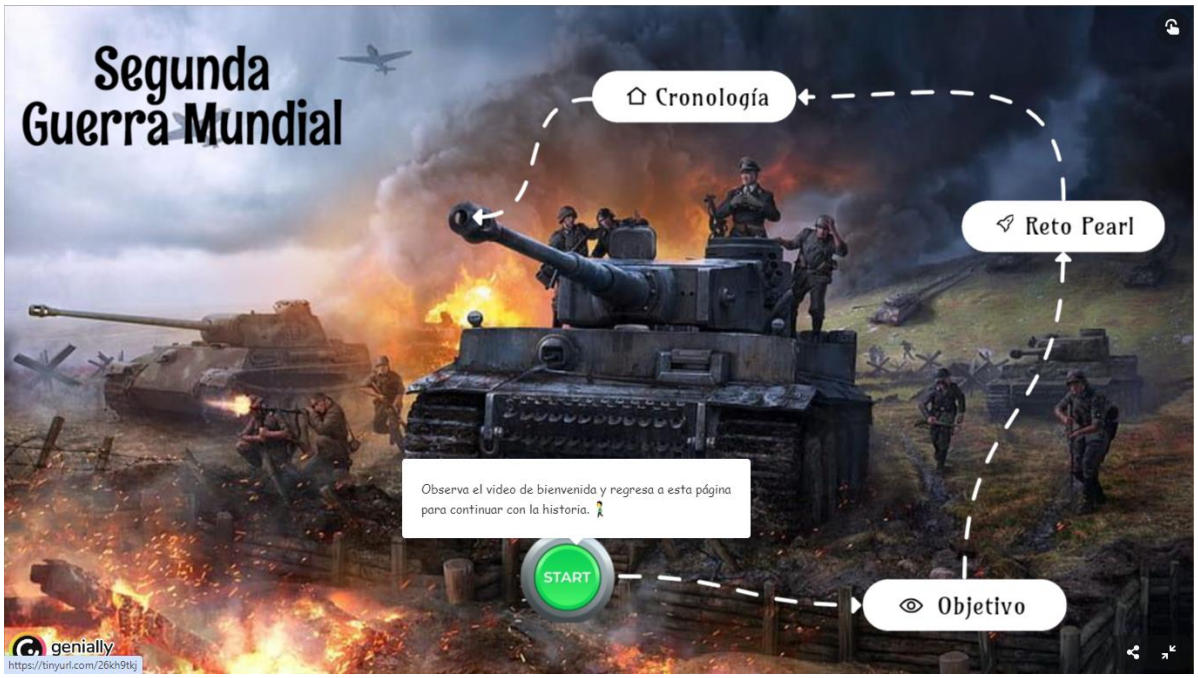
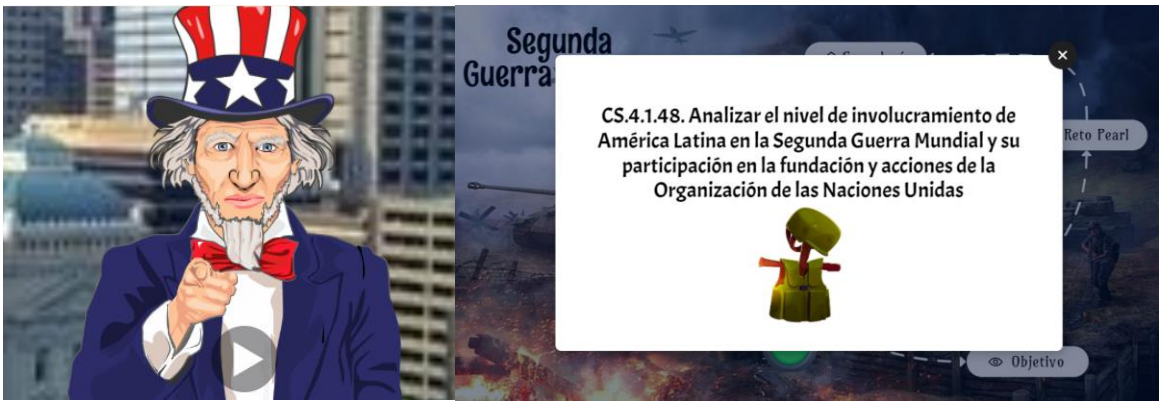


Figura 70. Pantalla Principal Segunda Guerra Mundial



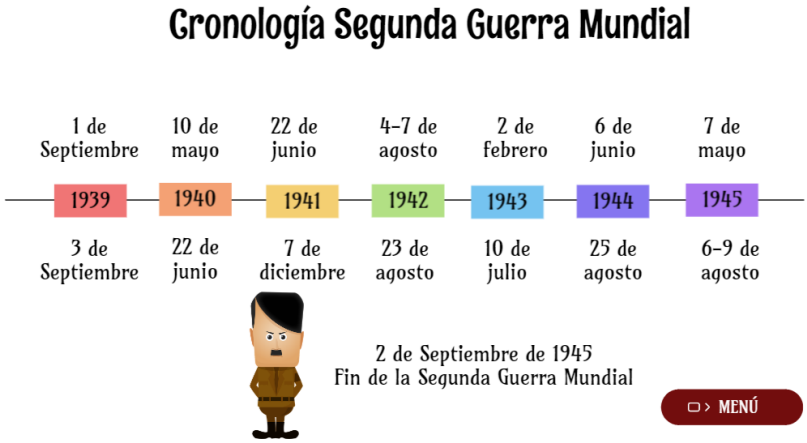


Figura 71. Video de bienvenida, Objetivo, Cronología de la Segunda Guerra Mundial
Nota: Para observar el objetivo, se debe hacer clic en el botón del mismo nombre, en la cronología se debe hacer clic en los años para que aparezcan las fechas correspondientes y luego hacer clic en cada una para observar la información.

El Reto Pearl Harbor (Figura 72) consta de cinco salas, en cada una de las cuales se encuentra una sola actividad con varias preguntas que están diseñadas para ser contestadas con varios estudiantes, en todas las salas encontrará un botón ruleta (color verde) que al hacer clic lo llevará a una ruleta numérica en una aplicación externa, la deja girar haciendo clic en el centro y para revisar el premio regresa a la pantalla de la actividad y selecciona el botón de premios (color rojo), automáticamente bota una pantalla donde se encuentran cofres numerados y se hace clic en el número para ver el premio (Figura 73), al seleccionar el botón volver aparecerá una pantalla con un mensaje y debe hacer clic en el botón continuar para regresar a la pantalla principal o al menú.

Figura 72. Reto Pearl Harbor Sala 1

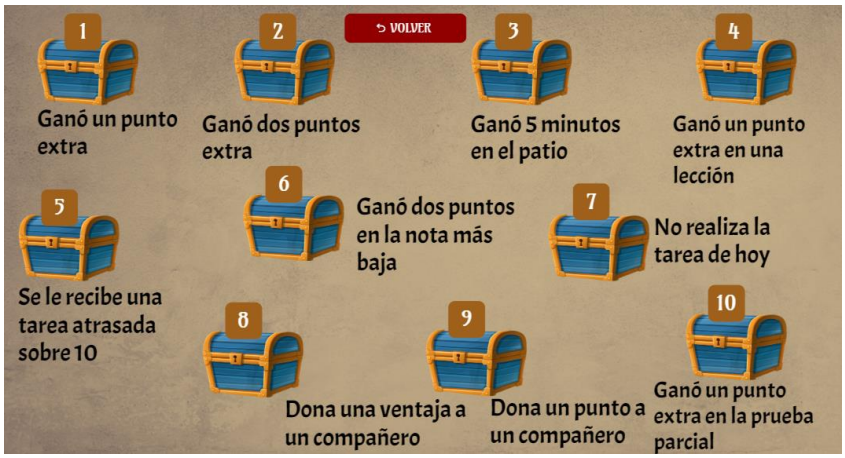


Figura 73. Pantalla de premios

En la pantalla de cronología en la parte inferior se ubica un botón de menú que lo lleva a la pantalla de la Figura 74, allí se encuentran los cinco subtemas y las cuatro salas del reto Pearl Harbor (Barcos) y termina en el botón Stop, el recorrido desde la parte inferior izquierda es el siguiente: Antecedentes y causas (Figura 75); Bandos enfrentados (Figura 76); Reto Pearl Harbor Sala 2 (Figura 77); Batallas importantes (Figura 78); Reto Pearl Harbor Sala 3 (Figura 79); Holocausto Judío (Figura 80); Reto Pearl Harbor Sala 4 (Figura 81); Fin de la guerra (Figura 82) y Reto Pearl Harbor Sala 5 (Figura 83). El botón volver del menú le permitirá regresar a la pantalla principal.

En los retos del menú se presenta una sola actividad y el mecanismo es igual al de la Sala 1 (Ruleta y Premios), al finalizar todo el recorrido, el Docente le solicitará la presentación del resumen y su comentario de 100 palabras. El OVA consta del contenido, ventanas dinámicas, imágenes que se amplían, botones de interacción, videos en YouTube y una actividad por cada subtema y reto, en la carátula de cada subtema se muestran cada uno de los contenidos a tratarse, mensaje de bienvenida y un botón de volver que lo regresará al menú.

Figura 74. Menú

Figura 75. Recursos de Antecedentes y causas

Nota: En la página de Adolf Hitler hacer clic en el botón rojo que está en la imagen para observar un video. En la siguiente pantalla hacer clic en este signo (¡) para más información.

Figura 76. Recursos Bandos enfrentados

Nota: Para observa la información debe hacer clic en las imágenes de cada personaje y bandera.

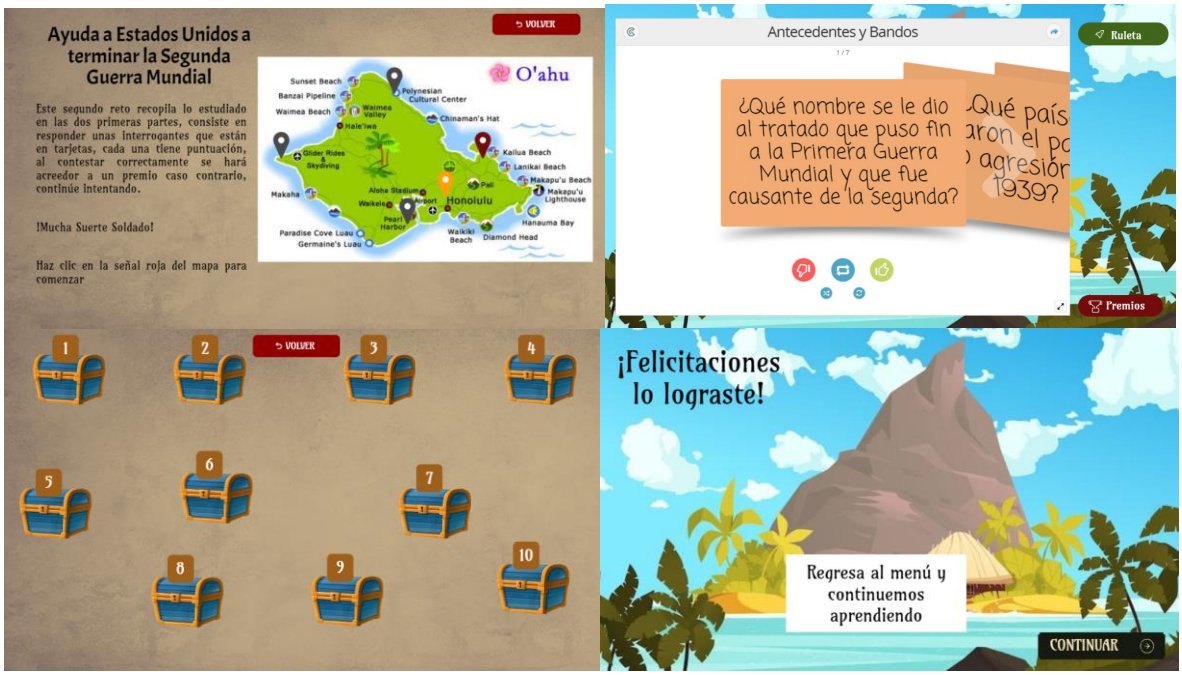


Figura 77 . Reto Pearl Harbor Sala 2

Figura 78. Recursos Batallas importantes

Nota: Para ver la información hacer clic en todos los botones de color azul, morado y verde.

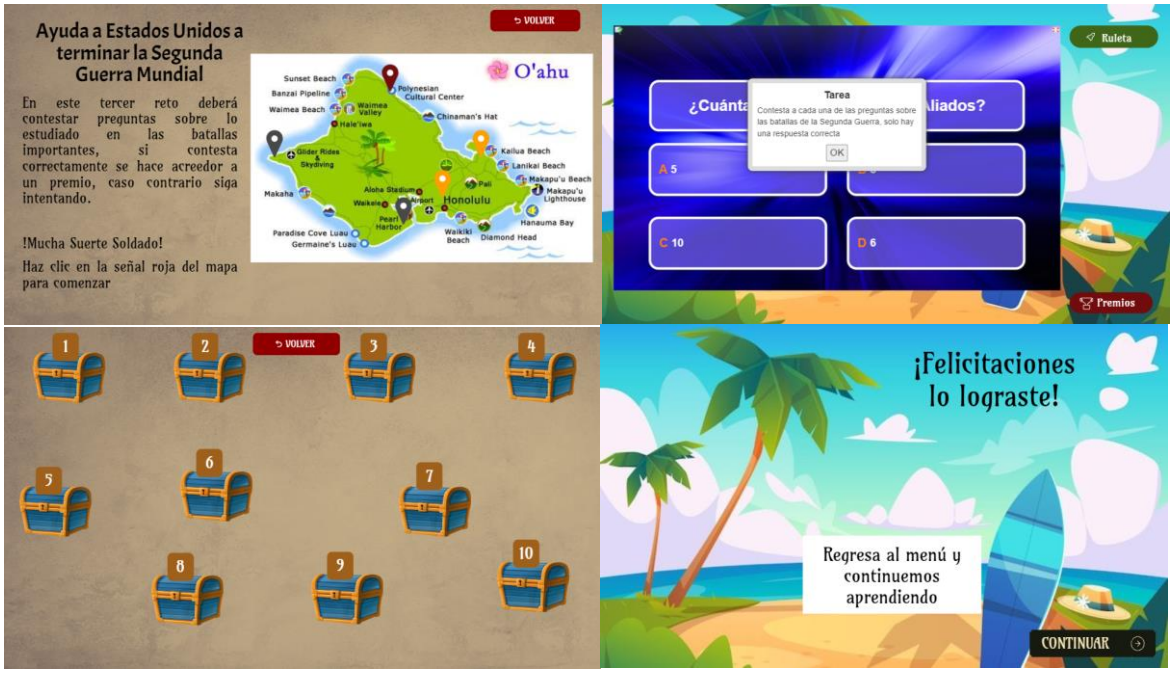


Figura 79. Reto Pearl Harbor Sala 3

Figura 80. Recursos Holocausto Judío

Nota: Para más información hacer clic en el signo (+) y botón de fin en el menú, lo redirige a una página externa.

Figura 81. Reto Pearl Harbor Sala 4

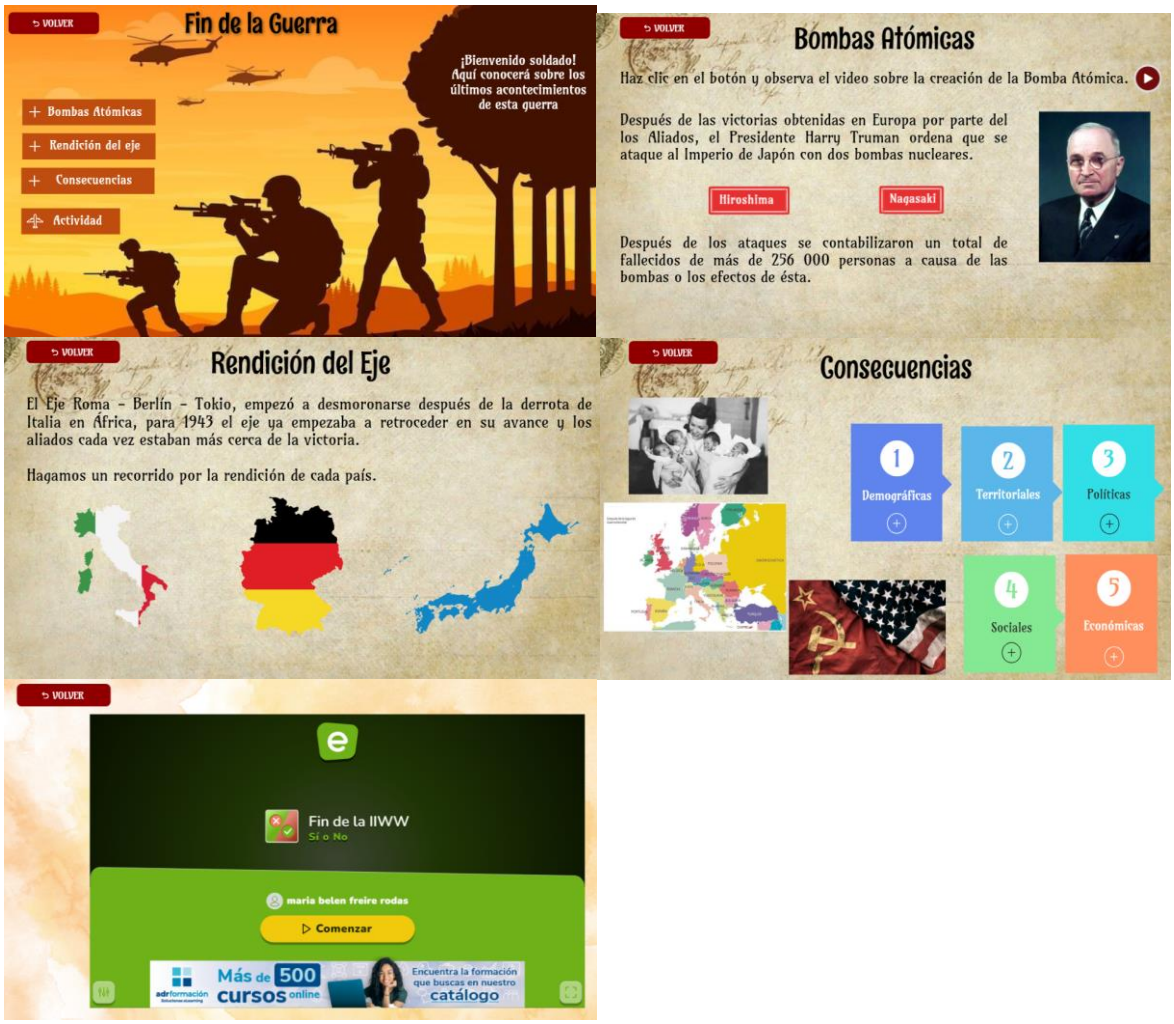


Figura 82. Recursos Fin de la Guerra
Nota: Para más información en la rendición del eje hacer clic en cada mapa y también en las consecuencias en el signo (+)

Figura 83. Reto Pearl Harbor Sala 5