



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES.**

Título

El aprendizaje colaborativo y la educación virtual para la enseñanza de Historia, en 2do BGU, en la Unidad Educativa “Baeza”, provincia de Napo.

Trabajo de Titulación para optar al título De Licenciada En Pedagogía De La Historia y Las Ciencias Sociales.

Autor:

Erazo Casagualpa Dayana Yuleidi

Tutor:

Mgs. Fernando Rafael Guffante Naranjo

Riobamba, Ecuador. 2023

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Erazo Casagualpa Dayana Yuleidi**, con cédula de ciudadanía **1501174070**, autora del trabajo de investigación titulado: **“El Aprendizaje Colaborativo y la educación virtual para la enseñanza de Historia, En 2do BGU, en la Unidad Educativa Baeza, provincia de Napo”**. certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a la fecha de su presentación.



Erazo Casagualpa Dayana Yuleidi
C.I: 1501174070



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.11
VERSIÓN 01: 06-09-2021

ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 22 días del mes de septiembre de 2023, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante DAYANA YULEIDI ERAZO CASAGUALPA con CC: **1501174070**, de la carrera **PEDAGOGIA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "El Aprendizaje Colaborativo y la educación virtual para la enseñanza de historia, en 2do BGU, en la Unidad Educativa Baeza, provincia de Napo", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Firmado electrónicamente por:
**FERNANDO RAFAEL
GUFFANTE NARANJO**

Mgs. Fernando Guffante Naranjo
TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **“EL APRENDIZAJE COLABORATIVO Y LA EDUCACIÓN VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA, EN 2DO BGU, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “BAEZA”, PROVINCIA DE NAPO”**, presentado por **ERAZO CASAGUALPA DAYANA YULEIDI**, con cédula de identidad **1501174070**, bajo la tutoría del **Mgs. GUFFANTE NARANJO FERNANDO RAFAEL**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha de su presentación.

Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. Jhonny Santiago Torres Peñafiel



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Cristina Alexandra Pomboza Floril



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo



Firma

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

Original



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **ERAZO CASAGUALPA DAYANA YULEIDI** con CC: **1501174070**, estudiante de la Carrera **PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“El aprendizaje colaborativo y la educación virtual para la enseñanza de historia, en 2do BGU, en la Unidad Educativa “Baeza”, provincia de Napo”**, cumple con el 6%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 10 de noviembre de 2023



Tómalo electrónicamente por:
**FERNANDO RAFAEL
GUFFANTE NARANJO**

Mgs. Fernando Guffante Naranjo
TUTOR

DEDICATORIA

A Dios por otorgarme sabiduría y ser fuerza de vida en momentos difíciles.

A mi madre María Casagualpa, mi padre Norberto Erazo, mis hermanos Evelyn Erazo y Jairo Erazo por estar de la mano en momentos importantes en el transcurso de mi tiempo en la Universidad Nacional de Chimborazo.

A todos mis docentes de la carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales quienes supieron ser guías en el camino académico.

A mis compañeros y amigos con quienes compartí momentos agradables en las aulas de nuestra querida Universidad Nacional de Chimborazo.

Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

AGRADECIMIENTO

Agradecer en primer lugar a Dios por otorgarme la oportunidad de lograr una meta de vida.

Expresar mis sentidos agradecimientos a toda mi familia y amigos quienes fueron el pilar de apoyo en todo el intervalo de la carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.

Agradecer a todos mis docentes con quienes tuve la oportunidad de adquirir conocimientos los cuales forjaron en mi carácter y amor hacia la docencia.

Por ello y mucho más agradezco con profundidad todos los momentos vividos en el lapso de mi preparación hacia la docencia.

Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORIA

ACTA FAVORABLE INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INDICE DE TABLAS

INDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPITULO I

1. Introducción.....	15
1.1 Planteamiento del Problema	16
1.2 Justificación.....	18
1.3 Objetivos.....	19
1.3.1 General	19
1.3.2 Específicos	19

CAPITULO II

2.1. Estado del arte.	20
2.2. Fundamentación teórica.....	20
2.2.1. EL aprendizaje	20
2.2.2. Tipos de aprendizaje.	21
2.2.3. Aprendizaje Colaborativo	22
2.2.4. Elementos del aprendizaje colaborativo.....	23

2.2.5.Herramientas tecnológicas para aprendizaje colaborativo.....	23
2.3.1.Educación virtual.	25
2.4. La enseñanza.	26
2.4.1.Métodos de enseñanza en la virtualidad.....	26
2.6. Guía didáctica.....	30
2.6.1. Tipos de guías didácticas.	30
2.6.2 Elaboración de una guía didáctica.	31
2.6.3.Funciones de la guía didáctica.	32
2.7. Análisis de la estructura de la guía didáctica.	32
CAPITULO III	
3.1. Enfoque de la investigación.....	35
3.2. Método de investigación.....	35
3.3. Diseño de la investigación.....	36
3.4. Tipo de investigación.	36
3.4.1.Por el nivel o alcance.....	36
3.4.2.Por el lugar.....	36
3.5. Técnicas e instrumentos.	36
3.6. Población y muestra.	37
3.7. Método de análisis y procesamiento de datos	37
CAPITULO IV	
4.1. Resultados y discusión de la encuesta aplicada a estudiantes de los 2° años BGU paralelo A y B de la Unidad Educativa Baeza.....	38
Discusión.....	53
CAPITULO V	
Conclusiones.....	55

Recomendaciones	56
-----------------------	----

CAPITULO VI

Propuesta	57
-----------------	----

Bibliografía.....	75
-------------------	----

Anexos.....	79
-------------	----

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1. Herramientas tecnológicas para aprendizaje colaborativo	24
Tabla 2. Dinámica en historia, trabajos grupales.....	38
Tabla 3. Interés por los recursos virtuales en los estudiantes.	39
Tabla 4. Presentación de contenidos de manera llamativa a los estudiantes.	41
Tabla 5. Tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.	42
Tabla 6. Motivación en trabajos grupales en Historia.	43
Tabla 7. Aprendizaje en trabajos grupales en Historia.	44
Tabla 8. Ambientes grupales virtuales.....	46
Tabla 9. Actividades grupales para la resolución de conflictos.....	47
Tabla 10. Asimilación de contenidos con actividades grupales.	48
Tabla 11. Grupos equitativos en la asignatura de Historia.	50
Tabla 12. Metodología.....	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dinámica en historia, trabajos grupales	38
Figura 2. Interés por los recursos virtuales en los estudiantes.	40
Figura 3. Presentación de contenidos de manera llamativa a los estudiantes.	41
Figura 4. Tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.	42
Figura 5. Motivación en trabajos grupales en Historia.....	43
Figura 6. Aprendizaje en trabajos grupales en Historia.	45
Figura 7. Ambientes grupales virtuales.	46
Figura 8. Actividades grupales para la resolución de conflictos.	47
Figura 9. Asimilación de contenidos con actividades grupales.....	49
Figura 10. Grupos equitativos en la asignatura de Historia.....	50

RESUMEN

En la presente investigación se plantea el diseño de una guía didáctica donde la estrategia de trabajo colaborativo y la plataforma Nearpod fortalezcan la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia en los segundos de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022. El objetivo del estudio es integrar las estrategias: aprendizaje colaborativo y la educación virtual para la enseñanza de la historia. La metodología de investigación se cimienta en un enfoque mixto, de tipo descriptivo. Los instrumentos para la recolección de datos que se construyeron fueron, una encuesta con escala de Likert, direccionada a los estudiantes, y una entrevista para el docente de la asignatura. Los instrumentos se aplicaron a los estudiantes de segundo de bachillerato paralelos “A” y “B”. Como resultado se obtuvo que los estudiantes se encuentran desmotivados con el aprendizaje de la asignatura, por otro lado, la docente del área da a conocer que no domina las TICs, y que a veces implementa herramientas tecnológicas en su clase. La propuesta desarrollada generó un impacto positivo y de aceptación por parte de la docente, además de ser una herramienta nueva y con amplias opciones y aplicaciones de trabajo, la interacción se da desde un dispositivo móvil o computador, que tenga accesos a Internet. Ante la realidad de la pandemia muchos educadores y educandos se acoplaron al entorno tecnológico, generando una necesidad de globalización y desarrollo en TICs.

Palabras claves: Aprendizaje colaborativo, Historia, Plataforma Nearpod.

ABSTRACT

In the present investigation, the design of a didactic guide is proposed, where the collaborative work strategy and the Nearpod platform strengthen the teaching and learning of history in the second year of the Unified General Baccalaureate of the Baeza Educational Unit. The objective of the study is to integrate the strategies of collaborative learning and virtual education for teaching history. The research methodology is based on a mixed, descriptive approach. The data collection instrument was built a survey with a Likert scale, addressed to the students and an interview for the teacher of the subject. The instruments were applied to the parallel "A" and "B" second-year high school students. As a result, it was found that the students are unmotivated to learn the subject, in addition to the fact that the strategies are obsolete. On the other hand, the area teacher reveals that she does not master ICTs and sometimes implements technological tools in his class. The proposal developed generated a positive impact and acceptance by students and teachers. In addition to being a new tool with extensive work options, the interaction occurs from a mobile device or computer with Internet access. Faced with the reality of the pandemic, many educators and students joined the technological environment, generating a need for globalization and development in ICTs.

Keywords: Collaborative learning, History, Nearpod Platform



Reviewed by:
Mg. Dario Javier Cutiopala Leon
ENGLISH PROFESSOR
c.c. 0604581066

CAPÍTULO I. INTRODUCCION.

La enseñanza de la historia en los diferentes niveles de educación es indispensable para los estudiantes ya que favorece al desarrollo de su sistema analítico y crítico, puesto que reflexiona sobre hechos históricos los cuales contienen causas y consecuencias que hasta la actualidad podemos evidenciar en las distintas sociedades del mundo. Ahora bien, es necesario emplear estrategias que sean efectivas en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta para poder desarrollar dichas capacidades y competencias en los estudiantes.

Por lo que Argandoña et al. (2020) recalca que, en la actualidad gracias a las nuevas tecnologías los espacios virtuales se han tornado en recursos necesarios para la enseñanza, siempre y cuando se apliquen de manera guiada con objetivos planteados, además menciona la importancia que el docente tiene en este proceso, juntamente con las estrategias colaborativas, por lo que se han vuelto parte fundamental del plan de clase, sin embargo, el educativo presenta inconvenientes al momento de aplicar estos métodos en la virtualidad.

Por lo tanto, se vuelve importante que el docente conozca sobre diversos recursos que tiene a su disposición en la web para motivar y causar interés en los estudiantes sobre todo en el área de Historia. Dicho material incluido en el sistema educativo ecuatoriano resulta beneficioso para el aprendizaje significativo de los estudiantes, en vista de que fomenta la participación en un entorno controlado, de respeto y opinión. De ahí que Betancourt (2020) resalta la necesidad de que el estudiante puede consolidar tal cantidad de información relacionándola con su entorno.

La aplicación del aprendizaje colaborativo (AC) en línea según Cotán et al. (2021), hoy en día se han convertido en metodologías activas fundamentales, las cuales facilitan las herramientas necesarias para potenciar las actividades cognitivas en los estudiantes, al mismo tiempo que señala el buen uso de las tecnologías y espacios virtuales como recursos para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, los autores mencionan que el estudiante en el proceso adquiere aptitudes de comunicación e interacción positiva.

Por lo que, la presente investigación se plantea con el propósito de innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje en ambientes digitales, juntamente con una estrategia colaborativa en la asignatura de Historia, en el 2do BGU, en la Unidad Educativa Baeza, provincia de Napo periodo lectivo 2021-2022.

1.1 Planteamiento del Problema

A nivel internacional Cardoso et al. (2018) menciona que, debido a la existencia de nuevas tecnologías y el desarrollo de espacios virtuales para diferentes actividades como trabajo, educación, entretenimiento, entre otros. Los autores destacan a la innovación como medio para lograr realizar dichas acciones desde la comodidad de casa, por lo cual se ha facilitado el encuentro virtual entre personas con los mismos intereses, en este sentido se han desarrollado diversos programas los cuales intervienen en este proceso dependiendo de la actividad, haciendo que las relaciones sociales se produzcan de forma virtual agilizando y facilitando los procedimientos.

Para Cilio (2022) después de haber pasado por la pandemia de Covid-19 las tecnologías y el espacio virtual tuvieron adaptaciones para lograr someter a la educación y a sus diversos procesos dentro de la virtualidad, por lo que surgieron dificultades tanto en docentes como en estudiantes en adaptarse repentinamente a estos espacios.

Coronel (2021) alude que el problema de los docentes en Ecuador radica en que no están capacitados en entorno al uso y la utilidad de los recursos digitales, por lo que es necesario la implementación de guías para la elaboración de estrategias, las cuales aporten para el aprendizaje significativo en donde los alumnos puedan desarrollar sus capacidades y habilidades de interacción, las cuales contribuyen a la resolución de conflictos para la buena convivencia en armonía con el prójimo.

La aplicación de nuevos recursos digitales en el salón de clase dispone muchas problemáticas las cuales deben ser atendidas respecto a sus necesidades ya que al momento de su uso estas pueden complicarse y ser un factor de entorpecimiento en lugar de facilitar el conocimiento. Es por ello que el verdadero reto está específicamente en conocer la manera correcta en la que estas nuevas herramientas aporten para la enseñanza y el aprendizaje significativo del estudiante, especialmente al trabajar sobre una materia tan tradicional como la Historia, donde existe un choque entre las prácticas más habituales de instrucción y las oportunidades innovadoras que ofrecen los espacios virtuales para el estudio de los hechos del pasado de una forma diferente, hacen evidente la existencia de un abismo que puede tratar de ser superado. Por lo que se produce la necesidad de realizar el procedimiento correcto al momento de combinar la educación con la virtualidad ya que este debe ser adecuado y preciso, para lograr el acercamiento metodológico más beneficioso para el desarrollo de la comprensión histórica en el estudiante.

En Ecuador, la provincia de Napo se encuentra dentro de las necesidades de capacitación en lo que corresponde a las nuevas tecnologías y los ambientes virtuales que pueden ser utilizados para el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que los docentes de la Unidad Educativa “Baeza” ubicada en la ciudad de Baeza específicamente los del 2° año de BGU periodo lectivo 2021-2022, se encuentran preocupados por el rendimiento académico de sus alumnos en medida de que ellos no conocen espacios educativos virtuales en los cuales se puedan apoyar para realizar sus actividades académicas de forma creativa e innovadora,

además la docente de la asignatura de historia reconoce que sus estudiantes presentan dificultades al momento de manejar los estos ambientes para aprovechar sus beneficios.

Teniendo en cuenta el problema detectado en la Unidad Educativa “Baeza” en los segundos años de B.G.U, periodo lectivo 2021-2022 sobre la falta de conocimientos en el uso de herramientas tecnológicas y los espacios educativos virtuales que pueden ser de utilidad tanto para la docente y los estudiantes para el trabajo colaborativo en el aprendizaje y desarrollo de las actividades de la asignatura de Historia, ya que según las autoridades educativas el interés del alumnado no se ubica en los espacios digitales educativos ya que desconocen su utilidad y beneficio al emplearlos de manera correcta, del mismo modo que la docente no aplica nuevos recursos para la enseñanza de la historia, ya que se encuentra cómoda con los métodos tradicionales, por lo que se genera la brecha tecnológica además del perpetuo desinterés del alumnado por desarrollar sus diferentes capacidades cognitivas.

Por lo tanto, se pone en evidencia la necesidad del diseño de una guía didáctica basada en un entorno virtual como lo es la plataforma Nearpod, la cual es de carácter educativa-colaborativa en la que los estudiantes y docentes pueden utilizarla de manera abierta para ejecutar diversas actividades como investigación. De igual manera será útil para el docente con la finalidad de volver las clases más interactivas e incentivar el uso de espacios virtuales para la realización de tareas. Por consiguiente, nacen las siguientes preguntas referentes a la investigación que se plantea realizar.

¿Cómo la estrategia de trabajo colaborativo favorece a los procesos de aprendizaje en la virtualidad en la asignatura de Historia en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Baeza”, periodo lectivo 2021-2022?

¿Cuáles son las herramientas virtuales de la plataforma Nearpod que aportan en las clases de la asignatura de Historia con los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Baeza”, periodo lectivo 2021-2022?

¿Cómo el aprendizaje colaborativo y la educación virtual aportan a la enseñanza de la asignatura de Historia a través de la plataforma Nearpod?

1.2 Justificación

El proyecto de investigación se centra en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde los actores iniciales son los estudiantes de la asignatura de Historia del 2° año de BGU de la Unidad Educativa “Baeza”, periodo lectivo 2021-2022, ya que la docente y padres de familia han notado que los estudiantes tienen interés común en las nuevas tecnologías y los espacios virtuales, por lo que es necesario encausar al estudiante hacia los ambientes educativos virtuales mostrándole los beneficios que se pueden encontrar en ellos.

Al encontrarnos en una sociedad de constantes cambios lo que nos globaliza en fracciones de segundos, se vuelve imperante desarrollar habilidades en los estudiantes como son: el análisis crítico, expresión de ideas con claridad, desarrollo cognitivo, además de habilidades que puedan favorecer a la convivencia armónica y resolución de conflictos mediante la discusión de ideas.

Por lo cual la iniciativa de una propuesta que otorgue un medio de contingencia para lo anteriormente mencionado se reflejará en la aceptación e interés por parte de los docentes y estudiantes en la asignatura de Historia. Por tanto, la propuesta del diseño de una guía didáctica en torno al aprendizaje colaborativo aplicado por medio de recursos virtuales genera una alternativa innovadora en docentes y estudiantes del 2° año de BGU de la Unidad Educativa Baeza para la enseñanza de la historia.

Por lo que la presente investigación planea abordar el aprendizaje colaborativo y la virtualidad como eje principal para la construcción de una guía didáctica, en la que se pueda poner en práctica y sea conveniente para su uso tanto para docentes como estudiantes, ya que se la puede generar de forma gratuita gracias a los diferentes recursos y programas que se encuentran en la Internet. Al contar con tecnologías que día a día avanzan, estos medios se encuentran a disponibilidad de la mayoría de las personas por lo que su uso y aplicativo se pueden realizar de manera segura a través de distintas alternativas en la web.

Cabe mencionar que el profesorado y estudiantes de la asignatura de Historia de la Unidad Educativa “Baeza” de los segundos años de B.G.U periodo lectivo 2021-2022 son parte de los beneficiarios de dicha propuesta, puesto que, al innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje aplicando nuevos recursos como es la virtualidad en el área de Historia busca recuperar el interés educativo en la búsqueda de nuevos métodos de enseñanza y continuar impulsando el uso de tecnologías, con ello se busca subsanar las dificultades que varios estudiantes pudiesen presentar al momento de realizar sus actividades o tareas.

Dicha propuesta pretende contribuir en el sistema educativo para la enseñanza y aprendizaje de la Historia en los 2° año BGU de la Unidad Educativa Baeza, periodo lectivo 2021-2022 para recuperar el interés de los estudiantes y al mismo tiempo integrar las nuevas tecnologías como recursos para la obtención de conocimientos significativos a través de la estrategia de AC.

1.3 Objetivos.

1.3.1 General

Integrar las estrategias de aprendizaje colaborativo y educación virtual por medio de una guía didáctica de uso de la plataforma Nearpod para favorecer los procesos de aprendizaje en la virtualidad de la asignatura de Historia en los segundos años de Bachillerado General Unificado en la Unidad Educativa Baeza, provincia de Napo, periodo lectivo 2021-2022

1.3.2 Específicos

- Analizar como el aprendizaje colaborativo y la educación virtual aportan a la enseñanza de la asignatura de Historia a través de la plataforma Nearpod.
- Identificar las diversas herramientas de la plataforma Nearpod y su uso como espacio virtual educativo.
- Diseñar una guía didáctica mediante el desarrollo de actividades interactivas en la plataforma Nearpod para la enseñanza de la asignatura de Historia.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Estado del arte.

Después de realizar el análisis de diferentes documentos se logró obtener como referencia para el proceso investigativo lo siguiente: En Vargas et al. (2020) investigación realizada en Perú, se menciona la influencia de una estrategia colaborativa planteada según las necesidades de un grupo específico para evitar la denominada soledad académica, otro rasgo fundamental del mencionado artículo científico es que prioriza la educación integral del estudiante es decir tanto lo cognitivo y lo actitudinal. Además encontró que mediante el aprendizaje colaborativo en grupos pequeños es posible fomentar el dialogo teniendo en cuenta un objetivo claro al que se quiere alcanzar donde el estudiante se concibe como una unidad y como conjunto al crear relaciones interpersonales entre sus compañeros, señala que el AC influye profundamente en la docencia y en los estudiantes de manera positiva en la convivencia con la comunidad, pero que no se pone en práctica ya que los estudiantes rechazan la idea de trabajar juntamente con sus compañeros por que el sistema educativo se ha tornado individualista.

Por otra parte, Avello y Marín (2016), publican en España, el artículo científico titulado “La necesaria formación de los docentes en aprendizaje colaborativo”, el cual plantea la importancia de la tecnología en la educación, además de una inmersión en el aprendizaje colaborativo en tendencia con los educativos de la actualidad, simultáneamente realiza un contraste en torno a ventajas y dificultades de la instrucción docente en el aprendizaje colaborativo y los planes de formación hacia los estudiantes, enmarcando su relevancia en el proceso de enseñanza. Además, indica la tendencia del AC en los últimos años por lo que cada vez se encuentran más artículos científicos sobre esta temática de instrucción juntamente con “el CSCL (Computer-Supported Collaborative Learning, aprendizaje colaborativo soportado por computadoras)” (p.689) asegura que estas competencias y habilidades son necesarias para la sociedad del siglo XXI.

2.2. Fundamentación teórica

2.2.1. EL aprendizaje

Para Machado y Montes de Oca (2020) el aprendizaje es el resultado del estudiante que obtiene de los procesos cognitivos, los cuales se encargan de formar la relación entre los conocimientos previos y los nuevos, los mismos que se encuentran estimulados por el contexto en el que se realiza. Es decir, en el país y/o su cultura, para que la formación se logre de manera correcta se debe conocer las necesidades del alumno y su forma de pensar. Los autores mencionan que, para que el proceso de aprendizaje se desarrolle con efectividad existen elementos los cuales deben existir y se señalan a continuación.

La Comunicación: abarca todos los estilos sociables imaginarios dependiendo de la cultura por lo cual es esencial en el escenario del aprendiz ya que de ello depende la

conceptualización de diversos temas, en ello radica que el ser humano logre reflejar su pensamiento e ideas. (Machado y Montes de Oca, 2020).

Uso de Tecnologías: depende de cada cultura y relación socioeconómica en la que se encuentre el alumno ya que en siglos pasados las tecnologías se limitaban a bibliotecas donde se centralizaban los recursos del conocimiento, pues bien, ahora en la actualidad gracias a la web tenemos un sinnúmero de plataformas que nos brindan conocimientos más rápidamente y de manera más cómoda. (Machado y Montes de Oca, 2020)

Autogestión del conocimiento: se trata de enfrentar nuevos retos sobre conocimientos más complejos donde la psiquis influye en el entendimiento, en lo cual los pensamientos sencillos se agrupan formando ideas más complejas. (Machado y Montes de Oca, 2020)

Concientización Medioambiental: como parte de la esencia del ser, es decir sentirse parte de un todo, el cual se debe respetar y entender su importancia en la vida, lo cual crea la conciencia colectiva en donde la sociedad se responsabiliza por el cuidado mutuo y de su entorno. (Machado y Montes de Oca, 2020)

Desempeño óptimo: donde el fin del aprendizaje es el logro de metas con éxito, empleando los recursos necesarios para este fin, además que propone como idea central que al menor esfuerzo mejores resultados. (Machado y Montes de Oca, 2020)

Solución de problemas: en donde el aprendiz aplica los conocimientos, los relaciona, y los lleva a cabo para la convivencia en armonía ya que esto lo llevara a desarrollar sus habilidades y competencias continuamente en tanto la sociedad así lo requiera. (Machado y Montes de Oca, 2020)

Por lo expresando con anterioridad es que se vuelve importante que el estudiante obtenga aprendizajes significativos a lo largo de su vida lo cual le ayude a contribuir a la sociedad, la misma que se encuentra en constantes cambios gracias a los avances de las nuevas tecnologías, por lo que es necesario la construcción de una educación puntal, precisa, equitativa, e innovadora para mantener el interés en el estudio, la investigación temprana y actividades académicas grupales las mismas que aportan al desarrollo del conocimiento. (Machado y Montes de Oca, 2020)

2.2.2. Tipos de aprendizaje.

Como menciona Reyes et al. (2017), los tipos de aprendizaje dependen de la percepción del alumno y existe una gran variedad dependiendo de los diferentes autores y sus perspectivas, por lo que menciona que el modelo VAK (visual, auditivo, kinestésico) abarca los tres canales principales que pueden ser utilizados para identificar a que grupo pertenece el estudiante y de esta manera fortalecer su asimilación de contenidos.

Los autores Reyes et al. (2017), también mencionan que en el canal visual, el aprendiz se interesa por la lectura y representaciones con imágenes, además que cuentan con la velocidad

de pensar en representaciones pictóricas que ayuden a su comprensión, por otro lado, en el canal auditivo, el sujeto capta la información de manera oral, escuchando la descripción y resolución de problemas, más sin embargo sirve para educaciones en concretas como son la música e idiomas, y por último el kinestésico, surge a través de las sensaciones y movimientos es decir se relaciona el sentir con la información brindada, por lo cual es difícil olvidarla, pero se lleva a cabo en un mayor tiempo. Sin embargo, en la actualidad el modelo VAK se usa de manera compuesta, es decir los tres canales por igual el visual, auditivo y kinestésico para lograr una mejor retención y el conocimiento significativo en el alumnado.

De los derivados de estos canales surge el aprendizaje electrónico y colaborativo en los cuales se basa la presente investigación, por el hecho de que el alumnado del 2° año BGU de la Unidad Educativa Baeza se encuentra inmerso por su edad en las tecnologías y la digitalización de los medios, por lo que la web es un entorno reconocido por ellos, en el cual pueden encontrar acceso a diferentes ambientes virtuales sean estos educativos o no.

2.2.3. Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo es una estrategia educativa que se basa en la interacción y la participación dinámica de los estudiantes en la construcción conjunta de su conocimiento. A continuación, se presentan algunos fundamentos teóricos del aprendizaje colaborativo:

Constructivismo: El aprendizaje colaborativo se fundamenta en la teoría constructivista, que sostiene que el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye activamente por parte del estudiante a través de la interacción con el entorno y con otros individuos (Puma, 2018). En este sentido, el aprendizaje colaborativo promueve la construcción social del conocimiento, donde los estudiantes se apoyan para comprender y resolver problemas.

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): El concepto de Zona de Desarrollo Próximo, desarrollado por el psicólogo Lev Vygotsky, es fundamental en el aprendizaje colaborativo. Según Puma (2018), la ZDP se refiere al espacio entre lo que un estudiante puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con la ayuda de otros más competentes. En un entorno colaborativo, los estudiantes pueden trabajar juntos y aprovechar las habilidades y conocimientos de sus compañeros, promoviendo así un aprendizaje más profundo.

Aprendizaje social: El aprendizaje colaborativo fomenta la interacción social entre los estudiantes, reconociendo que el aprendizaje es un proceso social (Caballero, 2022). Los individuos aprenden no solo a través de su propia experiencia, sino también a partir de la observación y la participación en actividades conjuntas. Esta estrategia promueve la discusión, el intercambio de ideas y la reflexión conjunta, lo que contribuye a una comprensión más completa y a la adquisición de habilidades sociales.

Aprendizaje activo: El aprendizaje colaborativo se opone al enfoque pasivo de la transmisión de conocimientos, en el que los estudiantes son receptores de información. En

cambio, en la participación los estudiantes desarrollan capacidades de resolución de problemas, toma de decisiones y de generar un nuevo conocimiento. Los estudiantes se involucran en actividades, debates y proyectos conjuntos, lo que promueve un mayor compromiso y prácticas de un aprendizaje significativo.

Heterogeneidad y diversidad: El aprendizaje colaborativo valora la diversidad de habilidades, conocimientos y perspectivas en el grupo de estudiantes. La colaboración entre estudiantes con diferentes antecedentes y habilidades promueve la inclusión, la tolerancia y la valoración de la diversidad. Los alumnos pueden aprender unos de otros, compartir sus fortalezas.

2.2.4. Elementos del aprendizaje colaborativo.

Rico y Ponce (2022), indica que el rol del docente cambia a ser el facilitador o guía, también implica la designación de los grupos de trabajo para lo cual usará distintos métodos para lograrlo, es el encargado de brindar la información preliminar o conceptos básicos en donde los estudiantes puedan apoyarse para lograr su meta de trabajo, adicionalmente establece tiempo y espacio en que se realizara la tarea designada, puede intervenir dentro de los grupos si así lo ve necesario, no es recomendable deshacer los grupos si existen conflictos internos. Además, el autor menciona que el profesor es quien, motiva, proporciona, verifica, ofrece, revisa, cubre deficiencias, evalúa y refuerza.

Como lo menciona Lluesma, Hernández, & De Vera (2022) existen diversos elementos los cuales se transforman por medio del AC, se presenta el rol del estudiante como el ser capaz y capacitado para generar opiniones e ideas propias, estructuradas y a la vez sencillas las cuales puedan ser entendidas e interpretadas por todos los miembros del grupo, adicionalmente el alumno debe crear dentro del equipo de trabajo normas de comportamiento para que los objetivos o metas puedan llevarse a cabo dentro del tiempo y espacio establecido por el docente, por ello se presentan las habilidades de negociación las cuales son necesarias para la resolución de conflictos internos con los miembros del grupo.

Por lo expresado anteriormente se puede entender se pueden encontrar ciertas barreras tanto en el rol del docente al momento de transformarse en un facilitador y de los estudiantes al empezar a depender de los conocimientos de sus compañeros para poder realizar actividades, por lo que en los trabajos en equipos es necesario que las interacciones entre estudiantes estén consensuadas con una organización interna.

2.2.5.Herramientas tecnológicas para aprendizaje colaborativo.

Londoño y Mora (2020) señalan en su publicación “La transformación de la educación en el Ecuador mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo”, que existen diversos medio o programas para lograr este objetivo es así como las redes sociales a pesar de ser creadas para entretenimiento se han tornado útiles para la

comunicación constante entre docentes, estudiantes y padres de familia facilitando el seguimiento de actividades como trabajos grupales o actividades individuales.

Tabla 1.

Herramientas tecnológicas para aprendizaje colaborativo.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA APRENDIZAJE COLABORATIVO		
Moodle	Google Meet	Kahoot
Microsoft Teams	YouTube	Quiziz
Edmodo	Genial.ly	WhatsApp
Zoom	Mural.ly	Facebook
Dropbox	Wikia	Scribd
Google Docs	Blogger	Digg

Fuente: Elaboración propia

Belmonte et al. (2019), menciona que las herramientas tecnológicas para el aprendizaje colaborativo se utilizan como recurso para dinamizar el trabajo en equipo y no entorpecerlo por la monotonía, por lo que gracias a ellas los miembros de los grupos pueden trabajar todos al mismo tiempo estando en constante dialogo para llegar a consensos, por ejemplo, en la web a través Prezi, Slide Share, Educaplay, Google Drive, entre otras.

En la actualidad el docente busca que sus estudiantes se interesen por su educación por lo que se han volcado hacia las nuevas tecnologías como medio para lograr este objetivo, innovando en los métodos y técnicas de enseñanza con actividades que se pueden realizar por medio de la internet y con ello logrando captar la atención del alumno para fortalecer su aprendizaje y su desarrollo digital.

2.3. Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)

La globalización tiene una de sus expresiones más relevantes en las TIC, que permiten llevar aspectos importantes al mundo de la comunicación en todos los ámbitos, especialmente en el educativo; convirtiéndose en herramientas que facilitan el aprendizaje. De esta forma, que la implementación de las TIC en los espacios y procesos educativos, contribuyen al desarrollo de potencialidades para su uso; razón por la cual el sistema educativo en su propósito de formar al ser social, solidario y productivo, usuario de la ciencia y tecnología las asume como un eje integrador que vincula todos los componentes del currículo.

De acuerdo con lo anterior, las TIC facilitan la creación de un nuevo espacio social virtual para que los seres humanos puedan intercambiar conocimientos y experiencias, este nuevo contexto, se está desarrollando en el ámbito educativo, debido a que facilita nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes modernas de comunicaciones. Lo que conlleva a la creación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje conocida como AVA, siendo un ecosistema de aprendizaje compuesto por diversas herramientas didácticas y se encuentra conformado por materiales pedagógicos en formato digital cuya finalidad es permitir la interacción entre estudiantes y docentes para la construcción de conocimientos. Los protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje utilizan la plataforma tecnológica para debatir online sobre temáticas relacionadas con asignaturas, integrar contenidos e incluir opiniones relevantes de expertos o profesionales externos.

Laurente et al. (2020) afirma que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje permiten incorporar elementos audiovisuales para acercar al individuo a los objetos de estudio y así construir su conocimiento. Por ende, al implementar elementos interactivos visuales, el estudiante comprende de mejor manera el contenido de la asignatura, logrando que este se sienta más comprometido con su aprendizaje. Gamez y Rodríguez (2009), mencionan que “la utilización de los AVA constituye un sistema de apoyo a los profesores tanto en las acciones a incluir en el plan de formación a distancia como en la actualización respecto a su uso en la docencia”.

2.3.1. Educación virtual.

Para Crisol et al. (2020), la educación virtual se define como la mezcla de la pedagogía con la tecnología en el uso de plataformas y la web, lo cual permite a los alumnos alcanzar sus metas y objetivos a través de estos medios de una forma más didáctica, sin embargo, señala que es un reto implementar la pedagogía con la tecnología sin tener tropiezos, ya que los docentes necesitan estar en la capacidad de manejar distintas plataformas de manera adecuada.

Este tipo de educación se caracteriza por su versatilidad al momento de identificar el tipo de aprendizaje del alumno como se ha mencionado anteriormente en el modelo VAK, ya que permite el uso de imágenes, audio y sensaciones motoras con contenido flexible de alcance inmediato, facilitando las interacciones sociales entre docente-estudiante y estudiante-estudiante, una de las más mencionadas ventajas es la de recuperar en el alumno la motivación e interés por las diversas asignaturas las cuales les pueden resonar como pesadas (Crisol et al., 2020)

En época de pandemia por la Covid-19 constituyó un apoyo para el sistema educativo, gracias a ello se ha podido implementar diversas estrategias en la virtualidad aun estando en educación presencial por lo que para los estudiantes resulta atractivo la implementación de recursos tecnológicos, virtuales y digitales en su enseñanza, por lo que no se debe perder ese

avance que a pesar de su inmersión tan brusca a resultado favorable tanto para docentes como estudiantes al momento de estar en constante comunicación y dinamizar las clases.

2.4. La enseñanza.

De La Rosa et al. (2019), alude que la enseñanza se refiere al proceso en el cual el maestro dejar ver conocimientos, significados y conceptos de manera didáctica para que el estudiante relacione estos saberes y los tome como suyos en el proceso del aprendizaje, indica que en la enseñanza se aplican técnicas, métodos, estrategias y todo recurso necesario para exponer al estudiante información oportuna y precisa.

2.4.1. Métodos de enseñanza en la virtualidad.

Picón (2020) se refiere a los métodos de enseñanza en la virtualidad como conjunto de herramientas didácticas que aporta para la motivación del alumno, es el diseño de actividades constantes en las cuales se espera la retención de los conocimientos por parte del estudiante, por lo que la metodología ayuda a la modificación de plataformas prediseñadas para que se logren los objetivos del aprendizaje, recurriendo a recursos innovadores atractivos tanto para el docente como para el estudiante ya que es una nueva forma de interacción.

De ahí es que surge lo sincrónico, asincrónico y en donde se basa presente investigación el B-learning el cual constituye la combinación de lo presencial es decir contenidos en base con libros educativos y la presencia del docente, con lo virtual o recursos tecnológicos y su digitalización guiados por el mismo para la aplicación de estos juntamente con los estudiantes.

Los estudiantes se ven en la capacidad de aportar con su conocimiento sin temor a equivocarse ya que las plataformas permiten varios intentos, es cuando surge el aprender a aprender, algo en que los docentes están trabajando constantemente en los estudiantes haciendo validar su aprendizaje autónomo mediante investigaciones fuera de las horas clase, para que los métodos tengan efectividad se debe tomar en cuenta el material, tiempo, espacio y la evaluación (Picón, 2020).

2.5. Plataforma Nearpod

Nearpod es una plataforma virtual educativa, para su uso es necesario el registro con una dirección de correo electrónico, sea este institucional o personal, en esta se encuentra diverso material didáctico de diferentes asignaturas como son la Historia, Literatura, Matemática entre otras, contiene herramientas virtuales, las cuales se pueden utilizar para la creación de contenido educativo mediante videos, diapositivas, paseos virtuales, entre otros. No necesita extensiones ya que dentro de la misma se puede buscar y localizar cualquier material sea imágenes, videos, artículos científicos, audios, etc. y enlazarlos directamente al material de clase o también se puede buscar material público realizado por otros docentes y utilizarlo como referencia ya que la plataforma es de carácter colaborativo.

En un primer acercamiento con el docente, el uso de la plataforma Nearpod agiliza la elaboración de material para las clases y las vuelve interactivas e innovadoras ya que, dentro de la misma, el docente puede implementar recursos auditivos, visuales y evaluar constantemente al estudiante realizando breves encuestas o juegos, dichas evaluaciones pueden ser de diagnóstico, formativas o sumativas. Cuenta con un sistema de notas o calificaciones las cuales se guardan automáticamente cuando el estudiante haya realizado la actividad, las mismas cuentan con un tiempo limitado para completarlas. Las calificaciones pueden ser descargadas directamente en cualquier dispositivo que cuente con internet o enviadas al correo electrónico del alumno para su notificación y su respectivo registro.

Dentro de la plataforma Nearpod, se pueden encontrar guías didácticas para su correcto uso e incluso un asistente virtual en el cual apoyarse si se tiene alguna duda de cómo utilizar alguno de los recursos que se encuentran dentro de ella, adicional a ello existe un cronograma en donde el profesorado pueden encontrar temas de interés los cuales son impartidos de manera virtual por otros docentes en modo sincrónico.

Para el uso del estudiante es necesario que dentro de la plataforma realice su registro con un correo electrónico activo ya que a ese serán enviadas sus calificaciones y material de estudio, dentro de la misma podrá realizar exposiciones trabajando en forma colaborativa con sus compañeros ya que podrán trabajar en equipo, podrá encontrar material científico realizado por docentes los cuales pueden servir de apoyo para sus actividades o tareas, al ser una plataforma virtual tiene el beneficio de poder ser abierta en cualquier dispositivo que cuente con Internet por lo que facilita el acceso al estudiante en cualquier momento del día para poder realizar sus actividades.

El estudiante podrá volver a revisar el material impartido por el docente las veces que sea necesario, es decir, si tiene alguna duda sobre un tema, este quedará a su disposición para su revisión hasta su total comprensión, por lo que si el docente realiza una evaluación sumativa el alumnado pueda volver a retroalimentarse y así estar preparado.

Su acceso puede generarse desde un dispositivo electrónico, un computador, teléfono móvil o de la APP descargable, que posea el sistema operativo IOS y Android. Tiene incorporado diferentes recursos como: YouTube, Dropbox, Google Slide, Google drive, Google Classroom, pdf, Power Point, Educaplay etc. Como contenido tiene incorporado de forma estructurada y sistemática, las fases de la didáctica, sea de forma asincrónica y sincrónica (Salas, 2022).

En comparación con otras plataformas educativas como lo son EdApp que solo se muestra como plataforma de video conferencia o la de Kahoot la cual se basa en juegos interactivos e incluso la plataforma ProProfs en la que se encuentran cursos realizados de docentes y para docentes, la ventaja del uso de la plataforma Nearpod es la de encontrar todo lo anterior mencionado en un solo lugar por lo que buscar conexiones externas no es necesario y la creación de clases se vuelve más versátil, además que los estudiantes pueden volver a revisar el contenido en cualquier momento y lugar siempre que cuenten con internet las veces que

ellos lo requieran para su mejor comprensión por lo cual se presenta la oportunidad de la autoeducación y autorregulación en su propia educación.

2.5.1. Principales herramientas de la plataforma Nearpod.

Slide: carga las presentaciones que se han realizado en Power Point, con la opción de editar desde Nearpod.

Nearpod 3D: contenido predeterminado, hay material en relación con las asignaturas de Historia, Geografía, Ciencias Naturales, Biología y elementos microscópicos.

Sway: software Office 365, donde se puede integrar contenidos textuales, audiovisuales, interactivos, animaciones etc.

Field Trip: es un contenido de viajes de realidad virtual, que como recurso se implementa lentes de realidad virtual para teléfonos celulares, permite una navegación 360 grados.

Slide Show: esta opción permite al usuario revisar la presentación de Power Point, desde un enfoque visionado.

Video: tiene la incorporación de plataformas como; YouTube, Dropbox, Google Drive, Box y One Drive.

Audio: brinda la alternativa de cargar desde la PC personal, desde archivos. Se incorpora, podcast, ediciones, locución, efectos de sonido, ayuda a desarrollar el aprendizaje auditivo, además de la revisión de contenido.

PDF: integración de la interfaz de la aplicación de lectura, documentos cortos, no textos completos.

2.5.2. Desarrollo de actividades por medio de la plataforma Nearpod

Según Moncayo y Chicaiza (2022) la aplicación Nearpod da la opción de revisar el contenido de manera sincrónica y asincrónica.

Preguntas abiertas: esta estrategia se la desarrolla durante la sesión, donde los participantes interactúan en vivo, además se realiza una socialización de las repuestas.

Encuesta: la aplicación del instrumento de evaluación permite determinar si se ha cumplido el objetivo de clase, por ende, se puede incorporar al final de la presentación o sesión. El docente tiene la posibilidad de observar el progreso del estudiante, además de una representación gráfica con la tendencia de respuestas.

Quiz: este icono permite incorporar una prueba de base estructurada, el docente determina el tiempo límite para responder la evaluación, se asemeja al estilo de Kahoot.

Dibujar: esta herramienta es de interacción con los participantes, donde crean imágenes con relieve, cabe mencionar que si el usuario está utilizando el programa debe descargar la aplicación para el dispositivo.

Collaborate: esta opción apertura a la técnica lluvia de ideas de una forma interactiva, donde se puede anexar multiformato para aportar a un aprendizaje colaborativo.

Completar oraciones: opción de comprensión lectora, el participante puede organizar un texto, concepto etc.

Test de memoria: tiene como finalidad el emparejamiento de imágenes con los conceptos, es un juego de memorización.

2.5.3. Trabajo sincrónico y asincrónico con la plataforma Nearpod

Las actividades asincrónicas en la plataforma Nearpod, permite vincularse con acceso directo a redes sociales como: Twiter, Google Clasroom, Google Drive, Facebook y Pinterest. Por otro lado, en las actividades sincrónicas, el docente puede compartir el código de sesión, por lo que el participante o estudiante debe acceder a la página de www.nearpod.com desde cualquier dispositivo que tenga acceso a Internet y una vez realice el registro en la página principal con sus datos de identificación, nombre y apellido, procede a la participación de la sesión con el código facilitado por el docente con varios códigos de distintas clases el alumno puede elegir la clase o las actividades que esté listo para realizar o retroalimentarse con el contenido de la asignatura. Con solo incrustar el código de acceso, además se despliegan los materiales de la asignatura, tareas, evaluaciones, las que servirán como comprobante que el estudiante a revisado sus actividades y las ha realizado con éxito.

Dentro de la plataforma Nearpod el docente puede crear, editar, y publicar contenido para asignar actividades a sus alumnos, además de insertar actividades con anterioridad a la clase o cuando se encuentre en línea mientras este impartiendo su tema en tiempo real. Para conectarse a las clases o sesiones, el docente tiene la opción de enviar por correo electrónico un enlace directo, donde le estudiante da un clic en el enlace llevándolo de forma directa a la sala.

2.5.4. Guía metodológica de la herramienta

Los docentes o facilitadores pueden acceder a una orientación del proceso pedagógico, esto en relación con el material que tiene la plataforma, además de poseer formas motivadoras para el aprendizaje de las asignaturas, que se encuentra dividida por niveles, cursos, asignaturas desde preescolar hasta universidad. Posee material para evaluaciones, diagnosticas, formales, no formales, de carácter formativa y sumativa. Estimula los aprendizajes previos desde una forma interactiva, revisión y retroalimentación de los aprendizajes. La plataforma Nearpod cuenta con visualización de las clases grabadas, por ende, es apto para la educación presencial y no presencial.

2.6. Guía didáctica.

Se presenta a la guía didáctica como herramienta pedagógica que se conforma con distintos recursos y mecanismos los cuales aportan dentro del proceso enseñanza aprendizaje, empezando desde los objetivos, materia curricular, estrategias metodológicas, recursos y herramientas que apunten al logro de metas y componentes, tiempo y espacio en donde se realizan las actividades educativas y el material de evaluación diagnóstica, sumativa o formativa, todo lo anterior mencionado se basa en la planificación del personal educativo, teniendo siempre presente las necesidades, falencias y fortalezas de los estudiantes para apuntar a discernir las dificultades y fortalecer sus capacidades. (Pino y Urías, 2020)

Pimienta et al. (2018), se refiere a la guía didáctica como el instrumento en el cual se recopilan los recursos que serán utilizados para poder lograr el conocimiento significativo en los estudiantes, por lo cual resalta que si esta se encuentra planteada de manera innovadora podrá alcanzar con facilidad las metas, logros u objetivos planteados para el mismo, además que vuelve al proceso de enseñanza aprendizaje no tan monótono dejando de lado lo tradicional incentivando el interés del alumnado en la asignatura en la cual se la desarrolle.

2.6.1. Tipos de guías didácticas.

Vanegas (2021), en su escrito menciona la siguiente clasificación en las guías educativas.

Guías de motivación: se preparan para el nuevo contenido ya sea un tema o una unidad de la materia a tratar, se lo realiza para facilitar, incentivar, interesar al estudiante a conocer lo nuevo. Al docente le es de utilidad para informarse sobre las posibles potencialidades de sus alumnos.

Guías de anticipación: son utilizadas para crear interés en lo que el alumno aprenderá, fomentando diversas perspectivas, se puede entender también como una introducción previa al contenido que permite reunir los conocimientos que el alumnado tiene sobre ese tema.

Guías de aprendizaje: es ejecutable en medida que la clase va tomando forma, busca que los alumnos adquieran nuevas capacidades, competencias, habilidades y desarrollar sus potencialidades.

Guías de comprobación: su principal funcionalidad es poder evidenciar que los estudiantes han logrado llegar a el objetivo o metas planteadas, se las puede utilizar para reorganizar la planificación en medida que el alumno así lo requiera, estas son de carácter mixto ya que contienen ítems aplicativos, de desarrollo y de dominio de contenidos.

Guías de aplicación: es aplicable para contenido difícil de percibir por el estudiante, al mismo tiempo que fomenta la importancia de acercar los contenidos de la materia a la

realidad. El educativo anima a que el estudiante logre sus metas a través de aprendizaje afectivo mediante las emociones y actitudes.

Guías de estudio: su función consiste en preparar para las evaluaciones a los estudiantes estas se realizan al concluir un tema o unidad según este postulado en la planificación del docente.

Por lo que expone la autora con anterioridad, podemos discernir que las guías didácticas van dirigidas para momentos precisos en los cuales el docente considere optima y oportuna su aplicación, para de esta manera lograr los objetivos enmarcados en la malla curricular educativa en los estudiantes, además aportan al desarrollo de sus habilidades y competencias en un ambiente de armonía y dirigido, acercándose al contexto existente para posibilitar que los alumnos resuelvan conflictos reales en su entorno fuera o dentro de la institución educativa.

2.6.2 Elaboración de una guía didáctica.

Pino y Urías (2020), informa que la elaboración de la guía didáctica se ha visto sometida a educación a distancia o semipresencial lo cual alude es un error por el hecho de que este se encuentra presente en diversos sistemas de aprendizaje, establece tres etapas que creen son esenciales para su correcta elaboración y aplicación las cuales se explican a continuación.

Auto preparación del docente: en donde este debe dominar sus dificultades y potencialidades además de establecer con claridad objetivos, contenido, recursos o material, espacio y tiempo, los cuales deben mostrar relación y lógica entre ellos dependiendo de la asignatura en la que el docente elabore la guía ya que de ello podrá determinar la amplitud de esta.

Elaboración de la guía didáctica: para ello se contemplan objetivos, resultados de aprendizaje, recursos y materiales sean virtuales o no, contenidos correspondiente a la materia, estrategias evaluativas.

Valoración, mejora, y reelaboración de la guía: se debe establecer su estructura, amplitud ya que se puede fabricar desde un tema hasta una unidad, también se toma en cuenta el contexto el desarrollo individual y grupal de los sujetos, la modalidad educativa aplicada en la institución, por mencionar algunos entre diversos factores.

En este sentido, la elaboración de la guía didáctica se debe centrar y precisar en ambientes claros por lo cual es necesario contemplar una estructura en la cual se puedan establecer los valores necesarios y suficientes para su optima aplicación, además que los recursos y materiales a utilizar deben estar enmarcados a despertar en el estudiante su interés por el conocimiento.

2.6.3. Funciones de la guía didáctica.

Vanegas (2021), menciona que la guía didáctica es la encargada de aportar sugerencias en sentido de atender a las necesidades de los alumnos en su aprendizaje, por lo que sus funciones se pueden definir de la siguiente manera.

Función motivadora: incentiva o fomenta el interés por la asignatura y mantiene al alumno en concentración durante el proceso educativo.

Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje: la cual se encarga de establecer objetivos, metas, logros, alcance de los aprendizajes acompañado por el texto básico, se fijan o sugieren técnicas las cuales ayudan o favorecen a la comprensión de los contenidos en cada nivel, en esta sección es donde se promueve el dialogo argumentado con ideas claras a las cuales se les puede añadir, corregir o cuestionar mediante la guía del docente, se promueve los ejercicios mentales en escenarios ficticios no alejados de la realidad.

Función de orientación y dialogo: es la sección en donde se propicia la interacción entre el docente y los estudiantes o entre el estudiante y sus compañeros, se pone en escenario los recursos o materiales para una adecuada recepción de la información.

Función evaluadora: es la encargada de establecer que conocimientos el estudiante ha podido adquirir en el proceso educativo además que fomenta y motiva el autoaprendizaje, reconoce las deficiencias y aplica la retroalimentación correspondiente para sanear dichas dificultades.

Las funciones de la guía didáctica que se encuentran expresadas previamente se enmarcan según la autora en cada momento de la clase ya que se presentan en cada momento y son oportunas para que el alumno obtenga la mayor cantidad de información necesaria para su aprendizaje, adicionalmente incentiva al educativo a innovar en sus métodos y técnicas de enseñanza con nuevos recursos atractivos para estudiantes, los cuales se encuentran en la adolescencia etapa en donde la tecnología y virtualidad son de curiosidad para ellos.

2.7. Análisis de la estructura de la guía didáctica.

Pino y Urías (2020) proyecta la estructura de la guía didáctica según las necesidades que se presenten, ya sean en objetivos, temas, unidades, amplitud entre otros, por lo que se puede presentar de la siguiente manera:

- a) Título del tema.
- b) Corta introducción.
- c) Descripción del contenido.

- d) Objetivos (depende del tema, unidad o tipo de guía)
- e) Tareas del docente por objetivo, competencia, etc. Estrategias, métodos, técnicas.
- f) Evaluación, contemplada en cualquier momento, diagnóstica, parcial, sumativa o coevaluación, autoevaluación, heteroevaluación.
- g) Bibliografía.
- h) Anexos.

Por otro lado, encontramos que Vanegas (2021), define a la estructura de la guía didáctica se plantea dependiendo de su funcionamiento y de ello dependerá todo su contenido, ya que las guías se proponen como material de apoyo para algo ya estructurado sea este un libro o contenido de estudio ya establecido previamente, con objetivos marcados. Por lo que la autora postula la siguiente estructura orientado a una generalización:

- a) Índice y presentación: abarca temas y subtemas del contenido, con una explicación sobre la guía, y justificación.
- b) Introducción general de la asignatura: se presenta a la asignatura de interés con la materia del currículo educativo en la que se desplegará la guía didáctica.
- c) Presentación del equipo docente: se basa en dar validez además de facilitar la comunicación primaria, atrayendo la atención del estudiante para que este pueda confiar en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- d) Prerrequisitos: se en marcan habilidades previas las cuales los alumnos deben obtener según lo ordena la asignatura.
- e) Objetivos: se emplean los previstos en la asignatura, además de lo que se busca que los alumnos obtengan en conocimientos o habilidades.
- f) Materiales: son los recursos que se emplearan en la guía principales y complementarios viene siendo el texto de la materia aprobado por el país y los demás soportes estos pueden ser auditivos, visuales, apoyados en la internet o espacios virtuales que faciliten y agiliten la comunicación.
- g) Contenidos: contempla el temario a tratar de la asignatura y su estructura.
- h) Bibliografía básica y complementaria: es decir el texto principal y la ampliación del mismo mediante otra información la cual busca extender el aprendizaje del estudiante en donde este podrá apoyarse para encontrar información válida.

- i) Otros medios didácticos: es decir plataformas virtuales, páginas web, libros o textos externos, etc. Las cuales se ponen a disposición de los estudiantes para que puedan desarrollar y comprender el tema de mejor manera.
- j) Plan de trabajo: calendario o agenda en la cual se describe lo que el o los estudiantes aprenderán durante cada etapa, se lo puede postular de acuerdo a la necesidad es decir por tiempo, tema, unidad, etc.
- k) Orientaciones específicas de estudio: es en donde se estableces estrategias de aprendizaje al igual que métodos y técnicas las cuales deben aportar para la enseñanza de la asignatura designada.
- l) Actividades: se las puede establecer de dos tipos, la primera se le deja a consideración de su realización es decir su justifica su pertinencia, pero no son obligatorias como problemas, preguntas, casos, etc. La segunda por el contrario cuenta con tareas o actividades obligatorias, las cuales se establecen para reforzar lo aprendido y se ve sujeta a la entrega para una valoración.
- m) Metodología: en ella se basarán las actividades ya que se establecerá en qué tipo de escenario se presentarán las mismas y su oportuna aplicación.
- n) Evaluación: la misma puede ser antes, durante o al finalizar el tema, unidad, etc.
- o) Glosario: terminología puede ser básica o nueva respecto a la materia o tema.

A lo que los autores se refieren es la necesidad de establecer parámetros en concreto en los cuales el docente pueda guiarse para contemplar la correcta ejecución de este material, por lo que estructura puede variar de acuerdo con lo que el profesor requiera en medida de las necesidades de sus alumnos para que estos logren alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

CAPÍTULO III. METODOLOGIA.

3.1. Enfoque de la investigación.

La presente investigación se plantea con un enfoque mixto es decir tanto cualitativa como cuantitativa con la aplicación de encuestas a los estudiantes y la entrevista a la docente de la asignatura de Historia. Según Ortega (2018) señala que el enfoque mixto opta por lo mejor de los dos enfoques potencializando la investigación y minimizando sus fallas.

3.2. Método de investigación.

Deductivo.

Nos permitió situar las características y componentes de la realidad en la cual se realizó la investigación es decir mediante los contenidos de la fundamentación teórica por medio de conocimientos previos o generales sobre el tema a tratar. Por lo que el diseño de la guía didáctica se manifiesta como una respuesta a dicha teoría ya que se vuelve pertinente en el campo de la educación.

Inductivo.

Por medio de este método se pudo establecer y conocer las características particulares en la realidad tanto del estudiante y del docente las cuales son recolectadas por medio de los instrumentos aplicados como encuestas y entrevistas, para posteriormente realizar una propuesta en este caso la guía didáctica basada en el aprendizaje colaborativo y la virtualidad.

Sintético.

Este método se lo utilizó para unificar todos los componentes anteriormente mencionados como son las conceptualizaciones con elementos entrevistas, encuestas, lo que nos permite esclarecer, características y ventajas, por lo cual, nos fue necesario para establecer los principales elementos de la propuesta de la guía didáctica basada en el aprendizaje colaborativo y la virtualidad.

Analítico.

Este método nos sirvió como base de partida desde el conocimiento general es decir empezando desde la conceptualización básica de los elementos esenciales como son la educación, Historia, virtualidad, colaboración, entre otros. Con el cual nos fue posible clasificar y ordenar los elementos esenciales de la investigación, para de esta forma lograr su comprensión y lograr vínculos entre los componentes, obteniendo de esta manera lo necesario para formular las conclusiones y resultados finales.

Sociológico.

Se utilizó para establecer las relaciones que ocurren durante el proceso de enseñanza aprendizaje, en la cual se ven inmiscuidos los estudiantes y docentes de los 2° años de BGU de la Unidad Educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022, además de reconocer las diversas problemáticas que estas interacciones pueden tener durante su tiempo de ejecución y lograr con ello proponer una posible solución.

3.3. Diseño de la investigación

Para la presente investigación se estableció el diseño no experimental ya que el sujeto de estudio se estableció previamente es decir a los alumnos y docentes de los 2° años de BGU de la Unidad Educativa Baeza, en la provincia de Napo periodo lectivo 2021-2022.

3.4. Tipo de investigación.

3.4.1. Por el nivel o alcance.

El estudio se presenta en un nivel básico o elemental ya que su procedimiento es controlado, sistemático y crítico, el cual busca la obtención de resultados mediante el análisis de la fundamentación teórica juntamente con la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

3.4.2. Por el lugar.

Bibliográfica o documental.

La investigación se formuló por medio de carácter documental ya que se efectuó la recopilación de varios escritos, los cuales nos ayudaron a establecer el conocimiento que existen sobre el tema, como son las conceptualizaciones de educación, historia, los espacios virtuales y sus distintos nombres según la necesidad de las personas, además sobre su importancia en ayuda de la pedagogía de la Historia y a ordenarlo en el marco teórico para posteriormente realizar su análisis.

Descriptiva

La investigación es descriptiva ya que menciona las características del objeto de estudio en este caso la plataforma Nearpod.

3.5. Técnicas e instrumentos.

En la presente investigación para la obtención de datos se empleó las siguientes técnicas con sus respectivos instrumentos, los cuales se aplicaron antes de la elaboración de la guía didáctica con el objetivo de poner en conocimiento la situación actual del problema y

posteriormente lograr la argumentación correspondiente en el análisis y discusión de resultados y las conclusiones:

Técnica La encuesta

Según Argüelles et. al (2021) tiene como instrumento al cuestionario, el mismo que se puede llevar a cabo de forma amplia, rápida y eficaz, permitiendo conocer ideas y opiniones sobre el tema de interés. Por lo que se torna pertinente para comprender si los estudiantes están abiertos a la utilización de tecnología y ambientes virtuales para su educación, consta de 10 preguntas basadas en la escala de Likert y se aplicó al inicio de la investigación de manera física a los estudiantes de la signatura de historia en los 2° años BGU de la Unidad Educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Técnica La entrevista

Se empleó al inicio de la investigación a la docente de la asignatura de Historia de los 2° años de BGU de la Unidad Educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022 con el objetivo de conocer e identificar la opinión de la docente en torno al tema de investigación.

Según Argüelles et. al (2021) manifiesta que su instrumento se denomina guía de entrevista en donde consta una serie de preguntas con datos del entrevistado y sobre el tema de interés a investigar, es un proceso directo entre entrevistador y entrevistado.

3.6. Población y muestra.

En la presente investigación se tomó el muestreo no probabilístico-intencional, puesto que se ha elegido a un grupo en particular de alumnos divididos en paralelo “A” con 23 estudiantes y “B” con 19, dándonos un total de 42 alumnos y 1 docente de la asignatura de Historia de los segundos años de B.G.U de la Unidad Educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

3.7. Método de análisis y procesamiento de datos

Después de obtenida la información de las encuestas aplicadas a los estudiantes y la entrevista a la docente titular quien dicta la asignatura de Historia, se llevó a cabo su respectivo procesamiento para su posterior análisis, se tabularon la totalidad de las encuestas con la ayuda del programa Microsoft Excel en el cual se agrupo toda la información para poder generar los gráficos estadísticos y se transcribió la totalidad de la entrevista en el programa de Microsoft Word.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados y discusión de la encuesta aplicada a estudiantes de los 2° años B.G.U paralelo A y B de la Unidad Educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

La encuesta fue medida en la escala de Likert con los siguientes ítems de valores: Totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo.

a.- Los trabajos grupales en la asignatura de Historia me resultan dinámicos.

Tabla 2.

Dinámica en Historia, trabajos grupales.

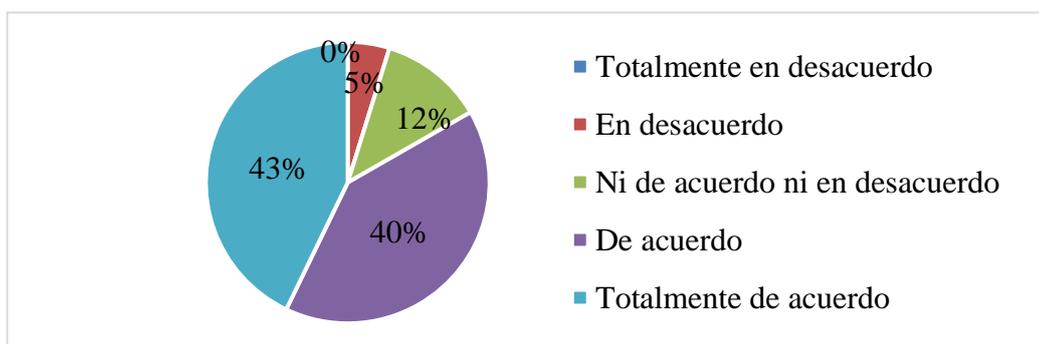
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	12%
De acuerdo	17	40%
Totalmente de acuerdo	18	43%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 2do B.G.U paralelo “A” Y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Figura 1.

Dinámica en historia, trabajos grupales.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Análisis: Con respecto a las actividades grupales los estudiantes consideran en su mayoría con los porcentajes de 40% en de acuerdo y 43% en totalmente de acuerdo con un total del 83% que las dinámicas al trabajar en grupos son de calidad por lo que se muestran satisfechos, sin embargo, se nota la apatía con los siguientes porcentajes en desacuerdo con el 5% y en ni en acuerdo ni en desacuerdo con el 12% con una suma total de 17% por lo que, aunque es una minoría el desdén puede causar conflictos al momento de realizar dichas actividades grupales.

Interpretación: Según Yonekura y Soares (2010). Las actividades grupales favorecen a la creación de discusiones críticas sobre situaciones complejas o temas educativos en los cuales se necesite escuchar y aportar al mismo tiempo. Por lo cual es necesario que todos los estudiantes estén prestos a la participación dinámica de debates, en donde puedan expresar libremente sus opiniones y se sientan cómodos en un ambiente donde el objetivo principal sea el de aprender en equipo.

b. Me gustaría que él o la docente utilice recursos virtuales para impartir la clase

Tabla 3.

Interés por los recursos virtuales en los estudiantes.

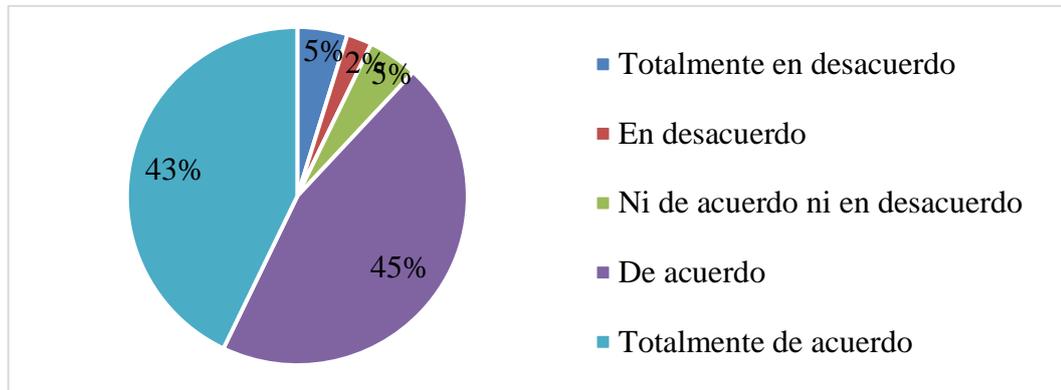
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	2	5%
En desacuerdo	1	2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5%
De acuerdo	19	45%
Totalmente de acuerdo	18	43%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Figura 2.

Interés por los recursos virtuales en los estudiantes.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Análisis: Con un interés del 88% a favor de la utilización de recursos virtuales se establece que los estudiantes están prestos a utilizar recursos innovadores y nuevos en el área de Historia que favorezca su aprendizaje, por otro lado, tenemos a un 12% el cual se muestra renuente por lo que podemos discernir que no se encuentran motivados o curiosos por los nuevos recursos notando apatía.

Interpretación: Torres et al. (2022) menciona que los recursos virtuales en la actualidad se utilizan para innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje en adolescentes además de que recalca que la mayoría por no decir la totalidad de información académica que ellos presentan o buscan para sus tareas son directamente descargadas de la web. Por lo que esto se refleja en la encuesta, donde la mayoría se presenta dispuesto y abiertos al manejo de estos en el área de historia.

c.- Los contenidos son presentados de manera llamativa.

Tabla 4.

Presentación de contenidos de manera llamativa a los estudiantes.

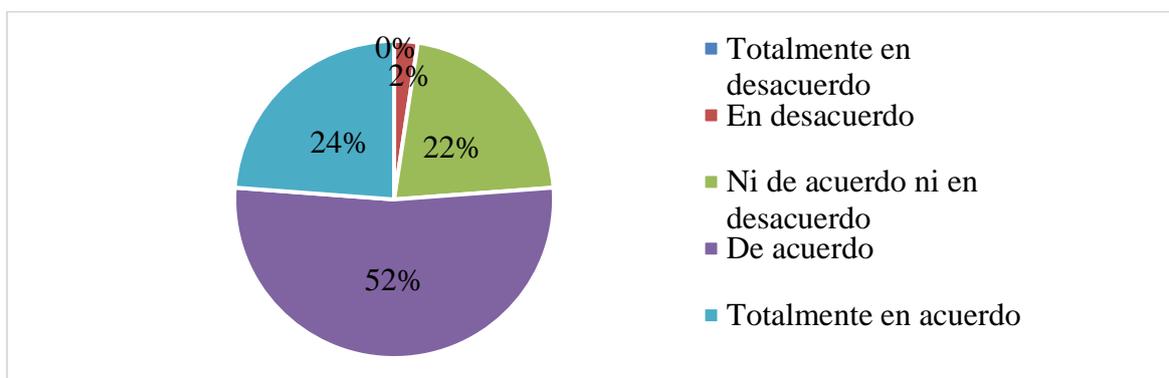
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	21%
De acuerdo	22	52%
Totalmente en acuerdo	10	24%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 1° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Figura 3.

Presentación de contenidos de manera llamativa a los estudiantes.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Análisis: En cuanto a la presentación de los contenidos de Historia con un 76% los estudiantes se muestran satisfechos por lo que se entiende que la docente no se enmarca en un sistema de enseñanza tradicionalista y está en constante innovación, pero se debe de tomar en cuenta que una cuarta parte con el 24% no se han sentido conformes por lo que se puede interpretar como desinterés y apatía hacia los contenidos de la asignatura de Historia.

Interpretación: Sánchez et al. (2022), resalta que la importancia del contenido teórico correctamente presentado al estudiante mejora en un 90% su retención y aprendizaje, por lo

que a partir del año 2019 en distintas educaciones educativas se empezó a implementar contenido virtual para la enseñanza. Por lo que en los estudiantes se refleja su aceptación ya que vivimos en un mundo en el cual la virtualidad ya no es una ficción, si no un hecho real.

d.- La tecnología genera un aporte significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia.

Tabla 5.

Tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.

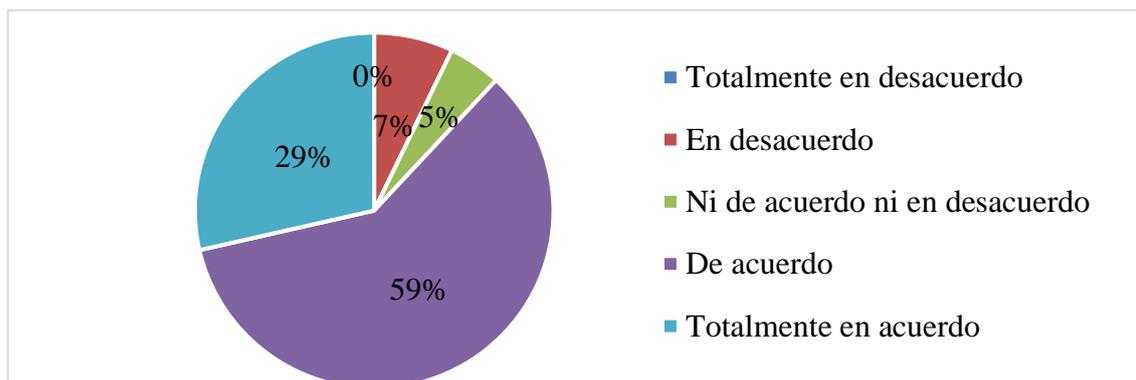
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	3	7%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5%
De acuerdo	25	59%
Totalmente en acuerdo	12	29%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Figura 4.

Tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Análisis: Con un total a favor del 88% los estudiantes muestran conciencia de que los recursos tecnológicos son de gran aporte para su educación en cuanto conozcan como

utilizarlo y guiarse en los mismos, por otra parte, tenemos un 12% que se encuentran dispersos y que tal vez por la mala utilización de la tecnología o desconocimiento creen que esta no puede aportar a su educación.

Interpretación: Diaz (2022), señala que las nuevas tecnologías implementadas en la educación traen consigo beneficios y ventajas, tanto para el docente ya que facilita que el estudiante absorba los contenidos de mejor manera atrayéndolo con recursos innovadores y al estudiante le genera interés por ampliar sus conocimientos de manera autónoma. Por lo cual su uso dentro de la educación es pertinente, además que se muestra el lado positivo de la tecnología para la academia.

e.- Le motiva trabajar en grupo en la asignatura de Historia.

Tabla 6.

Motivación en trabajos grupales en Historia.

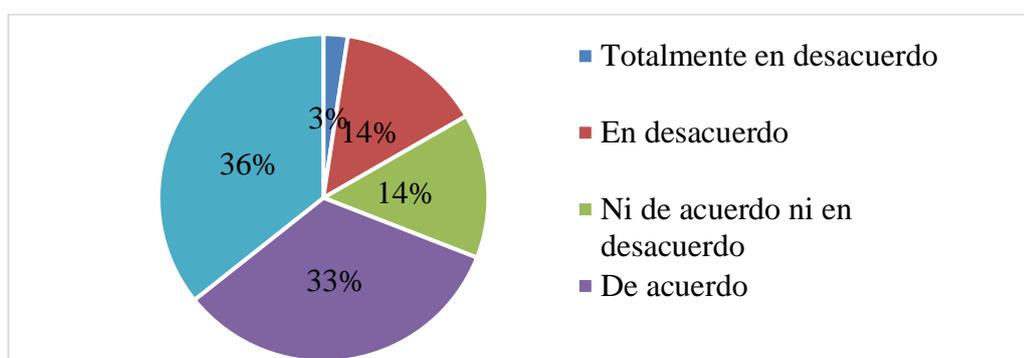
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	1	3%
En desacuerdo	6	14%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	14%
De acuerdo	14	33%
Totalmente en acuerdo	15	36%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Figura 5.

Motivación en trabajos grupales en Historia.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Análisis: En cuanto a la motivación en trabajos grupales los alumnos confirman con un 69% que se encuentran prestos y cómodos a realizarlos en la asignatura de Historia por lo que al presentar actividades grupales a los estudiantes estas serán bien recibidas, y con un 31% encontramos que el alumnado en cuestión de motivación grupal no cuenta con fortalezas entre compañeros por lo que prefieran trabajar solos.

Interpretación: Acosta (2022), menciona que el trabajo colaborativo en los estudiantes se trata de crear una interdependencia positiva, lo que recae en responsabilidad de todo el grupo al momento de realizar una tarea en donde todos los miembros deben aportar y generar una sola idea en común la cual pueda ser presentada al docente. Sin embargo, el trabajar en grupo trae dificultades por lo que los estudiantes no siempre se ven prestos a realizar estas actividades por diversos motivos.

f.- Cree que el trabajo en colaboración con sus compañeros de clase aporta a su conocimiento.

Tabla 7.

Aprendizaje en trabajos grupales en Historia.

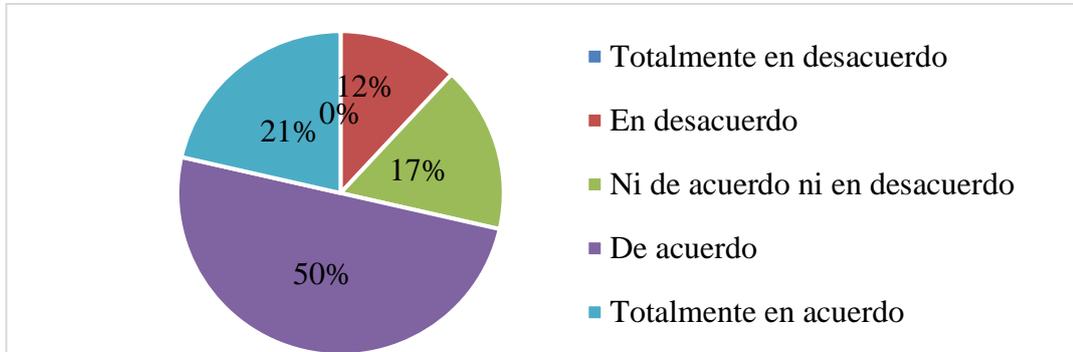
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	5	12%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	17%
De acuerdo	21	50%
Totalmente en acuerdo	9	21%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Figura 6.

Aprendizaje en trabajos grupales en Historia.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Análisis: Tenemos como resultado que el 71% del alumnado se encuentra consiente que se puede lograr el conocimiento y aprendizaje significativo con la ayuda de sus compañeros, sin embargo, tenemos un 29% en los estudiantes que consideran que el trabajar en colaboración con sus compañeros no es un aporte y por lo tanto su conocimiento no se ve afectado o favorecido.

Interpretación: Ocelli y Valeiras (2022), menciona que mediante los trabajos colaborativos el conocimiento no se basa en tratar de convencer al otro mediante argumentos, sino más bien, es la estructura en donde los conocimientos se complementan generando un argumento solido en donde los vacíos puedan ser solucionados. Por lo que la mayoría de los estudiantes encuestados entienden que el conocimiento grupal favorece a su aprendizaje, aunque a veces en el trayecto del objetivo existan dificultades.

g.- Cree que las tareas o actividades grupales se realizarían de mejor manera en un ambiente virtual (plataformas en internet).

Tabla 8.

Ambientes grupales virtuales.

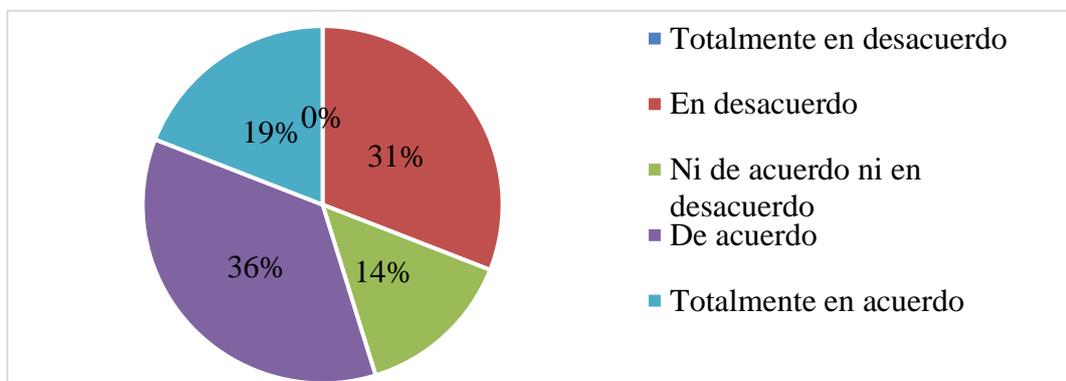
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	13	31%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	14%
De acuerdo	15	36%
Totalmente en acuerdo	8	19%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Figura 7.

Ambientes grupales virtuales.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Análisis: Encontramos a favor del uso de plataformas virtuales un 55% de estudiantes, pero por el contrario tenemos un 45% que no se sienten cómodos y que están en desacuerdo al utilizar ambientes virtuales, por lo que podemos discernir que las opiniones se encuentran plenamente dividida entre los alumnos, ya sea por desconocimiento o quizás por falta de interés hacia los recursos virtuales en la web.

Interpretación: Mercado, Bustamante y Villalobos (2022), señalan que dentro de la educación virtual existe el aprendizaje colaborativo el cual facilita que cada miembro del grupo pueda acceder a documentos compartidos editables, foros, debates, entre otros. Por lo que se considera que la virtualidad proporciona los componentes y elementos necesarios para que estas actividades se realicen de la mejor manera posible ya que su acceso puede ocurrir en cualquier momento facilitando al estudiante su participación, sin embargo, las opiniones dentro del grupo estudiando se encuentran divididas.

h.- Realizar actividades grupales ayuda a la resolución de conflictos entre compañeros.

Tabla 9.

Actividades grupales para la resolución de conflictos.

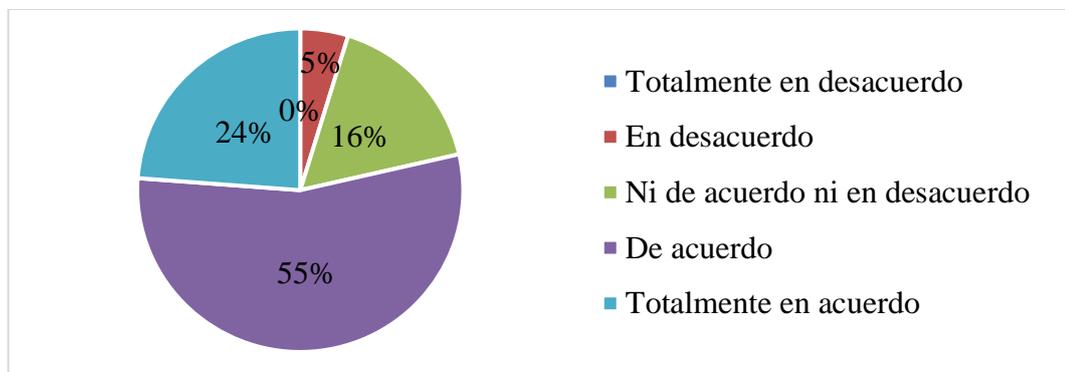
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	17%
De acuerdo	23	55%
Totalmente en acuerdo	10	24%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Figura 8.

Actividades grupales para la resolución de conflictos.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Análisis: Contemplamos que los alumnos con un 79% a favor se encuentran conscientes de que al trabajar en grupos sus habilidades para resolver conflictos son puestas en práctica por lo que poner al dialogo en primera instancia y consensuar es lo más favorable para lograr un trabajo bien ejecutado y tenemos a un 21% en oposición lo cual nos refiere a que si sienten excluidos o no escuchados dentro de su grupo de compañeros.

Interpretación: Según menciona Prada (2022), que las actividades grupales en los diferentes niveles de educación ayudan y orientan al estudiante en la resolución de conflictos menores generando responsabilidad afectiva, empatía, autodisciplina y respeto a las ideas y opiniones de los demás, los cuales los preparan para la realidad social en donde se pueden encontrar con problemas más complejos. Esto se demuestra en los resultados de la encuesta en donde los estudiantes tienen conciencia objetiva en donde los problemas dentro del grupo de trabajo son resueltos por ellos mismos, aunque no en su totalidad.

i.- Los contenidos de la asignatura de Historia le resultan fáciles de asimilar con actividades grupales.

Tabla 10. *Asimilación de contenidos con actividades grupales.*

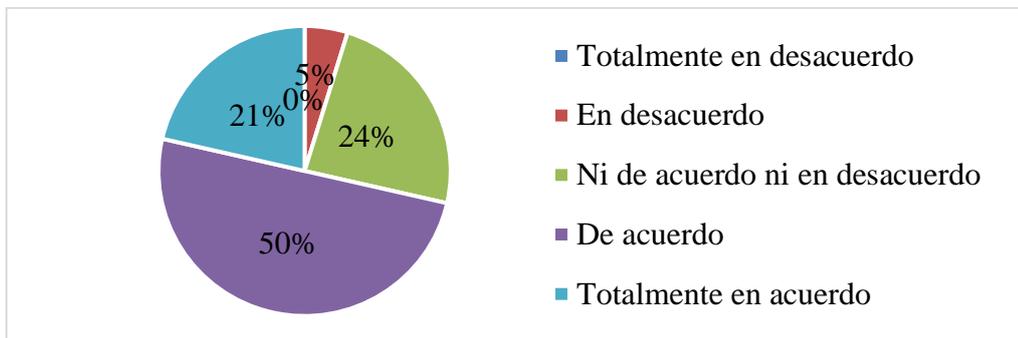
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	24%
De acuerdo	21	50%
Totalmente en acuerdo	9	21%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Figura 9.

Asimilación de contenidos con actividades grupales.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022.

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.

Análisis: Encontramos con un 71% a favor de actividades grupales ya que los conocimientos se tornan más fáciles al momento de discutirlos y analizarlos en grupo, sin embargo, con un 29% los estudiantes sienten que no es necesario el trabajo en equipo esto se debe a que tras varios años de educación tradicional individualista estos se pueden sentir mejor trabajando solos.

Interpretación: Para Parra, Padilla y Reyes (2022), el aprendizaje significativo se produce mediante el dialogo entre los mismos estudiantes, esto se debe a que el docente proporciona información la cual es receptada por el estudiante según su psiquis por lo que si no logro receptar algún contenido este se verá en la necesidad de buscar un compañero para conversar y lograr entenderlo. Basado en esto los alumnos están prestos para comunicarse entre ellos hasta que el contenido sea comprendido por cada miembro del grupo

j.- Usted considera que el docente crea grupos de trabajo equitativos en la realización de actividades en la asignatura de Historia.

Tabla 11.

Grupos equitativos en la asignatura de Historia.

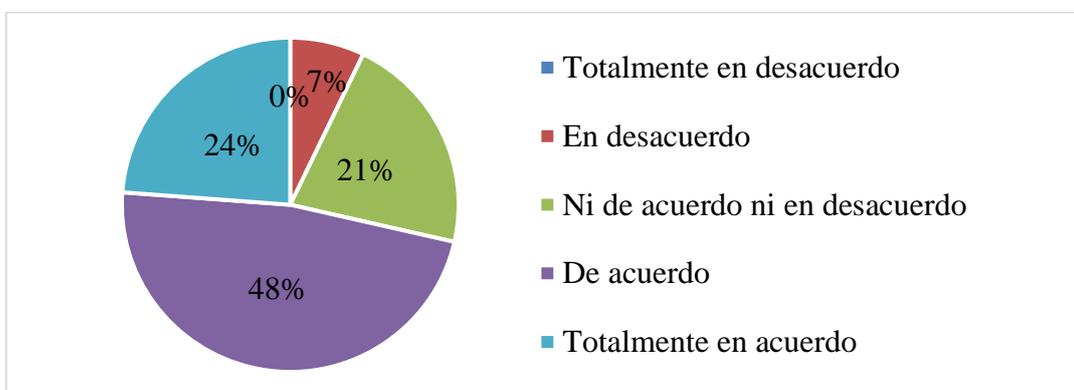
Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	3	7%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	21%
De acuerdo	20	48%
Totalmente en acuerdo	10	24%
Total	42	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Figura 10.

Grupos equitativos en la asignatura de Historia.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de los 2° años B.G.U paralelos “A” y “B” de la U.E. “Baeza” periodo lectivo 2021-2022

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Análisis: Con un 72% a favor de que la docente de la asignatura de historia aplica técnicas correctas para la conformación de grupos para las actividades los estudiantes se encuentran conformes o satisfechos, y con un 28% se muestra que no todos están de acuerdo en las técnicas o métodos para la selección de estudiantes en cada grupo lo cual se muestra

en un entorno normal ya que al conciliar lazos afectivos entre compañeros se puede mostrar un molestar al momento de no encontrarse en el mismo grupo de trabajo.

Interpretación: Para Salgado et al. (2022) el trabajo del docente al momento de llegar a conformar grupos dentro del alumnado es el de encontrar un equilibrio dentro de ellos, por lo que la utilización de diversos métodos para lograrlo es siempre necesario. En base a ello los estudiantes del grupo investigado mencionan que los grupos conformados son equitativos, aunque no todos lo consideran así, ya que siempre existirá en el alumno la afectividad selectiva por lo cual se ven decepcionados al no estar en un mismo grupo de trabajo con sus amistades cercanas.

Transcripción de la entrevista aplicada a la docente de la asignatura de Historia de los 2° años de BGU de la Unidad Educativa Baeza en la Provincia de Napo.

1.- Presentación y Datos personales.

Entrevistador: Mi nombre es Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa, estudiante de la Universidad Nacional de Chimborazo, postulante para la obtención del título en Licenciatura en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, estoy a punto de realizar la entrevista a la siguiente persona que se va a presentar con ustedes.

Entrevistada: Hola hija, soy Norma Gómez, docente de la Unidad Educativa Baeza, trabajo como maestra de la asignatura de Historia.

Entrevistador: La cual nos va a colaborar con las siguientes preguntas.

2.- De acuerdo a su criterio ¿Cuáles son los temas de historia en los que los estudiantes presentan mayor dificultad?

Respuesta: Haber en los 2° años de bachillerato en los que yo voy trabajando, la mayor dificultad para los estudiantes es, trabajar en ubicación geográfica, y líneas de tiempo.

3.- ¿Los estudiantes participan activamente al momento de realizar actividades grupales en la clase de Historia? Si, no ¿Por qué?

Respuesta: Bueno, conmigo participan todos cuando realizo trabajo de grupos, porque cuando se les organiza de esta forma, pues, los chicos cumplen cada uno su rol, entonces no hay dificultad en que unos trabajen y otros no, sino que todos hacen su trabajo en forma, diríamos, de equipo para poder sacar más rápido el tema que van a investigar.

4.- ¿Utiliza material o recursos virtuales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Historia? Si, no ¿Por qué?

Respuesta: Cuando hablamos de material o recursos virtuales podríamos decir que en nuestra institución no cuenta con estos tipos de equipos para poder proyectarles a los chicos

con mejor amplitud el tema, sin embargo, los recursos que más se utiliza en nuestra institución es el papelote, los marcadores o las hojas de papel boom que se puede trabajar, inclusive los textos y los cuadernos que ellos poseen.

5.- ¿Considera que la virtualidad en la asignatura de Historia es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Si, no ¿Por qué?

Respuesta: Si es muy importante la enseñanza virtual debido a que hay que ubicar sitios, conocer estratégicamente donde están ubicados los pueblos que se van a estudiando, analizando el sistema, económico, político, social, cultural, de cada uno de los temas que enfocamos en los diferentes cursos.

6.- ¿Considera usted que el aprendizaje colaborativo aporta cualidades al desarrollo social, emocional y educativo del estudiante? Si, no ¿Por qué?

Respuesta: Si, el trabajo de equipo o de grupo o colaborativo, siempre ayuda a que los chicos que tienen poca, digamos apatía hacia el estudio se integre o también de pronto tienen emociones bajas, otros tienen emociones muy altas ayuda a equiparar, para poder desarrollar el tema.

7.- ¿Cree que innovar en la enseñanza de la asignatura de Historia rescata el interés en dicha asignatura por parte de los estudiantes?

Respuesta: Dentro del área de Ciencias Sociales, prácticamente tenemos una infinidad de métodos y estrategias metodológicas para la enseñanza por ende cada tema implica cambiar de metodología o estrategia, no podemos aplicar solamente una metodología para todo lo que es currículum de ciencias sociales o la asignatura de Historia.

Análisis de la entrevista: la docente expresa que existe dificultad al momento de impartir la asignatura de Historia sobre todo cuando es necesario ubicarse geográficamente y relacionar líneas de tiempo con hechos históricos, también recalca que los métodos que utiliza para su clase son de manera tradicional es decir con papelotes, marcadores y el texto de la asignatura, por otro lado se muestra abierta a utilizar nuevos medios interactivos con los estudiantes para que comprendan mejor los temas y estas dificultades sean dispersas, también la docente ve al aprendizaje colaborativo como la oportunidad de incluir a los estudiantes que se puedan sentir desplazados.

Interpretación de la entrevista: dentro de los segundos años de la Unidad Educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022 existen dificultades en la asignatura de Historia cuando los alumnos deben ubicarse geográficamente en un determinado espacio y tiempo, además que los recursos virtuales no se pueden emplear por falta de condiciones adecuadas en la institución educativa, sin embargo, se muestra presta para el uso de tecnologías y espacios virtuales para mejorar e innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje conjuntamente con la utilización de trabajos colaborativos ya que estos ayudan a que los estudiantes se integren de mejor manera en el grupo de clase y resuelvan los temas de clase o las actividades a

realizarse. La asignatura de Historia abarca muchas metodologías y técnicas de enseñanza por lo que el docente debe estar en constante preparación e innovación para utilizarlas a su favor y mantener el interés del alumnado.

DISCUSIÓN.

El aprendizaje colaborativo a través de herramientas virtuales ha sido objeto de estudio y discusión por parte de varios autores en el campo de la educación. A continuación, presentaré una discusión fundamentada basada en las perspectivas de algunos de estos autores.

Después de la obtención de datos y su debido análisis se puede recalcar que la docente de los segundos años de B.G.U de la Unidad educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022, menciona que la virtualidad juntamente con el trabajo colaborativo en la asignatura de historia promueve el aprendizaje significativo en los alumnos además que la virtualidad genera espacios para el que estudiante aprenda de manera interactiva y divertida en lo cual concuerda Jonassen, (1996) señalando que el aprendizaje colaborativo a través de herramientas virtuales puede promover una mayor interacción y participación de los estudiantes. Argumenta que estas herramientas ofrecen oportunidades para que los alumnos compartan conocimientos, resuelvan problemas en conjunto y se apoyen mutuamente. Además, destaca que el uso de herramientas virtuales puede superar las limitaciones de tiempo y espacio, permitiendo la colaboración entre estudiantes que se encuentran en diferentes ubicaciones geográficas.

Los alumnos de los segundos años de B.G.U de la Unidad educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022, se muestran interesados en la implementación de los espacios virtuales y usar recursos tecnológicos como medios que favorezcan su aprendizaje en la asignatura de Historia en su mayoría se presentan abiertos a la colaboración mutua entre docente-estudiante y estudiante-estudiante como lo menciona Harasim, (2012) destacando que el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales puede facilitar la construcción conjunta del conocimiento. Según su perspectiva, estas herramientas ofrecen un espacio en el que los estudiantes pueden negociar significados, discutir ideas y generar nuevas perspectivas a través de la interacción con sus pares. Además, menciona que el aprendizaje colaborativo virtual puede fomentar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, ya que los estudiantes deben analizar, evaluar y argumentar sus ideas en un contexto colaborativo.

Dentro de los espacios virtuales la docente de los segundos años de B.G.U de la Unidad educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022, denota que para utilizar estos recursos adecuadamente es necesario realizar planificaciones en donde los roles de los estudiantes se encuentren claros para no entorpecer el aprendizaje por lo que encontramos que Palloff, R. M., & Pratt, K. (2007) enfatizan, que los instructores deben establecer metas claras, definir roles y responsabilidades, y establecer normas de comunicación y participación para asegurar el éxito del aprendizaje colaborativo virtual. Además, señalan la importancia de

fomentar una cultura de confianza y respeto entre los estudiantes, ya que esto favorecerá la participación activa y la construcción colectiva del conocimiento.

Por lo anteriormente mencionado la docente y los estudiantes de los segundos años de B.G.U de la Unidad educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022 se encuentran en disposición para el uso de la virtualidad y como se expresa en el marco teórico con referencia en varios autores la plataforma Nearpod al contar con herramientas virtuales ofrece oportunidades para la interacción, participación y construcción conjunta del conocimiento, cumple con los requerimientos haciéndola apta para su uso como espacio virtual para el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que conocer su correcta utilización a través de una guía es primordial, sin embargo, se debe destacar la importancia de una planificación cuidadosa, el establecimiento de normas y la creación de un ambiente de confianza para que el aprendizaje colaborativo en línea sea efectivo. Estas perspectivas fundamentadas proporcionan una base sólida para comprender y aprovechar los beneficios del aprendizaje colaborativo a través de herramientas virtuales en el contexto educativo.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES

En cuanto a el análisis de cómo el aprendizaje colaborativo y la educación virtual aportan a la enseñanza de la asignatura de Historia a través de la plataforma Nearpod, se encontró que la educación al ser un proceso constante de enseñanza- aprendizaje es necesario que el alumno se encuentre motivado y preste interés a los temas abordados de la asignatura de Historia por lo que es necesario que la docente se encuentre capacitada en nuevas formas de enseñanza combinadas con los espacios virtuales en este caso con la plataforma Nearpod para poder generar el entusiasmo necesario en los estudiantes, y poder generar la colaboración entre docente-estudiantes y estudiantes-estudiantes, ya que en el material teórico encontrado se denota que las estrategias de aprendizaje colaborativo influyen en el aprendizaje significativo y la resolución de problemas, además que la plataforma Nearpod cuenta con los recursos necesarios para que los procesos anteriormente mencionados se produzcan con versatilidad y los mismos puedan ser diagnosticados, evaluados y mejorados.

En torno a las herramientas de la plataforma Nearpod se encuentra variedad, lo cual facilita la obtención de material para la creación de contenido, además de extensiones internas como son las de YouTube, Educa Play, Gogle Drive, entre otras. Las cuales facilitan y se prestan para realizar actividades académicas de manera innovadora, por otro lado, plataforma cuenta con registro de notas o calificaciones las cuales pueden ser enviadas por correo electrónico a los estudiantes inmediatamente después de terminar una clase y almacenadas por el docente al ser descargables, cuenta con seguimiento de actividades ya sean estas sincrónicas o asincrónicas, entre otros beneficios que otras plataformas gratuitas dentro del mercado no tienen.

Por medio de los datos recolectados tanto en la entrevista a la docente y a los estudiantes de los segundos años B.G.U de la Unidad Educativa “Baeza” periodo lectivo 2021-2022 y conociendo el estado teórico después de la revisión documental se determina que el estado actual que se encuentra el uso de la virtualidad en la asignatura de Historia , en primer momento la docente no se encuentra capacitada en entornos virtuales y en segunda instancia se presenta el interés de los estudiantes por los espacios virtuales para el aprendizaje de la Historia por lo que se muestra la pertinencia de la creación de una guía didáctica de la plataforma Nearpod desde su registro, manejo y herramientas que se encuentran dentro de la misma para su correcto uso para solventar la necesidad de mejorar la experiencia educativa en los estudiantes al momento de recibir sus contenidos y de esta manera lograr su interés en la asignatura.

RECOMENDACIONES

La capacitación a los docentes en herramientas digitales y estrategias metodológicas, además de llevar un control de las actividades que los docentes aplican en las sesiones. Los estudiantes deben ser guiados en la concientización del uso de las herramientas tecnológicas.

Por lo que se recomienda la lectura y uso de la guía didáctica de la plataforma Nearpod tanto para la docente y estudiantes de Unidad Educativa “Baeza” en los segundos años de B.G.U periodo lectivo 2021-2022, para innovar en los contenidos de la materia de Historia y volverlos más interactivos e interesantes mediante el uso de las herramientas internas de la plataforma.

Promover el aprendizaje colaborativo dentro de la plataforma Nearpod en la enseñanza de la historia en la que los estudiantes puedan tener un espacio para cuestionar, analizar y evaluar diversas perspectivas históricas, de manera entretenida y versátil fomentando el pensamiento crítico y la construcción de argumentos fundamentados. Proporcionar actividades que requieran la investigación independiente y la presentación de hallazgos, para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades de investigación.

Promover la participación de los estudiantes a través de actividades colaborativas virtuales dentro de la plataforma Nearpod que requieran discusiones y debates de los eventos históricos, utilizando herramientas virtuales como foros de discusión, salas de chat en línea para facilitar la interacción y el intercambio de ideas entre los estudiantes y la docente.

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

Título de la propuesta.

Guía didáctica: aplicación del aprendizaje colaborativo y la educación virtual a través de la plataforma NEARPOD para la enseñanza de historia

Presentación de la guía didáctica

En el área educativa las herramientas tecnológicas han generado una nueva modalidad de aprendizaje, por lo que se han generado nuevos modelos educativos, es por ello, que se considera la utilización de la plataforma Nearpod en el aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Baeza”, generará motivación debido a la realidad de cada estudiante, esta investigación responde a una metodología inductiva y deductiva. Teniendo como conclusión que los actores en la educación deben de aplicar nuevas técnicas y herramientas de enseñanza-aprendizaje, además de implementar como método el aula invertida, esto con la elaboración de un aula virtual con la finalidad de incentivar a los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura y fomentar el espíritu de investigador.

En este sentido, se plantea la presente guía didáctica, donde el aprendizaje colaborativo como estrategia se desarrollará, a partir de la elaboración de un aula virtual como muestra interna de un tema de la primera unidad del contenido curricular de la asignatura, la cual servirá como guía para la creación o implementación de nuevos temas. La plataforma Nearpod brinda una realidad pedagógica desde imágenes en 3D, visitas a museos, videos, puzles, crucigramas, quizzes, líneas del tiempo, etc. El docente elabora la clase donde los estudiantes desde un dispositivo móvil y con acceso a internet podrá acceder a su clase, siendo un aprendizaje y enseñanza sincrónicas o asincrónicas. Cabe recalcar que la plataforma se enlaza con diferentes aplicativos como meet, zoom, classroom, educaplay entre otros, además de gestionar el proceso de retroalimentación y calificación de las actividades de forma remota y con inmediatez.

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica que permita a los docentes utilizar de manera efectiva la plataforma Nearpod para implementar estrategias de aprendizaje colaborativo y educación virtual en la enseñanza de historia.

Objetivos específicos

Explicar las herramientas y recursos de la plataforma Nearpod.

Socializar al docente de la asignatura el uso efectivo de las funciones interactivas de Nearpod, con el objeto de facilitar la interacción y el intercambio de ideas entre los estudiantes durante las clases de historia.

Guía metodológica de la herramienta

Los docentes o facilitadores pueden acceder a una orientación del proceso pedagógico, esto con relación al material que tiene la plataforma, además de poseer formas motivadoras para el aprendizaje de las asignaturas, que se encuentra dividida por niveles, cursos, asignaturas desde preescolar hasta universidad. Posee material para evaluaciones, diagnosticas, formales, no formales, de carácter formativa y sumativa. Estimula los aprendizajes previos desde una forma interactiva, revisión y retroalimentación de los aprendizajes. Visualización de las clases grabadas, por ende, es apto para la educación presencial y no presencial.

Metodología

La metodología que se emplea en la guía didáctica está fundamentada en actividades activas que se presenta en 2 sesiones, donde le docente podrá interactuar según la necesidad del contenido.

Tabla 12.

Metodología

SECCIONES	TEMAS	METODOLOGÍAS	ESTRATEGIAS	H.
1.-Diseño de actividades de la	Socialización de la guía didáctica	Herramientas educativas de la plataforma.	Saludo de bienvenida. Explicación del trabajo a	Trabajo dirigido por el investigador. 1h

<p>asignatura de historia.</p>	<p>La interacción con la plataforma y la estrategia de aprendizaje colaborativo .</p>	<p>Elaboración de los materiales educativos</p> <p>Elaboración de la PPT (material base para exponer el contenido de la guía)</p>	<p>desarrollar en la guía con el contenido de la asignatura de historia.</p> <p>Se elaborará de forma práctica una presentación con una evaluación de un contenido de la asignatura de historia.</p>	<p>Elaboración de material de las clases de historia en conjunto con el investigador.</p>	
	<p>Actividades de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Herramientas de la Plataforma Nearpod</p>	<p>Elaboración de las clases.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quiziz - Videos interactivos - imágenes en 3d - Paseos virtuales por continentes. - Foros semanales - Tareas 	<p>En cada clase el docente debe enlazar el link de acceso y código asignado.</p> <p>Después del desarrollo de las actividades asincrónicas, el docente revisará las actividades.</p>		<p>1h</p>

		- Evaluaciones			
2 Manejo de la plataforma NEARPOD	Cómo utilizar la plataforma Naerpod para las clases de historia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión y calificación de tareas 2. Revisión y calificación de foros 3. Revisión y calificación de los test 4. Retroalimentación de las evaluaciones. 5. Revisión y calificación de evaluaciones 6. Registro de notas de las actividades. 	<p>Saludo de bienvenida.</p> <p>El investigador expondrá a la docente los parámetros para calificar las actividades.</p>	<p>Trabajo dirigido por el</p> <p>Diseño de material en conjunto.</p>	1h
	Planificación microcurricular desarrollada en la plataforma Nearpod	1. Administración del correo electrónico de los estudiantes en el aula virtual	En esta actividad el investigador inducirá a los participantes a enlazarse con Teams para dar su clase de forma		

			<p>sincrónica con los estudiantes.</p> <p>Al final se realizará un cierre a través de un análisis y reflexión de las actividades.</p>		
Cierre	Cierre de socialización	Conclusiones, despedida.			20 minutos

Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

AÑO LECTIVO
2021-2022

UNIDAD N° 1

1. DATOS INFORMATIVOS:

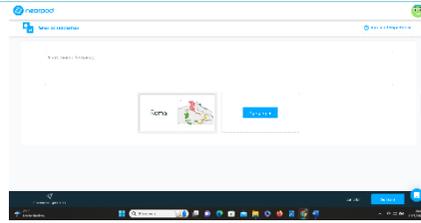
DOCENTES:	ÁREA/ ASIGNATURA:	GRADO:	TIEMPO		DURACIÓN	
			SEMANAS	PERIODOS	INICIO	FINAL
	Historia	Segundo BGU	6	18		

2. PLANIFICACION

TÍTULO DE LA UNIDAD	OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD				
Decadencia de Roma: auge del Imperio bizantino y ascenso del cristianismo	Comprender las causas y consecuencias de la caída del Imperio romano de Occidente desde el análisis del ascenso del Imperio bizantino y la consolidación del cristianismo como religión oficial para valorar el rol de la mujer en el mundo judeo-cristiano.				
CRITERIOS DE EVALUACION	O.CS.H.5.2 Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad.				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO S	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS (Actividades)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
LECCION 1	✓ Decadencia y caída del	✓ Observa el siguiente video en la plataforma y responde	✓ Texto de Historia 1 Imaginar	CS.H.5.2.1. Determinar las causas	Observación: Lista de cotejo

<p>CS.H.5.2.1.</p> <p>Determinar las causas y consecuencias de la decadencia y caída del Imperio romano.</p>	<p>Imperio romano de Occidente.</p>	<p>las siguientes interrogantes.</p>  <p>https://app.nearpod.com/?pin=2774D2DF912265F8DA027E620AC393CB-1&&utm_source=link</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Responder preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué importancia tuvo el Imperio romano en la antigüedad? ¿Cuáles fueron las razones para la caída de un imperio tan poderoso como el romano? ✓ Dialogar en base de las respuestas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuaderno ✓ Esferos ✓ Folio A3 ✓ Marcadores ✓ Colores ✓ Computador ✓ Internet ✓ Videos educativos 	<p>y consecuencias de la decadencia y caída del Imperio romano.</p> <p>I.CS.H.5.6.1.</p> <p>Distingue el alcance e influencia de la civilización griega en los Imperios romano y bizantino, en la Europa del Renacimiento y en la cultura occidental; así como las limitaciones de la democracia y la ciudadanía y su relación con los postulados básicos del derecho romano y derecho anglosajón. (J.1., I.2.)</p> <p>I.CS.H.5.6.2. Analiza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determina las causas de la caída del Imperio Romano. • Deduce y responde las preguntas planteadas.
--	-------------------------------------	---	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Deducir las posibles causas que ocasionaron la decadencia del Imperio Romano. ✓ Establecer prioridades entre ellas. ✓ Distinguir qué funciones cumplía la Guardia Pretoriana en la antigüedad. ✓ Buscar similitudes con funcionarios militares actuales <p>y en un corto escrito expresar su opinión acerca de la necesidad e importancia que tienen, pág. 11 del Texto de Historia 2.</p>		<p>los problemas de la expansión imperial romana, las causas de su decadencia y caída, sus diferencias en cuanto al arte y la cultura entre el Imperio romano de Occidente y de Oriente, reconociendo las contribuciones del derecho romano al sistema jurídico. (J.1., I.2.)</p> <p>I.CS.H.5.8.3. Discute los principios comunes que comparten el islamismo, el cristianismo y el judaísmo, su relación con los</p>	
--	--	---	--	--	--



https://app.nearpod.com/?pin=2774D2DF912265F8DA027E620AC393CB-1&&utm_source=link

- ✓ Formar grupos de trabajo, y elaborar un mapa en el que ubiquen los países que se incluirían en el Imperio, de existir actualmente, pág. 12 del Texto Historia 2
- ✓ Resolver las actividades de la pág. 13 del Texto de Historia 2

posibles antecedentes históricos del conflicto entre judíos y palestinos y reconoce la influencia de la civilización árabe en el arte y la cultura. (J.1., I.2.)

I.CS.H.5.4.2. Examina la diversidad de pensamiento en la concepción y protagonismo de la mujer, destacando el pensamiento judeocristiano, la cacería de “brujas”, y el rol de la mujer en la sociedad islámica, valorando el protagonismo

				sociopolítico de Dolores Cacuango, Tránsito Amaguaña y Rigoberta Menchú en los procesos de liberación de Ecuador y América Latina. (J.4., I.2.)	
--	--	--	--	---	--

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACION A SER APLICADA
---	---

<p>Si alguno de los estudiantes presenta dificultad para:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dibujar mapas ✓ Expresar ideas 	<p>Frente a estas necesidades educativas se puede hacer las siguientes adaptaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hacer ejercicios de motricidad fina, como ejercitar las manos con técnicas grafo plásticas como: rasgado y trozado. ✓ Realizar ejercicios de diálogos, chistes y cuentos cortos para que pierdan el miedo de expresar sus ideas.
--	--

4. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA APA	5. OBSERVACIONES
---------------------------------------	-------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, <i>Ajuste Curricular para la Educación General Básica y</i> 	<p>El documento está sujeto a cambios debido a imprevistos e imposiciones gubernamentales. En esta unidad se “cruzan” varias destrezas entre unidades. Por tal razón, se observarán</p>
---	---

Bachillerato General Unificado, 2016, Quito - Ecuador.

- **Didáctica, Historia 2, Douglas Ríos, 2017**

algunos criterios de evaluación “repetidos”. El objetivo es trabajar en algunos casos los mismos temas, pero de diferentes maneras para su mejor comprensión.

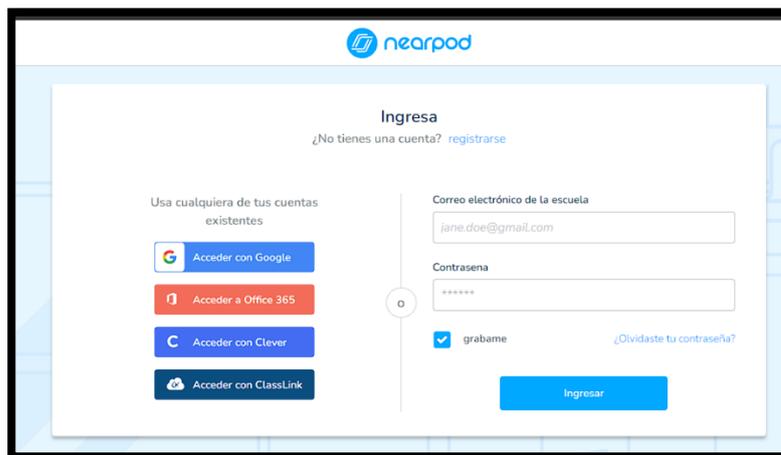
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
NOMBRE: PROFESOR DEL ÁREA	NOMBRE: COORDINADOR DEL ÁREA	NOMBRE: DIRECTORA
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:	FECHA:	FECHA:

GUÍA PARA MANEJO BÁSICO DE LA PLATAFORMA NEARPOD PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

Autora: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Primera etapa: Inicio y registro

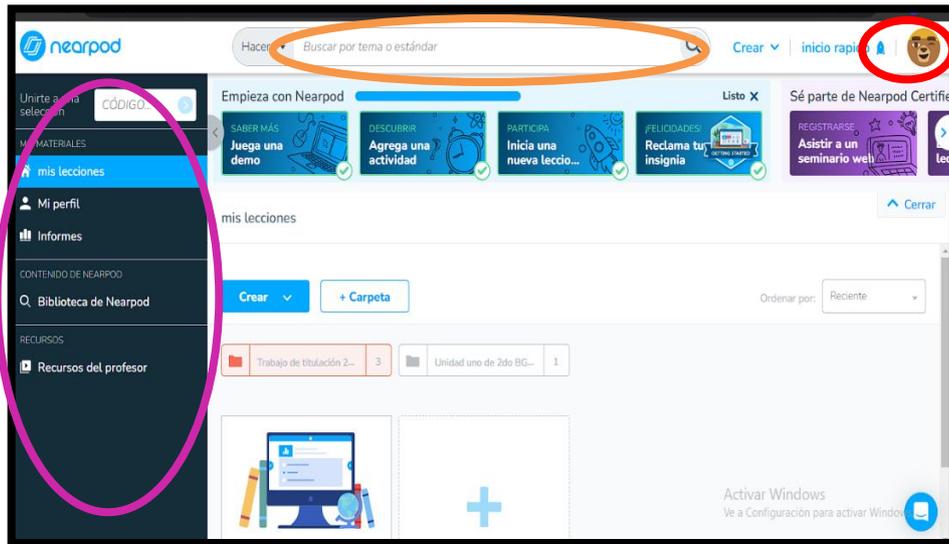
En el navegador web de su preferencia escribir en el buscador NEARPOD o directamente www.nearpod.com, en el cual le redirigirá a la página principal donde se procederá a escoger la opción de registro inicial como se ve en la Imagen.



Tendremos la opción de registrarnos con las cuentas de Google, office 365, Clever, Class link.

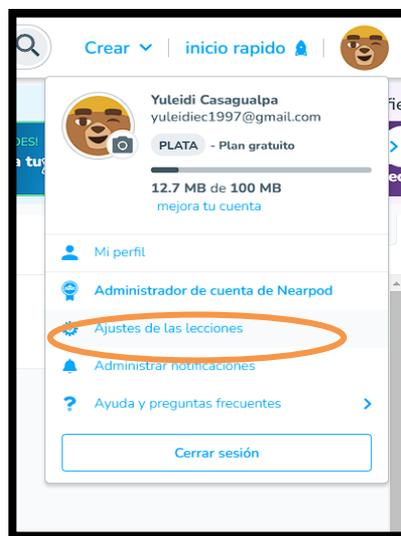
Segunda etapa: Primeras nociones.

Una vez creada la cuenta nos redirigirá a la siguiente pantalla de inicio como la puede ver en la siguiente imagen. En ella se encuentran al lado superior derecho de color rojo el icono de su perfil, en la parte central de color verde el buscador interno en donde podemos encontrar diversos temas ya creados y listos para su uso, en la parte izquierda lateral de color rosado las opciones: ingresar a una lección con código, mis lecciones, mi perfil, informes biblioteca Nearpod y recursos del profesor.



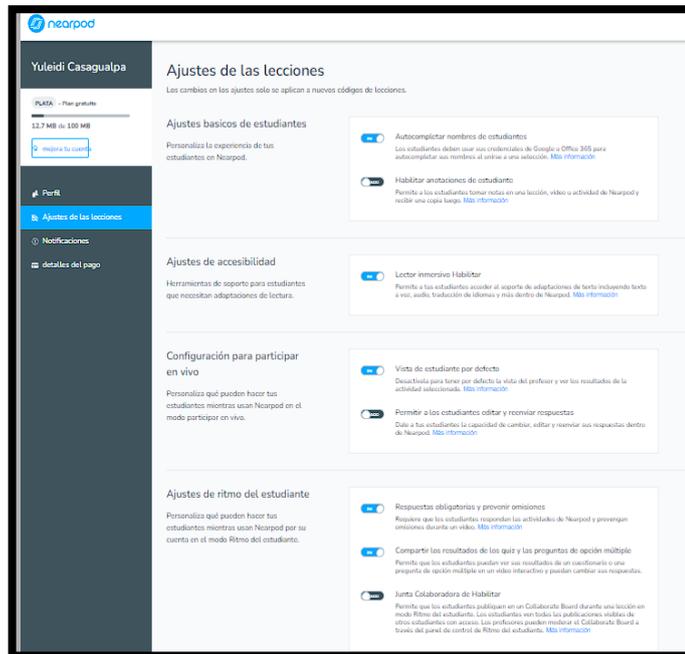
Tercera etapa: Configuraciones principales.

Una vez dentro de la plataforma es necesario hacer las configuraciones correspondientes para poder utilizar el recurso virtual de la mejor forma posible, para lo cual nos dirigiremos a la parte superior derecha y daremos click seleccionando el icono de nuestro perfil, inmediatamente se desplegará una pantalla con diversas opciones, en donde seleccionaremos “ajustes de las lecciones” como se muestra en la imagen.



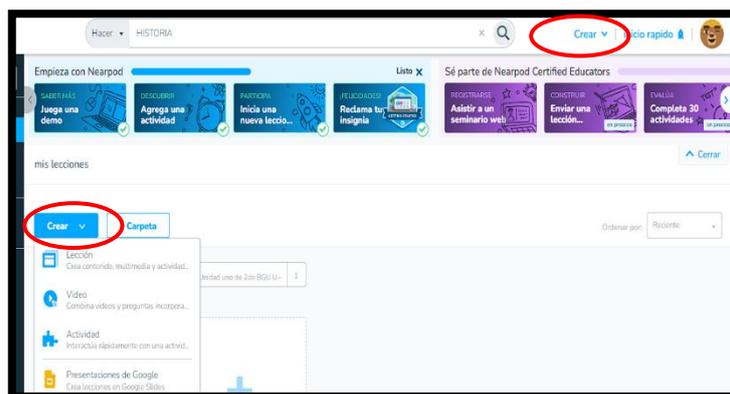
Se desplegará una pantalla con una lista de opciones para configurar las “lecciones” de acorde a la necesidad del docente. En donde se encuentran los ajustes tanto para el estudiante

y el docente, desde la recopilación de notas, tiempos para las actividades e incluso la utilización del Nearpod por cuenta propia del alumno.

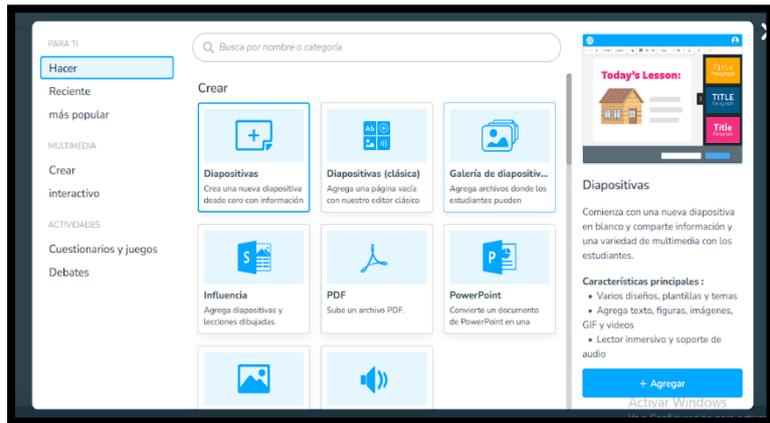


Cuarta etapa: Nociones para creación de lecciones.

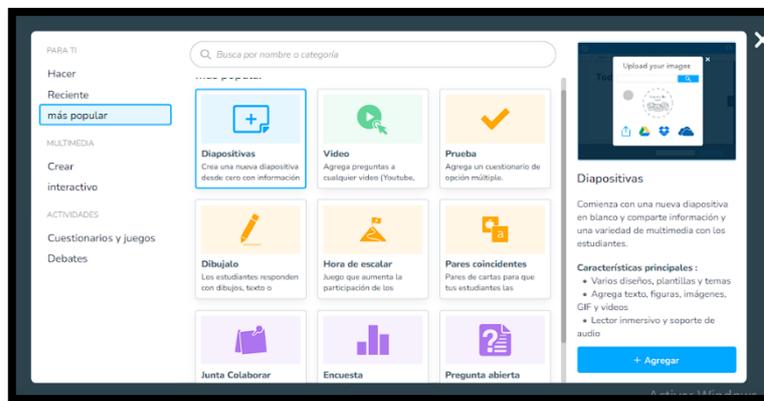
Ahora bien, listas las configuraciones y entendiendo lo principal de la plataforma Nearpod podemos empezar con la creación de “lecciones” dentro de ella, para ello nos dirigiremos a la sección de “crear” ya sea en la parte superior derecha o en el centro de la ventana, como se muestra a continuación muestra en la imagen.



Posteriormente aparecerá una ventana en la cual encontraremos diversas opciones para empezar a crear una “lección”, desde la producción de diapositivas, las cuales se pueden realizar dentro de la plataforma o cargarlas desde una ubicación externa.



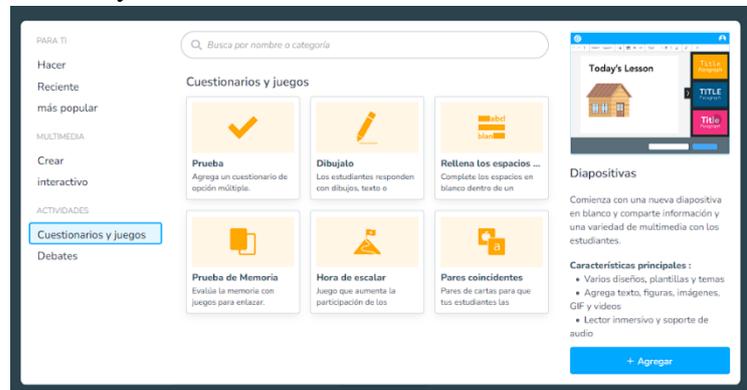
Encontramos las opciones más utilizadas por otros usuarios en la opción de “más popular”.



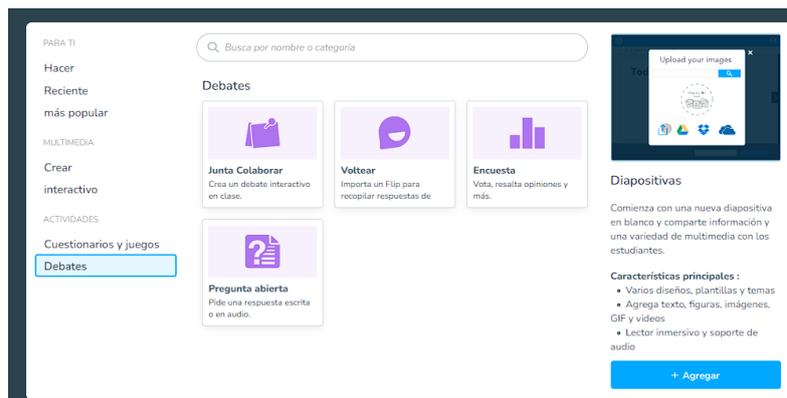
En sección de “interactivo” encontramos las opciones: de video, contenido web, video de la BBC, Nearpod 3D, simulación y excursión virtual, los cuales son de utilidad para que dentro de la clase existan recursos dinámicos que mantengan despierto el interés en el estudiante, estos recursos están ligados directamente a la web por lo que la obtención de ese material en diversos temas es posible.



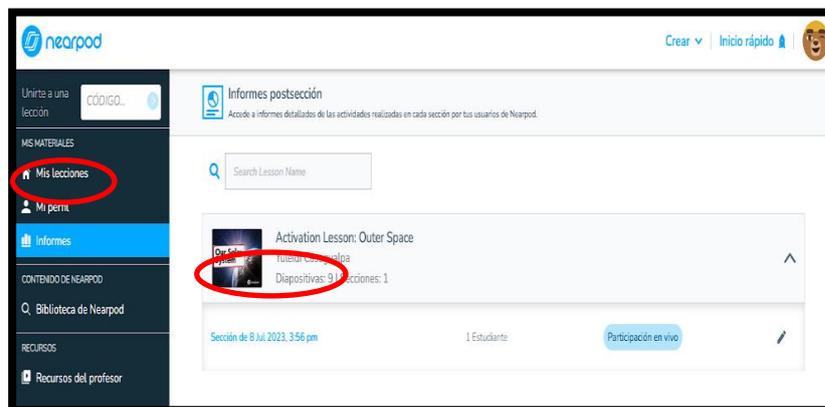
Llegando a la sección de cuestionarios y juegos podemos elegir como usarlos y adicionalmente estos quedaran grabados en el sistema como notas o calificaciones de los estudiantes, lo cual proporciona al docente la oportunidad de recolectar evaluaciones diagnosticas, formativas y sumativas.



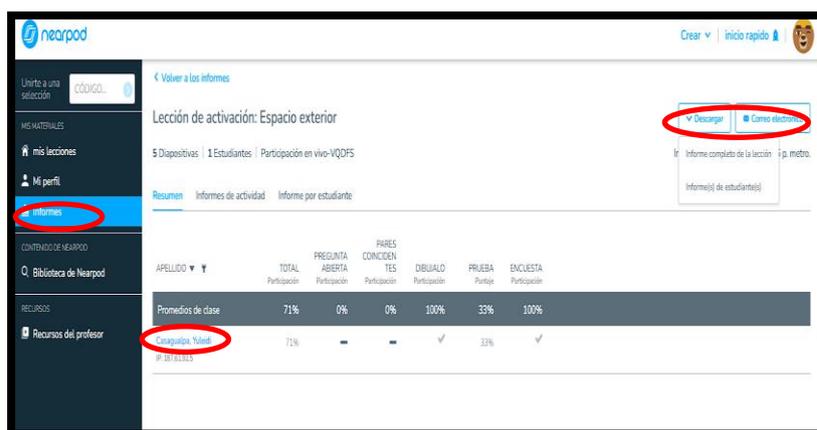
En la opción de “debate” podemos encontrar actividades colaborativas en las cuales los estudiantes participan activamente con sus opiniones y saberes, son libres de participar expresando sus dudas o comentarios y lo podrán hacer de manera dinámica e interactiva.



Podemos revisar las actividades realizadas a través de la misma plataforma. Ingresando en la sección de informes, en donde se nos mostrara con fecha y hora la participación de cada estudiante.



Una vez dentro de la lección de la actividad podemos encontrar las opciones de “descarga” y “correo electrónico”, las que nos ayudan a tener en físico o digital las actividades realizadas por los estudiantes con su nombre, apellido y su progreso en las actividades, además que es posible enviar a su correo electrónico sus calificaciones en tiempo real, lo que permite al estudiante estar al pendiente de su progreso en la materia y sus calificaciones.



Quinta etapa: Contenido adicional.

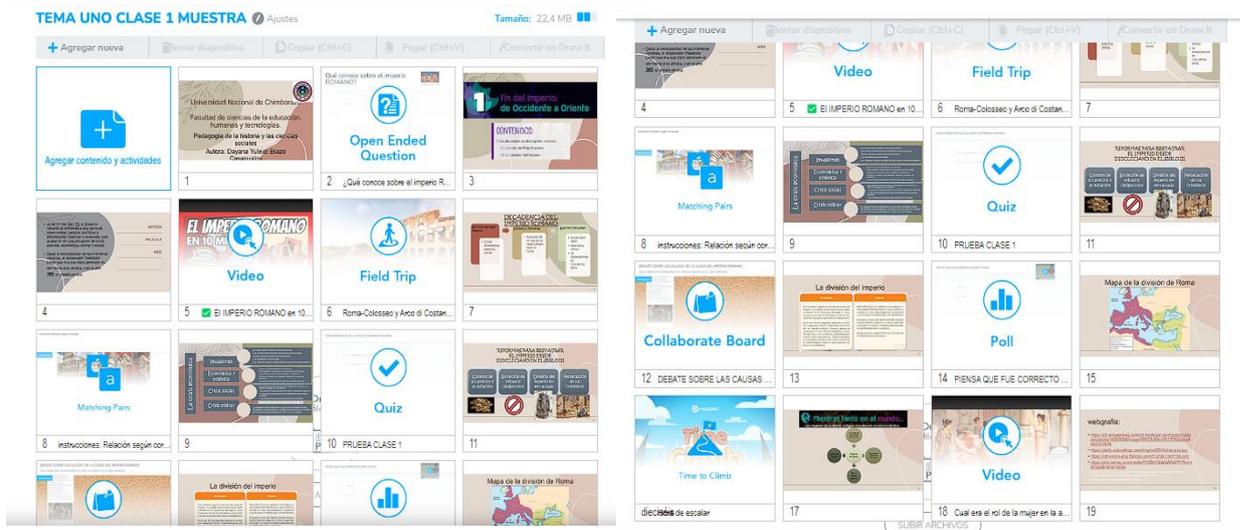
Dentro de la plataforma encontramos seminarios activos y ayuda entre docentes.



Nearpod cuenta con un centro de ayuda, si se torna complejo su uso o si busca conocer como potenciar o utilizar de manera más efectiva la plataforma.



Ejemplo de una “lección” en la plataforma Nearpod con el tema de la unidad 1 del 2do BGU.



Enlace de la clase demostrativa en la plataforma Nearpod:

https://app.nearpod.com/?pin=4A65E7A8B6D147B2C1216AEE08439923-1&utm_source=link

Enlace de pdf:

https://drive.google.com/file/d/1HMFElI0s-hOkFZwseDksT76JnLAftIJe/view?usp=drive_link

Enlace del video explicativo en YouTube:

<https://youtu.be/mbqNdrVDwqE>

Código QR de la plataforma Nearpod



BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Yáñez, L. A. (2022). *Relaciones interpersonales y trabajo colaborativo en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Glenn Doman” del cantón Ambato* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica).
- Argandoña-Mendoza, M., Ayón-Parrales, E., García-Mejía, R., Zambran-Zambrano, Y., & Barcia- Briones, M. (2020). La educación en tiempo de pandemia. Un reto Psicopedagógico para el docente. *Polo del Conocimiento*, 5(7), 819-848.<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v5i7.1553>
- Avello-Martínez, R., & Marín, V. I. (2016). La necesaria formación de los docentes en aprendizaje colaborativo. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(3), 687-713.
- Betancourt-Pereira, J. (2020). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de Secretariado Ejecutivo, Machala – Ecuador. *Investigación Valdizana*, 14(1), 29–37. <https://doi.org/10.33554/riv.14.1.487>
- Caballero Flores, E. H. (2022). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales: *Revisión Sistemática*.
- Cardoso, C. N. P., Mella, R. P. S., & Suárez, N. A. R. (2018). La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro. *Atenas*, 4(44), 144-157. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055154009/478055154009.pdf>
- Cejudo, M. y Almenara, J. (2015). Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): Escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 25-36.
- Cilio Mejía, S. (2022). El dilema de la virtualidad en la educación: caso Ecuador. *Kronos – The Language Teaching Journal*, 3(1), 41–52. <https://doi.org/10.29166/kronos.v3i1.3182>
- Coronel, T. (2021). De las pizarras a las pantallas, un reto docente en Ecuador. Mamakuna: *Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*, (16), 48-55. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380488>
- Cotán Fernández, Almudena, García-Lázaro, Irene, & Gallardo-López, José. (2021). Trabalho colaborativo on-line como estratégia de aprendizagem em ambientes virtuais: uma investigação com estudantes universitários da Educação Infantil e Primária. *Educación*, 30(58), 147-168. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.202101.007>

- Crisol Moya, E., Herrera Nieves, L. B., & Montes Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the knowledge society: EKS*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11162/201043>
- de Córdoba, G. (2011). Ministerio de Educación. *Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2011b). Diseño Curricular del Ciclo Básico de la Educación Secundaria, 2015*.
- De La Rosa Valdiviezo, A., Toro Girón, K., Jaén Armijos, K., & Espinoza Freire, E. E. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. *Revista Científica Agroecosistemas*, 7(1), 58-62. Recuperado a partir de <https://aes.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/243>
- Díaz González, D. A. (2022). *Diseño de un aula virtual para el aprendizaje de la asignatura de historia, en el estudiantado de segundo de BGU de la Unidad Educativa Manuela Cañizares en el periodo lectivo 2021-2022* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Gamez, N. A. B., & Rodríguez, R. L. P. (2019). Implementación de las TIC para contribuir en el proceso de aprendizaje de la geografía en una institución educativa de Cundinamarca. *EDUTECH REVIEW. International Education Technologies Review/Revista Internacional de Tecnologías Educativas*, 6(2), 81-92.
- Laurente-Cárdenas, C. M., Rengifo-Lozano, R. A., Asmat-Vega, N. S., & Neyra-Huamani, L. (2020). Desarrollo de competencias digitales en docentes universitarios a través de entornos virtuales: experiencias de docentes universitarios en Lima. *Eleuthera*, 22(2), 71-87.
- Lluesma RojasM., Hernández RosadoM., & De Vera OliveraB. (2022). Aprendizaje colaborativo, un reto para el profesor. *Órbita Científica*. Recuperado a partir de <http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rOrb/article/view/1414>
- Londoño, O. D. R., & Mora, J. L. D. (2020). COVID-19. La transformación de la educación en el Ecuador mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo. *Hamut'ay*, 7(2), 64-74
- López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., Morales Cevallos, M. B., & López Meneses, E. (2019). Competencia digital de futuros docentes para efectuar un proceso de enseñanza y aprendizaje mediante realidad virtual. *EduTEC. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (67), 1-15. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1327>
- Machado Ramírez, Evelio F., & Montes de Oca Recio, Nancy. (2020). Competencias, currículo y aprendizaje en la universidad. Examen de los conceptos previos y configuración de una nueva definición. *Transformación*, 16(3), 405-434. Epub 01 de septiembre de 2020. Recuperado en 15 de agosto de 2022, de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552020000300405&lng=es&tlng=es.

- Mercado-Hurtado, K., Bustamante-Vera, A., & Villalobos-Yungan, J. (2022). EDUCACIÓN VIRTUAL PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *REVISTA REVICC*, 2(3), 8-15.
- Moncayo, D. N., & Chicaiza, P. M. (2022). Aprendizaje colaborativo mediante el uso de Nearpod para estudiantes de bachillerato. *Revista Mapa*, 6(29).
- Occelli, M., Romano, L. G., & Valeiras, N. (2022). Aprendizaje colaborativo de cuestiones sociocientíficas en ambientes virtuales: estudio de una experiencia de formación docente. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 22(70).
- Picón, M. L. (2020). ¿Es posible la enseñanza virtual?. *Foro educacional*, 11-34. Obtenido de <https://doi.org/10.29344/07180772.34.2357>
- Pimienta Concepción, Iván, Barbón Pérez, Olga Gloria, Camaño Carballo, Liset, González Reyes, Yanet, & González Benítez, Sonia Noemí. (2018). Efectividad de un taller para docentes de diseño de recursos didácticos en el mejoramiento de la calidad de las guías didácticas. *Educación Médica Superior*, 32(3), 80-93. Recuperado en 06 de agosto de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412018000300007&lng=es&tlng=es
- Pino Torrens, R. E., & Urías Arbolaez, G. de la C. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?. *Revista Scientific*, 5(18), 371–392. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>
- Pozo, J. I. (1996). No es oro todo lo que reluce ni se construye (igual) todo lo que se aprende: contra el reduccionismo constructivista. *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology*, 127-140.
- Prada Ortiz, S. I. (2022). Influencia de la inteligencia emocional según Goleman, en la resolución de conflictos entre los estudiantes del ciclo IV grado octavo del colegio Incades.
- Pradas, C. (2018). La teoría de BF Skinner: conductismo y condicionamiento operante. *Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/la-teoria-de-bfskinner-conductismo-y-condicionamiento-operante-4155.html>*.
- Parra-Campoverde, B. S., Padilla-Cáceres, J. E., & Reyes-Suarez, K. R. (2022). El Aprendizaje Basado en Problemas en las Ciencias Sociales. *Portal de la Ciencia*, 3(2), 98-108.

- Puma, W. J. F. (2018). El trabajo en grupo desde un enfoque constructivista. *Mamakuna*, (8), 58-65.
- Reyes, L., Céspedes, G., Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *TIA*, 5(2), pp. 237-242. Obtenido de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/9785/pdf>
- Rico-Gómez, M. L., & Ponce Gea, A. I. (2022). El docente del siglo XXI: perspectivas según el rol formativo y profesional. *Revista mexicana de investigación educativa*, 27(92), 77-101.
- Salas Tapia, J. A. (2022). *Plataformas interactivas padlet, wordwall y nearpod en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de séptimo de educación general básica en la unidad educativa "Presidente Velasco Ibarra" en el periodo 2021-2022* (Bachelor's thesis).
- Salgado, L. N. P., Pimentel, J. F. F., Arenas, R. D., & Chavagari, R. G. B. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 6-11.
- Sánchez, A. J. G., Ibáñez, A. P., Pardo, O. C., Terol, R. M., Ibáñez, L. L., & Alarcón, M. M. (2022). Adaptación de asignaturas de máster a la semipresencialidad ya la metodología de clase invertida. *In Memorias del Programa de Redes de investigación en docencia universitaria: Convocatoria 2021-22* (pp. 1775-1776). Instituto de Ciencias de la Educación.
- Torrenteras, J. (2015). Las teorías de aprendizaje y la formación de herramientas técnicas. *Revista de Educación a Distancia*, 34, 25-31.
- Torres Castro, M. Y. ., Valera Yataco, P. ., Vásquez Valdivia, M. I. ., & Lescano López, G. S. . (2022). Desarrollo de las competencias matemáticas en entornos virtuales. Una Revisión Sistemática. *Alpha Centauri*, 3(2), 46-59. <https://doi.org/10.47422/ac.v3i2.80>
- Vanegas González, M. I. (2021). Uso de las guías didácticas en el aprendizaje de los estudiantes de contabilidad I en la extensión universitaria de Aguadulce (Doctoral dissertation, Universidad de Panamá. Vicerrectoría de Investigación y Postgrado).
- Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación*, 2(2), 363-379. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.009>
- Yonekura, T., & Soares, C. B. (2010). El juego educativo como estrategia de sensibilización para recolección de datos con adolescentes. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 18, 968-974.

ANEXOS

Entrevista a base estructurada



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES.

GUÍA DE ENTREVISTA

Objetivo: obtención de información necesaria para el proyecto de investigación con tema “El aprendizaje Colaborativo y la educación virtual para la enseñanza de la Historia, en 2do BGU, en la Unidad Educativa Baeza, provincia de Napo”.

1.- Datos personales.

2.- De acuerdo a su criterio ¿Cuáles son los temas de historia en los que los estudiantes presentan mayor dificultad?

3.- ¿Los estudiantes participan activamente al momento de realizar actividades grupales en la clase de Historia? Si, no ¿Por qué?

4.- ¿Utiliza material o recursos virtuales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Historia? Si, no ¿Por qué?

5.- ¿Considera que la virtualidad en la asignatura de Historia es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Si, no ¿Por qué?

6.- ¿Considera usted que el aprendizaje colaborativo aporta cualidades al desarrollo social, emocional y educativo del estudiante? Si, no ¿Por qué?

7.- ¿Cree que innovar en la enseñanza de la asignatura de Historia rescata el interés en dicha asignatura por parte de los estudiantes?



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Esta encuesta ha sido revisada y aprobada por la MSc. Estefanía Quiroz docente de la Universidad Nacional de Chimborazo con experiencia en el tema.

MSc. Estefanía Quiroz



Elaborado por: Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Encuesta estructurada en escala de Likert



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES.

ENCUESTA

Objetivo: Obtener información necesaria para el proyecto de investigación con tema “El aprendizaje colaborativo y la educación virtual para la enseñanza de la Historia, en 2do BGU, en la Unidad Educativa Baeza, provincia de Napo”.

Instrucciones: Sr/Srta. Estudiante de la Unidad Educativa Baeza conteste las siguientes preguntas rellenando solo un círculo por pregunta, su participación será completamente anónima.

1.- Los trabajos grupales en la asignatura de Historia me resultan dinámicos.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---

2.- Me gustaría que él o la docente utilicen recursos virtuales para impartir la clase.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---

3.- Los contenidos son presentados de manera llamativa.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---

4.- La tecnología genera un aporte significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Historia.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---



5.- Le motiva trabajar en grupo en la asignatura de Historia.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---

6.- Cree que el trabajo en colaboración con sus compañeros de clase aporta a su conocimiento.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---

7.- Cree que las tareas o actividades grupales se realizarían de mejor manera en un ambiente virtual (plataformas en internet).

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---

8.- Realizar actividades grupales ayuda a la resolución de conflictos entre compañeros.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---

9.- Los contenidos de la asignatura de Historia le resultan fáciles de asimilar con actividades grupales

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---

10.- Ud. considera que el docente crea grupos de trabajo equitativos en la realización de actividades en la asignatura de Historia.

Totalmente en desacuerdo <input type="radio"/>	En desacuerdo <input type="radio"/>	Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="radio"/>	De acuerdo. <input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo. <input type="radio"/>
---	--	---	--------------------------------------	---



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

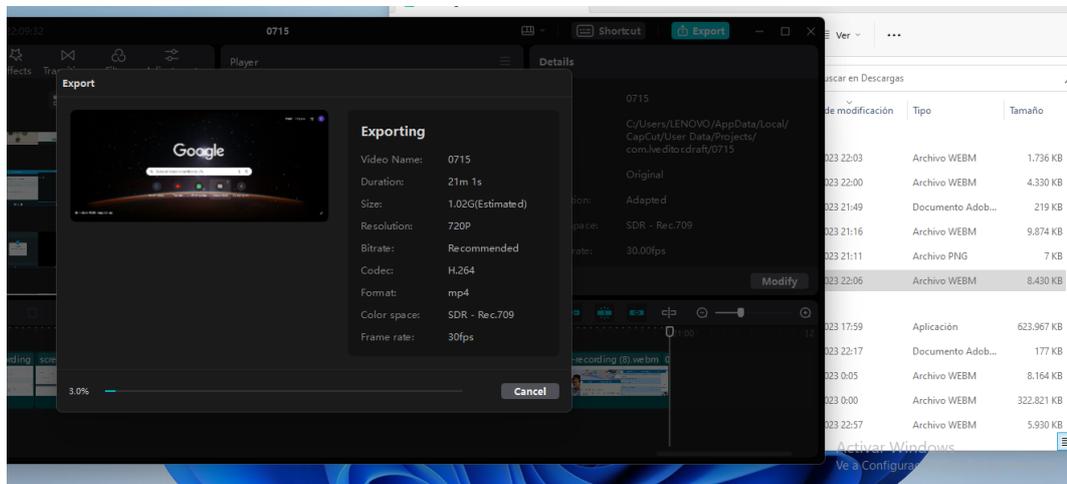
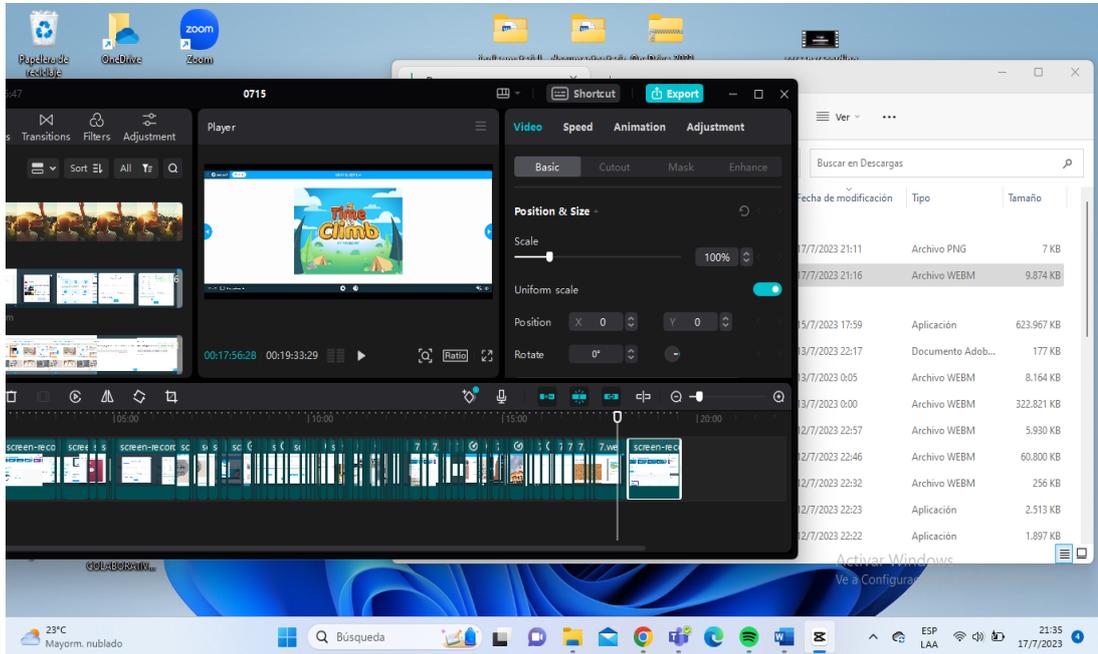
Esta encuesta ha sido revisada y aprobada por la MSc. Estefanía Quiroz docente de la Universidad Nacional de Chimborazo con experiencia en el tema,

MSc. Estefanía Quiroz



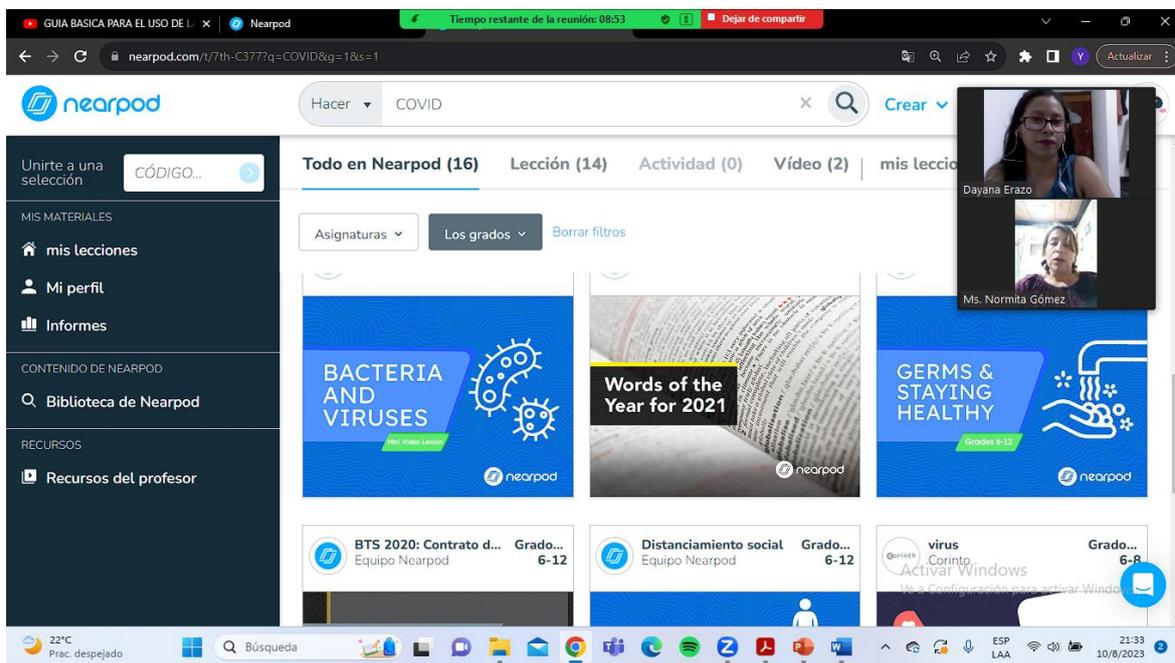
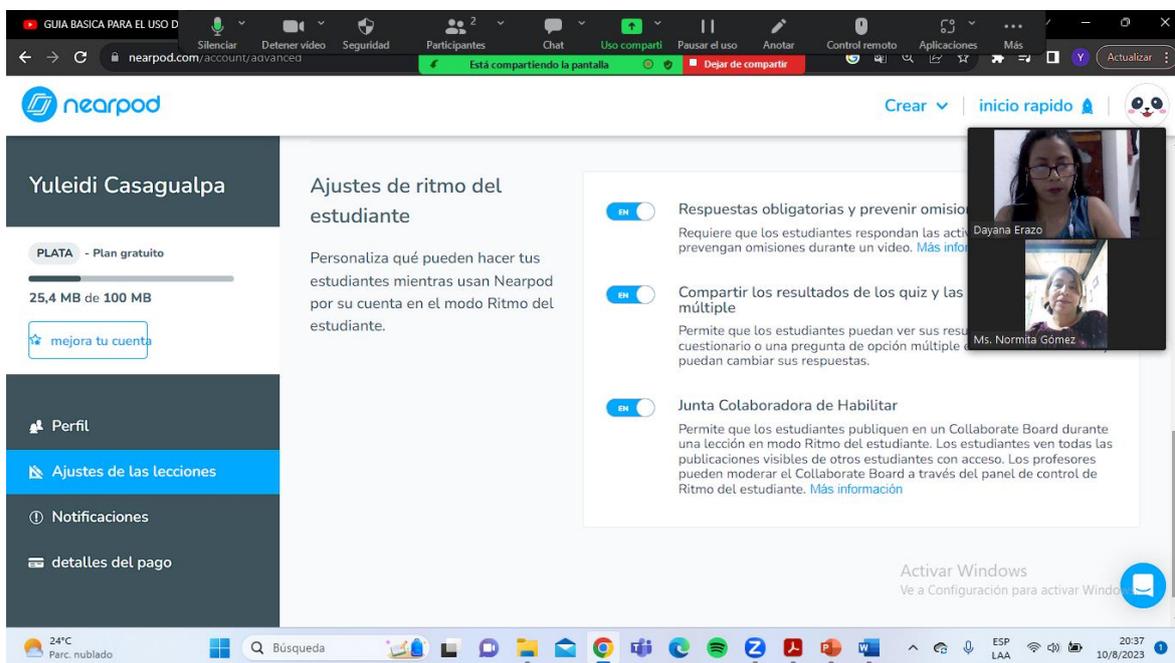
Elaborado por Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Creación de video para la plataforma de Youtube



Elaborado por Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa

Socialización de la plataforma Nearpod con la docente de la asignatura de historia de los 2º años BGU Norma Gómez



Elaborado por Dayana Yuleidi Erazo Casagualpa.