



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS**

### **CARRERA**

**Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales**

### **Título**

**Design Thinking como metodología para la enseñanza y aprendizaje de  
la unidad 1: Fin del imperio de occidente a oriente en segundo de BGU**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Pedagogía de la  
Historia y las Ciencias Sociales**

### **Autor:**

**Chávez Buenaño Dennyx Paúl**

### **Tutor:**

**Mgs. Alexandra Valeria Villagómez Cabezas**

**Riobamba, Ecuador. 2025**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Dennyx Paúl Chávez Buenaño, con cédula de ciudadanía 0605058338, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: Design thinking como metodología para la enseñanza y aprendizaje de la unidad 1: Fin del Imperio de occidente a oriente, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi 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, 16 de mayo del 2025.



---

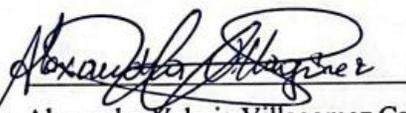
Dennyx Paúl Chávez Buenaño

C.I: 0605058338

## **DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

Quien suscribe, Mgs. Alexandra Valeria Villagómez Cabezas catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: “Design Thinking como metodología para la enseñanza y aprendizaje de la unidad 1: Fin del imperio de occidente a oriente en segundo de BGU”, bajo la autoría de Chávez Buenaño Dennyx Paul por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 17 días del mes de febrero de 2025



Mgs. Alexandra Valeria Villagomez Cabezas  
C.I: 0604046250

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **“Design Thinking como metodología para la enseñanza y aprendizaje de la unidad 1: Fin del imperio de occidente a oriente en segundo de BGU”** por **Dennyx Paúl Chávez Buenaño**, con cédula de identidad número **0605058338**, bajo la tutoría de Mg. Alexandra Valeria Villagómez Cabezas; 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 25 de abril de 2025.

Presidente del Tribunal de Grado  
Mgs. Fernando Rafael Guffante Naranjo



Firma

Miembro del Tribunal de Grado  
Mgs. Oscar Illich Imbaquingo Cobagango



Firma

Miembro del Tribunal de Grado  
Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo



Firma

## CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADEMICO



## CERTIFICACIÓN

Que, **CHÁVEZ BUENAÑO DENNYX PAÚL** con CC: **0605058338**, 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 **"DESIGN THINKING COMO METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 1: FIN DEL IMPERIO DE OCCIDENTE A ORIENTE EN SEGUNDO DE BGU"**, cumple con el 4%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO MAGISTER**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 28 de abril de 2025

  
Mgs. Alexandra Valeria Villagómez Cabezas  
CC: 0604046250  
TUTOR (A)

## DEDICATORIA

Quiero dedicar estas líneas para expresar mi más profundo agradecimiento a tres personas que han sido el pilar fundamental de mi vida y el motor que me ha impulsado a completar este proyecto: mi madre Pilar Buenaño, mi padre Galo Chávez y mi querida hermana Amberly Chávez.

A mi madre, Pilar Buenaño, te agradezco de todo corazón por ser el ejemplo más grande de amor incondicional, fortaleza y entrega. Has sido mi guía en cada paso de este camino, y con tu sabiduría y apoyo constante, me has demostrado que no existen metas imposibles cuando se lucha con el corazón. Tu sacrificio y dedicación han sido la base de mis logros, y todo lo que soy y he conseguido se lo debo a tu infinito amor. Gracias por ser mi refugio en los momentos difíciles y por recordarme siempre que los sueños se pueden alcanzar con esfuerzo y perseverancia.

A mi padre, Galo Chávez, gracias por enseñarme con tu ejemplo el valor del esfuerzo, la constancia y el compromiso. Tu fe en mis capacidades, incluso cuando yo dudaba de mí mismo, me ha motivado a seguir adelante y a dar lo mejor de mí en cada reto que enfrento. Eres una inspiración para mí, no solo como padre sino también como persona, por tu integridad, trabajo duro y dedicación a nuestra familia. Este logro también es tuyo, porque detrás de cada paso que di estuvo tu apoyo silencioso pero constante.

A mi hermana, Amberly Chávez, gracias por ser mi compañera incondicional, mi amiga y mi mayor fuente de alegría. Tu energía, cariño y palabras de aliento han sido una luz en los momentos más oscuros, y tu presencia me recuerda cada día la importancia de seguir adelante con optimismo y determinación. Eres una inspiración para mí y una de las razones por las que siempre quiero superarme.

A los tres, les debo todo lo que soy. Cada logro que alcanzo, incluida esta tesis, lleva el sello de su amor, su apoyo y confianza en mí. Este trabajo no solo representa un paso importante en mi vida profesional, sino también un homenaje a los valores y enseñanzas que ustedes me han inculcado. Gracias por estar conmigo, por creer en mí, por apoyarme en los momentos más difíciles y por celebrar conmigo cada victoria, por más pequeña que sea. Mi gratitud hacia ustedes es infinita, y este logro es tan suyo como mío. Con todo mi amor y admiración, Gracias.

Dennyx Chávez

## AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo, una institución que ha sido el escenario de mi crecimiento académico y personal. A lo largo de este camino, encontré en sus aulas y espacios el lugar ideal para formarme como profesional, rodeado de un entorno que promueve el aprendizaje, la innovación y el desarrollo integral.

Extiendo mi gratitud a la Facultad de Ciencias de la Educación, y en particular, a la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales. Esta carrera no solo me ha brindado conocimientos especializados, sino también herramientas que me han permitido entender la importancia de la educación como motor de cambio en nuestra sociedad. Agradezco a sus docentes y autoridades por su entrega, su compromiso y por ser una fuente de constante inspiración y guía.

De igual manera, quiero agradecer a mis grandes amigos, Tatiana, Dennys, Yadira y Ricardo, ya que sin ellos mis días en la universidad no hubieran sido los mismos. Gracias, amigos míos, siempre los llevaré en mi corazón. Les deseo lo mejor para su vida personal y académica.

De manera especial, quiero reconocer el apoyo invaluable de mi tutora de tesis, Mgs. Alexandra Villagómez, quien con su experiencia, paciencia y dedicación fue un faro que me guió a lo largo de este proceso. Su capacidad para brindar orientación clara y constructiva, su interés genuino en mi desarrollo académico y sus valiosos aportes han sido fundamentales para la culminación de este trabajo.

Aprecio profundamente el tiempo que dedicó a guiarme, su disposición para acompañarme en cada etapa del camino, y la manera en que su profesionalismo, compromiso y pasión por la enseñanza no solo me inspiraron, sino que también me motivaron a dar lo mejor de mí.

Gracias Mgs. Alexandra, por creer en mi capacidad, por ser un ejemplo de excelencia académica y por dejar una huella imborrable en mi formación. Su orientación clara y constructiva fue determinante para que pudiera alcanzar este importante logro.

Gratitud total.

Dennyx Chávez

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>15</b>
1.1 ANTECEDENTES .....	16
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	17
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	19
1.4 JUSTIFICACIÓN .....	19
1.5. OBJETIVOS .....	20
1.5.1. OBJETIVO GENERAL .....	20
1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	20
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>21</b>
2.1 La metodología de Design thinking.....	21
2.2 Características y fases de la metodología design thinking .....	21
2.3 Fases del Design Thinking .....	23
2.4 Design thinking en educación.....	25
2.5 Influencia de la metodología Design Thinking en la motivación del estudiante .....	25
2.6 Referentes teóricos y conceptuales sobre el fin del Imperio de occidente a oriente .	26
2.7 Fundamentos para la enseñanza y aprendizaje de historia .....	29
2.8 Diseño de recursos y actividades didácticas .....	29
2.9 Desafíos en la enseñanza de historia .....	30
2.10 Actividades y ejercicios prácticos dentro del aula.....	31
2.11 Desarrollo de habilidades en los estudiantes .....	31
<b>3. METODOLOGÍA</b> .....	<b>33</b>
3.1 Enfoque.....	33

3.2	Diseño de la investigación.....	33
3.3	Tipos de investigación.....	33
3.3.1	Por el nivel o alcance.....	33
3.3.1.1	Descriptiva.....	33
3.3.2	Por el Objetivo.....	34
3.3.2.1	Básica.....	34
3.3.3	Por el lugar.....	34
3.3.3.1	Bibliográfica.....	34
3.4	Técnicas de recolección de datos.....	34
3.4.1	Análisis documental.....	34
3.5	Instrumento.....	34
3.5.1	Ficha bibliográfica.....	34
3.6	Método de análisis.....	35
3.6.1	Revisión Bibliográfica.....	35
3.6.2	Análisis Documental.....	35
3.6.3	Análisis de datos.....	35
<b>4.</b>	<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>36</b>
4.1	RESULTADOS.....	36
4.1.1	Identificación de conceptos clave.....	36
4.1.2	Análisis de las fases del Design Thinking.....	38
4.1.3	Diseño de Actividades rápidas en la clase.....	40
4.1.4	Actividades para desarrollar la unidad uno de manera planificada (1 semana).....	41
4.2	DISCUSIÓN.....	48
<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>52</b>
5.1	Conclusiones.....	52
5.2	Recomendaciones.....	53
<b>6.</b>	<b>PROPUESTA.....</b>	<b>54</b>
6.1	Presentación.....	54
6.2	Objetivo General.....	54
6.3	Objetivos Específicos.....	54
6.4	Bibliografía.....	79

6.5 ANEXOS.....82

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Clave sobre el fin del Imperio Romano. ....	37
Tabla 2.	Características del Design Thinking (DT). ....	37
Tabla 3.	Fases de la metodología Design Thinking (DT). ....	38
Tabla 4.	Características de la metodología DT dentro del aula.....	38
Tabla 5.	Fases de la metodología DT dentro del aula. ....	39
Tabla 6.	Diseño de actividades didácticas.....	39
Tabla 7.	Actividades Diseñadas para la unidad 1.....	39
Tabla 8.	Ejercicios prácticos siguiendo las fases del DT. ....	40
Tabla 9.	Actividades rápidas recomendadas .....	41

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Trabajo Colaborativo en equipos multidisciplinares. ....	22
Figura 2. Fases del DT.....	23
Figura 3. Cómo se aplica el DT en educación. ....	26
Figura 4. Potencial pedagógico del Design Thinking.....	30
Figura 5. Beneficios del DT para el futuro. ....	32
Figura 6. Fases del DT aplicables en el ámbito educativo. ....	40

## RESUMEN

La presente investigación propone el Design Thinking como una estrategia innovadora para la enseñanza y aprendizaje de la unidad Fin del Imperio de Occidente a Oriente en el segundo BGU. Esta metodología basada en la creatividad, la colaboración y la experimentación, permite desarrollar un aprendizaje más activo y significativo en el área de Historia. Este estudio aborda la enseñanza tradicional de la historia, caracterizada por la memorización de datos y plantea la necesidad de implementar metodologías dinámicas que fomenten el análisis crítico. Para ello, se identifican los conceptos clave sobre la caída del imperio romano, se analiza las fases del Design Thinking y se diseñan actividades didácticas basadas en esta metodología. La investigación sigue un enfoque cualitativo, con técnicas de recopilación bibliográfica, como resultado se propone un folleto interactivo que integra actividades que están basadas en la metodología Design Thinking para la enseñanza de la unidad 1, promoviendo el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes.

**Palabras claves:** Design Thinking, Enseñanza de la historia, metodología, análisis histórico.

## ABSTRACT

This research uses Design Thinking as an active methodology for teaching and learning Unit 1: "The Fall of the Western to Eastern Empire," aimed at students in the second year of General Unified Baccalaureate (BGU). This methodology, centered on empathy, creativity, and problem-solving, offers an innovative approach to education by moving away from traditional methods based on memorization. In this context, Design Thinking is presented as an effective tool to foster critical thinking and historical analysis, allowing students to become active participants in their learning through observation, ideation, prototyping, and experimentation. The study arises from the need to transform traditional teaching practices, which often hinder meaningful understanding of historical events by focusing on isolated facts and dates without connecting them to present realities. Through a qualitative research approach, the study analyzes how the application of Design Thinking can generate greater interest in history and facilitate content acquisition through interactive and collaborative experiences. To achieve this, bibliographic research and the development of innovative educational resources were employed to explore the impact of this methodology in the classroom. Findings suggest that integrating Design Thinking into history teaching enhances student motivation and participation and contributes to a deeper understanding of historical processes by linking them with 21st-century skills such as creativity, empathy, and problem-solving.

**Keywords:** Design Thinking, History Teaching, Methodology, Historical Analysis.

**Translation reviewer:** MSc. Andrea Paola Goyes R.

**Date:** 19/05/2025

**Signature:**



Andrea Paola Goyes  
Robalino



## CAPÍTULO I

### 1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refirió al Design Thinking como metodología para la enseñanza y aprendizaje de la unidad 1: Fin del imperio de Occidente a Oriente en el segundo BGU. El Design thinking se puede definir como una metodología centrada en la creatividad y la resolución de problemas, basada en la empatía, la colaboración y la experimentación, lo que permite mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en distintos ámbitos educativos. Según Brown (2008) “el Design Thinking fue un enfoque centrado en el ser humano que utiliza herramientas de diseño para generar soluciones innovadoras a problemas complejos”.

La característica principal de esta metodología es su enfoque en el aprendizaje activo, donde los estudiantes participan de manera dinámica en la construcción del conocimiento. A través de la observación, la ideación, la creación de prototipos y la experimentación, se fomenta el pensamiento crítico y el análisis histórico de manera innovadora, promoviendo una comprensión más profunda de los acontecimientos que marcaron el fin del Imperio Romano.

Para analizar esta problemática es necesario mencionar sus causas. Una de ellas es la enseñanza tradicional de la historia, que muchas veces se basa en la memorización de fechas y eventos sin fomentar el análisis y la reflexión. Esto dificulta que los estudiantes comprendan la importancia y las repercusiones de estos hechos en la actualidad, lo que resalta la necesidad de metodologías didácticas innovadoras como lo es el Design Thinking.

La investigación de esta problemática se realizó por el interés de conocer cómo las metodologías activas pueden mejorar el aprendizaje en los estudiantes de segundo BGU. Se busca explorar cómo una propuesta didáctica basada en el Design Thinking puede despertar mayor interés y facilitar la comprensión de los procesos históricos a través de recursos interactivos y experiencias de aprendizaje significativas.

La metodología de la investigación responde a un estudio con enfoque cualitativo, mismo que analiza la aplicación del Design Thinking en la enseñanza de historia. Se emplearon técnicas de recopilación de información bibliográfica y el desarrollo de recursos educativos innovadores que permitieron evaluar el impacto que tendría trabajar con nuevas metodologías dentro del campo histórico.

La presente investigación tiene como objetivo proponer el Design Thinking como una metodología innovadora a través del diseño de un folleto interactivo de la unidad 1, con el afán de mejorar la experiencia de aprendizaje, promoviendo la reflexión, el análisis crítico y la participación de los estudiantes en el estudio de la Historia.

## 1.1 ANTECEDENTES

La metodología Design Thinking dentro de la enseñanza de historia como una forma de innovación educativa resulta efectiva para que los estudiantes comprendan temas históricos complejos a través de actividades creativas y colaborativas que fomentan un aprendizaje mucho más dinámico y significativo. Es importante promover el uso de metodologías innovadoras como el Design Thinking en la enseñanza de las ciencias sociales para facilitar la comprensión de conceptos históricos, propiciando siempre una participación dentro del aula de clases. En este sentido Peralta (2021) menciona que "Este modelo puede resultar beneficioso para la totalidad de agentes educativos: alumnado, profesorado, centro educativo, asociaciones, familia, comunidad, etc.", es decir, la aplicación de la metodología va a depender de las características que presente cada grupo con el que se va a trabajar, dado que no todos aprenden o entienden de la misma manera.

El Design Thinking permite plenamente el desarrollo de un proceso de pensamiento de diseño por parte del alumnado para resolver algún problema de forma creativa y de esta manera desarrollar competencias variadas (Peralta, 2021). Para lograr desarrollar estas competencias se debe tener claro que el Design Thinking presenta varias fases como lo son: empatizar, definir, idear, prototipar o crear prototipos para finalmente evaluar y determinar si los resultados son positivos o negativos.

### **Antecedentes Internacionales**

School ENAE International Business (2020), expone los fundamentos del Design Thinking y cómo esta metodología puede aplicarse en varios ámbitos, uno de estos es la educación, señalando que el enfoque creativo y colaborativo del Design Thinking facilita que los estudiantes participen activamente en su propio proceso de aprendizaje, ayudándoles así a explorar temas desconocidos y que sean de su interés.

Es por lo que Guillén, Mogrovejo, & Klein (2022), mencionan que "El Design Thinking logra borrar los sesgos humanos que frustran la creatividad y promueve el compromiso, la interacción y el aprendizaje", dando a entender que es importante adaptar nuevas metodologías educativas que incentiven la fácil comprensión de los contenidos a impartir, logrando así una enseñanza y aprendizaje de calidad.

Esta metodología se ha aplicado en diversas disciplinas educativas y es evidente que se destaca por su fácil adaptación a un contexto histórico en el que el estudiante puede tomar la iniciativa para ser quien se auto eduque, buscando soluciones creativas para enfrentar los retos que conlleva aprender algo nuevo.

Un estudio realizado por estudiantes de la Universidad Camilo José Cela en Madrid enfatiza que, "los procesos educativos están transformándose constantemente hacia la búsqueda permanente de respuestas a las necesidades de los estudiantes. La implementación de enfoques constructivistas en la educación es una alternativa que transforma el papel de los actores educativos" (Gutiérrez & Domínguez, 2019). De esta manera se podría mejorar la relación entre el educador y el educando, teniendo un ambiente adecuado para que el alumno pueda aprender, facilitando así al docente su trabajo de educar.

## **Antecedentes Nacionales**

En cuanto a investigaciones realizadas en Ecuador encontramos a Chuchuca (2022) quien destaca el impacto positivo de las metodologías activas como el Design Thinking en la enseñanza de contenidos. Su investigación mostró que estas técnicas no solo facilitan la comprensión de conceptos, sino que también promueven la participación activa de los estudiantes.

En este sentido, aplicar el Design Thinking como estrategia de enseñanza para los estudiantes de bachillerato, específicamente para segundo BGU, resultaría beneficioso ya que esta metodología innovadora incentiva la creatividad y desarrolla habilidades únicas de cada estudiante, sin olvidarnos del pensamiento crítico, mismo que es esencial para el análisis de contenidos históricos.

Como lo menciona un estudio realizado por Moreira, Zambrano, & Rodriguez (2021) en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador: "Educar en la creatividad implica estimular en los estudiantes el pensamiento divergente para idear soluciones que sean significativas para la sociedad en la que se insertarán". Se puede destacar al Design Thinking ya que esta metodología puede hacer que el aprendizaje sea mucho más práctico, exploratorio y, sobre todo, centrado en el estudiante.

Para esto se debe aclarar también que la falta de métodos innovadores en la educación actual es una barrera constante que no permite que los docentes cultiven el espíritu investigativo para acceder a nuevas herramientas y aplicarlas en el área de historia para fortalecer la identidad cultural, facilitando la comprensión profunda de los eventos del pasado (Molina & Zambrano, 2024).

Siguencia (2021) menciona que "el Design Thinking es la evolución actual de un tipo de pensamiento que se ha construido por más de cien años y que se ha desarrollado por varios profesionales tanto del diseño, la ingeniería, como otras ciencias". Esto abre las puertas a una adaptabilidad metodológica para trabajar en escenarios específicos; este caso, esta metodología será fácil de adaptar para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia.

Ahora bien, se debe estar claros que las nuevas metodologías están presentes para ayudar a mejorar la calidad educativa y, sobre todo, dar un enfoque en las necesidades de los estudiantes para que su proceso de aprendizaje sea mucho más efectivo y entretenido.

## **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A nivel mundial la educación es considerada importante para el desarrollo intelectual de las personas, pero en muchos casos no se presta la atención necesaria para crear un currículo que, dé paso a la implementación de nuevas metodologías para enseñar y aprender la asignatura de Historia, lo que nos deja como consecuencia un déficit educativo. Investigaciones recientes demuestran que aún existen obstáculos teóricos y prácticos en la enseñanza y aprendizaje de contenidos históricos, como lo menciona Lahera Prieto (2021) "una parte importante de estudiantes demuestra desinterés por esta área de conocimiento, lo que hizo necesaria la implementación de nuevas estrategias metodológicas, más motivadoras y acordes a los tiempos que vivimos".

Asimismo, Sáiz, Gómez y López (2018) sostienen que “la enseñanza de la historia tiene la urgente necesidad de transitar desde un paradigma tradicional a un modelo constructivista donde el profesor asuma el rol de guía o mediador de un aprendizaje significativo para sus alumnos”, lo que nos muestra como vistazo general la evidente falta de metodologías innovadoras dentro del aula de clases.

Latinoamérica siempre ha estado en una situación vulnerable, pues su sistema educativo no es el mejor de todos, pero se sabe que, sí tiene aspectos rescatables. Se analizan los problemas generales que tiene la educación latinoamericana, Se observa que, por falta de implementación de metodologías innovadoras, existiría un posible déficit para adaptar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de historia. Como lo menciona Martínez, (2009) “los sistemas educativos en América Latina están referidos y vinculados a los procesos de modernización”, esto indicaba que existía una gran preocupación por la calidad educativa debido a los constantes cambios que conllevaba la modernidad. Era por esto que la falta de conectividad con el entorno que se encontraba en constante cambio y evolución obligaba a los docentes a buscar nuevas metodologías para poder enseñar historia de manera efectiva.

En nuestro país, la mayoría de las instituciones educativas optan por enseñar de manera tradicionalista y memorística la asignatura de historia, lo cual dificulta demasiado tener un aprendizaje a largo plazo en los educandos, además con estas metodologías tradicionales los estudiantes no logran captar los contenidos de manera efectiva ya que su desinterés y sobre todo la falta de atención en clases incrementaban notablemente lo que influye de manera negativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, Calvas, Espinoza y Herrera (2019) afirmaban que “es esencial señalar que la pedagogía tradicional aun domina en muchos contextos la enseñanza de la historia, teniendo una visión reduccionista que limita a memorizar fechas y eventos históricos”.

En la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo es evidente que el sistema educativo necesita cambios para mejorar la comprensión total de los contenidos. Durante la ejecución de las prácticas preprofesionales de quinto y sexto semestre, se evidenció que la enseñanza de la asignatura de historia en el nivel de bachillerato para ser específicos en el segundo BGU enfrenta diversos desafíos que afectan la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje por la falta de nuevas metodologías que estén centradas en el estudiante, pues a pesar de todos los esfuerzos del docente y del currículo establecido, es bastante notable la desconexión que existe entre los contenidos históricos impartidos en el aula de clase debido a que la metodología tradicional no despierta el interés ni la participación activa de los estudiantes. Ante esta problemática surgió la necesidad de explorar nuevas metodologías educativas que podrían transformar la experiencia del aprendizaje de la asignatura de historia y de cierta manera se podría mejorar la comprensión de los contenidos de la unidad 1: Fin del imperio de occidente a oriente en el segundo BGU.

### **1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera el Design Thinking puede implementarse como estrategia metodológica para la enseñanza-aprendizaje de la unidad "Fin del Imperio de Occidente a Oriente" en segundo de BGU, considerando sus fundamentos teóricos, ¿su impacto en el aprendizaje de contenidos históricos y el diseño de actividades prácticas que desarrollen habilidades de análisis?

### **1.4 JUSTIFICACIÓN**

El sistema actual contempló diversos retos, pues se evidencia un mínimo enfoque innovador participativo y colaborativo en las aulas de clase, por estos y otros factores que posiblemente no permitieron llegar a un aprendizaje significativo es que se propone al design thinking ya que es una metodología centrada en el ser humano que propone soluciones creativas a problemas complejos para poder mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de historia en el segundo de bachillerato con los contenidos relacionados a la unidad 1. Ante esta necesidad de innovación educativa el enfoque design thinking se presenta como una solución centrada y capaz de estimular el interés y la participación activa de los alumnos de las instituciones.

Es factible realizar esta investigación puesto que, esta metodología nos proporciona un enfoque mucho más dinámico y efectivo dentro del aprendizaje de la historia, permitiendo así que los estudiantes desarrollen tanto conocimientos específicos como habilidades clave para su formación integral. A través de esta metodología, se fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, aspectos fundamentales para la comprensión y el análisis de los temas históricos.

Esta investigación es significativa, porque abarca la integración de una metodología innovadora para poder mejorar el aprendizaje de historia, entendiendo que es crucial adoptar metodologías pedagógicas innovadoras que no solo faciliten la comprensión de los contenidos, sino que también promuevan una práctica activa y reflexiva de los estudiantes. Aquí es en donde entra en juego el design thinking, una metodología que demostró ser eficaz en contextos educativos.

Este estudio permite adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades e intereses individuales de los alumnos, ya que en el caso de aplicar el design thinking en la enseñanza de la unidad 1: Fin del Imperio de Occidente a Oriente, por consiguiente accede a que los alumnos de segundo de bachillerato comprendan mejor los contextos históricos al involucrarse activamente en la creación de soluciones y en la construcción de su propio conocimiento, potenciando su motivación y su compromiso con el aprendizaje lo que se traduce en mejores resultados académicos y sobre todo en un mayor disfrute por el proceso educativo.

La adaptación de la metodología design thinking junto con actividades y ejercicios prácticos como apoyo para enseñar y aprender los contenidos de la unidad 1 en el segundo BGU representa una oportunidad para transformar la forma en la que se enseña y se aprende

historia, es por lo que esta metodología innovadora abre camino a una educación más dinámica, participativa y relevante para la educación actual.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

Proponer la metodología de Design thinking como una estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la unidad 1: Fin del imperio de occidente a oriente en el segundo BGU.

### **1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- 1.** Comprender los factores políticos, sociales y culturales que influyeron en la caída del Imperio Romano para facilitar el abordaje pedagógico de la unidad 1.
- 2.** Analizar las características y fases de la metodología design thinking para aplicarlas en el diseño de recursos y actividades didácticas que faciliten la enseñanza y el aprendizaje de la unidad 1: Fin del Imperio de Occidente a Oriente.
- 3.** Diseñar recursos educativos interactivos (presentaciones, mapas mentales, videos educativos con preguntas de control e infografías) que implementen las fases de la metodología Design Thinking como guía para el aprendizaje de la unidad 1.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 La metodología de Design thinking

El Design Thinking es “una metodología que imbuye el espectro completo de actividades de innovación con un diseño centrado en el ser humano” (Brown, 2008). Tal como lo menciona García Peralta, (2021) “este enfoque surge a finales de los 80 gracias a David Kelley, profesor de la Universidad de Stanford y fundador de su instituto de diseño Hasso Plattner y de la consultora IDEO, referente internacional en procesos de innovación”.

La metodología Design Thinking es un método enfocado en la innovación y la solución de problemas, que ha ganado popularidad en varios ámbitos y uno de ellos es la educación. Según Brown, (2008) el design thinking es un proceso educativo que fomenta la creatividad, la empatía y la colaboración dentro del aula, permitiendo así que los estudiantes enfrenten problemas complejos de manera creativa y estructurada.

Al aplicar Design Thinking en la enseñanza de historia, se buscó que los estudiantes no solo tuvieran acceso a información pasiva misma que es proporcionada por el docente, sino que interactúen con el contenido que se va a impartir en la clase y desarrollen competencias de análisis crítico y que entiendan de manera mucho más efectiva los conceptos históricos al vincular las enseñanzas con sus propias vivencias o experiencias.

#### 2.2 Características y fases de la metodología design thinking

Las características del Design Thinking se trata de una metodología enfocada en el ser humano que persigue solucionar problemas de manera creativa e innovadora. Esta metodología se caracterizó por lo siguiente: centrado en el ser humano, proceso interactivo y la colaboración multidisciplinaria.

##### **Centrado en el usuario**

El DT se enfoca básicamente en comprender las necesidades, emociones y también las experiencias de las personas para crear soluciones que realmente respondan a sus problemas en este caso centrándonos en la educación. Según Brown, (2008) la prosperidad de esta metodología se basa en su habilidad para conectar con los usuarios y elaborar soluciones que conecten con sus situaciones y retos académicos.

El aprendizaje centrado en el estudiante dentro del aula promueve una gratificación favorable para el mismo, pues se le permite descubrir opciones distintas a los obstáculos exploratorios para su aprendizaje permitiéndole construir su propio conocimiento (Vázquez et al., 2008). Cabe aclarar que para llegar al éxito con la metodología presentada el papel del docente tiene un rol importante, pues es el único encargado de adaptar los contenidos históricos a sus contextos y desafíos dentro del aula para poder empatizar con los estudiantes, creando también un ambiente de confianza y aprendizaje efectivo.

## Proceso Interactivo

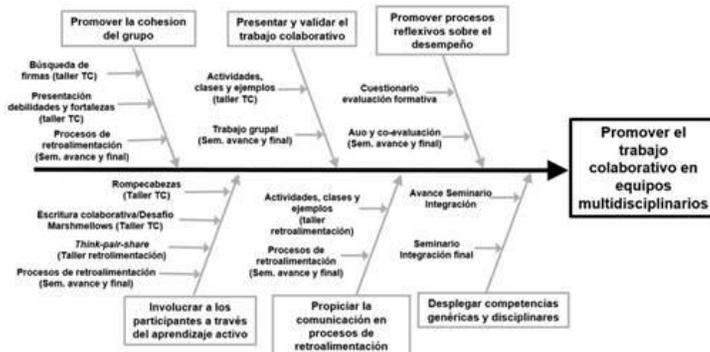
El Design Thinking se distingue de métodos convencionales por su naturaleza interactiva, permitiendo retornar a etapas anteriores para refinar las soluciones propuestas. Según Díaz (2014), este enfoque nos ayuda a desarrollar y utilizar nuestras capacidades intuitivas cuando enfrentamos un diseño. Esto significa que la metodología fomenta tanto la intuición como la toma de decisiones basada en fundamentos sólidos, aspectos fundamentales en cualquier proceso de aprendizaje. Los estudiantes que implementan esta metodología para resolver problemas gradualmente adquieren confianza en sus habilidades creativas y analíticas, lo que facilita la generación de soluciones más creativas y elaboradas. Este ambiente de constante experimentación y prueba ayuda considerablemente a disminuir el temor a equivocarse, creando un contexto educativo donde se valoran la experimentación y el aprendizaje permanente.

## Colaboración Multidisciplinaria

El pensamiento de diseño o Design Thinking fomenta la implicación de equipos variados, en donde cada miembro brinda visiones y saberes singulares. Esta cooperación es de vital importancia para poder producir ideas más innovadoras e inclusivas.

En la actualidad la educación requiere resolver varios problemas complejos que no pueden ser atendidos por una sola disciplina. En este sentido Repko & Szostak, (2017) indicaban que, “la colaboración interdisciplinaria es esencial para enfrentar problemas educativos multifacéticos, ya que permite la integración de conocimientos y métodos de diferentes áreas para desarrollar soluciones más innovadoras”. Entendiendo que se podrían combinar ciencias para poder llevar a cabo proyectos educativos que sean de ayuda para que el estudiante pueda comprender los contenidos históricos ya que al integrar diversas disciplinas, los docentes pueden diseñar actividades dinámicas y participativas que fomente el interés y la motivación por la historia, convirtiéndola en una materia más atractiva y accesible para los estudiantes, en definitiva su aplicación en la enseñanza de la historia no solo facilita un aprendizaje más profundo y significativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno a través del trabajo en equipo y la interdisciplinariedad.

Figura 1. Trabajo Colaborativo en equipos multidisciplinarios.



Tomado de (Redaly, 2021)

## 2.3 Fases del Design Thinking

El design thinking se estructura en cinco fases fundamentales, las cuales ofrecen una estructura para abordar problemas complejos de forma mucho más creativa y eficaz, a continuación, se detallan las fases del Design Thinking acompañadas de ejemplos de cómo se podrían aplicar en contextos educativos.

Figura 2. Fases del DT



Tomado de (Gallegos, 2023)

- **Empatizar**

La primera fase era empatizar, es decir se centra en comprender de manera profunda a las personas para las que se estaba diseñando, por lo tanto, esta fase implicaba una investigación y observación directa y exhaustiva para poder captar las emociones, necesidades y comportamientos de los usuarios (estudiantes). En este sentido Ketlun, (2020) menciona que “los diseñadores deben lograr una comprensión profunda del usuario mediante la empatía, parandose en el lugar del consumidor”. Entonces solo si los docentes se ponían en el lugar de los estudiantes y analizaban sus debilidades y fortalezas podrían diseñar una clase que fueran efectivas para que todos aprendieran de manera efectiva y lograr un entendimiento de contenidos históricos que fueran a largo plazo y no solo memorísticos.

Dentro del ámbito educativo, esta fase podía involucrar lo que era la observación de cómo los estudiantes interactuaban día a día con el contenido de aprendizaje, de esta manera se podría identificar sus estilos de aprendizaje.

- **Definir**

El estudio argumentaba que "definir tenía como finalidad establecer una declaración de problema significativa y accionable, conocida como punto de vista" (García Peralta, 2021). En otras palabras, esta etapa implica la organización y análisis exhaustivo posterior a una observación minuciosa e identificación de problemas fundamentales. Solo mediante este proceso es posible formular una declaración precisa del problema a resolver, lo cual permite concentrar los esfuerzos en los aspectos cruciales para lograr que los contenidos educativos resulten más comprensibles.

- **Idear**

En esta fase todas las propuestas eran legítimas y se funcionaban pero todo parte desde el razonamiento inconsciente y consciente, es decir, las ideas racionales y la creatividad jugaban un papel fundamental en esta fase (Vargas Márquez et al., 2021), era crucial promover el pensamiento divergente para así poder considerar todas las posibles soluciones antes de seleccionar las más prometedoras, dentro de esta fase se podía incluir también el uso de herramientas visuales para organizar y explorar ideas.

En el contexto educativo esta fase podría traducirse en el desarrollo de actividades interactivas, proyectos grupales mismos, que permitieran a los estudiantes aprender historia de manera más activa y participativa. Era esencial entender que la innovación pedagógica debía interpretarse como el procedimiento de implementar modificaciones significativas y relevantes en la instrucción y el aprendizaje con el único propósito de incrementar la calidad educativa (García, 2024).

- **Prototipar**

La fase prototipar implicaba crear versiones preliminares de las soluciones propuestas en la anterior fase, es decir, el objetivo de prototipar es crear las ideas previas que se tenían lo que permitía identificar rápidamente que funcionaba y que no, en este sentido los prototipos podían ser maquetas, esquemas físicos entre otros, facilitando a los estudiantes la comprensión de los conceptos complejos dentro de la historia.

Los equipos de trabajo eran los responsables de desarrollar y construir un modelo-prototipo tomando en cuenta las ideas más creativas y prometedoras que surgieron durante la fase de ideación (Latorre-Coscolluela et al., 2020).

Esta fase era crucial para el aprendizaje, ya que permitía probar enfoques educativos antes de implementarlos por completo dentro del aula, aquí los docentes podían crear versiones de actividades didácticas dentro del aula como por ejemplo juegos interactivos o aplicaciones para ver cómo respondían los estudiantes y de esta manera ajustar los recursos según fuera necesario.

- **Evaluar o probar**

Esta última fase de evaluar implicaba probar los prototipos con usuarios reales para, obtener una retroalimentación directa. Esto facilitaba la identificación de fortalezas y debilidades, además de identificar áreas que requerían mejoras. Con esta última fase se entendía que era un procedimiento interactivo que podía necesitar varias etapas de evaluación y ajuste para mejorar a futuro el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dentro del contexto educativo esta última fase denominada como evaluación puede también incluir los que eran pruebas piloto de las actividades que se habían diseñado, para poder analizar de manera efectiva como aprenden los estudiantes y de esta manera ajustar el enfoque que mejor se adecuaban a cada clase.

## **2.4 Design thinking en educación**

Es importante que cada vez se apreciaran más las habilidades que facilitaban la adaptación a nuevas circunstancias dentro de la educación, por lo que se debía resaltar siempre la capacidad de solución de problemas y era aquí en donde el Design Thinking jugaba un papel fundamental pues esta metodología permitía desarrollar las capacidades de comunicación, cooperación grupal y el esfuerzo en conjunto dentro y fuera del aula (García Peralta, 2021).

En este sentido la importancia de esta metodología dentro de la educación y específicamente en la asignatura de la historia permitía a los estudiantes explorar los temas de manera mucho más activa y personalizada, ya que esta era una metodología de aprendizaje centrada en el ser humano, así a través de este enfoque, los estudiantes no solo comprendían los hechos históricos, sino que también los analizaban desde diferentes puntos de vista, lo que les permitía establecer conexiones más profundas con los acontecimientos pasados y su impacto en la sociedad actual. Este método incentivaba la curiosidad, la indagación, fortaleciendo así su pensamiento crítico y su capacidad de argumentación.

En un entorno en donde la educación tradicional a menudo se basaba en modelos pasivos de enseñanza, el Design thinking representaba una alternativa innovadora que no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también preparaba a los estudiantes para enfrentar desafíos en distintos ámbitos de su vida académica y profesional ya que al implementar esta metodología en la enseñanza de la historia no solo facilitaba un aprendizaje más efectivo y significativo, sino que también fomentaba habilidades clave para el siglo actual, como la adaptabilidad, la resolución de problemas y la creatividad, consolidando así un modelo más dinámico y centrado en el estudiante.

## **2.5 Influencia de la metodología Design Thinking en la motivación del estudiante**

La investigación empleó una metodología cuantitativa con un diseño cuasiexperimental de tipo correlacional, donde la principal intervención consistió en la implementación de estrategias de gamificación en un grupo experimental para fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes, considerándose esta como una estrategia que focaliza la implicación y participación de los estudiantes, contribuyendo a que se sientan emocionalmente más motivados para participar en las actividades y alcanzar aprendizajes más significativos (Figueroa-Oquendo, 2024).

Como recurso didáctico, la gamificación orienta a los participantes a la consecución de un objetivo mediante la modificación de conductas, propiciando la adquisición de nuevos conocimientos y la mejora de habilidades, ayudándoles a asumir responsablemente las actividades, mientras que la retroalimentación proporcionada en este marco refuerza el aprendizaje, lo que impacta positivamente en la productividad y el rendimiento académico, permitiendo a los estudiantes sentirse motivados emocionalmente para participar activamente (Figueroa-Oquendo, 2024).

Se asume que el aprendizaje significativo se crea cuando los estudiantes tienen libertad y confianza para encontrar sus propias respuestas y desarrollar su conocimiento, siendo la autonomía del estudiante un factor clave en este proceso, mientras que el rol del docente consiste en adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje al perfil de los estudiantes para potenciar su voluntad y acción en la generación de aprendizaje significativo, motivando su interés en la materia (Vargas-Hernández & Vargas-González, 2022).

Las experiencias de aprendizaje que utilizan habilidades de pensamiento con estructuras previas se asocian con una comprensión profunda y una retención a largo plazo (Vargas-Hernández & Vargas-González, 2022). Con respecto a la investigación sobre Design Thinking, podemos inferir que una metodología que fomente la participación, la autonomía y la resolución de problemas del mundo real, y que permita aplicar el conocimiento (características presentes en el marco del Design Thinking), resulta altamente efectiva para la motivación del estudiante.

Figura 3. Cómo se aplica el DT en educación.

### ¿Cómo aplicar el Design Thinking en la educación?



Tomado de (Dinngo, 2023)

## 2.6 Referentes teóricos y conceptuales sobre el fin del Imperio de occidente a oriente

Según el documento curricular del Ministerio de Educación del Ecuador, los contenidos relacionados con el fin del Imperio Romano de Occidente y la trascendencia del Imperio Romano de Oriente (Imperio Bizantino) se abordan dentro del área de Ciencias Sociales, específicamente en la asignatura de Historia del nivel de Bachillerato General Unificado. Estos temas se presentan como parte de los procesos históricos que los estudiantes deben analizar, comprender y valorar, para que el aprendizaje sea significativo.

Fin del Imperio Romano de Occidente: Este proceso se aborda de manera implícita en la secuencia de contenidos históricos. Se menciona, por ejemplo, la influencia cultural de los griegos en el Imperio Romano y, posteriormente, en el Imperio Bizantino, lo que sugiere una transición entre épocas. Asimismo, se hace referencia al paso de la Antigüedad al sistema feudal, destacando la disolución del Imperio Romano de Occidente como un hito fundamental. El propósito es que los estudiantes adquieran una visión general de los grandes procesos históricos de la humanidad.

Diferenciación entre el Imperio Romano de Occidente y Oriente: Aunque no se desarrolla una sección específica para esta diferenciación, el documento alude de manera separada a la influencia griega en ambos imperios y a la relevancia del Imperio Bizantino durante la Edad Media. Esto permite inferir que se espera que los estudiantes identifiquen sus características propias y sus respectivos legados.

Trascendencia del Imperio Bizantino: El documento resalta explícitamente la importancia del Imperio Bizantino en ámbitos como la cultura, la religión y la legislación a lo largo de la Edad Media. Este contenido se presenta como un eje fundamental para comprender la continuidad histórica entre el mundo antiguo y los periodos posteriores, con énfasis en la valoración de su legado.

Influencia Griega: Se reconoce la influencia duradera de la cultura griega, primero sobre el Imperio Romano, luego sobre el Imperio Bizantino y, siglos después, en el Renacimiento europeo. Esta continuidad histórica subraya el papel de la herencia griega en la formación de la cultura occidental.

Adicionalmente para entender los contenidos de la unidad 1 sobre el fin del Imperio Romano es crucial dividir el contenido en varias secciones interrelacionadas:

- **Edward Gibbon: El fin del imperio Romano de Occidente**

El historiador Gibbon (1778), argumentó que la decadencia moral, la corrupción política y la invasión de tribus bárbaras fueron factores claves en la caída del imperio de occidente, además sostuvo que una de las causas internas fue la pérdida de la "virtud cívica" entre los ciudadanos romanos, lo que debilitó la cohesión y fortaleza social del imperio. Asimismo, Gibbon mencionó que la propagación del cristianismo, con su enfoque en la humanidad y el rechazo de las virtudes marciales, socavó el espíritu militar necesario para la defensa del imperio.

Si bien las teorías de Gibbon habían sido objeto de debate y reinterpretación por historiadores posteriores, su análisis seguía siendo una de las referencias más influyentes en el estudio de la caída del Imperio Romano. Su enfoque destacaba la importancia de los factores internos en la decadencia de una civilización, subrayando cómo la pérdida de valores fundamentales y el debilitamiento de las instituciones podían conducir al colapso de grandes imperios. La visión de Gibbon sobre la caída del imperio no solo era relevante en el contexto histórico, sino que también ofrecía una reflexión más amplia sobre la fragilidad de las sociedades cuando abandonaban los principios que las habían sostenido a lo largo del tiempo.

- **El concepto “Bárbaro”**

El concepto bárbaro y la interacción de los pueblos germánicos con Roma también fue esencial en este proceso, ya que, para Gibbon y otros historiadores, estos pueblos inicialmente considerados bárbaros desempeñaron roles complejos: fueron invasores y al mismo tiempo agentes de cambio que contribuyeron a la transformación de la sociedad romana. Aunque inicialmente llegaron como tribus que presionaban las fronteras, muchos grupos germánicos se integraron en el imperio como foederati o aliados, y adoptaron prácticas y costumbres romanas, contribuyendo así a una Roma en transformación en lugar de ser solo destructores de su civilización (World History Encyclopedia, 2021). Entendiendo

que, lejos de solo ser invasores destructivos, los pueblos germánicos fueron una parte fundamental del proceso de cambio que marcó el final del Imperio. Aunque en ocasiones eran conflictivos, también fueron un ejemplo de adaptación, fusión cultural y transformación, elementos clave para comprender la evolución de las sociedades antiguas y la continuidad de sus legados en la historia.

- **Perspectivas políticas y Sociales**

Como lo analiza Kulikowski, (2021) en su obra, *The Tragedy of Empire*, el debilitamiento de las estructuras políticas en Occidente, impulsado por luchas internas por el poder y una creciente apatía ciudadana, contribuyó al colapso de la región. Estos conflictos involucraban a aristócratas y generales que intentaban capturar el control del gobierno para obtener poder y riqueza. Estas luchas de poder constantes erosionaron gradualmente la estructura estatal, generando un vacío institucional. Aunque las intenciones de estos actores podían ser beneficiosas a corto plazo, el resultado a largo plazo fue la destrucción de las instituciones mismas que buscaban controlar, dejando una estructura debilitada y vulnerable a la caída.

- **Continuidad Cultural y cambios de poder.**

Las estructuras de poder de occidente no desaparecieron de inmediato, sino que fueron absorbidas y transformadas por pueblos bárbaros. Además, el dominio político se redistribuyó y el cristianismo se consolidó como la fuerza religiosa principal, marcando el inicio de una nueva era para Europa (World History Encyclopedia, 2021).

demás de esto, en cuanto a la transición y la continuidad, estudios históricos sugirieron que varios aspectos del Imperio Romano sobrevivieron en Oriente a través del Imperio Bizantino, tras la caída de Roma en el año 476 d.C. El Imperio Romano de Oriente, con Constantinopla como capital, continuó muchas tradiciones romanas en administración, derecho y arquitectura. Este fenómeno de continuidad llevó a algunos historiadores a conceptualizar el Imperio Bizantino como una evolución directa de Roma, preservando su legado en un nuevo contexto cultural y político (Claeys, 2023).

- **Chis Wickham: El papel de las estructuras sociales y económicas**

Whickham (2009) en su obra "*The Inheritance of Rome*", analizó la transición de las estructuras sociales y económicas tras la caída de Roma y cómo en el Mediterráneo Oriental se conservaron muchas instituciones romanas. Según el autor, esta continuidad permitió que el Imperio Bizantino mantuviera un sistema relativamente estable en comparación con el caos que se vivía en Occidente post-romano. También argumentó que mientras las estructuras urbanas y administrativas se fragmentaban en Occidente, el Oriente pudo preservar una forma de organización estatal centralizada, lo cual facilitó el mantenimiento de la cohesión y la identidad imperial en Constantinopla.

Otro punto clave en el análisis de Wickham fue la forma en que la identidad imperial y la cohesión social se preservaron en Bizancio a lo largo de los siglos. Mientras que en Occidente la autoridad se dispersó entre diversos reinos y la iglesia asumió un papel central en la reorganización de la sociedad, en Oriente se mantuvo una continuidad institucional. Es

por esta razón que el estudio de Wickham ayudó a comprender que la caída del Imperio Romano no significó un colapso total e inmediato, sino una transformación gradual con desarrollos distintos en cada región. Su análisis destacó la importancia de las estructuras económicas y sociales en la resiliencia de las civilizaciones, así como el papel crucial que jugaron las instituciones estatales en la supervivencia y evolución del Imperio Bizantino.

## **2.7 Fundamentos para la enseñanza y aprendizaje de historia**

“El Design Thinking no es sólo una palabra de moda educativa que tiene su momento en la historia; es un enfoque transformador que dota a los estudiantes de las habilidades y la mentalidad necesarias para resolver problemas complejos e interdisciplinarios” (Javed, 2024). Enseñar historia con un enfoque de Design Thinking ayudó a los estudiantes a involucrarse de manera activa y crítica en el análisis histórico, en lugar de recibir los eventos como una simple narración de hechos. Esta metodología fomentó competencias como la empatía y la habilidad de resolver problemas complejos, proporcionando una forma interactiva y significativa de interpretar el pasado.

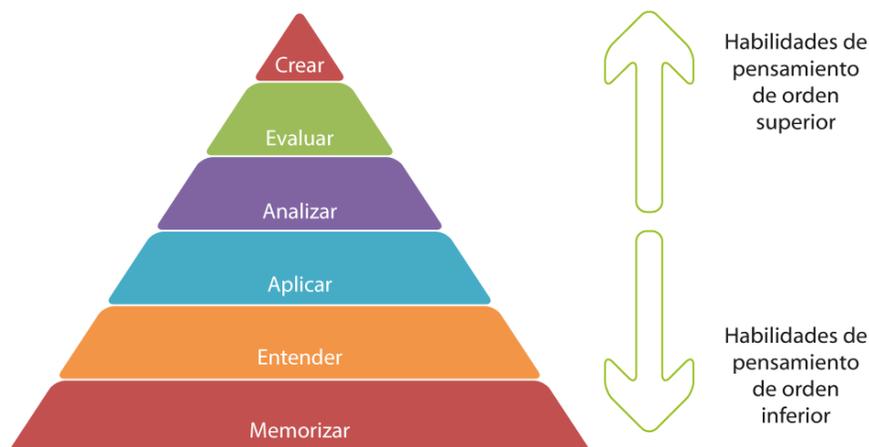
Este enfoque hizo que los estudiantes no solo analizaran hechos históricos, sino que comprendieran el contexto detrás de los eventos, promoviendo la empatía hacia personas de otras épocas, entendiendo que la empatía era una competencia fundamental en el estudio de la historia. De tal modo que, al aplicar esta metodología, los estudiantes comprendieron el contexto humano detrás de cada evento, poniéndose en el lugar de las personas que vivieron en otras épocas. Este proceso fomentó una mayor sensibilidad hacia las diversas experiencias y culturas del pasado, lo que contribuyó al desarrollo de ciudadanos más flexibles y conscientes de la complejidad del mundo actual. A través de la empatía, la experimentación y la resolución de problemas, esta metodología no solo mejoró la comprensión histórica, sino que también ayudó a desarrollar competencias clave para la vida, fomentando una educación más reflexiva, interdisciplinaria y orientada a la acción.

## **2.8 Diseño de recursos y actividades didácticas**

El enfoque de design thinking en la educación permite transformar recursos didácticos en herramientas didácticas, como mapas conceptuales, líneas de tiempo y estudios de caso. Según Lake et al., (2024) esta metodología fomentó la construcción activa del conocimiento, guiando a los estudiantes a través de fases como la empatía, definición, ideación, prototipado y prueba; fueron estas etapas las que les permitieron analizar temas históricos complejos, comprendiendo causas y efectos de eventos relevantes mediante actividades estructuradas que integraban creatividad y pensamiento crítico.

Entonces se pudo entender que el Design Thinking permitió diseñar actividades que exploraban la historia de manera mucho más interactiva, ya que posibilitaba que los estudiantes pudieran participar activamente en la construcción de su conocimiento, explorando temas complejos a través de actividades estructuradas que seguían las fases del Design Thinking para que los estudiantes pudieran analizar los eventos relevantes dentro de la historia.

Figura 4. Potencial pedagógico del Design Thinking.



Tomado de (Campuseducacion, 2021)

## 2.9 Desafíos en la enseñanza de historia

Uno de los principales desafíos en la enseñanza de la historia fue superar el enfoque tradicional centrado en la memorización de fechas y eventos para avanzar hacia el desarrollo del pensamiento histórico, pues la enseñanza centrada en una memorización de fechas y hechos sin profundizar en las causas y consecuencias que dejaban los acontecimientos históricos como lo era el fin del Imperio de Occidente a Oriente podría dejar sesgos en el aprendizaje, sobre todo en el contexto histórico y en la comprensión de los contenidos. Fue por esta razón que en el aula siempre se debía promover el pensamiento crítico y la reflexión sobre el pasado, ya que solo así se podían explotar al máximo las capacidades individuales de todos los alumnos. Según Bertram et al., (2017) era esencial que los docentes fomentaran en los estudiantes la capacidad de formular preguntas críticas sobre el pasado, lo que ayudaba a construir una comprensión más significativa y contextualizada de los eventos históricos. Esta perspectiva promovía que los estudiantes no solo retuvieran información, sino que la analizaran y la conectaran con conceptos más amplios, permitiendo así un aprendizaje más profundo y duradero.

Otro desafío radicaba en la percepción de los estudiantes de que los eventos históricos eran irrelevantes o demasiado abstractos. Esto podía ser contrarrestado mediante métodos que hicieran la historia más accesible y relevante. Era aquí donde el Design Thinking entraba en juego, ya que resultaba importante equilibrar las actividades para poder reforzar las competencias específicas mediante la síntesis y el análisis histórico. Como lo mencionaba la

Universidad de Tubinga, el uso de las historias personales o microhistorias podía transformar las lecciones de historia en experiencias significativas. Los estudiantes participaban más activamente cuando se les invitaba a explorar cómo eventos históricos impactaron las vidas individuales, lo que también les ayudaba a desarrollar empatía histórica (Universidad de Tubinga, 2017). Otra dificultad era la adecuación de los métodos de enseñanza a las características específicas de cada grupo de estudiantes, pues factores como el contexto cultural y las diferentes habilidades previas exigían enfoques diferenciados que integraran herramientas tecnológicas y metodológicas interactivas para asegurar que todos los estudiantes pudieran participar activamente en su aprendizaje.

## **2.10 Actividades y ejercicios prácticos dentro del aula**

El diseño de actividades y ejercicios prácticos basados en el Design Thinking fomentó un aprendizaje activo y participativo en el aula, especialmente en historia. Este enfoque permitió que los estudiantes analizaran problemas históricos reales, colaboraran en la búsqueda de soluciones innovadoras y desarrollaran habilidades esenciales para la vida. En este sentido Doppelt, (2009) mencionó que este método transformaba el aprendizaje en una experiencia activa, involucrando actividades como la resolución de problemas complejos y el diseño de estrategias o simulaciones, lo que fomentaba el pensamiento creativo y la colaboración. Es decir, los estudiantes podían utilizar herramientas como diagramas de causa y efecto o mapas conceptuales para analizar la caída del Imperio Romano y proponer estrategias políticas que podrían haberse implementado para evitar su colapso. Estas actividades no solo promovían una profunda comprensión de los eventos históricos, sino que también integraban habilidades como la argumentación y la resolución de conflictos.

Asimismo, otros estudios destacaron que el Design Thinking se podía implementar en un modelo de aula invertida, donde los estudiantes trabajaban en grupos pequeños bajo la guía del profesor, incluyendo en este modelo las fases del Design Thinking para que pudieran generar ideas a través de la lluvia de ideas para finalmente crear posibles soluciones o interpretaciones históricas sobre el tema que se analizaba. Este enfoque ayudaba a desarrollar competencias críticas, como la colaboración y la reflexión, mientras se exploraban temas históricos de manera práctica.

## **2.11 Desarrollo de habilidades en los estudiantes**

El enfoque Design Thinking en la enseñanza de la historia no solo promueve el aprendizaje activo, sino que también desarrolla habilidades fundamentales en los estudiantes. Según Henriksen et al., (2019), este enfoque ayudó a los estudiantes a integrar diferentes perspectivas y proponer soluciones innovadoras, habilidades clave al abordar temas históricos complejos como la caída de Roma. Este método fomentó un pensamiento reflexivo e interdisciplinario que conectaba elementos históricos, sociales y económicos.

Por ejemplo, las etapas o fases del Design Thinking (empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar) permitieron a los estudiantes analizar causas y consecuencias de los

eventos históricos en profundidad, mejorar su capacidad para plantear y resolver problemas y a la vez desarrollar habilidades colaborativas esenciales dentro del aula. Este marco fomentó la creatividad en tiempo real y a la vez se enfocó en soluciones prácticas y reales que pudieran dar los estudiantes y que lo pudieran aplicar más allá del aula. Entendiendo que estas habilidades eran esenciales al estudiar historia, pues se requería que los estudiantes analizaran múltiples puntos de vista y comprendieran la influencia de factores políticos, sociales y económicos al abordar temas complejos dentro de la asignatura de historia. En este sentido, el DT ofreció una estructura que motivaba a los estudiantes a desarrollar un entendimiento más integrado y reflexivo del tema.

Además, investigaciones recientes sugirieron que este enfoque también mejoró la motivación y el compromiso de los estudiantes, al darles un papel más activo en su aprendizaje, al trabajar en actividades grupales como debates, mejorando su capacidad de diálogo, análisis, convivencia, criticidad, empatía y creatividad (Thi-Huyen et al., 2021). Uno de los aspectos más destacados de este enfoque fue su capacidad para potenciar el aprendizaje colaborativo, ya que promovió actividades grupales que facilitaban la interacción entre estudiantes a través de debates. Fue así como los estudiantes mejoraron su capacidad de diálogo, aprendiendo a expresar sus ideas de manera estructurada y argumentativa.

Todas estas dinámicas fortalecieron su capacidad de análisis crítico, permitiéndoles evaluar fuentes históricas, contrastar diferentes perspectivas y formular hipótesis fundamentadas sobre los eventos del pasado. Por lo tanto, el DT no solo mejoró el aprendizaje, sino que también ayudó a la motivación y el compromiso dentro del aula, ya que esta metodología fortaleció competencias y habilidades esenciales como el diálogo, la criticidad, la convivencia y la creatividad. De este modo, se convirtió en una herramienta clave para transformar la enseñanza de la historia en una experiencia enriquecedora, participativa y significativa para los estudiantes del siglo actual.

Figura 5. Beneficios del DT para el futuro.

## 7 Beneficios de preparar al alumnado con Design Thinking para su Futuro

1. Desarrollo de habilidades de resolución de problemas.



2. Fomento de la creatividad y la innovación.



3. Promueve la empatía y la colaboración.



4. Desarrollo del Pensamiento crítico.



5. Mejora de la autoconfianza.



6. Enseña la capacidad emprendedora y empleabilidad.



7. Preparación para el Siglo XXI.



Tomado de (Dinngo, 2023)

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1 Enfoque

La presente investigación tuvo un enfoque cualitativo, este fue un enfoque metodológico que se centró en la comprensión de fenómenos complejos a través de la recolección y análisis de datos no numéricos como experiencias, percepciones y comportamientos Subirana & Pineda, (2019) destacaron que la investigación cualitativa abordaba el objeto de estudio como un todo, además incluía métodos humanistas, valorando las experiencias y perspectivas de los sujetos investigados, es decir estas características reforzaron su capacidad para explorar fenómenos en profundidad y en sus contextos naturales. Por otra parte Ramírez-Elías et al., (2019) enfatizaron que "la metodología cualitativa permitía a los investigadores formular diferentes preguntas de investigación, explorar y comprender fenómenos desde una perspectiva constante".

En este sentido, la investigación presentada permitió conocer los desafíos que se tenían en la educación actual, así mismo se trató de entender el contexto en el que los estudiantes se desenvolvían para aprender contenidos históricos y conocer si en realidad el aprendizaje obtenido era el esperado.

#### 3.2 Diseño de la investigación

La presente investigación fue de carácter no experimental, ya que se fundamentó principalmente en la observación natural de los fenómenos tal como ocurren en su entorno habitual, sin intervenir ni modificar las condiciones, en el contexto de la enseñanza y aprendizaje de la Historia de la unidad mencionada fue necesario centrarse en la interpretación y comprensión de diversos fenómenos complejos ya que al utilizar el design thinking como metodología dentro de la educación, se estuvo mucho más orientados hacia la comprensión de procesos educativos y a la generación de ideas innovadoras para lograr una mejor comprensión de los contenidos de dicha unidad.

#### 3.3 Tipos de investigación

##### 3.3.1 Por el nivel o alcance

##### 3.3.1.1 Descriptiva

Se buscó describir las prácticas pedagógicas existentes en la actualidad y las percepciones que tienen los estudiantes y docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de historia en el contexto de la unidad 1: Fin del Imperio de occidente a oriente en el segundo BGU.

### **3.3.2 Por el Objetivo**

#### **3.3.2.1 Básica**

La investigación que se realizó fue básica, ya que la información proviene de documentos relacionados a nuestra problemática y tema de estudio con el objetivo de reforzar los conocimientos en cuanto a los aspectos de nuestra unidad mencionada. “Su propósito real es generar nuevas ideas, teorías o principios que expliquen fenómenos de manera más precisa y profunda” (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

### **3.3.3 Por el lugar**

#### **3.3.3.1 Bibliográfica**

La investigación bibliográfica permitió realizar una búsqueda exhaustiva de fuentes bibliográficas relacionadas con el design thinking mediante la consulta de libros, artículos académicos, tesis y documentos que aborden esta metodología en la enseñanza de historia, lo que facilitó saber si la propuesta establecida podría ayudar a romper con los estereotipos de enseñanzas tradicionalistas.

### **3.4 Técnicas de recolección de datos**

#### **3.4.1 Análisis documental**

La revisión de varios documentos académicos, libros y estudios relacionados con la metodología Design Thinking en la educación tuvo como intención principal analizar y explorar cómo dicha metodología podía ser aplicada específicamente en la enseñanza de la asignatura de Historia, principalmente para los estudiantes de segundo de bachillerato. Este enfoque se centró en la unidad 1 del currículo de Historia, que abordó el periodo histórico comprendido entre el declive del Imperio Romano de Occidente y el surgimiento del Imperio Bizantino. La revisión de los documentos buscó identificar estrategias innovadoras que el Design Thinking pudiera aportar para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. El análisis documental no solo permitió conocer antecedentes y fundamentos teóricos, sino también sondear experiencias previas y propuestas prácticas implementadas en contextos similares. Fue así como esto facilitó adaptar y contextualizar la metodología DT para maximizar su impacto pedagógico en el estudio de esta unidad. Además, al contrastar diferentes enfoques, se pudieron identificar puntos de mejora que aseguraran una enseñanza más dinámica y significativa.

### **3.5 Instrumento**

#### **3.5.1 Ficha bibliográfica**

La ficha bibliográfica fue utilizada para poder registrar información detallada sobre una fuente bibliográfica ya que la investigación es netamente cualitativa, de esta manera con

la ficha bibliográfica fue esencial, para organizar y gestionar las fuentes de información que se consultará a lo largo del proceso investigativo permitiéndonos llevar un registro ordenado y sistemático de todas las referencias, además esta ficha nos facilitó el acceso rápido a la información bibliográfica de cada fuente. Este instrumento permitió identificar estrategias innovadoras y prácticas pedagógicas que potencian el aprendizaje en estudiantes de segundo de bachillerato, asegurando una enseñanza dinámica y significativa. La ficha bibliográfica incluye elementos clave como autor, año de publicación, título, fuente, aportes, relevantes y aplicaciones pedagógicas. Su finalidad principal fue sistematizar el análisis documental para adaptar y contextualizar el pensamiento de diseño en el ámbito educativo.

### **3.6 Método de análisis**

#### **3.6.1 Revisión Bibliográfica**

- La revisión bibliográfica es un método fundamental en la investigación ya que permite recopilar, analizar y sintetizar información relevante sobre el DT.
- Este método posibilita la exploración de diversas fuentes, como libros, artículos científicos, tesis y documentos académicos, lo que garantiza una base sólida para la investigación.
- Ayuda a identificar estudios previos, enfoques metodológicos y experiencias relacionadas con la enseñanza de la unidad 1 del currículo de segundo BGU, facilitando una comprensión integral del tema.

#### **3.6.2 Análisis Documental**

- El análisis documental permite examinar en profundidad los textos recopilados en la revisión bibliográfica, con el fin de extraer información clave, es decir categorías conceptuales y patrones de enseñanza basados en el DT.
- Este método nos ayuda a interpretar documentos desde una perspectiva cualitativa, evaluando su contenido, estructura y relevancia en el contexto de la enseñanza de la historia.
- Facilita la identificación de tendencias educativas, modelos pedagógicos y estrategias que han sido propuestas en diferentes investigaciones, lo que contribuye a fundamentar la enseñanza de la unidad 1.

#### **3.6.3 Análisis de datos**

- Permite examinar e interpretar textos académicos, libros, artículos y documentos relevantes sobre DT y su aplicación en la enseñanza de la historia.
- Facilita la identificación de patrones, enfoques didácticos y estrategias que han sido propuestas en investigaciones previas.

- Ayuda a estructurar la información la información obtenida de fuentes secundarias para extraer conceptos clave y evaluar su aplicabilidad en el contexto educativo de la Unidad 1.

## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta sección se presentan los hallazgos obtenidos mediante un análisis bibliográfico y documental sobre la aplicación de la metodología Design Thinking en la enseñanza de la unidad 1: “Fin del Imperio de Occidente a Oriente” en el segundo BGU. Los resultados se organizarán en función de los objetivos específicos, destacando el potencial de esta metodología para mejorar el aprendizaje de contenidos históricos.

#### 4.1 RESULTADOS

##### 4.1.1 Identificación de conceptos clave

Mediante el análisis documental, se identificaron los conceptos esenciales para el estudio del “Fin del Imperio de Occidente a Oriente”, la identificación de estos conceptos es fundamental para proporcionar una comprensión estructurada y profunda de este proceso histórico. Estos conceptos permitieron a los estudiantes establecer conexiones entre los factores políticos, económicos, sociales y culturales que influyeron en la caída de Roma y la consolidación de Bizancio. Además, sirven como base para desarrollar habilidades de análisis crítico, en comparación de estos elementos facilita la enseñanza de la unidad 1.

##### **Conceptos clave:**

- **Causas de la caída del Imperio romano de Occidente:** debilitamiento interno, crisis económica y política, invasiones bárbaras.
- **Transición hacia el imperio romano de Oriente:** consolidación de Bizancio como centro cultural y político, el papel Justiniano y su legado.
- **Impactos en Europa y el mundo medieval:** surgimiento del feudalismo, influencia de la iglesia y la continuidad de la cultura clásica.

Tabla 1. *Clave sobre el fin del Imperio Romano.*

<b>Concepto</b>	<b>Definición</b>
<b>Crisis del Bajo Imperio</b>	Periodo de inestabilidad política, económica y militar que debilitó al Imperio Romano de Occidente.
<b>Invasiones Bárbaras</b>	IncurSIONES de pueblos como los visigodos, hunis y vándalos que contribuyeron a la caída de imperio.
<b>División del Imperio Romano</b>	Separación en el Imperio de Occidente y el Imperio de Oriente tras la muerte de Teodosio I en 395dC.
<b>Caída de Roma (476 d.C.)</b>	Evento simbólico en el que Rómulo Agustulo, el último emperador romano de Occidente, fue depuesto por Odoacro.
<b>Imperio Bizantino</b>	Continuación del Imperio en Oriente, con Constantinopla como su capital y una administración centralizada.
<b>Justicialismo</b>	Periodo del emperador Justiniano I, caracterizado por la expansión territorial, el <i>Corpus Iuris Civilis</i> y el auge cultural.
<b>Santa Sofía</b>	Basílica construida en Constantinopla, símbolo del esplendor bizantino y de la fusión entre la arquitectura romana y oriental.

Tabla 2. *Características del Design Thinking (DT).*

<b>Características del DT</b>	<b>Descripción</b>
<b>Centrado en el usuario</b>	Fomenta la empatía con los estudiantes para entender sus necesidades en el proceso de aprendizaje.
<b>Colaborativo</b>	Promueve la participación de estudiantes y profesores en la creación de soluciones didácticas.
<b>Interactivo</b>	Facilita ajustes continuos en las actividades y ejercicios, adaptándose al progreso del aprendizaje.
<b>Enfocado en la resolución de problemas</b>	Permite abordar desafíos históricos y plantear soluciones prácticas en el contexto educativo.
<b>Experimental</b>	Fomenta la innovación mediante la creación de recursos que prueben diferentes métodos pedagógicos.

Tabla 3. *Fases de la metodología Design Thinking (DT).*

Características	Descripción
<b>Empatizar</b>	Comprender las necesidades y dificultades de los estudiantes relacionados con el tema “Fin del Imperio de Occidente”.
<b>Definir</b>	Identificar problemas clave en el aprendizaje histórico de esta unidad.
<b>Idear</b>	Generar ideas para actividades y recursos que faciliten la enseñanza del contenido histórico.
<b>Prototipar</b>	Crear versiones preliminares de actividades y recursos educativos basados en las ideas generadas.
<b>Evaluar/Probar</b>	Implementar las actividades y recoger retroalimentación para realizar mejoras mejorando así el proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### 4.1.2 Análisis de las fases del Design Thinking

El análisis documental sobre la metodología Design Thinking permitió comprender como sus fases pueden aplicarse en la enseñanza dentro de la asignatura de historia:

**Empatizar:** Requiere comprender los intereses y las dificultades de los estudiantes mediante el estudio de perfiles y experiencias educativas previas.

**Definir:** Establecimiento del problema histórico central: ¿Cómo explicar el colapso del Imperio Romano de manera significativa?

**Idear:** Desarrollo de actividades creativas que conecten los conceptos históricos con la realidad de los estudiantes.

**Prototipar:** Diseño de recursos como mapas conceptuales, cronogramas y guías didácticas.

**Evaluar:** Análisis crítico de los recursos como mapas conceptuales, cronogramas y guías didácticas.

Tabla 4. *Características de la metodología DT dentro del aula.*

Características	Descripción
<b>Empatía</b>	Comprender las dificultades de los educandos al estudiar el fin del imperio de Occidente a Oriente.
<b>Colaboración activa</b>	Incorporar ideas tanto de estudiantes como docentes en el diseño de actividades.
<b>Enfoque en soluciones prácticas</b>	Adaptar conceptos históricos complejos en actividades claras y fáciles de entender.
<b>Interacción constante</b>	Mejorar actividades tras evaluarlas con los estudiantes.

Tabla 5. *Fases de la metodología DT dentro del aula.*

<b>Fases de la metodología</b>	<b>Estrategia de Aplicación</b>
<b>Empatizar</b>	Se puede realizar encuestas a los estudiantes sobre su comprensión inicial del tema histórico.
<b>Definir</b>	Identificar temas confusos como la caída de Roma o el traslado de la capital de Constantinopla.
<b>Idear</b>	Generar ideas como mapas interactivos, líneas del tiempo y debates simulados para enseñar el contenido histórico.
<b>Prototipar</b>	Crear versiones piloto de recursos como una actividad grupal sobre los factores de la caída del Imperio.
<b>Evaluar</b>	Implementar recursos con un grupo de prueba y recoger opiniones para mejorar.

Tabla 6. *Diseño de actividades didácticas.*

<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>
<b>Mapa interactivo</b>	Diseñar un mapa interactivo que muestre el paso del Imperio de Occidente a Oriente.
<b>Debate Histórico</b>	Organizar un debate entre equipos representando a Roma y Bizancio.
<b>Línea del tiempo colaborativa</b>	Creación de una línea del tiempo con eventos clave de la caída del Imperio.

Tabla 7. *Actividades Diseñadas para la unidad 1.*

<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Resultado Esperado</b>
<b>Juego de roles históricos</b>	Los estudiantes personifican figuras clave del fin del Imperio para debatir decisiones históricas.	Mejor comprensión de los personajes y evento clave.
<b>Reconstrucción de eventos</b>	Analizar fuentes históricas y crear una narrativa visual sobre la caída del Imperio.	Desarrollo del pensamiento crítico y habilidades de análisis.
<b>Mapa mental colaborativo</b>	Diseñar un mapa mental en grupo sobre las causas del fin del Imperio y sus efectos.	Comprensión de las conexiones históricas.

Tabla 8. *Ejercicios prácticos siguiendo las fases del DT.*

Fase DT	Ejercicio Práctico	Propósito
<b>Empatizar</b>	Preguntas a los estudiantes sobre cuáles son los conceptos son más difíciles de entender sobre la caída del Imperio.	Identificar problemas de aprendizaje.
<b>Definir</b>	Redactar una lista de preguntas clave para resolver en el análisis histórico.	Enfocar el aprendizaje en temas relevantes.
<b>Idear</b>	Reunión grupal para proponer recursos que expliquen mejor los eventos históricos.	Fomentar creatividad y colaboración.
<b>Prototipar</b>	Crear una presentación con imágenes y textos explicativos sobre el traslado de la capital a Constantinopla.	Visualizar conceptos complejos de forma simple.
<b>Evaluar/Probar</b>	Implementar las actividades en clase y pedir retroalimentación para ajustar los recursos educativos.	Perfeccionar las estrategias didácticas.

Figura 6. Fases del DT aplicables en el ámbito educativo.



Tomado de (Fusiona, 2024)

### 4.1.3 Diseño de Actividades rápidas en la clase

Con base en los principios de Design Thinking, se propusieron tres actividades rápidas que serían útiles para la enseñanza de la unidad 1:

### Mapa Conceptual sobre las causas de la caída del Imperio romano:

- **Objetivo:** Visualizar de manera esquemática los factores de la caída.
- **Desarrollo:** Diseño basado en ejemplos encontrados en la literatura didáctica.

### Línea del tiempo ilustrada:

- **Objetivo:** Identificar los eventos históricos clave y su cronología.
- **Desarrollo:** Utilización de herramientas gráficas y guías de referencia.

### Juego de roles históricos:

- **Objetivo:** Explorar perspectivas y fomentar el pensamiento crítico.
- **Desarrollo:** creación de escenarios históricos y asignación de personajes con base en textos históricos.

Tabla 9. *Actividades rápidas recomendadas*

Actividad	Descripción
Mapa conceptual	Representación gráfica de las causas de la caída del Imperio romano.
Línea del tiempo	Cronología visual de los eventos principales de la transición imperial.
Juegos de roles	Representación dramática para explorar las perspectivas de actores históricos.

Una actividad adicional puede incluir un cuestionario interactivo basado en lecturas seleccionadas, que ayuda a consolidar conceptos clave mediante preguntas de reflexión crítica.

#### 4.1.4 Actividades para desarrollar la unidad uno de manera planificada (1 semana)

A continuación, se presenta un modelo que podría ser utilizado como “plan de clase” para facilitar el aprendizaje de la unidad 1, estas actividades están basadas en la metodología (DT).

- *Día Lunes*

1. DATOS INFORMATIVOS:				
ASIGNATURA:		HISTORIA		GRADO/CURSO
DOCENTE:		DENNYX PAUL CHAVEZ BUENAÑO		SEGUNDO BGU
LUNES				
2. EJE CURRICULAR INTEGRADOR:				
NÚMERO DE UNIDAD TEMAS A TRATAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ETAPA DT	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ACCIÓN EN LA CLASE/TAREAS/DEBERES)	EVALUACIÓN
<i>UNIDAD 1</i> FIN DEL IMPERIO: DE ORIENTE A OCCIDENTE	<b>CS.2.1.1.</b> Identificar las causas sociales, económicas y políticas que llevaron a la crisis del Bajo Imperio, mediante el análisis de fuentes históricas, para comprender el contexto de su decadencia.	<b>Empatizar</b>          <b>Definir</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción con un video corto sobre el bajo Imperio para generar interés.</li> <li>• Lluvia de ideas sobre crisis sociales, económicas y políticas.</li> <li>• <b>Trabajo grupal:</b> los grupos identifican las principales causas de la crisis a través de análisis de fuentes históricas y</li> </ul>	Video educativo, pizarra.          Fichas de análisis, marcadores.

			construcción de un mapa conceptual en la pizarra	
<b>3. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>				
<b>ALTO NIVEL</b>				
<b>DIFICULTADES DE APRENDIZAJE</b>				

- *Día Martes*

<b>1. DATOS INFORMATIVOS:</b>				
<b>ASIGNATURA:</b>	HISTORIA		<b>GRADO/CURSO</b>	
<b>DOCENTE:</b>	DENNYX PAUL CHAVEZ BUENAÑO		SEGUNDO BGU	
<b>MARTES</b>				
<b>1. EJE CURRICULAR INTEGRADOR:</b>				
<b>NÚMERO DE UNIDAD TEMAS A TRATAR</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ETAPA DT</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ACCIÓN EN LA CLASE/TAREAS/DEBERES)</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<b>UNIDAD 1</b> FIN DEL IMPERIO: DE ORIENTE A OCCIDENTE “LA CRISIS BAJO EL IMPERIO”	<b>CS.2.1.2.</b> Explicar las consecuencias de las invasiones bárbaras en el Imperio romano, utilizando	<b>Empatizar</b>        <b>Idear</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debate inicial ¿Cómo se sentiría una persona</li> </ul>	Guía de debate, mapas históricos.

	mapas históricos y debates, para interpretar cómo afectaron a su estabilidad política y territorial.		viviendo bajo el Imperio Romano? (basado en invasiones Bárbaras)	Pizarra, papel para anotaciones.
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Los equipos diseñan una “estrategia de defensa” como si fueran consejeros del emperador. Presentan sus propuestas y justifican por qué su plan funcionaría.</li> </ul>	
<b>2. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>				
<b>ALTO NIVEL</b>				
<b>DIFICULTADES DE APRENDIZAJE</b>				

- *Día Miércoles*

<b>1. DATOS INFORMATIVOS:</b>				
<b>ASIGNATURA:</b>	HISTORIA		<b>GRADO/CURSO</b>	
<b>DOCENTE:</b>	DENNYX PAUL CHAVEZ BUENAÑO		SEGUNDO BGU	
<b>MIÉRCOLES</b>				
<b>1. EJE CURRICULAR INTEGRADOR:</b>				
<b>NÚMERO DE UNIDAD TEMAS A TRATAR</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ETAPA DT</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ACCIÓN EN LA CLASE/TAREAS/DEBERES)</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<i>UNIDAD 1</i> FIN DEL IMPERIO: DE	<b>CS.2.2.1.</b> Comparar las características del Imperio	<b>Definir</b>		Presentación digital, pizarra, guías.

<p>ORIENTE A OCCIDENTE  <b>“LA DIVISIÓN DE IMPERIO”</b></p>	<p>romano de Oriente y Occidente, mediante la elaboración de tablas comparativas, para distinguir sus diferencias políticas, sociales y culturales.</p>	<p><b>Idear</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción sobre la división del Imperio con una breve presentación.</li> <li>• Creación de una tabla comparativa grupal entre Oriente y Occidente.</li> <li>• Discusión sobre fortalezas y debilidades de cada región.</li> <li>• Los grupos crean “perfiles” para los emperadores de Oriente y Occidente, identificando sus características clave y posibles desafíos a enfrentar.</li> </ul>	<p>Hojas de trabajo, marcadores.</p>
<p><b>2. ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>				
<p><b>ALTO NIVEL</b></p>				
<p><b>DIFICULTADES DE APRENDIZAJE</b></p>				

- *Día Jueves*

1. DATOS INFORMATIVOS:				
ASIGNATURA:		HISTORIA		GRADO/CURSO
DOCENTE:		DENNYX PAUL CHAVEZ BUENAÑO		SEGUNDO BGU
JUEVES				
1. EJE CURRICULAR INTEGRADOR:				
NÚMERO DE UNIDAD TEMAS A TRATAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ETAPA DT	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ACCIÓN EN LA CLASE/TAREAS/DEBERES)	EVALUACIÓN
<b>UNIDAD 1</b> FIN DEL IMPERIO: DE ORIENTE A OCCIDENTE <b>“LA DIVISIÓN DE IMPERIO”</b>	<b>CS.2.2.2.</b> Analizar las decisiones administrativas y políticas que llevaron a la división del Imperio romano, a través de juegos de rol, para valorar su impacto en la posterior caída del Imperio.	<b>Prototipar</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes trabajan en un juego de roles simulando el consejo de Diocleciano, debatiendo decisiones administrativas y políticas que llevaron a la división del Imperio.</li> <li>• Cada estudiante dentro del aula replicará una pieza de arte romano, esto queda a libre</li> </ul>	Escenarios de rol, guías impresas.  Colores, temperas, pincel, goma, plastilina.

			elección se debe tener en cuenta que puede ser: una pintura o una mini escultura.	
<b>2. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>				
<b>ALTO NIVEL</b>				
<b>DIFICULTADES DE APRENDIZAJE</b>				

- *Día Viernes*

<b>1. DATOS INFORMATIVOS:</b>				
<b>ASIGNATURA:</b>	HISTORIA		<b>GRADO/CURSO</b>	
<b>DOCENTE:</b>	DENNYX PAUL CHAVEZ BUENAÑO		SEGUNDO BGU	
<b>VIERNES</b>				
<b>2. EJE CURRICULAR INTEGRADOR:</b>				
<b>NÚMERO DE UNIDAD TEMAS A TRATAR</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ETAPA DT</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ACCIÓN EN LA CLASE/TAREAS/DEBERES)</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<i>UNIDAD 1</i> FIN DEL IMPERIO: DE ORIENTE A OCCIDENTE	<b>CS.2.3.1.</b> Sintetizar los conocimientos sobre la decadencia del Imperio Romano,	<b>Prototipar</b>		Papeles, colores, dispositivos digitales, goma, tijeras, recortes.

	mediante la creación de un periódico histórico, para consolidar lo aprendido de forma creativa y reflexiva	<b>Evaluar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los equipos elaboran un periódico antiguo que refleje los eventos de la decadencia del Imperio. Cada sección debe abordar un aspecto específico (crisis, invasiones, división, la cultura, el arte, Basílica Santa Sofía)</li> <li>• Presentación de los periódicos frente a la clase.</li> <li>• Reflexión grupal sobre las lecciones aprendidas y los paralelismos con la sociedad cultural.</li> </ul>	Espacio en el aula para la exposición.
<b>3. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>				
<b>ALTO NIVEL</b>				
<b>DIFICULTADES DE APRENDIZAJE</b>				

## 4.2 DISCUSIÓN

Los resultados documentales muestran que la metodología Design Thinking tiene un gran potencial para enriquecer la enseñanza de la historia al:

### **Mejora en la comprensión de conceptos complejos:**

- Las estrategias implementadas establecen conexiones significativas entre acontecimientos históricos y la realidad contemporánea de los estudiantes. Estas actividades incorporan recursos visuales y elementos narrativos que activan múltiples canales de aprendizaje, facilitando la asimilación de información abstracta. Este enfoque multisensorial permite a los alumnos procesar información compleja de manera más efectiva, transformando conceptos difíciles en conocimientos accesibles que pueden relacionar con su propia experiencia y entorno social.

### **Promover el aprendizaje activo**

- Al involucrar a los estudiantes en un proceso de descubrimiento, se estimula su interés y participación activa, fomentando el pensamiento crítico.

### **Enriquecer los recursos didácticos**

- El diseño de mapas conceptuales, esquemas comparativos y líneas del tiempo refuerza la comprensión visual y cronológica de los temas históricos.

### **Fomentar habilidades blandas y críticas**

- A través del uso de la creatividad y el pensamiento crítico en actividades como el juego de roles, los estudiantes desarrollan competencias interdisciplinarias.

### **Los conceptos claves identificados incluyen:**

- Factores del declive del Imperio Romano de Occidente, como las invasiones bárbaras, la crisis económica y las divisiones internas.
- Transición hacia el imperio Bizantino, destacando el papel de Constantinopla como capital y centro cultural.
- La relevancia histórica europea y las culturas posteriores.

La identificación de estos conceptos fue crucial para el diseño de actividades didácticas que permitan a los estudiantes comprender las conexiones entre eventos históricos y su impacto en el mundo actual, sino que también comprendan procesos y consecuencias históricas, por lo tanto, la metodología Design Thinking demostró ser adaptable a un entorno educativo, permitiendo a los docentes estructurar el aprendizaje de manera creativa y centrada en las necesidades del estudiante.

Esta metodología proporcionó herramientas que facilitaron tanto la enseñanza como la comprensión de temas complejos, de esta manera las actividades prácticas mencionadas en conjunto con nuestra metodología Design Thinking, serán las responsables no solo de enriquecer la experiencia educativa, sino que también permite a los estudiantes apropiarse del proceso de aprendizaje. Por lo que esto representa un cambio significativo frente a los métodos tradicionales, logrando resultados más efectivos en términos de comprensión y motivación.

Sin embargo, también se identificaron algunos desafíos como:

- La necesidad de adaptar los materiales a diferentes niveles de comprensión.
- Limitaciones en el acceso a herramientas tecnológicas para implementar algunas actividades.
- El tiempo necesario para desarrollar recursos didácticos de alta calidad.

Es importante tener en cuenta que esta metodología promueve la creación de entornos de aprendizaje accesibles y flexibles que se adaptan a las necesidades de todos los estudiantes sin dejar de lado la atención a la diversidad cultural y social pues el DT también permite incorporar a las particularidades culturales de diferentes grupos en los diseños educativos, asegurando que los contenidos sean relevantes y respetuosos. Por consiguiente, el Design

Thinking actuó como una metodología poderosa para transformar la educación en un espacio donde la diversidad no solo se respeta, sino que también se aprovecha para enriquecer el aprendizaje de todos. En consecuencia, esto lo convirtió en un pilar esencial para avanzar hacia una educación más inclusiva y equitativa dejando de lado los modelos tradicionales y abriendo las puertas a la innovación educativa.

El Design Thinking (DT) es una metodología centrada en la resolución de problemas que fomenta la creatividad y la innovación. Según Brown (2009), el Design Thinking se basa en la empatía, la colaboración y la experimentación, lo que hace particularmente valioso en contextos educativos. En el caso de la enseñanza del fin del Imperio de Occidente a Oriente, estas características permiten abordar el desafío de transformar conceptos históricos complejos en herramientas pedagógicas accesibles y atractivas para los estudiantes.

Por ejemplo, la empatía, como lo sugiere Kelley & Kelley (2013), no solo ayuda a identificar las necesidades de los estudiantes, sino que también promueve una enseñanza personalizada, adaptada a diferentes niveles de comprensión. Además, la naturaleza interactiva del DT que enfatiza la mejora continua, permite evaluar las actividades diseñadas y adaptarlas en función de la retroalimentación, asegurando así que cumplan con los objetivos de aprendizaje.

La estructura en fases del Design Thinking es esencial para guiar el diseño de las actividades didácticas. Razzouk y Shute (2012) destacan que el Design Thinking fomenta el pensamiento crítico y creativo mediante la división del proceso en etapas claras. En este caso, la fase de empatizar permite conocer las dificultades que enfrentan los estudiantes al abordar temas históricos como la caída del Imperio Romano. La fase de definir, como sugiere Cross (2011), es crucial para identificar los problemas centrales, como la comprensión de las causas y consecuencias del traslado de la capital a Constantinopla.

Por otro lado, las fases de idear y prototipar proporcionan un marco para generar soluciones creativas, como el diseño de recursos interactivos. Finalmente, la fase de evaluación, alineada con el aprendizaje activo descrito por Dewey (1938), asegura que las actividades promuevan no solo la memorización, sino también la reflexión crítica y el análisis histórico.

El enfoque en características clave como la empatía, la colaboración y la interacción constante refleja la visión de Kelley (2013), quien resalta que el DT permite explorar problemas desde diferentes perspectivas, algo esencial en el aprendizaje histórico. La empatía, en particular es una herramienta poderosa para comprender las dificultades de los estudiantes, mientras que la colaboración fomenta un aprendizaje constructivo, como lo plantea Vigotsky (1978), en el cual el conocimiento se construye a través de la interacción social.

Además, el enfoque en soluciones prácticas está alineado con la visión de Papert (1980) sobre el aprendizaje mediante la creación activa, donde los estudiantes pueden transformar conceptos abstractos en materiales concretos. En este contexto la metodología DT no solo permite abordar el contenido histórico de manera innovadora, sino también desarrollar habilidades transferibles como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Cada fase del DT ofrece una oportunidad para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de manera activa y significativa. Según Schon (1983), el aprendizaje reflexivo es esencial para desarrollar la capacidad de analizar y resolver problemas complejos. En la fase de empatizar, los estudiantes reflexionan sobre sus propias dificultades y las expresan, lo que mejora su capacidad de autoevaluación.

La fase de idear, por su parte, fomenta la creatividad y la generación de ideas, lo que es consistente con las teorías de Amabile (1996) sobre el impacto de la creatividad en el aprendizaje. Al implementar actividades como mapas participativos o debates históricos, se promueve un enfoque constructivista donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también los aplican activamente en nuevos contextos.

El diseño de actividades como los mapas participativos y los debates históricos está fundamentado en el aprendizaje experiencial, como lo describe Kolb (1984). Estas actividades permiten a los estudiantes experimentar y reflexionar sobre los conceptos históricos, facilitando la construcción de su propio conocimiento. Además, la línea del tiempo colaborativa fomenta el aprendizaje colaborativo, que según Johnson & Johnson (1999), mejora la retención del conocimiento y las habilidades interpersonales.

El diseño de actividades como los juegos de roles y la reconstrucción de eventos históricos tiene una base teórica en el aprendizaje basado en problemas (Problem-Based Learning, PBL) descrito por Barrows (1986). Estas estrategias permiten que los estudiantes participen activamente en la resolución de problemas históricos, desarrollando habilidades de análisis crítico y pensamiento histórico.

Por ejemplo, los juegos de roles, como lo sugiere Neelands (2009), fomenta la empatía histórica al permitir que los estudiantes se pongan en el lugar de figuras clave del pasado. De igual manera, la reconstrucción de eventos históricos mediante fuentes primarias refuerza las habilidades de análisis crítico, algo que es fundamental en la enseñanza de la historia según Wineburg (2001).

La implementación de ejercicios prácticos basados en las fases del DT permite a los estudiantes desarrollar habilidades de investigación, creatividad y colaboración. Según Bruner (1960), el aprendizaje activo es más efectivo porque involucra a los estudiantes en el descubrimiento del conocimiento. En la fase de empatizar, el uso de las encuestas fomenta la autorreflexión, mientras que, en la fase de idear, el trabajo en grupo promueve la generación de ideas innovadoras.

Las fases de evaluación, como lo destaca Shon (1983), ofrecen oportunidades para que los estudiantes reflexionen sobre sus propios procesos de aprendizaje y propongan mejoras. Esto no solo mejora los resultados académicos, sino que también desarrolla habilidades metacognitivas.

Los resultados obtenidos demuestran que la metodología de Design Thinking, al aplicarla en la enseñanza de temas históricos como el fin del Imperio de Occidente a Oriente, no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades críticas y creativas en los estudiantes. Las actividades y ejercicios diseñados, al estar fundamentados en teorías pedagógicas sólidas como el constructivismo, el aprendizaje

activo y el ABP, ofrecen una base metodológica efectiva para transformar la enseñanza de la historia en un proceso dinámico y significativo.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 Conclusiones**

- Los conceptos sobre la transición del Imperio Romano permitieron establecer una base teórica sólida para la enseñanza de la unidad 1. Estos conceptos facilitaron la comprensión de las causas, los procesos y las consecuencias de este cambio histórico, permitiendo así la contextualización de los acontecimientos y ayudando a los estudiantes a desarrollar un pensamiento crítico sobre la evolución de las civilizaciones.
- El estudio de las características y fases del Design Thinking (DT) demostró ser innovador dentro del campo educativo. La metodología de Design Thinking se presentó como una estrategia efectiva para la planificación de recursos y actividades didácticas en la enseñanza del fin del Imperio de Occidente a Oriente. Su enfoque estructurado en fases permitió a los docentes innovar en sus prácticas pedagógicas y fomentar la participación de los estudiantes en la construcción del conocimiento histórico.
- La implementación de actividades y ejercicios prácticos diseñados con base en las fases de la metodología Design Thinking facilitó el desarrollo de habilidades analíticas y de resolución histórica. Mediante debates y proyectos creativos, los alumnos pudieron profundizar en el análisis de los acontecimientos que marcaron la transformación del Imperio Romano, logrando un aprendizaje más dinámico y significativo.

## 5.2 Recomendaciones

- Se recomienda fortalecer la enseñanza de los conceptos sobre el fin del Imperio de Occidente y su transición al Imperio de Oriente, proporcionando materiales didácticos actualizados y fuentes históricas relevantes que permitan a los estudiantes comprender de manera clara y fundamentada este proceso histórico. Para ello, resulta valioso implementar recursos educativos interactivos basados en la metodología Design Thinking, que faciliten la experimentación y reflexión sobre las causas, procesos y consecuencias de esta transformación histórica.
- Aplicar la metodología Design Thinking en el diseño de enseñanza, promoviendo su uso en la planificación de clases y actividades interactivas. Se recomienda que los docentes reciban formación en esta metodología para optimizar la estructuración de sus contenidos y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
- Se sugiere diseñar e implementar actividades y ejercicios prácticos alineados con las fases de la metodología Design Thinking, incentivando la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esto debe realizarse en conjunto con el desarrollo de dinámicas dentro del aula como estudios de caso, representaciones teatrales de eventos históricos y análisis de fuentes primarias para consolidar el conocimiento adquirido.

## CAPÍTULO VI

### 6. PROPUESTA

#### 6.1 Presentación

El presente folleto fue diseñado para fomentar el aprendizaje del proceso de transición del Imperio Romano de Occidente al Imperio Bizantino, utilizando la metodología Design Thinking. A través de actividades dinámicas y reflexivas, se buscó que los estudiantes tomaran conciencia de su propio proceso de aprendizaje, analizaran eventos históricos desde diferentes perspectivas y desarrollen habilidades críticas y creativas.

Este folleto integró actividades que promueven la reflexión sobre los aprendizajes y la autoevaluación junto con la construcción de respuestas propias ante interrogantes históricas. Además, se incentivó la indagación, la interpretación y la formulación de nuevas preguntas, permitiendo a los estudiantes profundizar en la historia con un enfoque analítico.

#### 6.2 Objetivo General

Diseñar experiencias de aprendizaje innovadoras mediante actividades basadas en el Design Thinking, permitiendo a los estudiantes comprender la transformación del Imperio Romano en el Imperio Bizantino y su impacto en la historia y la cultura.

#### 6.3 Objetivos Específicos

- Analizar las causas y consecuencias de la decadencia del Imperio Romano de Occidente mediante el desarrollo de mapas conceptuales y diarios históricos.
- Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico a través de la creación de proyectos interactivos sobre la cultura, la política y sociedad del Imperio Bizantino.
- Evaluar el impacto del arte y la arquitectura bizantina mediante actividades de exploración y reconstrucción visual de elementos históricos.

**ENLACE FOLLETO CANVA:**

[https://www.canva.com/design/DAGdoggA0VE/aCcenYUOnEeG3J0vJgMgqw/edit?utm\\_content=DAGdoggA0VE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGdoggA0VE/aCcenYUOnEeG3J0vJgMgqw/edit?utm_content=DAGdoggA0VE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



**ENLACE FOLLETO INTERACTIVO EN LA WEB:**

**[https://procomun.intef.es/ode/view/widget/es\\_2025041812\\_9145758](https://procomun.intef.es/ode/view/widget/es_2025041812_9145758)**



# Universidad Nacional de Chimborazo



## FOLLETO INTERACTIVO

**UNIDAD 1:  
FIN DEL IMPERIO DE OCCIDENTE A ORIENTE  
2° BCU**

**AUTOR:  
*DENNYX PAÚL CHÁVEZ BUENAÑO***

**DOCENTE TUTOR DE TITULACIÓN:  
*MGS. ALEXANDRA VALERIA VILLAGÓMES CABEZAS***

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

- *Popósito del Folleto Interactivo*

## UNIDAD 1.

### **La decadencia del Imperio romano**

1.1 La crisis del Bajo Imperio

1.2 La división del Imperio

### **El Imperio Bizantino**

2.1 La formación del Imperio

2.2 Política y sociedad

### **Cultura y arte bizantino**

3.1 La cultura

3.2 El arte

3.3 Una basílica bizantina: Santa Sofía

### **4. Conclusión**

### **5. Recursos interactivos**



## • **Propósito del folleto**

Este folleto interactivo tiene como propósito proporcionar una guía dinámica y participativa para el aprendizaje del proceso de transición del Imperio Romano de Occidente al Imperio Bizantino. A través de actividades basadas en la metodología Design Thinking, los estudiantes desarrollarán habilidades de análisis histórico, creatividad y pensamiento crítico para comprender el impacto de estos eventos en la historia.

### **Objetivo general:**

Diseñar experiencias de aprendizaje innovadoras mediante actividades interactivas basadas en Design Thinking, permitiendo a los estudiantes comprender la transformación del Imperio Romano en el Imperio Bizantino y su impacto en la historia y la cultura.

### **Objetivos específicos:**

- Analizar las causas y consecuencias de la decadencia del Imperio Romano de Occidente mediante el desarrollo de mapas conceptuales y diarios históricos.
- Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico a través de la creación de proyectos interactivos sobre la cultura, política y sociedad del Imperio Bizantino.
- Evaluar el impacto del arte y la arquitectura bizantina mediante actividades de exploración y reconstrucción visual de elementos históricos.





# 1. LA DECADENCIA DEL IMPERIO ROMANO

## 1.1 La crisis del Bajo Imperio



### Contexto:

El Imperio Romano entró en un proceso de decadencia durante el Bajo Imperio (siglos III-V d.C.), transformando la que había sido la mayor potencia del mundo antiguo. Esta época de declive sucedió tras el periodo de máximo esplendor territorial y cultural, y se caracterizó por una transformación profunda de las estructuras políticas, económicas y sociales que habían sostenido a Roma durante siglos.

### Factores principales:

- Crisis política: Inestabilidad gubernamental, sucesión rápida de emperadores y luchas internas por el poder.
- Crisis económica: Inflación descontrolada, devaluación monetaria y colapso del sistema comercial.
- Presiones externas: Invasiones y migraciones de pueblos germánicos que sobrepasaron las fronteras debilitadas.
- Declive social: Pérdida de confianza en las instituciones, aumento de las desigualdades y abandono de los valores tradicionales romanos.



# ● ACTIVIDAD

## Objetivo:

- Reflexionar sobre el impacto de estos problemas en la vida cotidiana de las personas comunes.

### **Actividad (Empatizar): Un Día en el Bajo Imperio Romano**

Los estudiantes escribirán un diario personal asumiendo un rol social del Bajo Imperio Romano, explorando cómo los grandes cambios históricos impactaban la vida cotidiana. Mediante esta actividad, los alumnos desarrollarán empatía histórica, conectando procesos históricos con experiencias individuales de manera creativa y reflexiva.



6

# 1.2 La división del Imperio

## ¿Por qué se dividió?:

1. **División de Diocleciano (285 d.C.):** Implementó la Tetrarquía (dos emperadores principales y dos auxiliares) dividiendo el imperio en Occidente y Oriente para mejorar su administración y defensa.
2. **División definitiva (395 d.C.):** Tras la muerte de Teodosio I, el imperio quedó permanentemente dividido entre sus hijos Honorio (Occidente) y Arcadio (Oriente), con destinos distintos: Occidente cayó en 476 d.C. y Oriente perduró como Imperio Bizantino casi mil años más.

## Consecuencias:

1. **Destinos históricos divergentes:** El Imperio Occidental colapsó rápidamente en el 476 d.C. ante las invasiones bárbaras, mientras el Imperio Oriental sobrevivió como Imperio Bizantino hasta 1453, preservando la herencia grecorromana por casi mil años más.
2. **Transformación político-cultural:** La división aceleró la formación de entidades políticas distintas y consolidó diferencias culturales fundamentales: Occidente desarrolló los reinos germánicos precursores de las naciones europeas con predominio del cristianismo católico, mientras Oriente mantuvo un estado centralizado con fuerte influencia griega y cristiana ortodoxa.



# ● ACTIVIDAD

## Objetivo:

- Identificar y organizar información clave, resaltando problemas y fortalezas de cada región del imperio.

## 🖍️ Actividad (Definir):

**Mapa colaborativo:** En equipos, investiguen y resuman en un mapa visual las diferencias entre Oriente y Occidente, destacando problemas y fortalezas de cada parte.

## 📌 Ejemplo:



8

# 2. EL IMPERIO BIZANTINO

## 2.1 La formación del Imperio

### ♦ Características del Imperio Bizantino:

#### Capital: Constantinopla (actual Estambul)

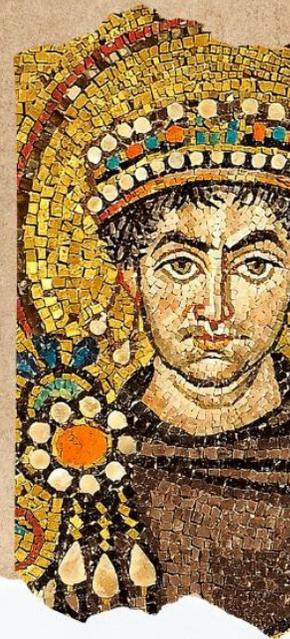
- Fundada por Constantino en 330 d.C.
- Ubicación estratégica entre Europa y Asia
- Control del paso entre Mar Negro y Mediterráneo
- Protección natural por murallas y mar

#### Emperador destacado: Justiniano I (527-565 d.C.)

- Reconquista temporal de territorios occidentales
- Creación del Corpus Iuris Civilis (base del derecho occidental)
- Construcción de Santa Sofía
- Expansión máxima del Imperio Bizantino

#### Fusión cultural única

- Romana: sistema legal, tradición imperial
- Griega: idioma oficial, filosofía, educación
- Cristiana: ortodoxia religiosa, unión Iglesia-Estado



# ● ACTIVIDAD

## Objetivo:

- Desarrollar habilidades de planificación y diseño, organizando un esquema estructurado y funcional.

## Actividad (Idear):

En equipos, los estudiantes diseñarán el plano de una ciudad imperial inspirada en Constantinopla, ubicándola estratégicamente y señalando sus elementos clave (murallas, edificios religiosos, palacio imperial, zonas comerciales). Cada grupo presentará y justificará la organización de su ciudad, explicando cómo su diseño refleja las características defensivas, políticas y culturales que hicieron de Constantinopla la exitosa capital bizantina.



Puede Guiarse con  
esta maqueta



## 2.2 Política y Sociedad.

### 📌 Gobierno:

- Poder centralizado en el emperador.
- Administración eficiente y leyes organizadas en el Código de Justiniano.

### 📌 Sociedad:

- División entre nobles, comerciantes y campesinos.
- Importancia de la religión y la Iglesia Ortodoxa.



# ● ACTIVIDAD

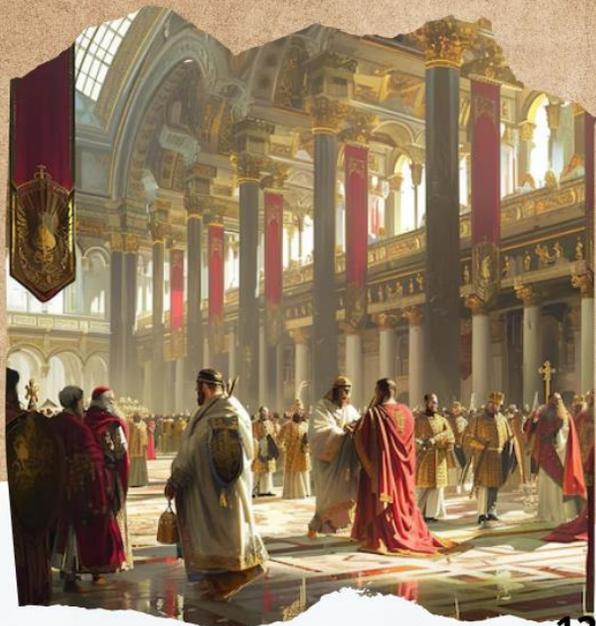
## Objetivo:

- Explorar los distintos puntos de vista de los grupos sociales, entendiendo sus necesidades, aspiraciones y conflictos.

## 🎨 Actividad (Prototipar):

**Juego de roles:** Representa una reunión en la corte bizantina donde un comerciante, un noble y un campesino discuten sus necesidades y problemas con el emperador.

**OPCIONAL:** Usar vestimenta para las personificaciones





# ● ACTIVIDAD

## Objetivo:

- Explorar los distintos puntos de vista de los grupos sociales, entendiendo sus necesidades, aspiraciones y conflictos.

## 🖍️ Actividad (Idear):

Cada estudiante creará un relato breve con una ilustración desde la perspectiva de un personaje bizantino (monje, comerciante, artesano, etc.), describiendo cómo experimenta en su vida diaria el uso del griego y la influencia cristiana. En grupos compartirán sus narraciones para comparar cómo estas características culturales afectaban de manera diferente a cada estrato social, identificando necesidades, aspiraciones y conflictos según su posición en la sociedad bizantina.

Ejemplo:



## 3.2 EL ARTE

### ♥ Elementos del arte Bizantino:

- Mosaicos dorados con imágenes religiosas.
- Iglesias con cúpulas y decoraciones elaboradas.

### Observemos el arte Bizantino:



# ● ACTIVIDAD

## Objetivo:

- Desarrollar habilidades artísticas y manuales, al diseñar un mosaico utilizando papel de colores o herramientas digitales.

## 🎨 Actividad (Prototipar):

Taller de mosaicos: Crea un mosaico con papel de colores o materiales digitales inspirados en el arte bizantino.

Ejemplo:

**NOTA:** Pueden trabajar en parejas



## 3.3 UNA BASÍLICA BIZANTINA: SANTA SOFÍA

### 📌 Santa Sofía:

- Construida en el 537 d.C. por orden de Justiniano I.
- Fue una iglesia, luego mezquita y hoy es un museo en Estambul.



# ● ACTIVIDAD

## Objetivos:

- Analizar los elementos arquitectónicos distintivos, como la cúpula, los mosaicos y la distribución del espacio.
- Identificar la simbología religiosa y cultural presente en la construcción, comprendiendo su significado dentro del contexto bizantino.
- Desarrollar habilidades de observación y análisis crítico, al responder preguntas basadas en la visita virtual.
- Aprovechar la tecnología como herramienta de aprendizaje, explorando un monumento histórico sin necesidad de viajar físicamente.

## Actividad (Prototipar):

Visita virtual: Siga el enlace:

[https://www.google.com/search?q=recorrido+virtual+iglesia+santa+sofia&oq=recorrido+virtual+iglesia+santa+sofia&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigATIHCAIQIRigATIHCAMQIRifBTIHCAQQIRifBTIHCAUQIRifBdlBCTEwNzI2ajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:e610707f,vid:G6nmigSeJ5s,st:0](https://www.google.com/search?q=recorrido+virtual+iglesia+santa+sofia&oq=recorrido+virtual+iglesia+santa+sofia&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigATIHCAIQIRigATIHCAMQIRifBTIHCAQQIRifBTIHCAUQIRifBdlBCTEwNzI2ajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:e610707f,vid:G6nmigSeJ5s,st:0)

Luego responda las preguntas sobre la arquitectura y simbología de Santa Sofía.



**NOTA:** el enlace le redirigirá al siguiente recorrido virtual.



# ● RESPONDA

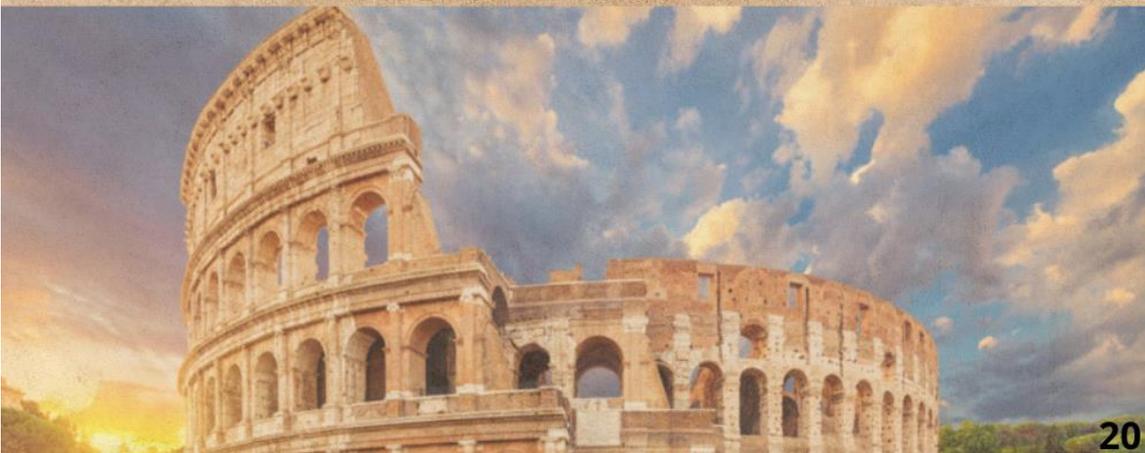
## *Test: Arquitectura y Simbología de Santa Sofía*

1. ¿En qué siglo fue construida Santa Sofía en su forma actual?
  - a) Siglo IV
  - b) Siglo VI
  - c) Siglo VIII
  - d) Siglo X
2. ¿Quién fue el emperador bizantino que ordenó la construcción de Santa Sofía tal como la conocemos hoy?
  - a) Constantino I
  - b) Teodosio II
  - c) Justiniano I
  - d) Basilio II
3. ¿Cuál es el elemento arquitectónico más característico de Santa Sofía?
  - a) Sus torres
  - b) Su cúpula central
  - c) Sus arcos góticos
  - d) Su torre del reloj
4. ¿Qué simboliza la gran cúpula de Santa Sofía en la tradición bizantina?
  - a) El poder imperial
  - b) La unión entre el cielo y la tierra
  - c) La victoria sobre los bárbaros
  - d) La entrada al paraíso
5. ¿Cuál fue la función original de Santa Sofía?
  - a) Palacio imperial
  - b) Catedral cristiana ortodoxa
  - c) Mezquita
  - d) Biblioteca real
6. ¿Qué característica arquitectónica permite que la cúpula de Santa Sofía parezca flotar?
  - a) El uso de contrafuertes
  - b) La colocación de pilares ocultos
  - c) El uso de pechinas
  - d) La distribución en forma de cruz latina
7. ¿Qué materiales predominan en los mosaicos de Santa Sofía?
  - a) Mármol y madera
  - b) Vidrio y oro
  - c) Arcilla y bronce
  - d) Hierro y piedra caliza
8. ¿Qué ocurrió con los mosaicos cristianos de Santa Sofía cuando se convirtió en mezquita en 1453?
  - a) Fueron destruidos completamente
  - b) Fueron cubiertos con yeso
  - c) Se trasladaron a un museo
  - d) Se reemplazaron por frescos islámicos

## 4. CONCLUSIÓN

El paso del Imperio Romano de Occidente al Imperio Bizantino marcó una transformación clave en la historia. Mientras Occidente caía, Oriente florecía con una cultura propia y un legado impresionante en política, arte y religión.

🔍 **Reflexión final:** *¿Qué aspectos del Imperio Bizantino crees que aún influyen en la actualidad?* **Pequeña discusión para cerrar la clase.**



# Desafío

## Final (Evaluar)

Presentación creativa: *Crea una infografía comparativa entre Roma y Bizancio e identifica los aspectos que aún perduran.*



**PASO 1**  
Para crear una buena infografía primero que todo tienes que elegir un tema, para captar la atención del receptor.

**PASO 2**  
Investigar y recolectar toda la información ( Estadísticas, imágenes, artículos).

**PASO 3**  
Sintetizar la información relevante y útil del tema a trabajar, eliminando lo innecesario.

**PASO 4**  
Jerarquizar la información por su importancia, cada elemento tendrá mas o menos relevancia.

**PASO 5**  
Establecer conexiones, eso quiere decir conceptualizar los elementos para que tengan relación unos con otros y así facilitar la interpretación.

**PASO 6**  
Planificar un buen diseño de diagramación para que el receptor no se pierda en la lectura de la infografía.

**PASO 7**  
Seleccionar color; elegir una paleta de colores que este relacionada con la temática de la infografía.

**PASO 8**  
Selección tipográfica; debemos elegir tipografías acordes a la connotación de lo que queremos transmitir.

**PASO 9**  
Diseñar; se selecciona programa y se realiza el diseño sin olvidar la legibilidad para su rápida lectura.

**PASO 10**  
Mencionar todas las fuentes de las que se extrajo la información para crear la infografía.

**¿COMO HACER? UNA INFOGRAFIA?**

**Font Choice**

**Ps Ai Id**

## 👉 5. Cierre

**Sigue el enlace para más recursos interactivos.**

- <https://wordwall.net/es-cl/community/antigua-roma>



"Confía en el proceso y te darás cuenta de que todo es posible"

# Bibliografía

- Cavallo, G. (2001). El Imperio Bizantino. Ed. Akal, Madrid.
- Cormack, R. (2000). Arte Bizantino. Ed. Akal, Madrid.
- Gibbon, E. (2019). Historia de la decadencia y caída del Imperio Romano. Ed. Turner, Madrid.
- Herrin, J. (2009). Bizancio: El Imperio que hizo posible la Europa moderna. Ed. Crítica, Barcelona.
- Kleinbauer, W.E. (2004). Hagia Sophia. Ed. Scala Publishers.
- Kazhdan, A. (1991). The Oxford Dictionary of Byzantium. Oxford University Press.
- Mainstone, R.J. (2001). Hagia Sophia: Architecture, Structure, and Liturgy of Justinian's Great Church. Thames & Hudson.
- Mango, C. (2002). The Oxford History of Byzantium. Oxford University Press.
- Mathews, T.F. (1998). El arte bizantino. Ed. Destino, Barcelona.
- Marrou, H.-I. (1980). ¿Decadencia de Roma o Antigüedad Tardía? Siglos III-VI. Ed. Rialp, Madrid.
- Norwich, J.J. (1997). Breve historia de Bizancio. Ed. Cátedra, Madrid.
- Ostrogorsky, G. (2019). Historia del Estado Bizantino. Ed. Akal, Madrid.
- Rémondon, R. (1973). La crisis del Imperio romano. De Marco Aurelio a Anastasio. Ed. Labor, Barcelona.
- Ward-Perkins, B. (2006). La caída de Roma y el fin de la civilización. Ed. Espasa, Madrid.
- Walbank, F.W. (1978). La pavorosa revolución: la decadencia del Imperio Romano de Occidente. Alianza, Madrid.

## 6.4 Bibliografía

- Bertram, C., Wagner, W., & Trautwein, U. (2017). Learning historical thinking with oral history interviews: A cluster randomized controlled intervention study of oral history interviews in history lessons. *American Educational Research Journal*, 54(3), 444–484.
- Brown, T. (2008). *P02\_brown-design-thinking*. Harvard Business Review. [https://emprendedoresupa.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/08/p02\\_brown-design-thinking.pdf](https://emprendedoresupa.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf)
- Claeys, G. (2023). *Imperial sceptics*. Cambridge University Press Bookshop. <https://www.cambridgebookshop.co.uk/products/imperial-sceptics>
- Díaz, N. (2014). *023-tom-kelley*. *Pautas para una organización exitosa en el siglo XX*. <https://gestion.com.do/pdf/023/023-tom-kelley.pdf>
- Doppelt, Y. (2009). Assessing creative thinking in design-based learning. *International Journal of Technology and Design Education*, 19(1), 55–65.
- Figuroa-Oquendo, A. (2024). Motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1), 53–75. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- García, L. G. (2024). Innovación docente y metodologías activas: Conceptos y relaciones. *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación*, 8, Article 8. <https://doi.org/10.58663/riied.vi8.170>
- García Peralta, A. (2021). Design thinking en educación. En M. Sánchez González (Ed.), *#Dienlínea UNIA: Guía para una docencia innovadora en red* (1.a ed., pp. 166–177). Universidad Internacional de Andalucía. <https://doi.org/10.56451/10334/6113>
- Gibbon, E. (1778). *Historia de la decadencia y caída del Imperio Romano I*. <https://www.suneo.mx/literatura/subidas/Edward%20Gibbon%20Historia%20de%20la%20Decadencia%20y%20Ca%C3%ADda%20del%20Imperio%20Romano%20I.pdf>
- Henriksen, D., Mehta, R., & Mehta, S. (2019). Design thinking gives STEAM to teaching: A framework that breaks disciplinary boundaries (pp. 54–78). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-04003-1\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-030-04003-1_4)

- Javed, A. (2024, abril 8). The power of design thinking in education. *Teacher Magazine*.  
<https://www.teachermagazine.com/en/articles/the-power-of-design-thinking-in-education>
- Ketlun, M. del M. (2020). Fases y redes en la metodología del design thinking. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 78, 91–102.  
<https://doi.org/10.18682/cdc.vi78.3663>
- Kulikowski, P. M. (2021). *Tragedia imperial: Del imperio de Constantino a la destrucción de la Italia romana AD 363–568*.
- Lake, D., Guo, W., Chen, E., & McLaughlin, J. (2024). Design thinking in higher education: Opportunities and challenges for decolonized learning. *Teaching and Learning Inquiry*, 12. <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.12.4>
- Latorre-Coscolluela, C., Vázquez-Toledo, S., Rodríguez-Martínez, A., & Liesa-Orús, M. (2020). Design thinking: Creatividad y pensamiento crítico en la universidad. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22.  
<https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e28.2917>
- Ramírez-Elías, A., & Arbesú-García, M. I. (2019). El objeto de conocimiento en la investigación cualitativa: Un asunto epistemológico. *Enfermería Universitaria*, 16(4), 424–435. <https://doi.org/10.22201/eneo.23958421e.2019.4.735>
- Repko, A. F., & Szostak, R. (2017). *Interdisciplinary research: Process and theory* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Subirana, R. C., & Pineda, P. C. (2019). *Metodologías cualitativas para la investigación*.
- Thi-Huyen, N., Xuan-Lam, P., & Thanh Tu, N. T. (2021). The impact of design thinking on problem solving and teamwork mindset in a flipped classroom. *Eurasian Journal of Educational Research*, 21(96). <https://doi.org/10.14689/ejer.2021.96.3>
- Universidad de Tubinga. (2017, abril 21). Oral history in history lessons: More fun, less learned. *ScienceDaily*.  
<https://www.sciencedaily.com/releases/2017/04/170421103849.htm>
- Vargas Márquez, B. L., Inga Hanampa, L. A., & Maldonado Portilla, M. G. (2021). Design thinking aplicado al diseño de experiencia de usuario. *Innovación y Software*, 2(1), 6–19. <https://doi.org/10.48168/innosoft.s5.a35>

- Vargas-Hernández, J. G., & Vargas-González, O. C. (2022). Strategies for meaningful learning in higher education. *Journal of Research in Instructional*, 2(1), 47–64.  
<https://doi.org/10.30862/jri.v2i1.41>
- Vázquez, F. M., Garduño, L. L., & Cueva, V. P. (2008). Una propuesta didáctica para el aprendizaje centrado en el estudiante. *Nueva Época*.
- Whickham, C. (2009). *Una historia de Europa de 400 a 1000*.
- World History Encyclopedia. (2021). *Continuidad y cambio luego de la caída del Imperio romano — Enciclopedia de la Historia del Mundo*.  
<https://www.worldhistory.org/trans/es/2-2027/continuidad-y-cambio-luego-de-la-caida-del-imperio/>

## 6.5 ANEXOS

FICHA BIBLIOGRÁFICA	
<b>Título:</b>	Historia de la Decadencia y Caída del Imperio Romano
<b>Autor:</b>	Edward Gibbon
<b>Editorial:</b>	Freeditorial
<b>Tipo de Publicación</b>	Documento
<b>Año de publicación:</b>	2000
<b>Palabras clave</b>	Historia, Decadencia, Imperio Romano
<b>Resumen del libro o artículo</b>	El <i>Volumen I de Historia de la Decadencia y Caída del Imperio Romano</i> de Edward Gibbon explora las causas del colapso del Imperio Romano, centrándose en su declive político, militar y social. Gibbon argumenta que la corrupción, la pérdida de disciplina en el ejército, la expansión excesiva, la influencia del cristianismo y la presión de los pueblos bárbaros contribuyeron a su caída. A través de un análisis detallado y crítico, se presenta la historia de Roma desde su auge hasta su progresiva desintegración en el siglo V.
<b>Ideas Principales</b>	Una de las ideas principales de <i>Historia de la Decadencia y Caída del Imperio Romano</i> es que la corrupción interna y la pérdida de valores cívicos fueron factores determinantes en la caída del Imperio. Gibbon argumenta que, a medida que Roma creció en poder y riqueza, su gobierno se volvió cada vez más corrupto, con emperadores incompetentes y una burocracia ineficaz que erosionaron la estabilidad del Estado. Además, la falta de disciplina en el ejército y la creciente dependencia de mercenarios debilitó su capacidad defensiva, lo que facilitó la invasión de pueblos bárbaros. Otra idea central es el impacto del cristianismo en la decadencia del Imperio. Gibbon sostiene que la expansión del cristianismo debilitó el espíritu militar y cívico de Roma, ya que promovía valores de pasividad y desapego del mundo terrenal. Según su perspectiva, la religión cristiana desvió recursos y energías que antes se destinaban a la defensa del Imperio, al mismo tiempo que fomentaba disputas internas entre diferentes sectas. Aunque esta interpretación ha sido muy debatida, refleja la intención del autor de vincular cambios culturales y religiosos con el declive de Roma.
<b>Ideas Secundarias</b>	Una idea secundaria en la obra es el papel de los pueblos bárbaros en la caída de Roma. Aunque Gibbon reconoce que la invasión de tribus germánicas y otros grupos externos contribuyó a la desintegración del Imperio, enfatiza que la verdadera causa de su colapso fue la debilidad interna. En su visión, si Roma hubiera mantenido su disciplina y organización, habría sido capaz de resistir estas amenazas externas. De esta manera, la llegada de los bárbaros es vista más como una consecuencia del declive romano que como su causa principal.

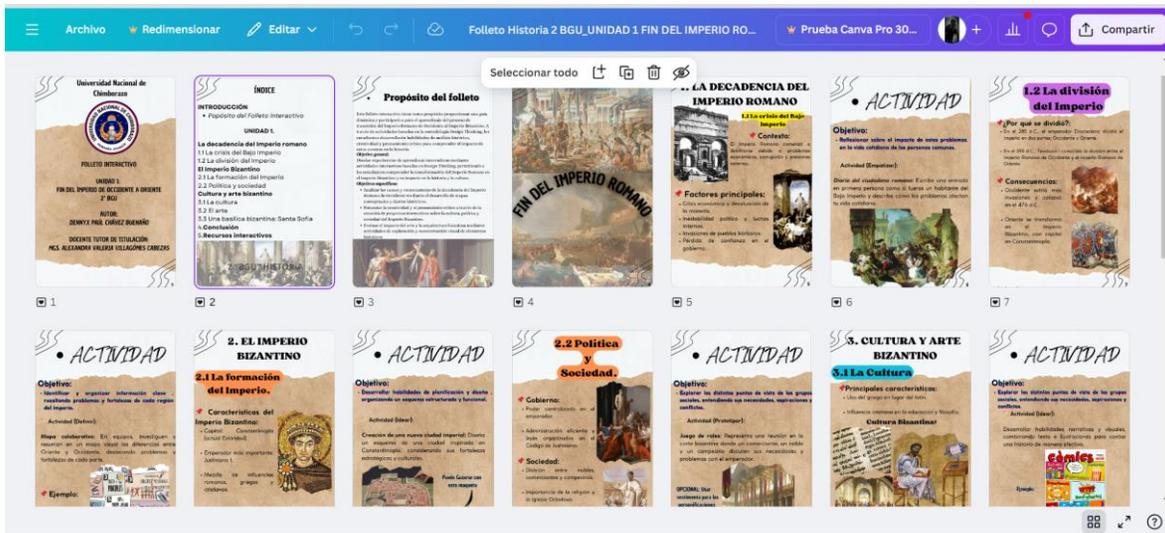
	<p>Otra idea secundaria es la comparación implícita entre Roma y otras civilizaciones, incluyendo la propia Europa del siglo XVIII. Gibbon sugiere que la historia de Roma ofrece lecciones universales sobre la fragilidad de las grandes potencias y los peligros de la decadencia moral y política. Su análisis sirve como advertencia para su época, especialmente en un contexto donde los imperios europeos se expandían y enfrentaban desafíos similares a los de Roma. Esta perspectiva dota a la obra de un carácter filosófico y político, más allá de su valor puramente histórico.</p>
<b>Análisis</b>	<p>Edward Gibbon ofrece en <i>Historia de la Decadencia y Caída del Imperio Romano</i> un análisis minucioso y crítico sobre el colapso de una de las civilizaciones más influyentes de la historia. Su enfoque racionalista y su estilo elegante hacen que la obra sea más que un simple relato histórico: es una profunda reflexión sobre los peligros de la corrupción, la pérdida de valores cívicos y la decadencia institucional. Su interpretación de la influencia del cristianismo como una de las causas de la caída ha sido objeto de debate, pero es un punto clave en su argumentación sobre cómo los cambios culturales y religiosos pueden debilitar un imperio desde dentro.</p> <p>A pesar de su erudición, la obra de Gibbon refleja también los prejuicios de su tiempo, especialmente en su visión sobre la religión y las culturas "bárbaras". Sin embargo, su meticulosa investigación y su capacidad para conectar eventos históricos con tendencias más amplias hacen de este libro un referente imprescindible en la historiografía occidental. Su análisis sigue siendo relevante hoy en día, ya que muchas de las dinámicas que llevaron al colapso de Roma pueden verse reflejadas en la historia de otras civilizaciones y en los desafíos actuales de las grandes potencias.</p>
<b>Aportes del texto</b>	<p>la obra permite reflexionar sobre la relevancia del pasado en la actualidad. Al estudiar las razones del declive de Roma, los estudiantes pueden establecer paralelismos con otras sociedades y analizar cómo los problemas de corrupción, crisis institucionales y conflictos culturales han afectado a diversas civilizaciones a lo largo del tiempo.</p>

*Ficha Bibliográfica*

FICHA BIBLIOGRÁFICA	
<b>Título:</b>	<u>Design Thinking</u> aplicado al Diseño de Experiencia de Usuario
<b>Autor:</b>	Luis Vargas Márquez
<b>Editorial:</b>	Revista Innovación y Software
<b>Tipo de Publicación</b>	Revista
<b>Año de publicación:</b>	2021
<b>Palabras clave</b>	Metodología, <u>Design Thinking</u>
<b>Resumen del libro o artículo</b>	Luis Vargas Márquez explica en <u>Design Thinking aplicado al Diseño de Experiencia de Usuario</u> cómo la metodología de <u>Design Thinking</u> se adapta al diseño de UX para crear soluciones innovadoras y centradas en las necesidades del usuario. El libro describe las cinco fases del <u>Design Thinking</u> (empatizar, definir, idear, prototipar y testear) y su aplicación en la creación de experiencias digitales efectivas. Además, destaca la importancia de la colaboración interdisciplinaria, la experimentación y la iteración constante para mejorar productos y servicios digitales, asegurando que sean intuitivos y satisfactorios para los usuarios.
<b>Ideas Principales</b>	Una idea principal del libro es que el <u>Design Thinking</u> es un enfoque fundamental para mejorar la experiencia de usuario, ya que permite diseñar soluciones basadas en las verdaderas necesidades de las personas. Vargas Márquez explica que este enfoque ayuda a los equipos de diseño a salir de suposiciones erróneas y adoptar una mentalidad más empática. En lugar de centrarse solo en la estética o la funcionalidad técnica, el <u>Design Thinking</u> propone una combinación de investigación, creatividad y pruebas constantes para garantizar que los productos digitales realmente resuelvan problemas de los usuarios. Otra idea clave es la importancia del proceso iterativo en el diseño de UX. El libro enfatiza que diseñar una buena experiencia de usuario no es un proceso lineal, sino un ciclo continuo de aprendizaje y mejora. A través de la creación rápida de prototipos y la realización de pruebas con usuarios reales, los diseñadores pueden detectar fallos y hacer ajustes antes de lanzar un producto final. Este enfoque reduce riesgos y costos, al tiempo que asegura una mejor alineación entre las expectativas del usuario y el producto final.
<b>Ideas Secundarias</b>	Una idea secundaria en la obra es el papel de la colaboración interdisciplinaria en el proceso de diseño. Vargas Márquez resalta que el <u>Design Thinking</u> no es exclusivo de diseñadores, sino que involucra a profesionales de diversas áreas, como desarrollo, marketing y negocio. Este trabajo en equipo permite obtener diferentes perspectivas y enriquecer la solución final. Además, promueve una cultura de innovación dentro de las organizaciones, donde la creatividad y la experimentación son valoradas como elementos clave del éxito.

	<p>Otra idea secundaria es la necesidad de validar continuamente las soluciones con usuarios reales. Muchas empresas diseñan productos basándose en suposiciones internas sin realizar pruebas con su audiencia objetivo, lo que puede llevar al fracaso. El libro destaca que el <i>Design Thinking</i> fomenta la retroalimentación constante y la adaptación a medida que se identifican nuevas necesidades. Esta validación temprana ayuda a crear experiencias más efectivas y reduce el riesgo de desarrollar productos que no generen valor real para los usuarios.</p>
<p><b>Análisis</b></p>	<p>El enfoque de Luis Vargas Márquez resulta valioso porque enfatiza la importancia de la empatía en el diseño de experiencias de usuario. En un mundo donde la tecnología evoluciona rápidamente, el <i>Design Thinking</i> se convierte en una herramienta clave para entender las verdaderas necesidades de los usuarios y crear productos intuitivos y funcionales. La metodología presentada en el libro no solo ofrece un marco estructurado para resolver problemas de diseño, sino que también fomenta la creatividad y la experimentación como parte esencial del proceso de desarrollo. Sin embargo, aunque el <i>Design Thinking</i> es una herramienta poderosa, su aplicación no siempre garantiza el éxito si no se complementa con una buena ejecución técnica y una estrategia de negocio sólida. El libro proporciona una excelente introducción a la metodología, pero sería útil complementar su contenido con casos de estudio más detallados o ejemplos prácticos aplicados a distintos contextos. Aun así, la obra es una excelente guía para diseñadores, desarrolladores y profesionales interesados en mejorar la experiencia del usuario a través de un enfoque centrado en las personas.</p>
<p><b>Aportes del texto</b></p>	<p>Su metodología basada en el <i>Design Thinking</i> también puede aplicarse a la educación en historia. Al fomentar la empatía, la investigación y la experimentación, esta metodología podría utilizarse para desarrollar experiencias de aprendizaje más interactivas y significativas.</p>

*Ficha Bibliográficas.*



*Elaboración del folleto*