



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y
POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**Estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de
historia en el tercer año bachillerato de la Unidad Educativa Camilo
Gallegos Toledo.**

**Trabajo de titulación para optar al título de
Magíster en Educación, Mención Tecnología e Innovación
Educativa**

**Autora
Maldonado Hurtado, Raquel Sugeit**

**Tutora
MSc. Zúñiga García Ximena Jeanneth**

Riobamba, Ecuador. 2022

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Maestría en **EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, con el tema: **ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN BASE A RECORRIDOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN EL TERCER AÑO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CAMILO GALLEGOS TOLEDO**, ha sido elaborado por Raquel Sugeit Maldonado Hurtado, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Riobamba, 30 de julio de 2022.

MSc. Zúñiga García Ximena Jeanneth
TUTORA

AUTORÍA

Yo, Raquel Sugeit Maldonado Hurtado, portadora de la cédula de identidad N° 0602898553 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Raquel Sugeit Maldonado Hurtado

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme permitido culminar esta meta; a mis padres, quienes me han apoyado incondicionalmente; a mis hijas, por ser la motivación que me hace esforzar diariamente; a mi esposo, quien ha estado a mi lado en todos los momentos importantes de mi vida; a la Universidad Nacional de Chimborazo, por ser fuente de conocimiento.

A mi tutora Magister Ximena Zúñiga, quien me ha guiado en la construcción y culminación de este proyecto.

Raquel Maldonado

DEDICATORIA

Dedicado a mi familia, quienes son testigos de mis aciertos y errores, de mis virtudes y defectos. Quienes siempre están en mi corazón y mi memoria.

Raquel Maldonado

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN	II
AUTORÍA.....	III
ÍNDICE GENERAL.....	VI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
RESUMEN	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I. MARCO REFERENCIAL	5
1.1 Situación Problemática.....	5
1.1.1 Formulación del problema.....	6
1.1.2 Preguntas de investigación	6
1.2 Justificación.....	6
1.3 Objetivos.....	8
1.3.1 Objetivo general.	8
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 Antecedentes.....	9
2.2 Fundamentaciones	10
2.2.1 Fundamentación filosófica	10
2.2.2 Fundamentación epistemológica	10
2.2.3 Fundamentación pedagógica.	11
2.2.4 Fundamentación legal (análisis de artículos).....	11
2.3 Fundamentación teórica.....	12
2.3.1 Didáctica.....	12
2.3.2 Estrategia didáctica.....	13
2.3.3 ¿A qué responde una estrategia didáctica?	13
2.3.4 Uso de estrategias didácticas	14
2.3.5 Importancia de las estrategias didácticas.....	14
2.3.6 Objetivos de las estrategias didácticas	15
2.3.7 Tipos de estrategias didácticas	15
2.3.7.1 Estrategias didácticas tradicionales	15
2.3.7.2 Estrategias didácticas innovadoras.....	16
2.3.7.3 Características de las estrategias didácticas digitales.....	17

2.3.8	Estrategias de enseñanza – aprendizaje.....	18
2.3.8.1	Mapas Conceptuales.....	18
2.3.8.2	Mapas Mentales.....	19
2.3.8.3	Estructuras Textuales	19
2.3.8.4	Ilustración.....	19
2.3.8.5	Resumen de lectura	19
2.3.9	Importancia de las estrategias didácticas en evaluación de los aprendizajes.	20
2.3.10	Importancia de las estrategias didácticas para la enseñanza de historia.....	20
2.3.11	Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC´s) en la educación	21
2.3.12	Ventajas del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC´s) en educación	21
2.3.13	Desventajas del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC´s) en educación	22
2.3.14	Entornos virtuales de aprendizaje.....	22
2.3.15	Recorridos virtuales.....	23
2.3.16	Recorridos virtuales en la enseñanza de la historia	24
2.3.17	Enseñanza de la Historia	24
2.3.18	Currículo de historia para tercero de bachillerato	25
2.3.19	Bloques curriculares de historia para tercero BGU.....	25
2.3.20	Objetivos específicos de Historia para tercero BGU.....	26
2.3.21	Destrezas con criterio de desempeño de Historia para tercero BGU	27
2.3.22	Recorridos virtuales como fortaleza en la enseñanza de Historia en tercero BGU30	
CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO		31
3.1	Enfoque	31
3.2	Diseño de Investigación	31
3.3	Tipos de Investigación	31
3.3.6	Técnicas para análisis y procesamiento de la información	33
3.4	Validez y confiabilidad de los instrumentos	33
3.5	Validación de expertos	34
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE DATOS		35
4.1.	Análisis e Interpretación de Datos	35

CAPITULO V. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	64
5.1 Tema de la Propuesta	64
5.2 Presentación.....	64
5.3. Objetivos.....	64
5.4. Fundamentación.....	65
5.5. Desarrollo de la propuesta didáctica.....	66
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	70
6.1 Conclusiones	70
6.2 Recomendaciones.....	71
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	77
Estrategia Didáctica	78

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	32
Tabla 2. Validación de Expertos	34
Tabla 3. Consentimiento Informado	35
Tabla 4. Genero de la Población	36
Tabla 5. Edad en años	37
Tabla 6. Uso de recursos TIC en el aprendizaje de la Historia	38
Tabla 7. Importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el ámbito educativo especialmente Historia	39
Tabla 8. Habilidades en el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).....	41
Tabla 9. Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) como factor importante en el aprendizaje de la Historia	42
Tabla 10. Uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) por los docentes	43
Tabla 11. Conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje	44
Tabla 12. Entornos virtuales de aprendizaje que conoce	46
Tabla 13. Visita a entornos Virtuales de aprendizaje en Historia.....	47
Tabla 14. Fortalecimiento del aprendizaje por visitas a museos virtuales.....	48
Tabla 15. Importancia de los entornos virtuales como apoyo pedagógico	49
Tabla 16. Conocimiento sobre los recorridos virtuales	51
Tabla 17. Visitas mediante recorridos virtuales.....	52
Tabla 18. Áreas en que ha realizado recorridos virtuales	53
Tabla 19. Frecuencia con la que desea usar recorridos virtuales.....	54
Tabla 20. Habilidades que se fortalecerían con los recorridos virtuales.....	55
Tabla 21. Proceso de enseñanza de la Historia	57
Tabla 22. Necesidad de vincular las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) a través de recorridos virtuales con Historia.....	58
Tabla 23. Experiencia de recorridos virtuales en educación.....	59
Tabla 24. Temas para realizar recorridos virtuales	60
Tabla 25. Estrategias didácticas aplicadas en el aula.....	61

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Consentimiento informado	35
Gráfico 2. Género de la población encuestada.....	36
Gráfico 3. Edad en años	37
Gráfico 4 . Uso de recursos TIC en el proceso de aprendizaje de la historia	38
Gráfico 5. Uso de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el proceso de aprendizaje de la historia	39
Gráfico 6. Habilidades en el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).....	41
Gráfico 7. Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) como factor importante en el proceso de aprendizaje de la historia	42
Gráfico 8. Uso de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) por parte de docentes.....	43
Gráfico 9. Conocimiento de los entornos virtuales de aprendizaje	45
Gráfico 10. Entornos virtuales de aprendizaje que conoce.....	46
Gráfico 11. Visita a entornos virtuales de aprendizaje en el área de historia	47
Gráfico 12. Fortalecimiento de aprendizajes por medio de visitas a museos virtuales .	48
Gráfico 13. Importancia del uso de entornos virtuales como apoyo pedagógico	50
Gráfico 14. Conocimiento sobre recorridos virtuales	51
Gráfico 15. Recorridos virtuales que ha utilizado.....	52
Gráfico 16. Áreas ha realizado recorridos virtuales.....	53
Gráfico 17. Frecuencia con la que desea usar recorridos virtuales.....	54
Gráfico 18. Habilidades que se fortalecerían con la implementación de recorridos virtuales.....	56
Gráfico 19. Proceso de enseñanza de historia.....	57
Gráfico 20. Necesidad de vincular las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) a través de recorridos virtuales con Historia.....	58
Gráfico 21. Experiencia de recorridos virtuales en educación.....	59
Gráfico 22. Temas para realizar recorridos virtuales	60
Gráfico 23. Estrategias didácticas trabajadas en aula	62

RESUMEN

Es importante el uso de estrategias didácticas durante el proceso enseñanza- aprendizaje, por lo tanto, el objetivo de esta investigación es proponer una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de la Historia en el tercer año bachillerato en la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, tuvo alcance diagnóstico y descriptivo, con un objetivo propositivo, fue un estudio de campo, y de tipo transversal. Para mayor confiabilidad en la información, se realizó la validación de instrumentos de investigación por parte de expertos con el resultado de “Excelente”. El estudio se realizó con la población total de los estudiantes de terceros años de bachillerato que dieron un total de 111 estudiantes; los datos fueron obtenidos mediante la aplicación de encuestas. Los resultados demuestran que los estudiantes tienen conocimientos del uso de Tecnologías de la Información y Comunicación y recorridos virtuales además de que consideran positivo su uso durante el aprendizaje de Historia, por otra parte, se evidencia la falta de integración de este tipo de tecnologías por parte de docentes e instituciones educativas en el proceso educativo. Se concluyó que, si bien los estudiantes tienen acceso a recursos virtuales en internet, no han sido suficientemente motivados por los docentes para su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por otro lado, se reconoció la importancia que tiene el acceso y uso de los recursos virtuales existentes en la Web para la educación, debido a que suponen un aporte significativo en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Palabras clave: Estrategias didácticas, Educación, Recorridos Virtuales, Historia.

ABSTRACT

The use of didactic strategies during the teaching-learning process is important, therefore, **“THIS RESEARCH AIMED TO PROPOSE A DIDACTIC STRATEGY BASED ON VIRTUAL TOURS FOR THE TEACHING OF HISTORY IN THE THIRD YEAR OF HIGH SCHOOL AT THE CAMILO GALLEGOS TOLEDO EDUCATIONAL UNIT”**. The research had a quantitative approach, with a non-experimental design, it had a diagnostic and descriptive scope, with a well intentioned objective, it was a field study, and of a cross-sectional type. For a greater reliability in the information, the validation of research instruments was carried out by experts with the result of "Excellent". The study was carried out with the total population of third-year high school students, a total of 111 students; the data were obtained through the application of surveys. The results show that the students are able to use the Information and Communication Technologies and interactive virtual tours, in addition to considering they were positive during the Learning of History, on the other hand, the lack of use this technology of some teachers and institutions during the learning process. It was concluded that, although students have access to virtual resources on the Internet, they have not been sufficiently motivated by teachers, on the other hand, the importance of having access to virtual network resources on the Website for education, because of the significant contribution the teaching-learning process.

Keywords: Didactic strategies, Education, Virtual

DORIS
ELIZABETH
VALLE VINUEZA



Firmado digitalmente por
DORIS ELIZABETH VALLE
VINUEZA
Fecha: 2022.11.17 10:13:51
05'00"

Reviewed by: Mgs. Doris Valle V.

ENGLISH PROFESSOR

c.c 0602019697

INTRODUCCIÓN

Debido a los cambios a nivel económico, sociocultural y tecnológico a los que el mundo y las sociedades se han enfrentado durante la última década, ha quedado en evidencia la importancia del acceso y uso efectivo de las tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), lo que se consolidó durante la pandemia por Covid -19, que obligó a las personas a estudiar y trabajar por medio de las conexiones a internet a través de medio digitales.

Actualmente, la tecnología, que ha sido desarrollada de forma paulatina, ha permitido que varios procesos sean más fáciles y accesibles, a lo largo de los años se ha incluido el uso de las TIC's como un avance en los procesos educativos, para que los estudiantes a mediano plazo se integren en el mercado laboral y enfrenten el mundo de forma competitiva. Para Khan y Markauskaite (2017), citado por Alcibar, Monroy y Jiménez (2018), el uso de las TIC's es de suma importancia debido a que permite el autoaprendizaje, la comprensión y transferencia de conocimientos, así como el desarrollo de nuevas habilidades y competencias que permiten a los estudiantes reforzar y aumentar los conocimientos recibidos en el aula.

Por consiguiente, se observa que el uso de las TIC's tiene gran importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje, así también, el uso efectivo de éstas permite que el conocimiento del capital humano mejore, sobre todo en los países en vías de desarrollo. En nuestro país a partir del año 2010 se inició con políticas públicas en el ámbito de las telecomunicaciones, que permitieron la masificación del acceso a internet para la población, lo cual ha generado un impacto positivo en todos los niveles de la sociedad y debe ser bien aprovechado en el ámbito educativo.

Por lo anteriormente expuesto, la presente investigación tiene como objetivo principal, proponer una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales, mismos que se encuentran en la Web, y permiten el acceso libre a varios lugares de interés Histórico- Cultural, lo que representan un gran apoyo al momento de reforzar los conocimientos que se imparten en el aula correspondientes a cada tema de clase que se trata dentro del currículo educativo nacional en lo correspondiente a la asignatura de Historia.

La presente investigación está estructurada de la siguiente manera:

Capítulo I. Marco Referencial: En este capítulo se analiza la situación problemática, formulación del problema, preguntas de investigación, justificación y objetivos.

Capítulo II. Marco Teórico: En este apartado se trata sobre los antecedentes investigativos, fundamentación científica, así como la fundamentación teórica que sustenta la investigación.

Capítulo III. Metodología: Este capítulo incluye el enfoque de la investigación, diseño, tipo de investigación, técnicas de análisis, validación de instrumentos e interpretación de dimensiones.

Capítulo IV. Análisis de datos: se muestra a detalle los resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes, misma que consta de 20 preguntas, de la cual se ha elaborado una tabla con el respectivo gráfico estadístico y el correspondiente análisis e interpretación, en base a lo cual se plantea las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo V. Propuesta: En esta sección se plantea la estrategia didáctica presentada como una guía para el docente a ser utilizada en la asignatura de Historia de tercer año de bachillerato, con el nombre “Recorriendo Historia”, en la que se sugiere el ingreso por medio de enlaces a museos y zonas de interés histórico-cultural a modo de recorridos virtuales, relacionados a los temas tratados en el currículo educativo.

Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones: Por último, se establecen las conclusiones y recomendaciones, producto del proceso investigativo.

CAPÍTULO I. MARCO REFERENCIAL

1.1 Situación Problemática

Con el pasar del tiempo y el desarrollo de las nuevas tecnologías, la sociedad a nivel mundial ha experimentado algunos cambios con el objetivo de adaptarse a las nuevas formas de interacción y aprendizaje de las personas. Es así que, desde la década de los años 90, los museos, áreas naturales, instituciones, ciudades, etc., han integrado como una herramienta básica en la transmisión de sus contenidos y espacios a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).

En todos los niveles la educación se ha transformado y ha atravesado grandes cambios, ya no se limita a la transmisión-observación, sino que actualmente, se orienta a un modelo participativo-activo, lo que permite establecer nuevas estrategias para un aprendizaje significativo; una de las condiciones necesarias para este tipo de aprendizaje es que la metodología a utilizar genere nuevas experiencias concretas, de esta manera utilizar las nuevas herramientas que están a disposición, como las que da el acceso al uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).

En este contexto se ha percibido que, tradicionalmente en Ecuador, la educación ha sido desarrollada a través de prácticas en las que se prioriza la memorización de los conceptos dados por los docentes y la poca o ninguna participación de los estudiantes. Actualmente un nuevo modelo educativo da prioridad a la necesidad de que los estudiantes sean parte de un aprendizaje donde generen su conocimiento a partir de su estructura cognitiva, esto quiere decir que los contenidos que se van a emplear deben tener relación directa con los conocimientos que previamente tiene el alumno, permitiéndole de esta manera construir nuevos conocimientos con la unión de estas dos informaciones. Así también, se debe tener en cuenta que, los adolescentes en la actualidad son nativos digitales, es decir que nacieron en la época del auge tecnológico y digital, por lo que casi naturalmente acceden e interactúan en todo tipo de dispositivos digitales con todo tipo de aplicaciones.

Al tener en cuenta el desarrollo de la sociedad humana se conoce que, el hecho de adquirir nuevos conocimientos ha ocupado un espacio muy importante en la vida, con el ser humano como actor principal, producto del que se ha logrado grandes avances en el campo de innovación tecnológica, maquinarias, sistemas de producción, tecnologías de información y comunicación (TIC's), todo esto en base a un deseo constante de descubrir más acerca del entorno y los fenómenos.

Por experiencia laboral se ha observado que, en algunas instituciones educativas de la ciudad de Riobamba existe un creciente interés por dar prioridad a la educación a través de medios digitales con un enfoque constructivista, lo que ya se realizó durante la pandemia, y se descubrió nuevas formas interactivas de generar los conocimientos, lo que es muy positivo al momento

de aplicar nuevas estrategias didácticas en el aula, en base a las Tecnologías de Información y Comunicación.

En la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo, se presenta una diferente realidad; a pesar de la importancia que tiene el acceso y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, se ve una escasa utilización de las mismas, producto del poco conocimiento que se tiene acerca de su uso; se cree equivocadamente que las TIC's se limitan al manejo de un proyector en el aula con los contenidos de la clase, la observación de videos o envío de tareas a través del correo electrónico.

Por otro lado, se observa que hay docentes que han utilizado algunos recursos tecnológicos para impartir clases, pero aún no han hecho uso de las múltiples aplicaciones y plataformas a las que se puede acceder a través de la conexión digital, sumado a esto, también se puede evidenciar el poco uso de laboratorios en la institución, mismos que están pobremente equipados y su conexión a internet aún es insuficiente para el alumnado y cuerpo docente. Si la educación se mantiene de la manera tradicional, sin incluir estrategias innovadoras a través del uso de los recursos digitales existentes, seguramente seguiremos retrasando su avance en relación a otros países que ya hacen amplio uso de los mismos en los procesos educativos generando así egresados preparados acorde a los tiempos y circunstancias actuales.

1.1.1 Formulación del problema

¿De qué manera una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales fortalecerá enseñanza de la Historia en el tercer año bachillerato?

1.1.2 Preguntas de investigación

¿Cuál es el nivel de conocimiento y utilización de los recorridos virtuales de los estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Historia?

¿Puede la bibliografía, dar un aporte significativo en la propuesta de una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales?

¿Qué recorridos virtuales deben ser seleccionados en relación a los contenidos y módulos de la asignatura de Historia en tercer año de bachillerato?

¿Qué elementos teóricos deben considerarse para el desarrollo de propuesta didáctica en base a recorridos virtuales para la asignatura de Historia?

1.2 Justificación

A medida que avanza el tiempo y la tecnología, el acceso a la información está cada vez más generalizado y con el apareamiento de la pandemia por Covid-19 se multiplicó el uso de las tecnologías de la información. Actualmente, el teletrabajo y las clases en línea se han convertido en actividades recurrentes durante algún tiempo, al tener en cuenta que son medios de

comunicación diaria, es pertinente saber utilizarlos para mejorar el aprendizaje e intercambio de conocimientos y contenidos.

Según la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021), entre las metas educativas están el ofrecer oportunidades para que las personas puedan educarse a lo largo de su vida, incrementar la atención y oportunidades educativas para la diversidad de necesidades de los estudiantes y ofrecer un currículo significativo que asegure el desarrollo personal a través de la adquisición de competencias básicas además de una participación ciudadana en la democracia. Para conseguir estos objetivos, además de la escuela y la familia existen otros agentes implicados como son las instituciones culturales, en este caso, los museos y lugares de interés histórico-cultural, que adquieren un rol esencial en la formación integral de las personas.

Según una perspectiva psicoeducativa, existen tres contextos de aprendizaje: formales, no formales e informales; el primero se refiere directamente al sistema educativo a través del que se transmiten contenidos; el segundo se refiere a las actividades que se realizan fuera del sistema formal de educación destinados a obtener objetivos identificables en grupos específicos; el último se refiere a las actividades que se realizan en la cotidianidad y que son relevantes para construir conocimientos y acciones necesarias para el desarrollo social y educativo. La presencia de las Tecnologías de Información y Comunicación han adquirido mayor protagonismo en todos los contextos educativos.

Para Moreno, Velázquez (2017), los cambios que ha sufrido la sociedad en los ámbitos cultural, social y tecnológico, demandan personas formadas con pensamiento crítico, flexible y abierto ante los cambios, lo que requiere que los sistemas educativos se destaquen por la aplicación de métodos en el proceso enseñanza- aprendizaje, que potencien la formación integral y el pensamiento crítico en los estudiantes. Mencionado pensamiento, propone una capacidad propositiva, una auto regulación del juicio, resultado del análisis que facilita la construcción del conocimiento.

Por lo anteriormente planteado la educación debe utilizar estrategias metacognitivas para que los estudiantes puedan observar, dialogar, reflexionar, valorar, criticar la realidad, tomar posiciones que ayuden a transformarse y transformar la realidad donde se desarrollan que evidencia el desarrollo del pensamiento crítico que han alcanzado como resultado de haber sido expuestos y haber utilizado métodos de enseñanza- aprendizaje que desarrollan procesos cognitivos y emocionales generadores de capacidades y habilidades para el análisis e interpretación de la información, establecer bases para explicar, tomar decisiones y resolver problemas.

En base a los contextos antes mencionados se considera que los recorridos virtuales tienen potencialidad educativa, debido a la variedad de recursos que poseen para complementar la educación formal, lo que promueve experiencias únicas de aprendizaje; los mismos representan un recurso que puede ser utilizado en el aula, debido a que promueve un entorno educativo

innovador, los docentes pueden utilizarlos para reforzar los contenidos curriculares y al mismo tiempo motivar a los estudiantes, quienes serán los beneficiarios de esta forma de fortalecimiento de los contenidos.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

Proponer una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de la Historia en el tercer año bachillerato.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes sobre recorridos virtuales y su utilización en el aprendizaje de la Historia.
- Sustentar mediante el aporte bibliográfico la propuesta de una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales.
- Analizar cuáles son los recorridos virtuales pertinentes para ser utilizados en clase según los contenidos de la asignatura de Historia en tercer año de bachillerato.
- Desarrollar una unidad curricular en la asignatura de Historia, en base a recorridos virtuales para los estudiantes.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

En la revisión bibliográfica se evidenció la existencia de investigaciones de características similares que fueron consideradas como sustento teórico, mismas que se describen a continuación:

A nivel internacional en Málaga, España el autor de la tesis doctoral Llatas (2016), denominada “Programa Educativo para el Aprendizaje Autónomo basado en Estrategias didácticas fundamentadas en el uso de las tecnologías y comunicación. La investigación formativa de los estudiantes del primer ciclo de la USAT”, con el objetivo, gestionar estrategias didácticas comprendidas en el Programa Educativo de la Asignatura Metodología del Trabajo Intelectual. La muestra de estudio es de tipo no probabilística y se eligió a criterio del investigador, la investigación es de tipo propositiva con un diseño de corte no experimental. La conclusión fue: Elaborar un programa educativo para la asignatura de Metodología del Trabajo Intelectual para el aprendizaje autónomo en los estudiantes que inician el 1er ciclo de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

De igual importancia, en ciudad de La Paz, Bolivia el autor Ugarte (2018) en su tesis con el título “recorrido virtual mediante el uso de dispositivos móviles caso: carrera de informática”, con el objetivo general, desarrollar una aplicación móvil de tal forma que ayude de manera general a conocer los ambientes físicos importantes del edificio de la carrera de informática remotamente. La conclusión fue que, se consiguió obtener como resultado un 88,41% de aprobación además de cumplir con el objetivo general, una aplicación para distintos dispositivos móviles en el sistema operativo Android el cual permite la inmersión en ambientes modelados en tercera dimensión, permitió apreciar por parte del usuario la gama y estructura elaborada en dicho modelo, recorrer cada espacio con el que cuenta y observar a detalle todos los elementos que lo componen, de tal manera que esté al agrado de la vista, y evitar así la reducción de tiempo al momento de llegar a un lugar específico dentro de la carrera de informática.

A nivel nacional en la ciudad de Quito, el autor Bustamante (2019) en la tesis titulada “Creación de un recorrido virtual 3D de las etapas fisiológicas de las Venus de Valdivia, como herramienta lúdico-didáctica para niños de 8 a 10 años”, donde planteó como objetivo general Crear un recorrido virtual 3D de las etapas fisiológicas de los figurines de la Venus de Valdivia, como herramienta lúdico-didáctica para niños de 8 a 10 años en la asignatura de Historia. La investigación tiene un enfoque metodológico de corte cualitativo, con una estrategia empírica en base a la triangulación metodológica por medio de entrevistas a expertos y análisis visuales de la cultura Valdivia. Se concluyó que, la investigación contribuyó en el desarrollo del producto dentro de los parámetros técnicos como educativos que debe contener un herramienta lúdico-didáctica para ser empleada en la metodología del sistema educativo, no obstante esta investigación ayudó a la solidificación del producto en los parámetros legales del que se

constituye el Plan del Buen Vivir y se encuentra sujeta con la profundización de los contenidos de los currículos escolares de la sección de ciencias sociales.

De la misma forma, en la ciudad de Guayaquil el autor Yáñez, en su trabajo de titulación con el nombre “un recorrido virtual interactivo 360 grados del parque histórico Guayaquil”, determina como objetivo general el desarrollo de un tour virtual de 360 grados, como herramienta multimedia de bajo costo, de interface sencilla para el usuario y fácil implementación que al ser subido en el sitio web del parque fomente la visita turística y educativa virtual a nivel nacional e internacional, con el afán de dar a conocer el entorno natural del Parque Histórico Guayaquil, con el uso de este medio digital con modernas tecnologías en el desarrollo de un tour virtual de 360 grados. Se concluyó que, la implementación del recorrido virtual fomentará el interés turístico y educativo de los usuarios, con la obtención de un alto beneficio histórico y cultural, tanto para el usuario como para la naturaleza, debido a que esta forma de difusión reduce el uso de impresiones, folletos y volantes, y se contribuye a la conservación del ecosistema.

2.2 Fundamentaciones

Fortalecer el aprendizaje a través de recorridos virtuales en el área de historia se considera importante en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, es por ello que se analiza los fundamentos en los cuales se apoya el proceso investigativo.

2.2.1 Fundamentación filosófica

El enfoque filosófico considerado se apoya en el modelo constructivista, donde el estudiante es quien construye su aprendizaje por medio del uso de herramientas didácticas digitales como los recorridos virtuales en la asignatura de Historia, con el fin de fortalecer el ámbito cognitivo y presentar espacios interactivos de aprendizaje. El desarrollo de actividades digitales admite que, el estudiante sea el constructor de su aprendizaje y pueda compartirlo con sus pares, además de optimizar el desarrollo de destrezas y habilidades que pueden dar un giro a sus vidas.

En este sentido Guerra (2020), considera que, la practica constructivista en la educación, permite a los estudiantes dar respuesta a las constantes y complejas transformaciones en el conocimiento, donde es trascendental para los individuos mantenerse permanentemente actualizados en su proceso de aprendizaje, ante la gran cantidad de información que a diario se produce, tanto en las disciplinas artísticas como en las científicas, dentro de un entorno laboral y social, dinámico y cambiante.

2.2.2 Fundamentación epistemológica

El fundamento epistemológico se encuentra estrechamente ligado al constructivismo, al haber establecido que, cada individuo debe aprender a su propio ritmo y construir el conocimiento en función de sus necesidades, convirtiéndolo así en sujeto activo ante el medio, y tomar de éste los elementos que le resultan significativos. En este sentido, al ser la educación

un proceso integral de fortalecimiento de habilidades y capacidades, el autor Imaginario (2019) afirma que, los hábitos, conocimientos, valores y costumbres de una sociedad se transmiten a través de las generaciones de manera armónica, acorde a las habilidades intelectuales, físicas y morales de la persona, integrándose en la sociedad como una especie de aprendizaje de vida. Por tanto, la relación que forma el estudiante con el ambiente en el que se desarrolla, es indispensable para su formación, más aún si este proceso formativo es compartido con experiencias virtuales que relacionan la historia de las sociedades.

Para Vigotsky, el aprendizaje contribuye al desarrollo; es así que, el docente y la escuela cumplen importantes papeles, al conceder a la práctica educativa, la ventaja de influir en el desarrollo cognitivo durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes; lo que incluye aspectos como la interacción entre estudiantes y docentes por medio del lenguaje, de ahí surge la importancia de expresar verbalmente los pensamientos para reestructurar ideas y así, facilitar la mencionada evolución.

2.2.3 Fundamentación pedagógica.

La investigación se fundamenta en las pedagogías de Decroly, Jean Piaget, Vigotsky quienes indican que, el aprendizaje se da en base a los comportamientos y recursos sociales para satisfacer las necesidades por medio de la resolución de problemas y edificación de soluciones, y lograr de esta manera la educación por acción. En este sentido, se indica que, los estudiantes manifiestan tempranamente un interés creciente por las manifestaciones de la vida y no dentro de las cuatro paredes del aula.

Se ha observado que, en el ámbito educativo, el constructivismo ha llegado a ser el modelo educativo predominante, debido a que une lo social y lo cognitivo, llegándose a ver al estudiante como un ente completo e integrado a la sociedad, aspecto que mediante la educación le permite adquirir destrezas, habilidades, valores y actitudes, con las que podrá desenvolverse plenamente en la sociedad, más allá del aula de una institución educativa (García, 2020). Permite también preparar al estudiante para responder ante los complejos cambios del conocimiento, donde es importante para el sujeto aprender y actualizarse permanentemente, frente a las cantidades de información que cada día surgen en las diversas esferas artísticas, científicas, sociales y laborales.

2.2.4 Fundamentación legal (análisis de artículos)

La importancia de contar con un sustento legal que fortalezca el proceso educativo se cimenta en los documentos normativos, por lo tanto, la Constitución de la República del Ecuador (2008) en su sección quinta, Educación, señala:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de

participar en el proceso educativo (Constitución, 2008, pág. 16). Por tanto, es deber del Estado garantizar la educación de todos los ciudadanos, y responder así la a igualdad de derechos.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución, 2008, pág. 16). Por lo anteriormente señalado se acuerda que, la educación es un eje fundamental en el desarrollo de los derechos humanos y del país en los ámbitos político, económico, educativo, etc., a nivel nacional con reconocimiento internacional.

Por otra parte, el Reglamento de la ley Orgánica de Educación Intercultural en cuanto a sus principios señala los siguiente:

Art. 1.- h. Interaprendizaje y multi aprendizaje. -Se considera al interaprendizaje y multi aprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo (LOEI, 2017). Esto demuestra que, la educación no está limitada a cuatro paredes de un aula, sino que, puede extenderse más allá con el apoyo de otros recursos, sean estos culturales, deportivos, o tecnológicos y comunicacionales, por medio de los cuales se fortalece el proceso educativo.

Así también es obligación del Estado respecto a la educación:

Art. 5. - j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (LOEI, 2016). Lo que tiene injerencia directa acerca de la importancia del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños y adolescentes, debido a los crecientes adelantos en el ámbito tecnológico.

2.3 Fundamentación teórica

2.3.1 Didáctica

La didáctica permite recordar momentos en los que se ha generado aprendizaje al tomar en consideración todas las posibilidades existentes dentro y fuera de las aulas, inclusive en la innovación a otros espacios de aprendizaje vinculados al autoaprendizaje, enseñanza a distancia, aprendizaje en grupo, en contextos físicos o digitales, en este sentido es importante conceptualizar la palabra didáctica.

Etimológicamente, el término Didáctica procede del griego: *didaktiké*, que tiene relación con el verbo enseñar, instruir, exponer con claridad; la didáctica demanda la necesidad de atender, por un lado, la enseñanza, misma que debe ser individualizada, de este modo, el docente proporciona los soportes al estudiante para que logre un aprendizaje autónomo.

Abreu et. al. (2017), considera que la didáctica es una ciencia en desarrollo y se encuentra vinculada estrechamente con otras ciencias presentes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, de forma especial con la pedagogía. Como ciencia, integra, socializa, sistematiza y orienta los resultados investigativos y de la práctica educativa, es una teoría en constante evolución, orientada a explorar la realidad de las aulas en busca de soluciones a los problemas que se presentan durante el proceso enseñanza-aprendizaje, e implica física, intelectual y emocionalmente a docente y estudiantes, con diferentes roles, pero con un objetivo similar. Por otra parte, se debe también incluir los factores sociales en el proceso de enseñanza- aprendizaje; entre las estrategias con mayor valor didáctico está el aprendizaje colaborativo debido a que presenta un enfoque socio-cognitivo.

2.3.2 Estrategia didáctica

La estrategia didáctica está fundamentada en referentes curriculares, pedagógicos y socioeducativos que permiten desarrollar el criterio de los estudiantes para que comprendan el objeto de estudio. Mediante la aplicación de estrategias didácticas se considera al estudiante un ser crítico y activo en la construcción de su conocimiento, el docente debe dominar las dichas estrategias para lograr afrontar y superar los desafíos que se presentan en la educación, además de tener en cuenta las necesidades individuales de los estudiantes y su desarrollo personal.

Casasola (2020) indica que, no hay una sola forma de definir lo que es una estrategia didáctica, pero, en el ámbito educativo se puede señalar que, son herramientas que permiten al docente desarrollar competencias en los estudiantes; dicho de otra forma, es un proceso que permite desarrollar planes, actividades y sistemas para facilitar la obtención del conocimiento en los estudiantes.

2.3.3 ¿A qué responde una estrategia didáctica?

La didáctica tiene como objetivo intervenir en los procesos de enseñanza aprendizaje para optimizar la obtención de competencias en los estudiantes y al mismo tiempo facilitar el desempeño docente (Casasola, 2020). La estrategia didáctica es la respuesta a una serie de actividades desarrolladas por el docente, sumada a la actividad de los estudiantes, la organización del trabajo, el espacio, las asignaturas, el tiempo de desarrollo, por tanto, la estrategia didáctica es una organización de elementos personales, interpersonales y de contenido que al ponerlos en práctica desencadenan en solución de problemas y construcción del conocimiento.

La combinación de métodos, medios y técnicas que ayuden al estudiante a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz, en la complejidad de la práctica educativa hace que esa adecuada combinación presente variadas soluciones, que dependen no solo del profesor y sus decisiones, sino también de los modelos y de las teorías educativas implícitas. Mediante la estrategia se proyecta, ordena y dirige las actividades para lograr los objetivos propuestos, entonces, se refiere a que el estudiante lleva a cabo varias operaciones cognitivas presentadas a modo de actividades con el objetivo de adquirir, integrar, organizar almacenar y utilizar la información recibida.

2.3.4 Uso de estrategias didácticas

En cuanto a la educación, es indispensable el uso de estrategias didácticas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, estas estrategias permiten que se formen comunidades de aprendizaje que se interesan por profundizar el conocimiento de principios, teorías, conceptos, procedimientos, valores, etc. (Campusano 2017). En este sentido las estrategias didácticas son utilizadas para el análisis de problemas y su respectiva comunicación, mejora a través del uso de espacios virtuales donde se plantea una propuesta en común con la formulación de varias estrategias para ser conocidas, analizadas y valoradas por los estudiantes.

2.3.5 Importancia de las estrategias didácticas

Para lograr aprendizajes deseados en los estudiantes según el currículo educativo, es imprescindible aplicar estrategias didácticas que permitan motivar al estudiante en los temas que se tratan en clase; la importancia del uso de las mismas radica en la participación activa que se logra en los estudiantes, el trabajo en equipo, la comunicación, interacción, intercambio de ideas y experiencias, comprensión y reflexión, adquisición de valores y nuevos conocimientos, para favorecer la creatividad y toma de decisiones dentro del proceso enseñanza-aprendizaje (Jiménez et.al. 2020), así, el uso de éstas posibilita que los estudiantes logren los objetivos educativos establecidos al inicio del proceso, incluido a los estudiantes con NEE.

Por otro lado el uso de estrategias didácticas aportan a que el estudiante sea un sujeto activo en su aprendizaje, por lo cual, se obtienen muy buenos resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje de cualquier contexto y nivel educativo; por medio de la comunicación, coordinación y aplicación de actividades se dirigen los procesos cognitivos con el fin de mejorar el proceso de adquisición de conocimientos, al haber involucrado al estudiante en el proceso de aprender a aprender, además de facilitar al docente la culminación de las competencias en los estudiantes (Casasola, 2020).

Por lo anteriormente mencionado surge la necesidad de delinear y manejar procesos que faciliten la adquisición de estrategias de enseñanza, por lo tanto, los cambios deberán también darse a nivel de instrucciones; son estas las que constituirán herramientas de trabajo para los

docentes en pro de conseguir el objetivo central, que es el desarrollo intelectual del estudiante, lo que genera a mediano plazo, profesionales mejor formados para aportar a la sociedad.

2.3.6 Objetivos de las estrategias didácticas

En primer lugar, se debe mencionar que, activar los conocimientos previos, permite conocer lo que saben los estudiantes, en base a lo que se promoverá en los nuevos aprendizajes, así también, establecer objetivos educativos de una expectativas adecuadas sobre el curso, así como, el sentido que se da a los aprendizajes involucrados, todo lo mencionado contribuye a que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos durante su proceso educativo.

Díaz, Campusano e Inacap (2017), manifiestan que, dirigir la atención de los estudiantes, sirve para que ellos focalicen y mantengan su atención durante el progreso de la clase, así, desarrollan un sentido de responsabilidad y logran adquirir un papel activo en su aprendizaje; por otro lado, la autonomía que se forma en el estudiante favorece a la creación de estrategias de aprendizaje internas que podrá aplicar en cualquier área, y forjar en él, sentimientos de utilidad y autosuficiencia. Por último, si se han desarrollado de forma correcta las estrategias didácticas, el docente logrará optimizar la adquisición de aprendizajes en los estudiantes, de las competencias, destrezas y habilidades establecidas como básicas imprescindibles.

2.3.7 Tipos de estrategias didácticas

El análisis conceptual referente a las estrategias didácticas presenta los siguientes tipos:

2.3.7.1 Estrategias didácticas tradicionales

Clase magistral.

Indican Sánchez y Barba (2019), que la práctica del método de exponer la clase como predominante en la educación, convierte al estudiante en un receptor pasivo, lo que puede afectar su aprendizaje. Es necesario adecuar los métodos de enseñanza a las necesidades que presenta la actualidad y que permite que los estudiantes tengan una capacitación para la vida. Algunas debilidades que se presentan en este método de enseñanza son, la limitada participación de estudiantes, fomenta la pasividad y desmotivación en la investigación; cabe señalar algunas de sus fortalezas como, la economía en la enseñanza de numerosos grupos de estudiantes, el docente puede controlar de mejor manera los contenidos que se desarrollaran en clase, así como el tiempo, la dinámica y estructura de la clase. Algunos de los principios de este tipo de aprendizaje, según descubrimientos de la neurociencia son tres fases principales: atención, motivación, memorización, mismos que se los ha relacionado con los principios de calidad de la docencia.

Exposición. Generalmente en esta estrategia es el docente quien realiza la exposición, pero actualmente los estudiantes también pueden desarrollar esta técnica con la responsabilidad de

desarrollar con propiedad el contenido de la clase, esto depende de la seguridad que el docente brinde a la intervención. La importancia de esta estrategia reside en la seguridad que se genera en el estudiante para exponer las ideas y comunicarse, debido a que es partícipe activo de su aprendizaje y al mismo tiempo receptor de la información. El docente debe desarrollar habilidades para incitar la interacción entre los estudiantes y lograr captar el interés por el tema a desarrollarse (Herrán, 2019).

Formulación de preguntas. Esta estrategia motiva al análisis y discusión de los conocimientos, en el enfoque de la formación por competencias el docente debe establecer preguntas abiertas e inteligentes para promover el aprendizaje en los estudiantes, estimulándolos a generar respuestas. Benoit (2020) expone que, plantear preguntas genera la reflexión de los estudiantes y la adquisición de nuevos aprendizajes significativos para su formación educativa, al mismo tiempo fomenta la actitud crítica y motiva el autoaprendizaje, aspectos de gran importancia para que los nuevos conocimientos perduren en el tiempo.

Lluvia de ideas. Mediante esta estrategia los estudiantes incrementan su capacidad creativa, de recolección de información y resolución de problemas debido a que es muy activa. Se genera expectativas por el tema que se va a desarrollar, valora el criterio de los compañeros, promueve una competencia sana y búsqueda de respuesta a las interrogantes. El docente es quien delimita el alcance del proceso de toma de decisiones, este ejercicio es primordial en la formación por competencias debido a que promueve la creatividad individual y resolución de problemas (Paredes, 2018).

Discusión. Esta estrategia permite analizar una temática desde diferentes perspectivas, inicia con la propuesta del tema que genera controversia, ante lo que se establece roles específicos para los miembros del grupo. Según Vásquez, Pleguezuelos y Mora (2017), el debate permite que el estudiante genere un pensamiento crítico, habilidades para el trabajo en equipo, capacidad argumentativa, y genera un mayor interés por los contenidos curriculares, además de crear un aprendizaje más relajado y participativo en el aula, para esto, el docente debe preparar el tema a ser debatido y generar el interés necesario en los estudiantes.

2.3.7.2 Estrategias didácticas innovadoras

En la actualidad se requiere del docente conocimiento y manejo de estrategias didácticas, a través de la creatividad, iniciativa y motivación para aportar a una educación de calidad.

Aprendizaje autónomo. En esta estrategia el docente es el facilitador que motiva a los estudiantes a adquirir conocimientos de forma autónoma, es decir aprender a aprender, a través del uso de diversos recursos y metodologías. Este tipo de estrategia permite que cada estudiante aprenda a su propio ritmo, mediante la investigación, desarrollo de habilidades cognitivas, responsabilidad, creatividad, y de esta manera obtener las competencias deseadas.

Para Solorzano (2017) el trabajo autónomo se da cuando el estudiante interviene directamente en el establecimiento de sus objetivos y metas de aprendizaje, así como los

recursos, procesos, evaluación y momentos destinados al aprendizaje de forma activa, que responde a las actuales necesidades de formación, en la que el estudiante aporta sus experiencias y conocimientos previos, a partir de los que revitaliza su aprendizaje y le da significado.

Estudio de casos. En el ámbito educativo el estudio de casos es una estrategia importante para conectar la teoría y la práctica, donde el estudiante de forma consciente y responsable se involucra en su aprendizaje, por otro lado, el docente a partir del contexto de los estudiantes y sus características diseña y adapta el caso a tratar, así como, el tema y contenidos que estén dirigidos al objetivo planteado. Gamboa (2017), plantea que, el método de casos o estudio de casos anima a que los estudiantes realicen preguntas y se planteen las posibles respuestas, por otro lado, se dice que los aspectos significativos de un asunto garantizan un análisis serio y profundo, es decir, que los buenos casos se construyen a partir de una gran idea o de un problema, los que pueden surgir de la vida real.

Aprendizaje colaborativo y trabajo en equipo. La relación que se establece entre docente y estudiantes o entre estudiantes se denomina interacción. La base del aprendizaje colaborativo radica en que el conocimiento se forma socialmente por medio del consenso del conocimiento que tiene cada uno de los miembros del grupo, para lo que éstos dialogan entre sí, intercambien ideas y experiencias para llegar finalmente a un acuerdo (Vargas, 2020). El aprendizaje colaborativo está orientado a fomentar la creación de nuevos conocimientos que se integren a la humanización en el proceso del mismo, generado por el docente.

El Aprendizaje Basado en Problemas. El ABP se caracteriza por la formación de grupos pequeños de trabajo, donde los estudiantes construyen su conocimiento en base al análisis y síntesis con el fin de resolver problemas. Ángeles (2019) explica que, el ABP es un método de enseñanza-aprendizaje constructivista mediante el trabajo activo del estudiante, donde éste investiga, analiza, innova, crea y toma decisiones ante un caso de la vida real, mediante la argumentación y debate de ideas.

El docente debe identificar las competencias que quiere lograr en los estudiantes, convirtiéndose en el facilitador del proceso, en el cual se llega a la solución del problema de forma dinámica, mediante la participación activa de los estudiantes, ellos acudirán a todas las fuentes necesarias para dar soluciones al problema planteado, convirtiéndose en protagonistas de su aprendizaje; durante todo el proceso el docente debe retroalimentar permanentemente el trabajo del estudiante.

2.3.7.3 Características de las estrategias didácticas digitales

Previo al inicio de actividades en entornos virtuales es importante tener en cuenta su fundamentación didáctica, así como también principios en el diseño de asignaturas y procesos.

Cacheiro (2018), plantea que, las estrategias didácticas digitales tienen como característica principal la innovación y deben tener como base los siguientes aspectos:

Interactividad: A través de este principio los estudiantes construyen su aprendizaje, su finalidad es el involucramiento activo del individuo en las actividades del entorno virtual, para lo que, es importante el adecuado diseño de las herramientas que permitan el intercambio activo entre información, conocimiento y experiencias.

Multimedia: en este principio los recursos como sitios web, videos, sonidos, imágenes y textos entre otros, deben ser incorporados en las actividades creadas, lo que genera una adaptación de la enseñanza a las diversas formas de aprendizaje existentes.

Hipermedia: El tener acceso a la información flexible y compleja, puede contribuir a la comprensión y al aprendizaje significativo o por el contrario favorecer el acceso a la información superficial y confusión.

Dinamismo: Debido a que transmite información dinámica que es susceptible de transformarse en el tiempo, lo que permite simular situaciones espaciales y temporales de ambientes, fenómenos, actividades, etc.

Interconexión: debido a que permite nuevas formas de conexión.

Altos parámetros de calidad: de imagen y sonido, debido a los diversos programas que permiten su mejora continua. Se debe tener en cuenta que los procesos usados en este tipo de entornos deberán atender a todos los tipos de usuarios, y en consideración a las características individuales de aprendizaje con estrategias flexibles, por otro lado, su uso conlleva la vinculación de conocimientos previos con los nuevos con el fin de consolidar la construcción del conocimiento.

2.3.8 Estrategias de enseñanza – aprendizaje

Las estrategias requieren de una enseñanza intencional, de ahí la necesidad de diseñar y emplear procedimientos que faciliten su adquisición, como son las estrategias de enseñanza. Por tanto, tal cambio debe darse, también, a nivel de los procesos instruccionales. Son estos últimos los que constituirán las herramientas básicas de trabajo de los docentes para la consecución de su objetivo principal: el desarrollo intelectual del educando.

2.3.8.1 Mapas Conceptuales

Creado por Joseph Novak, el mapa conceptual es un instrumento donde se organiza de forma jerárquica los conceptos por medio de etiquetas y se determinan las relaciones entre dichos conceptos lo que constituye a unidades semánticas relacionadas. Mediante estos mapas se representa el conocimiento de forma práctica y sencilla, lo que permite transmitir de forma clara y simple, los conceptos complejos y así facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje. García et. al. (2021), opina que los mapas conceptuales permiten en los docentes el desarrollo de habilidades necesarias para el proceso enseñanza-aprendizaje, por otro lado, el uso de este

método en estudiantes desde edades tempranas favorece el desarrollo de habilidades intelectuales y sistematizaciones metales importantes en su proceso de aprendizaje

2.3.8.2 Mapas Mentales

Mediante un mapa mental se puede representar ideas, palabras, tareas o conceptos ligados dispuestos alrededor de una palabra o idea central en forma radial, estimula el acercamiento de forma reflexiva para cualquier tipo de organización de datos cuyos elementos son ubicados de forma intuitiva según la jerarquía e importancia de los conceptos.

Para Nuñez et. al. (2019) los mapas mentales son esquemas creados por Tony Buzan con el objetivo de mejorar el rendimiento académico. La idea es crear un gráfico que manifieste agrupaciones entre conceptos de la misma forma que lo hacen las neuronas, con lo que se obtiene un mejor rendimiento. Esta técnica tiene mucha relación con el aprendizaje holístico, mismo que consta de tres niveles: metacognición de tareas, metacognición de estrategias y metacognición personal o cognitiva, donde la interrelación de todas tiene como objetivo la autoconciencia del aprendizaje total.

2.3.8.3 Estructuras Textuales

Las estructuras textuales organizan de forma global la información de un texto. Para Pérez (2017), la estructura textual en textos informativos representa un importante sistema de señales sintáctico -semánticas dentro y fuera del texto que exponen las conexiones lógicas establecidas en las ideas expresadas, para dar facilidad a su comprensión. Las características de las estructuras textuales obedecen a la construcción inteligente de los significados, mediante la interacción con el contenido visual, para que esto sea posible, el texto debe motivar al lector, por lo que este debe estar acorde a la edad e intereses de cada persona. El objetivo es desarrollar los procesos en el lenguaje oral y escrito, y de esta manera lograr competencias comunicativas a través de lectores activos, creativos, analíticos y con criterio.

2.3.8.4 Ilustración

Estrategia didáctica cuyo fin es explorar instantes, lugares, personas, cosas que permiten identificar y tomar conciencia de temas que afectan a la sociedad, en representaciones visuales como dibujos o fotografías. Callisaya (2020), opina que, este tipo de estrategia da la posibilidad de conocer las diversas percepciones que tienen las personas a partir de la reflexión sobre las mismas.

2.3.8.5 Resumen de lectura

Vargas, Molano (2017), expresan que, leer, comprender y seleccionar la información relevante de un texto, permite expresar de forma simplificada los contenidos del mismo; el resumen es una estrategia muy útil en el proceso de comprensión y aprendizaje, por lo tanto, resumir es una estrategia de tipo cognitiva debido a que permite reconocer los contenidos

importantes del texto y es además una estrategia metacognitiva debido a que, demanda concentración y autorregulación ante la tarea de realizar un resumen.

Por tanto, elaborar un resumen permite que los estudiantes transformen su conocimiento, debido a que es necesario que tomen decisiones acerca de lo que es importante en el texto leído para dar respuesta a sus necesidades de aprendizaje.

2.3.9 Importancia de las estrategias didácticas en evaluación de los aprendizajes.

Para evaluar se ha de considerar el desarrollo del estudiante, su nivel educativo inicial, expectativas, ritmo de aprendizaje e intereses, necesidades etc. Entonces, el reto es la forma en que se plantea la evaluación para que aporte al aprendizaje significativo siempre y cuando se respete las individualidades de los estudiantes, todo esto dentro de un contexto educativo acorde a las realidades individuales de los estudiantes.

Campuzano y Díaz (2017) señalan que, tanto en la evaluación individual como en la grupal, el docente deberá priorizar la evaluación de aprendizaje cooperativo sin dejar de lado los aprendizajes individuales, y se debe tener en consideración el proceso y el producto. La evaluación pretende lograr que el estudiante tome conciencia de su aprendizaje por medio del estímulo de habilidades metacognitivas, de esta manera se convierte en un instrumento para que el estudiante tome conciencia de su aprendizaje y de los procesos que le han permitido adquirirlos y a partir de este análisis logre regular sus procesos de aprendizaje; por lo tanto, la evaluación planteada debe facilitar el análisis individual, habilidades, conocimientos y ritmo de aprendizaje.

2.3.10 Importancia de las estrategias didácticas para la enseñanza de historia

Si bien es cierto, la enseñanza de la historia ha sido dado generalmente con el método tradicional de la clase magistral o expositivo, mismo que se destaca por la intervención del docente, lo que da muy poco espacio para la participación de los estudiantes; actualmente es necesario cambiar este modelo tradicional hacia un modelo constructivista, donde el docente sea el facilitador de un aprendizaje significativo para los estudiantes, el objetivo de esto es, que los estudiantes valoren la utilidad de la historia, la comprendan y así evitar una visión sesgada que dificulte su aprendizaje.

Según Sáiz, Gómez y López (2018), las estrategias didácticas para la enseñanza de la historia son las actividades planificadas en busca de que los contenidos sean accesibles para los estudiantes y que, a través de la interactividad en el aula, logren construir su conocimiento a partir de lo impartido en clase, agregándolo a los conocimientos previos, es decir, es un proceso donde se establece pasos para que los estudiantes obtengan conocimientos históricos, de forma consciente.

2.3.11 Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en la educación

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en educación son utilizadas de diversas formas en relación a la asignatura y el nivel educativo, y, utilizado como herramienta pedagógica se puede generar destrezas cognitivas, entonces, se debe tener presente que, se debe insertar al estudiante desde los primeros años, la orientación de formación y desarrollo como un sistema integral continuo y globalizado, y, como base para la construcción del conocimiento; éstas presentan un abanico de experiencias y nuevas realidades, como apoyo al proceso constructivo relacional con el ámbito sociocultural.

Cacheiro (2018), expone que, el uso de TIC's produce una transformación en el proceso enseñanza-aprendizaje, especialmente cuando se crea un ambiente flexible entre la forma de enseñar del docente y la forma de aprender del estudiante, lo que da origen al aprendizaje significativo; con su utilización en educación, se puede presentar los contenidos de forma multimedia y lograr motivar a los estudiantes, debido a que se puede acceder a varios medios como: imágenes, texto, audio, video, animación, recorridos virtuales, entre otros para presentar la información.

Por lo anteriormente mencionado, se ha generado variedad de cambios en el proceso enseñanza-aprendizaje, entre los que se puede mencionar están los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), que permiten romper barreras de tiempo y espacio y una educación interactiva. Por un lado, los docentes pueden acceder y crear contenidos de asignatura didácticos con apoyo de las nuevas tecnologías y, por su parte, los estudiantes mejoran y enriquecen sus tareas con el recurso digital descargable que existe; también genera el desarrollo de la interculturalidad y trabajo colaborativo en tiempo real mediante herramientas síncronas.

2.3.12 Ventajas del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en educación

Las ventajas de utilizar TIC's en la educación son diversas, con el contexto como referente y los recursos digitales que serán utilizados en cada nivel educativo, para ello se detallan las siguientes, según lo manifestado por Paucar (2019):

Motivación: Debido a la forma amena, atractiva y hasta divertida de obtener información, los estudiantes se sienten motivados a su utilización.

Cooperación: Las tecnologías de la información y comunicación permiten un trabajo colaborativo más fácil y accesible al momento de obtener y compartir información.

Autonomía: Al tener acceso a variedad de información los estudiantes pueden comparar y analizar la información obtenida en el aula de clase.

Flexibilidad: El uso del dispositivo electrónico o informático puede ser decidido por el docente como por el estudiante según se adapte a sus necesidades para realizar la tarea.

Versatilidad: Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) permiten realizar variedad de actividades en distintas formas como la producción, edición o transformación de un vídeo.

Interactividad: los estudiantes pueden acceder a interacciones y descubrir una variedad de contenidos que facilita el logro en el desarrollo de tareas.

Conectividad: mediante el uso de plataformas virtuales o redes sociales, los estudiantes pueden comunicarse, compartir e intercambiar información acerca de un determinado tema.

2.3.13 Desventajas del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en educación

Las desventajas que se presentan con el uso de TIC's en el proceso educativo están ligados a la responsabilidad de los actores, sumado a esto los recursos físicos y económicos que se demandan. A continuación, se detallan los que se ajustan a la investigación, según Paucar (2019):

1. Durante la interacción del estudiante con la tecnología, éste puede distraerse en páginas lúdicas, juegos, videos, etc., y en algunos casos se puede presentar adicción a estos contenidos sin llegar a cumplir el objetivo educativo.
2. Falta de fiabilidad en alguna información presente en la Web, lo que da como resultado, pérdida de tiempo en docentes y estudiantes.
3. Exige una investigación constante por parte de profesores, inversión de tiempo y dinero, debido a la cantidad de información digital existente.
4. El costo de la tecnología es elevado, por lo que es necesario tener a disposición los recursos necesarios para acceder a ella.
5. El proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de TIC's está limitado a la existencia de corriente eléctrica y de tener una conexión a internet adecuada.

2.3.14 Entornos virtuales de aprendizaje

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje o EVA, son espacios educativos alojados en la Web, es un conjunto de herramientas digitales a las que pueden acceder estudiantes y docentes, donde, por medio de la interactividad pueden realizar variedad de tareas sin tener una interacción física, lo que fomenta la interconexión e interactividad en los procesos educativos y comunicacionales en todos los niveles.

Chong y Marcillo (2020) expresan que, los EVA han descentralizado el acceso a la información y el conocimiento y han generado beneficios a muchos usuarios, han permitido que los estudiantes accedan a clases en línea, y logren desarrollar destrezas, habilidades y

competencias por medio de interacciones didácticas, estas plataformas de aprendizaje virtual comparten información por medio de formatos diversos, como audio, video, texto, imagen, etc.

Para dar cabida a la innovación pedagógica, tanto docentes como estudiantes deben evolucionar constantemente y utilizar herramientas Web para construir y compartir el conocimiento; el principio de colaboración apoyado en el uso de este tipo de herramientas, hace que el entorno interactivo para la construcción del conocimiento sea más amigable, sumado a que, están diseñados con el fin de ser un apoyo en la gestión académica del docente y ayudar a los estudiantes en el desempeño de las clases por medio de internet.

2.3.15 Recorridos virtuales

Recorrido Virtual (RV) se refiere a las aplicaciones que recrean un espacio real o imaginario por medio de la pantalla de una computadora; un recorrido o tour virtual está formado por varias fotografías con un campo de 360 grados de visión panorámica unidas entre sí, lo que permite conocer un lugar sin necesidad de estar ahí. Actualmente los recorridos virtuales presentan una alta calidad, accesibilidad y usabilidad lo que ofrece al público una visión llamativa y clara de los lugares que se visita, pudiéndose acceder a zonas de interés e incluso a zonas sensibles.

Para Ugarte (2018), los recorridos o tour virtuales representan accesibilidad para conocer lugares o instalaciones de manera cómoda y atractiva, mediante la interactividad y multimedia, por lo que son entretenidos, y, debido a que se realizan desde la Web el usuario tiene el control de la visita virtual; estos recorridos generan la posibilidad de que exista una comunicación mucho más dinámica, con la posibilidad de ser utilizadas en ciudades, edificios, museos, etc.

Los recorridos virtuales dan acceso a las personas a algunos conjuntos patrimoniales naturales y culturales a nivel global con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), por medio de la manipulación de mouse o teclado, el visitante puede mirar hacia arriba, abajo y a los costados, además de desplazarse por el lugar como si estuviera presente, básicamente es una representación del entorno real en forma virtual; éstos crean una interactividad que admite confirmar el objetivo pedagógico que tiene la tecnología virtual, sin embargo, es necesario tener conciencia del cambio a nivel social y cultural que implica el hecho de adoptar este tipo de tecnología en la educación, a través del cual se genera conocimiento por medio de un aprendizaje dinámico y significativo para el estudiante, lo cual es importante que sea reflejado en su vida personal y profesional.

Ramírez, et. al. (2018), manifiesta que la educación virtual permite a las personas acercarse a nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje a través de los recorridos virtuales, mismos que garantizan un conocimiento sistemático accesible, integral y holístico con miras a ser atributo de un proceso enseñanza- aprendizaje que vaya más allá de las aulas con el objetivo de preparar al ser humano del mañana inmerso en los nuevos y veloces procesos de avance de la tecnología en las sociedades del mundo.

2.3.16 Recorridos virtuales en la enseñanza de la historia

Según Monteagudo et. al. (2020), han sido muchas las propuestas para integrar a las TIC's, y, en este caso los recorridos virtuales para la enseñanza de la historia, arqueología y cultura, con el objetivo de innovar la educación y lograr concretar los aprendizajes significativos en los estudiantes. Los museos y recorridos virtuales por lugares de interés histórico-cultural, constituyen verdaderos ambientes de motivación, y atracción que contribuyen a la actividad mental y emocional del visitante a través de la interactividad dentro del espacio particular.

La oportunidad de que los estudiantes conozcan e interactúen durante las visitas virtuales representa una ventaja, debido a que pueden aprender acerca de las culturas de diversos lugares del mundo, lo que les aporta nuevas experiencias y nuevos puntos de vista, con el fin de mejorar su comprensión sobre temas a nivel global desde diferentes perspectivas, y al mismo tiempo, contribuir al desarrollo de su análisis crítico y reflexivo de los acontecimientos históricos.

2.3.17 Enseñanza de la Historia

Enseñar historia ha sido visto generalmente como relatos de fechas, tradiciones, nombres de personajes y acontecimientos importantes, pero actualmente, a medida del progreso de las sociedades y la tecnología, además de generar conocimientos de hechos importantes que dieron origen a nuestra realidad actual, se pretende dar valor a las historias comunitarias, a las expresiones culturales e históricas, desarrollar los procesos cognitivos y educativos de los estudiantes.

En este sentido Pantoja (2017) indica que, es necesario desarrollar la conciencia y el pensamiento histórico en las personas, además de habilidades cognitivas que incentiven a los estudiantes a mejorar sus valores y argumentos para analizar los hechos que se presentan en todos los niveles, en la presente época y a futuro. La enseñanza de la historia siempre estará vinculada con la producción del conocimiento de historiadores; toma información teórica y metodológica de la psicología, pedagogía, etnografía y oralidad, lo que ofrece al mismo tiempo herramientas metodológicas para el investigador de la historia como la observación etnográfica, entrevistas, entre otras.

Por ello, la Historia es una herramienta indispensable para entender los procesos de construcción, producción, reconstrucción y reproducción social de las personas a nivel mundial, así como también permite entender que su naturaleza, alcances, características y limitaciones son relativos, por la capacidad que tiene de contextualizar los procesos de la humanidad lo que hace posible la desnaturalización del discurso y las acciones que pretenden establecer institucionalmente como normales, condiciones de dominio y control social en función de ciertos intereses de supremacía. Constituye una disciplina precisa para establecer y exhortar en el ser humano su compromiso responsable para cambiar las injustas estructuras dominantes (Ayala, 2014).

2.3.18 Currículo de historia para tercero de bachillerato

El currículo en la asignatura de historia es un proyecto a nivel educativo que compendia varios temas ligados al desarrollo de la cultura y las sociedades. La función que cumple el currículo en la educación en el Ecuador es dar información a los docentes acerca de lo que se quiere obtener, y suministrar pautas de orientación y acción para conseguirlos, mediante los contenidos desarrollados en la educación a nivel de básica y bachillerato (Ministerio de Educación, 2016).

El currículo de historia es el proyecto educativo donde se concretan doctrinas socio-antropológicas, ideológicas, epistemológicas, psicológicas, pedagógicas que determinan los objetivos en la educación. Esto quiere decir que el currículo está ligado a la intención que tiene la sociedad, el perfil de salida que instituye en los bachilleres que serán parte del proceso educativo, atiende, tanto a la estructura de los planes de estudio, como a la elección de contenidos de asignaturas, proceso didáctico, tecnología disponible para el área de historia y necesidades de la sociedad.

2.3.19 Bloques curriculares de historia para tercero BGU.

Los bloques curriculares contienen los temas macro que serán tratados durante el año lectivo y de esta manera transmitir los conocimientos de forma eficaz con el objetivo de lograr los aprendizajes deseados en los estudiantes. Los bloques curriculares para tercer año de bachillerato en la asignatura de historia se reflejan en la siguiente tabla:

Eje temático	Contenido del bloque curricular
Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad	Aproximación a los conceptos de “historia”, “trabajo” y “cultura” a través del estudio de la evolución de los pueblos, desde la antigüedad, el paleolítico y el neolítico con la elaboración de herramientas, la revolución agropecuaria y la creación de excedentes; el protagonismo fundamental de la mujer en la comunidad primitiva; el surgimiento de la propiedad privada, el patriarcado y el machismo; y la herencia asignatural y simbólica de las grandes civilizaciones de Mesopotamia, China, India, Egipto, Grecia, Roma, el pueblo judío, etc.
De la Edad Media a la Modernidad	Comprensión de la crisis medieval y el surgimiento de la Modernidad, a partir del estudio de la decadencia del Imperio romano de Occidente, la supervivencia de Bizancio y la difusión del cristianismo; la evolución de las condiciones de vida y participación de la mujer; el Sacro Imperio Romano Germánico, las cruzadas, la Inquisición, las universidades medievales, la Iglesia y la difusión de la cultura medieval y el arte; la civilización árabe, su influencia cultural y grandes contribuciones a la humanidad; la situación de la mujer en las religiones monoteístas; el capitalismo y la Modernidad, el Renacimiento, el Humanismo, la Reforma y la Contrarreforma, la Ilustración, la Revolución francesa y su

influencia, la Europa napoleónica; los movimientos sociales en el siglo XX; la cultura, la radio, la televisión, el cine, el Internet y las artes populares.

América latina: Análisis de las culturas nativas de América, aporte social e intelectual, **mestizaje y liberación** formas de vida y organización social; culturas andinas: reciprocidad (la minga y el ayni) y redistribución; archipiélago de pisos ecológicos y diversidad productiva; distribución espacial de la población; el choque cultural con el mundo hispánico: violencia, sometimiento y explotación (extracción de excedentes); cambios biológicos, ecológicos y culturales; Iglesia, evangelización; el sistema económico colonial; tráfico de personas esclavizadas y grandes potencias; el colonialismo portugués en Brasil; la cultura en la Colonia; conventos y misiones, colegios y universidades; misiones científicas; hacienda y plantación; estamentos sociales coloniales: clases y castas; la mujer en la Colonia; sublevaciones indígenas; identidad latinoamericana: independencia, repúblicas criollas, pueblos indígenas y afrodescendientes; migración, revoluciones liberales y proyectos nacionales mestizos; grandes procesos revolucionarios, la Gran Depresión, América Latina y el Ecuador; Ecuador: del “boom” petrolero a la actualidad.

Economía: Síntesis y aplicación conceptual del estudio de los sistemas y teorías **trabajo y sociedad** económicos pre capitalistas: comunismo primitivo, esclavismo y feudalismo en el Viejo Mundo; de las formas de producción agrícola, minera y manufacturera en la América precolombina; del mercantilismo y la primera expansión colonial europea; de la acumulación originaria de capital y el “comercio triangular”; y de las teorías y sistemas económicos contemporáneos: capitalismo y socialismo: origen, desarrollo, grandes revoluciones económicas y políticas, y crisis; análisis de las principales escuelas económicas, principios y representantes de los sistemas económicos, la globalización y la participación democrática del siglo XXI; principales escuelas económicas, principios y representantes: fisiocracia, liberal o clásica, marxista, neoclásica, de Chicago, keynesiana, estructuralista o de la CEPAL y neoliberal.

Fuente: Currículo de historia para tercero de bachillerato

2.3.20 Objetivos específicos de Historia para tercero BGU

Los objetivos específicos de la asignatura de Historia desarrollan contenidos a ser tratados con los estudiantes para que mejoren su conocimiento de la historia de América latina y fortalezcan su pensamiento crítico y capacidad de análisis de los acontecimientos sociales; esto apunta a un modelo de educación constructivista donde el estudiante sea el protagonista y el docente un facilitador. Los objetivos están planteados en la siguiente tabla:

Código	Objetivo
O.CS.H.5.1.	Valorar los aportes de los pueblos orientales y americanos al acervo cultural humano, por medio del conocimiento de sus más significativos logros intelectuales, científicos, etc., para desechar visiones etnocéntricas y discriminatorias basadas en prejuicios y estereotipos.
O.CS.H.5.2.	Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad.
O.CS.H.5.3.	Analizar y comprender los conceptos de “tiempo, historia, cultura y trabajo”, a través del examen de las diferentes producciones y manifestaciones humanas para establecer las razones profundas de sus afanes, proyectos y utopías.
O.CS.H.5.4.	Estimar los principales aportes culturales de las diversas civilizaciones del orbe en la construcción de la historia universal y latinoamericana, mediante la Identificación de sus contribuciones más importantes, para valorar la diversidad pasada y presente.
O.CS.H.5.5.	Distinguir los grandes procesos económicos, sociales, culturales, políticos e ideológicos en América Latina y el Ecuador durante los últimos siglos, a partir del análisis de sus procesos de mestizaje y liberación, para comprender las razones profundas de sus formas de ser, pensar y actuar.
O.CS.H.5.6.	Examinar los sistemas, teorías y escuelas económicas, a través de su relación con el trabajo, la producción y sus efectos en la sociedad, para decodificar la información de los medios de comunicación con las herramientas conceptuales idóneas, y poder enfrentar los retos sociales como ciudadanos y como agentes de cambio, ya sea en el mundo laboral, personal o comunitario
O.CS.H.5.7.	Reivindicar el rol histórico de la mujer y otros grupos sociales invisibilizados, destacando su protagonismo en la producción de la asignatura y espiritual de la sociedad, en la invención y reproducción de saberes, costumbres y valores, y sus luchas sociales, para analizar y cuestionar diversas formas de discriminación, estereotipos y prejuicios.
O.CS.H.5.8.	Identificar el valor y la pertinencia de las diversas fuentes de información, incluyendo recursos multimedia, empleadas en la construcción de las narraciones históricas, utilizando medios de comunicación y TIC, diferenciando la construcción intelectual, de la realidad.

Fuente: Currículo de historia para tercero de bachillerato

2.3.21 Destrezas con criterio de desempeño de Historia para tercero BGU

Las destrezas con criterio de desempeño, es decir el “saber hacer” que se va a desarrollar en los estudiantes según el currículo nacional, son clave para que los docentes elaboren las

planificaciones, actividades en clase, tareas y evaluaciones durante el año lectivo las cuales se presentan en la siguiente tabla:

Bloque curricular Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad	
o eje temático	
Código	Destrezas
CS.H.5.1.11.	Determinar el impacto de la revolución neolítica (domesticación de plantas y animales y sedentarismo) en la transformación de la sociedad humana.
CS.H.5.1.12.	Analizar el proceso de división del trabajo y la producción y apropiación de excedentes.
CS.H.5.1.13.	Investigar los posibles orígenes de la propiedad privada sobre los medios de producción y su justificación ideológica.
CS.H.5.1.14.	Analizar y evaluar el rol y prestigio de la mujer en la comunidad primitiva a partir de su función productiva, social y cultural.
CS.H.5.1.15.	Determinar las causas de la crisis de la comunidad matriarcal y la irrupción del dominio patriarcal en el desarrollo de la humanidad (machismo).
CS.H.5.1.16.	Describir y valorar los grandes aportes de las culturas de Mesopotamia al desarrollo tecnológico, económico y científico desde la perspectiva de su condición de “cuna de la humanidad”.
Bloque curricular De la edad media a la modernidad	
o eje temático	
Código	Destrezas
CS.H.5.2.4.	Examinar y relacionar los procesos de expansión del cristianismo y del islamismo y los conflictos motivados por ellos.
CS.H.5.2.5.	Analizar la influencia y los cambios que introdujo el cristianismo y el islamismo en la vida cotidiana.
CS.H.5.2.7.	Reconocer las motivaciones económicas de las cruzadas en la Edad Media en el contexto de las luchas religiosas.
CS.H.5.2.10.	Explicar el contexto en el que surgieron las primeras universidades europeas, y el papel que desempeñó la Iglesia en la trasmisión de la cultura.
CS.H.5.2.11.	Identificar los principales aportes culturales del medioevo, destacando las contribuciones de la arquitectura, pintura y escultura.
CS.H.5.2.12.	Distinguir e interpretar las principales características del arte arquitectónico románico y gótico en función de su simbología social.
CS.H.5.2.25.	Argumentar sobre las principales causas y consecuencias de la Revolución francesa y la vigencia de sus postulados principales hasta el presente.

América Latina: mestizaje y liberación**Bloque curricular
o eje temático****Código****Destrezas**

CS.H.5.3.1.	Identificar y valorar las producciones intelectuales más significativas de las culturas aborígenes de América Latina precolombina (mayas, aztecas e incas).
CS.H.5.3.2.	Explicar las diversas formas de vida y de organización social de las grandes culturas nativas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.
CS.H.5.3.3.	Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.
CS.H.5.3.4.	Establecer la vinculación entre la arquitectura y la astronomía a partir del análisis de las edificaciones arquitectónicas
CS.H.5.3.5.	Comparar los diseños y funciones arquitectónicas de mayas, aztecas e incas para valorar su creatividad y destrezas tecnológicas.
CS.H.5.3.6.	Sintetizar los principios de organización e intercambio social (reciprocidad y redistribución) de los pobladores nativos de los Andes, en función de la equidad y la justicia social.
CS.H.5.3.9.	Describir y valorar las destrezas arquitectónicas incaicas en la construcción de edificaciones, caminos y canales de riego, muchos de los cuales permanecen hasta el presente.
CS.H.5.3.10.	Examinar el impacto de la Conquista a través del estudio de la implementación de relaciones de explotación y sometimiento de la población aborígen.

**Bloque curricular Economía, trabajo y sociedad
o eje temático****Código****Destrezas**

CS.H.5.4.13.	Sintetizar el origen, desarrollo y características de las primeras etapas del sistema capitalista.
CS.H.5.4.14.	Caracterizar la fase imperialista del capitalismo a través del análisis del predominio supraestatal de las empresas transnacionales a nivel planetario.
CS.H.5.4.27.	Contextualizar el origen del neoliberalismo y su implementación en América Latina y el Ecuador.
CS.H.5.4.29.	Analizar las causas de la crisis de los años ochenta y las medidas económicas aplicadas para resolverlas en América Latina y el Ecuador.
CS.H.5.4.31.	Determinar los principales retos que enfrenta la integración latinoamericana, con base en el análisis de los logros y limitaciones de los proyectos regionales implementados.

Fuente: Currículo de historia para tercero de bachillerato

2.3.22 Recorridos virtuales como fortaleza en la enseñanza de Historia en tercero BGU

Al hablar de fortalecimiento en la enseñanza de la Historia, se hace indispensable saber manejar las estrategias didácticas virtuales que utilice el docente para contribuir con el proceso de aprendizaje de los estudiantes, enmarcadas en la interrelación de los valores, tradiciones y expresiones culturales que están presentes en el contexto donde se desenvuelve el estudiante. Dichas estrategias deben estar acordes con la edad del estudiante, los medios de aprendizaje, la participación y construcción del conocimiento a fin de motivar el interés del mismo en la historia (Pantoja, 2017).

En este sentido el uso de estrategias didácticas como los recorridos virtuales deben abarcar la cultura ancestral que permita al estudiante identificar la Historia, hechos pasados, tradiciones y costumbres a nivel mundial, mismas que puedan ser vinculadas a las experiencias propias a partir de las vivencias del educando, con lo que es capaz de lograr comprender los procesos históricos. La planificación de los contenidos con los recorridos virtuales debe estar estrechamente relacionada con hechos históricos y situarlos en el contexto, a fin de comprender los diferentes puntos de vista, así como las diversas formas de obtener información y evaluarlas; y al mismo tiempo motivar al estudiante a compartir los conocimientos adquiridos a sus pares.

CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO

1.1 Enfoque

El carácter de la investigación tuvo un enfoque cuantitativo, debido a que se utilizaron técnicas de tipo cuantitativas como es la encuesta, con el propósito de diagnosticar acerca del conocimiento y uso de estrategias didácticas basadas en recorridos virtuales para la enseñanza de la historia. Según Otero (2018) el enfoque cuantitativo empieza con la recolección de datos de una realidad, sea objetiva o edificada que la hace deductiva y empírica. Se inicia con el planteamiento de una idea seleccionada por el investigador, misma que facilita la revisión de literatura y progreso del marco teórico, con lo que se visualiza el alcance de la investigación.

1.2 Diseño de Investigación

El estudio tuvo un diseño no experimental, debido a que no se manipularon de forma deliberada las variables: recorridos virtuales, estrategia didáctica y enseñanza de la historia, simplemente se observaron los hechos tal y como se presentaron en su contexto real o empírico y en el tiempo determinado por la investigadora. Arias y Covinos (2021), expresan que, en este tipo de investigación, las variables no son sometidas a ningún tipo de estímulo y los individuos sujetos de estudio son observados en estado natural, sin alteraciones.

1.3 Tipos de Investigación

1.3.1 Por el Nivel o Alcance:

Diagnóstica. Debido a que, a través de la aplicación de encuestas a los estudiantes de tercero de bachillerato, se obtuvo la información acerca del conocimiento de herramientas virtuales para trabajar en el aula, su acceso y el interés de su utilización, específicamente los recorridos virtuales en la asignatura de historia.

Descriptiva. Debido a que se describió las características de las variables de investigación, útiles para ordenar, agrupar o sistematizar los datos encontrados en el tema de investigación, y tratar de explicar los atributos y características importantes del fenómeno analizado. Describir la tendencia de un grupo o población dependiente de las variables de investigación, los objetos de investigación se exploraron a partir de la recolección de datos que especificaron lo que sucede en la realidad.

1.3.2 Por el Objetivo:

Propositiva. Debido a que busca contribuir a la solución del problema encontrado a través del uso de una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de la historia en tercer año de bachillerato. Según Arias y Covinos (2021), este tipo de investigación intenta

dar soluciones a una situación derivada de aplicar el proceso de diagnóstico en la que se realiza una exploración, se describe, compara, predice y se propone.

Por el Lugar:

De campo. Porque la información obtenida se la hizo directamente en el lugar de los hechos, es decir, la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo, en la que se llevó a cabo la investigación y donde se identificó el problema, lo que permite conocer las condiciones reales en que se han obtenido los datos.

1.3.3 Tiempo de Estudio

Transeccional o Transversal. La investigación tuvo un corte transversal debido a que se identificó las variables referentes a los recorridos virtuales en el área de historia y se procedió con la recolección de datos en un solo momento para su posterior análisis según los tiempos establecidos en la investigación.

1.3.4 Población y Muestra

Población

En relación a la población, Arias y Covinos (2021) indican que, es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. De esta forma se determinó la población objeto de estudio debido a que se encuentra en el contexto de análisis del problema detectado.

La población de estudio estuvo constituida por los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo – Ecuador.

Tabla 1. Población

POBLACIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Tercero Ciencias A	14	11	25
Tercero Ciencias B	13	12	25
Tercero Ciencias C	15	11	26
Tercero Contabilidad A	6	16	22
Tercero Turismo A	5	8	13
		TOTAL	111

Muestra

En cuanto a la muestra, no fue necesario obtenerla debido a que se consideró para el estudio, trabajar con la totalidad de la población.

1.3.5 Técnicas e Instrumentos para recolección de Información

A través de la recolección de datos con la aplicación de la técnica e instrumento establecidos, se logró obtener la información por parte de los estudiantes, posterior a lo cual se realizó la tabulación estadística, y de esta forma obtener los gráficos de resultados, mismos que fueron analizados e interpretados para finalmente emitir conclusiones y recomendaciones.

Encuesta: para la recolección de información de las variables de estudio se utilizó la encuesta como técnica, misma que genera datos útiles para la investigación.

Cuestionario: el instrumento utilizado para recolección de información fue el cuestionario, con escala de Likert, mismo que estuvo compuesto por veinte preguntas planteadas en cuatro dimensiones: Tecnología Educativa que hace referencia al conocimiento y uso de recursos en el proceso educativo; Entornos Virtuales de Aprendizaje, mismo que fue analizado desde su uso y beneficio en el área de historia, así como el conocimiento que tienen los estudiantes acerca de los mismos; Recorridos virtuales, que, al ser objeto de estudio, resultó imprescindible diagnosticar acerca de la idea que tienen los estudiantes y docentes respecto a éstos, para su utilización en las clases; finalmente se consideró la dimensión del aprendizaje de la historia con lo que se determinó el interés para el fortalecimiento de la misma apoyado en el uso de recursos digitales dentro y fuera del aula.

1.3.6 Técnicas para análisis y procesamiento de la información

Se utilizó técnicas estadísticas y lógicas donde se realizó el análisis e interpretación de los datos a partir de la información obtenida. Los datos fueron procesados en el programa Microsoft Excel y analizados con apoyo en la teoría científica, de tal forma que respondan al objeto de estudio planteado, con lo que se determinó indicadores para generar la solución al problema planteado, de la siguiente manera: Limpieza de datos, procesamiento de la información, elaboración de tablas y gráficos, análisis de los resultados e interpretación de los hallazgos.

1.4 Validez y confiabilidad de los instrumentos

La validez y confiabilidad de datos se la realizó con expertos en el tema objeto de la investigación. “La confiabilidad y la validez son cualidades esenciales que deben estar presentes en todos los instrumentos de carácter científico para la recogida de datos” (Villacís et. al., 2018).

La validez se refiere a lo que se acerca a la verdad, es decir que, considera validos los resultados de la investigación cuando está libre de sesgos por lo menos en: el diseño de la investigación, criterios de selección, y forma de medir las variables de estudio. Por otro lado, se consideran confiables los resultados de una investigación cuando tiene un grado alto de validez, es decir cuando no hay sesgos, así, una vez establecida la escala consistente y reproducible, puede concluirse que esta es confiable.

Al haber sido diseñado el cuestionario para la encuesta, se procedió a elegir a los expertos académicos para validación del instrumento, mismos que fueron seleccionados según algunas características particulares como: competencia y experiencia en las áreas inmersas en la investigación como son las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) además de la enseñanza de la Historia, por otro lado, se tuvo en cuenta su capacidad de análisis y disponibilidad.

Los profesionales que validaron los instrumentos de investigación fueron catedráticos expertos en el tema y cuentan con títulos de cuarto nivel, con el grado académico de Magister en áreas afines a educación, mismo que son: MgS. Mery Zabala – Docente, MgS. Javier Solano – Docente, MgS. Betty Coello – Docente.

3.5 Validación de expertos

Tabla 2. Validación de Expertos

No.	Expertos	Instrumento 1	Total
01	MgS. Mery Zabala	100%	100%
02	MgS. Javier Solano	100%	100%
03	MgS. Betty Coello	100%	100%
Total		100%	100%

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE DATOS

4.1. Análisis e Interpretación de Datos

A continuación, se detalla el análisis de datos del diagnóstico realizado a estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo, distribuidas en datos demográficos y dimensiones:

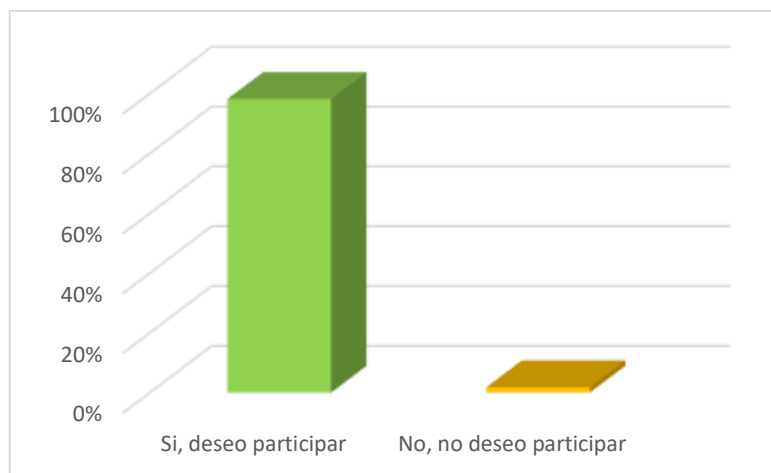
Información General

Consentimiento informado de participación en el levantamiento de encuestas

Tabla 3. Consentimiento Informado

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si, deseo participar	109	98%
No, no deseo participar	2	2%
TOTAL	111	100%

Gráfico 1. Consentimiento informado



Análisis

En la Gráfico 1 se puede observar que el 98% de la población refiere su deseo en participar en la encuesta; mientras que el 2% indica que no desea participar en la misma.

Interpretación

La población que indicó el no deseo de participar en la encuesta, pero continuó con la lectura de las preguntas y se sintió motivada a responderlas, por lo tanto, el 100% de la población contestó la totalidad de la encuesta.

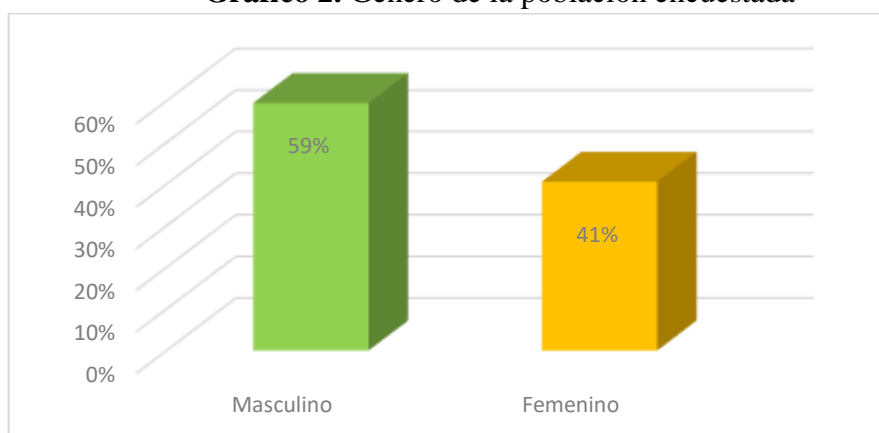
Para Carreño (2017), la investigación científica, involucra el consentimiento de quien participa en la misma, fundamentado en el valor de libertad y autonomía de la persona competente mentalmente para participar en cualquier tipo de investigación; por lo que, posterior a entender la información recibida, valorar las opciones y decidir de forma razonada acerca de lo que le conviene o no a la persona que participa en dicha investigación, lo que se tuvo en consideración al momento de realizar la encuesta; no obstante, cabe mencionar que los participantes que en un principio no aceptaron su participación, se sintieron motivados para continuar con la misma.

Datos demográficos.

Tabla 4. Genero de la Población

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Masculino	66	59%
Femenino	45	41%
TOTAL	111	100%

Gráfico 2. Género de la población encuestada



Análisis

Según se evidencia en la Gráfico 2, el 59% de la población encuestada es de género masculino; mientras que el 41% es de género femenino.

Interpretación

El mayor porcentaje de la población encuestada corresponde al género masculino por lo que se hace evidente que el mayor número de estudiantes son hombres dentro del tercero de bachillerato de la unidad educativa Camilo Gallegos.

Según señala la UNESCO (2019), la igualdad de género es un contexto donde hombres y mujeres pueden acceder a las mismas oportunidades en la sociedad, y hacer efectivo el goce de sus derechos humanos y su potencial, de esta forma aportar al desarrollo en los ámbitos social, político, cultural, económico a escala nacional y al mismo tiempo tener un beneficio de sus resultados.

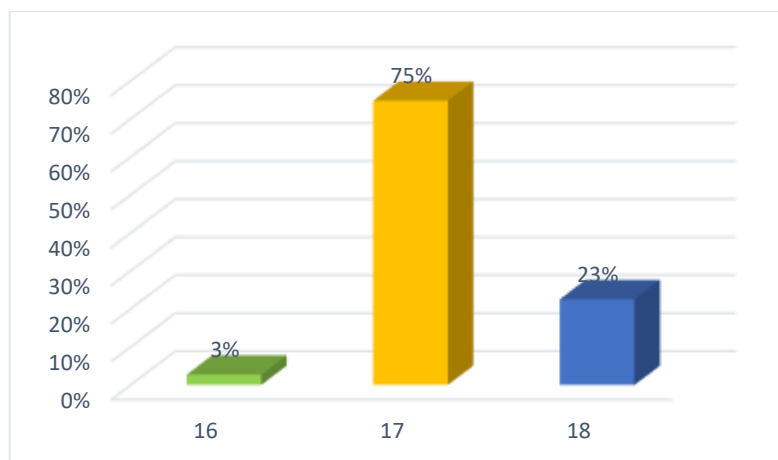
Por otro lado, se debe tener en cuenta que, en la educación, la igualdad de género constituye un aspecto central en los organismos a nivel internacional que requiere constante atención.

Edad en años de la población inmersa en el estudio

Tabla 5. Edad en años

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
16 años	3	3%
17 años	83	75%
18 años	25	23%
TOTAL	111	100%

Gráfico 3. Edad en años



Análisis

En referencia a la Gráfico 3, la edad de la población encuestada corresponde al 75% que cuentan con 17 años, el 23% 18 años; mientras que el 3% aún tiene 16 años.

Interpretación

Al tener como referencia la edad de los estudiantes se puede evidenciar que los mismos se encuentran en el tercer año de bachillerato, esa información se la utiliza como análisis de los datos demográficos de la población encuestada.

La LOEI (2015) establece que, posterior a terminar la Educación General Básica se continúa con el Bachillerato General Unificado, con el propósito de dar una formación general interdisciplinaria que actúa como base para el progreso de sus proyectos de vida y logren integrarse a la sociedad como personas responsables, solidarias y críticas con su entorno, mediante el desarrollo de capacidades de aprendizaje y competencias sociales que los prepara para la educación superior y el emprendimiento. Las edades en las que una persona cursa el nivel de bachillerato fluctúan entre los 15 y 17 años de edad.

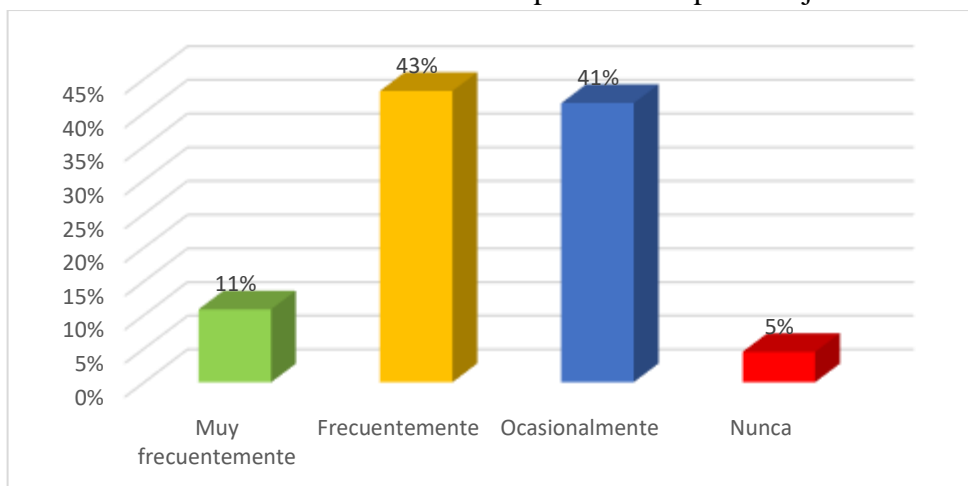
Dimensión A: Tecnología educativa

1. ¿Ha utilizado recursos TIC dentro del proceso de aprendizaje de la historia?

Tabla 6. Uso de recursos TIC en el aprendizaje de la Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	12	11%
Frecuentemente	48	43%
Ocasionalmente	46	41%
Nunca	5	5%
TOTALES	111	100%

Gráfico 4 .Uso de recursos TIC en el proceso de aprendizaje de la historia



Análisis

En el Gráfico 4 se puede evidenciar que el 43% de estudiantes indica que frecuentemente su docente ha utilizado recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, del mismo modo el 41% refiere el uso ocasional, en este sentido el 11% indica que esta utilización ha sido muy frecuente; mientras que el 5% restante refiere que el docente nunca las utilizó.

Interpretación

Al momento de interpretar, se puede determinar que aún existe un porcentaje de docentes que no utilizan recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para dictar sus clases, del mismo modo se establece que los estudiantes valoran la utilización de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) dentro del proceso educativo como fortaleza de su aprendizaje lo que permite mejorar sus habilidades tecnológicas enfocados en una educación holística y de calidad.

Por lo mencionado se puede indicar que el docente está en la obligación de utilizar recursos TIC's dentro y fuera de su hora de clase a fin de brindar al estudiante espacios formativos tanto digitales como físicos que estén acorde a la edad y a la asignatura en su contexto.

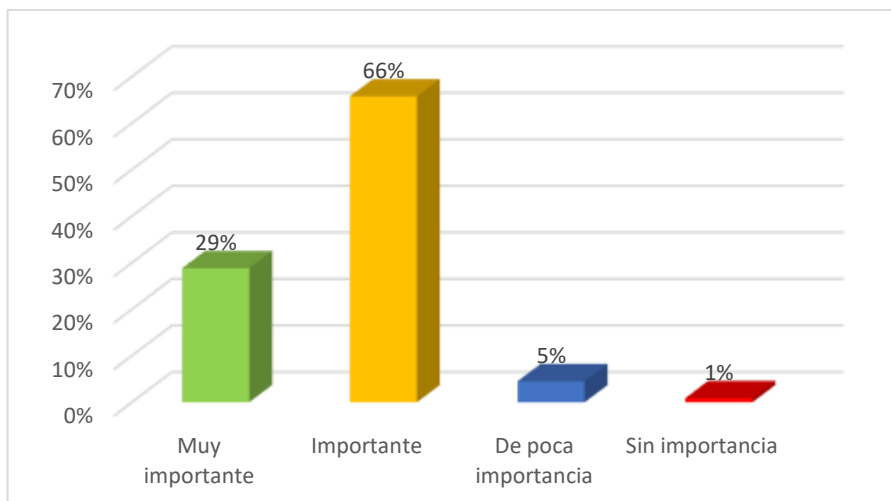
Menciona Pantoja (2017) que, de manera general, el docente de Historia ha trabajado sus habilidades previas a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), es decir, ha sustituido el uso de textos de papel por documentos electrónicos, sumado al uso de algún video relacionado al tema, escaneo de mapas o presentaciones en PPT, esto demuestra que el uso de recursos tecnológicos no es efectivo y eficaz en las instituciones educativas.

2. ¿Considera importante la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el ámbito educativo especialmente en la historia?

Tabla 7. Importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el ámbito educativo especialmente Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	12	11%
Frecuentemente	48	43%
Ocasionalmente	46	41%
Nunca	5	5%
TOTALES	111	100%

Gráfico 5. Uso de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el proceso de aprendizaje de la historia



Análisis

Según se puede observar en el Gráfico 5 se observa que, el 66% de la población encuestada considera importante la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el ámbito educativo especialmente en el área de historia, en este mismo sentido el 29% considera muy importante esta integración; Por el contrario, el 5% de la población indica que la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el ámbito educativo es de poca importancia; mientras que el 1% restante no lo considera importante.

Interpretación

Se considera que la población estudiantil refiere la importancia de la utilización de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) dentro del proceso educativo en el área de la historia y la consideran una fortaleza para alcanzar un aprendizaje transformador que los lleve a explorar otros espacios de conocimiento dentro las aulas, debido a que, la generación estudiantil encuestada vive en un mundo digital y debe acercarse a él para mejorar sus condiciones educativas y de vida.

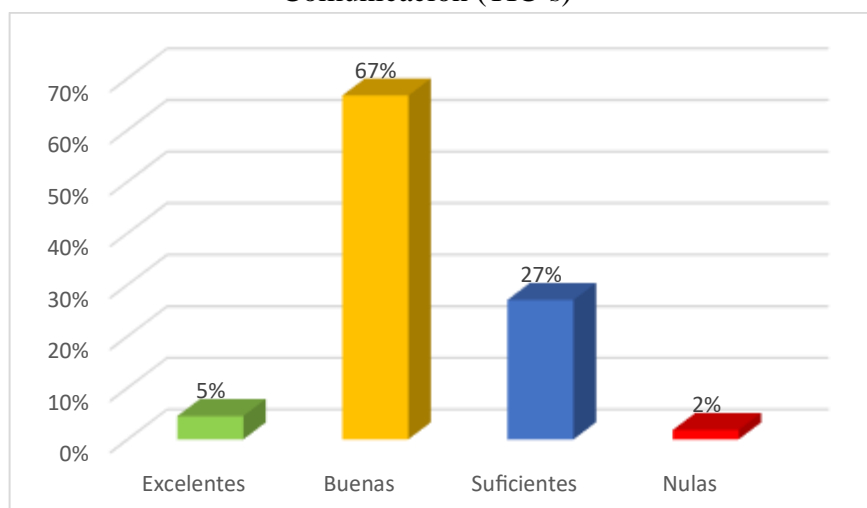
Dice Chong y Marcillo (2020), que actualmente las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) forman parte de la cotidianidad de las personas, por lo tanto, la formación que incluye su uso es la más adecuada para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es importante acercar a los estudiantes al estudio de los hechos históricos desde una perspectiva activa de acuerdo al desarrollo cognitivo de los mismos, esta postura permite una vinculación con el constructivismo ante el conocimiento de la historia, lo que permite que, los educandos sean más activos, mejoren su capacidad de trabajo colaborativo, compartan ideas y el uso de asignatura didáctico.

3. Sus habilidades en el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) son:

Tabla 8. Habilidades en el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's)

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelentes	5	5%
Buenas	74	67%
Suficientes	30	27%
Nulas	2	2%
TOTALES	111	100%

Gráfico 6. Habilidades en el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's)



Análisis

Cómo se puede visualizar en el Gráfico 6, el 67% de la población encuestada expresa que sus habilidades en el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) son buenas, mientras que el 27% considera que sus habilidades son suficientes; en este mismo sentido el 5% indica que sus habilidades son excelentes; mientras que el 2% restante las considera nulas.

Interpretación

Se puede determinar que, los estudiantes de tercero de bachillerato, objeto de estudio de la investigación, en un alto porcentaje cuentan con habilidades para el manejo de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) tanto en el proceso educativo como en su vida diaria, esto genera la necesidad imperante del uso de este tipo de recursos en el ámbito educativo con énfasis en el área de Historia, para que, de esta forma se fortalezca los

aprendizajes y mejore la calidad educativa e investigativa de los estudiantes y se motive el conocimiento de espacios formativos en línea.

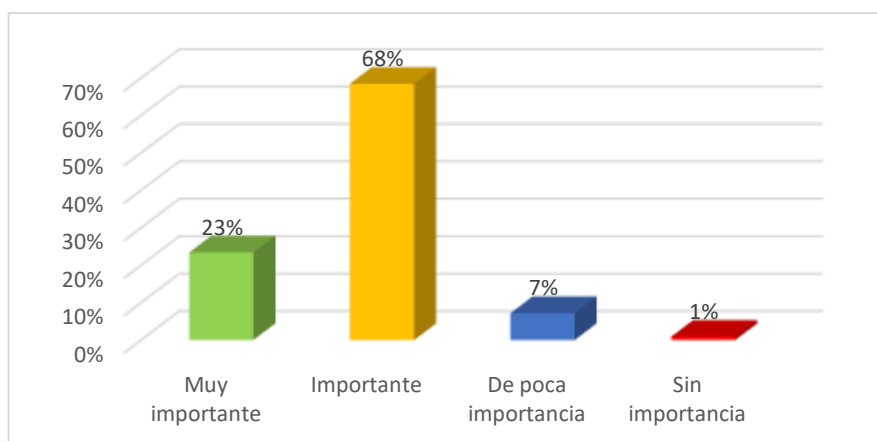
Para Monteagudo et. al. (2020), el contenido de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para los adolescentes es un elemento de interacción y socialización con sus pares por las actividades que comparten en común, asimismo, es un espacio que permite el intercambio de información. Por otra parte, se identifica que, la interacción tiene una doble entrada, debido a que, por un lado, se la puede utilizar como herramienta para la socialización no dependiente de la tecnología y que facilita las relaciones sociales, por otra parte, se la considera como una herramienta tecnológica, a la que los adolescentes tienen fácil acceso y a los que su uso les resulta muy familiar.

4. ¿Considera que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) son un factor importante en el proceso de aprendizaje de la historia?

Tabla 9. Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) como factor importante en el aprendizaje de la Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy importante	26	23%
Importante	76	68%
De poca importancia	8	7%
Sin importancia	1	1%
TOTALES	111	100%

Gráfico 7. Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) como factor importante en el proceso de aprendizaje de la historia



Análisis

Según lo referido en el Gráfico 7, el 68% de estudiantes considera que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) son un factor importante en el proceso de

aprendizaje de la historia, el 23% lo considera muy importante; mientras que el 7% de poca importancia y el 1% restante sin importancia.

Interpretación

En el aprendizaje de la historia el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) según lo referido por la población objeto de estudio debe ser un factor importante que permita conocer otros ambientes de aprendizaje que únicamente el uso de textos, sino más bien, a la generación de estrategias comunicativas visuales auditivas desde otros espacios y otras culturas diferentes a las de la región. Para de esta forma alcanzar aprendizajes más allá del aula de clases y lograr acercar al estudiante a un mundo globalizado que abra puertas a su proceso formativo.

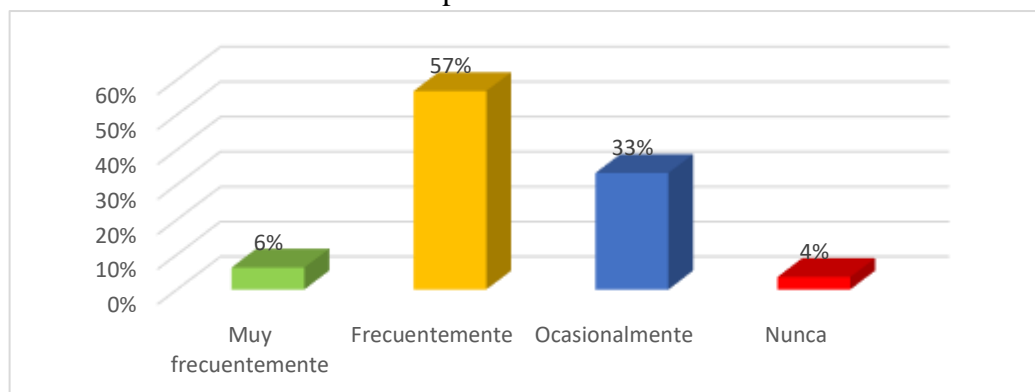
Gutiérrez et. al. (2018), indican que, el proceso de enseñanza- aprendizaje mediado por Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) dan lugar a recrear la cultura, el criterio y la imaginación, por ello, cabe indicar que el uso de herramientas digitales incide directamente en la experiencia intelectual y emotiva de la persona, ya sea que interactúe de forma individual o colectiva y posibilita investigar nuevos aspectos del objeto de estudio, que, según su contexto, puede generar nuevos aprendizajes mediados por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) como parte de la cultura.

5. ¿En clases sus docentes utilizan recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's)?

Tabla 10. Uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) por los docentes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	7	6%
Frecuentemente	63	57%
Ocasionalmente	37	33%
Nunca	4	4%
TOTALES	111	100%

Gráfico 8. Uso de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) por parte de docentes



Análisis

El Gráfico 8 hace referencia al uso de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) por parte de los docentes de donde el 57% de la población indica que lo utilizan frecuentemente, el 33% ocasionalmente, el 6% muy frecuentemente; mientras que el 4% nunca la utiliza.

Interpretación

Se reconoce que un alto porcentaje de docentes utiliza recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para dictar su clase y los ha convertido en una parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje desde niveles inferiores. Por lo tanto, se considera importante motivar a la planta docente sobre la utilización y manejo de recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) dentro y fuera de sus horas clase, para de esta forma, generar espacios de aprendizaje dinámicos, llamativos que cautiven la atención de los estudiantes en todos los niveles.

Chong y Marcillo (2020), señalan que, los docentes deben aceptar que actualmente hay que romper los límites del aula si se desea que exista una inclusión socio-digital. Con la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el proceso enseñanza-aprendizaje, el docente participa de forma activa en dicho proceso, debido a que los estudiantes necesitan su guía y mediación de forma permanente, y de esta manera, desarrollar competencias y herramientas pedagógicas nuevas a partir de los recursos digitales, realizar la mentoría de los estudiantes en las actividades que realicen en los espacios en la red, conocer y operar las estrategias de discriminación, interpretación y valoración que conllevan las habilidades tecnológicas.

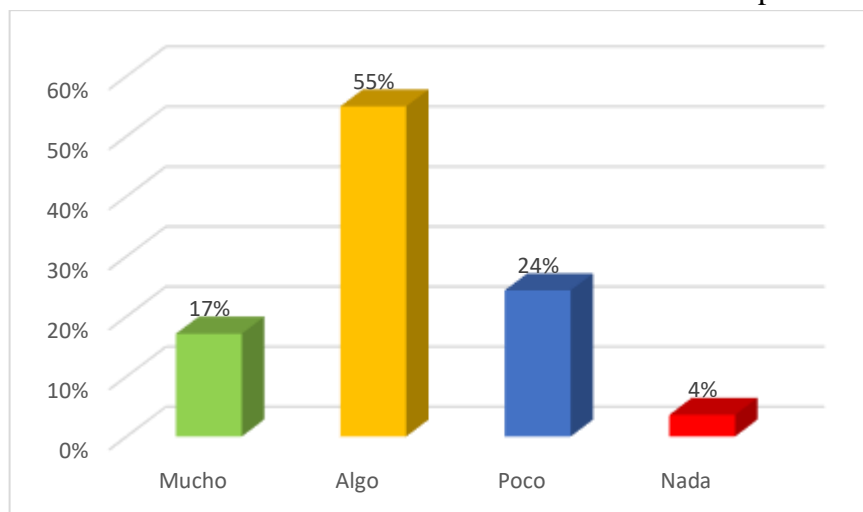
Dimensión B: Entornos virtuales de aprendizaje

6. ¿Cuánto conoce acerca de los entornos virtuales de aprendizaje?

Tabla 11. Conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	19	17%
Algo	61	55%
Poco	27	24%
Nada	4	4%
TOTALES	111	100%

Gráfico 9. Conocimiento de los entornos virtuales de aprendizaje



Análisis

Según lo observado en el Gráfico 9, el 55% de estudiantes conocen algo sobre entornos virtuales de aprendizaje, el 17% indica conocer mucho; mientras que el 24% refiere que su conocimiento es poco y el 4% no conoce sobre dichos entornos.

Interpretación

En la actualidad la población estudiantil demanda el conocimiento de entornos virtuales de aprendizaje, que ayuden a fortalecer los espacios educativos, para esto se debe garantizar el acceso a recursos tecnológicos dentro y fuera del aula, con la guía de su docente. Por lo indicado se considera necesaria la implementación de estrategias fundamentadas en entornos virtuales de aprendizaje.

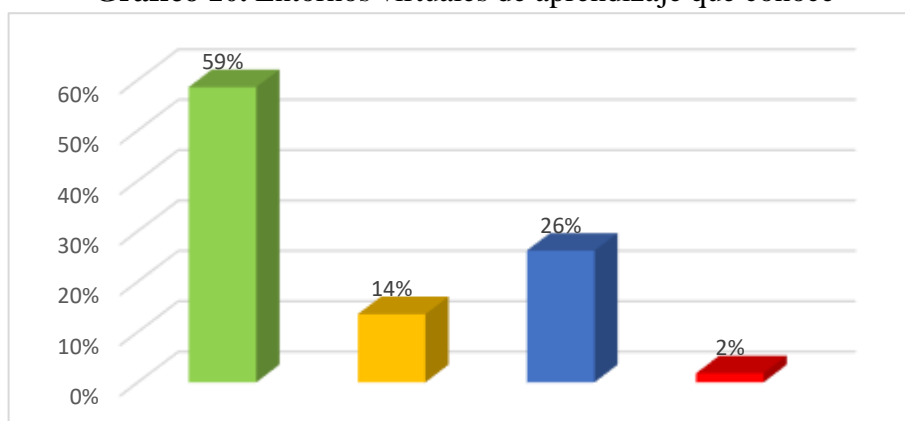
Plantea Aula 1 (2017) que, un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio con fines educativos alojado en la Web, la unión de varias herramientas informáticas que ofrecen la posibilidad de una interacción didáctica, con la finalidad de que, tanto estudiantes como docentes puedan llevar a cabo las actividades del proceso enseñanza-aprendizaje de manera simulada sin necesidad de una interacción física entre docentes y estudiantes. La función más general de un EVA es ser un repositorio de documentos, blogs, videos y enlaces hacia otros sitios de interés educativo, por otro lado, también permite la interacción entre docente y estudiantes de forma sincrónica y asincrónica.

7. ¿Cuáles de los siguientes entornos virtuales de aprendizaje conoce?

Tabla 12. Entornos virtuales de aprendizaje que conoce

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Aulas Virtuales	65	59%
Recorridos virtuales 3D	15	14%
Mapas Virtuales	29	26%
Museos virtuales	2	2%
TOTALES	111	100%

Gráfico 10. Entornos virtuales de aprendizaje que conoce



Análisis

Según lo referido en el Gráfico 10, el 59% de estudiantes conoce las aulas virtuales, el 26% los mapas virtuales, el 14% los recorridos virtuales 3D; mientras que únicamente el 2% tiene conocimiento sobre museos virtuales.

Interpretación

En referencia a la información obtenida, se demuestra que el conocimiento sobre museos virtuales por parte de los estudiantes es mínimo, lo que debe motivar la implementación de estrategias que fomenten la utilización de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) y específicamente la realización de recorridos en el área de historia a fin de fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato.

Según Voca (2020), los entornos virtuales de aprendizaje más utilizados para el aporte en el aprendizaje son: Moodle que, al ser gratuito da la posibilidad a cualquier institución educativa de tener un sistema de clases online completo; Chamilo es un campus virtual de código abierto que puede ser usado libremente por cualquier persona o institución; Google Classroom, es un

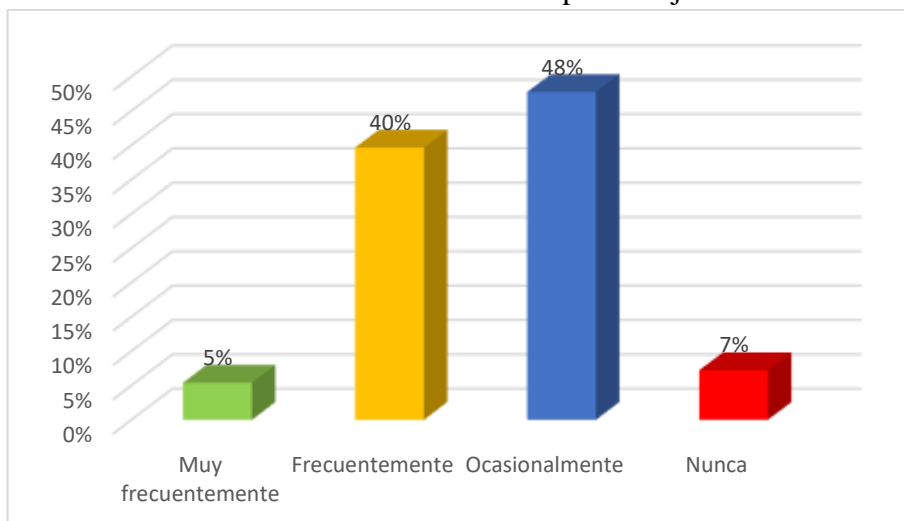
aula virtual de Google conectada a otras herramientas digitales en línea como Meet, Drive o Calendar; Edmodo, es una red educativa de entorno cerrado que permite la interacción entre docentes y estudiantes; Khan Academy es una web gratuita donde se puede acceder a cursos de ciencias, matemáticas y economía que permiten tener un aprendizaje personalizado.

8. ¿Con qué frecuencia ha visitado entornos virtuales de aprendizaje en el área de historia?

Tabla 13. Visita a entornos Virtuales de aprendizaje en Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	6	5%
Frecuentemente	44	40%
Ocasionalmente	53	48%
Nunca	8	7%
TOTALES	111	100%

Gráfico 11. Visita a entornos virtuales de aprendizaje en el área de historia



Análisis

Cómo se puede observar en el Gráfico 11, el 48% de estudiantes ha visitado ocasionalmente entornos virtuales de aprendizaje en el área de historia, el 40% lo ha realizado de manera frecuente, el 5% muy frecuentemente; mientras que el 7% de estudiantes nunca los ha visitado.

Interpretación

En relación al análisis, se observa que existe una debilidad en el uso de entornos virtuales en el proceso de aprendizaje, lo que es un punto determinante para el realizar un trabajo conjunto con el docente en el manejo de entornos y recorridos virtuales en todas las áreas de conocimiento, específicamente en historia. De esta forma se considera necesario contar con estrategias enfocadas en este tipo de recursos, que motiven tanto el trabajo docente, como el desempeño académico de los estudiantes.

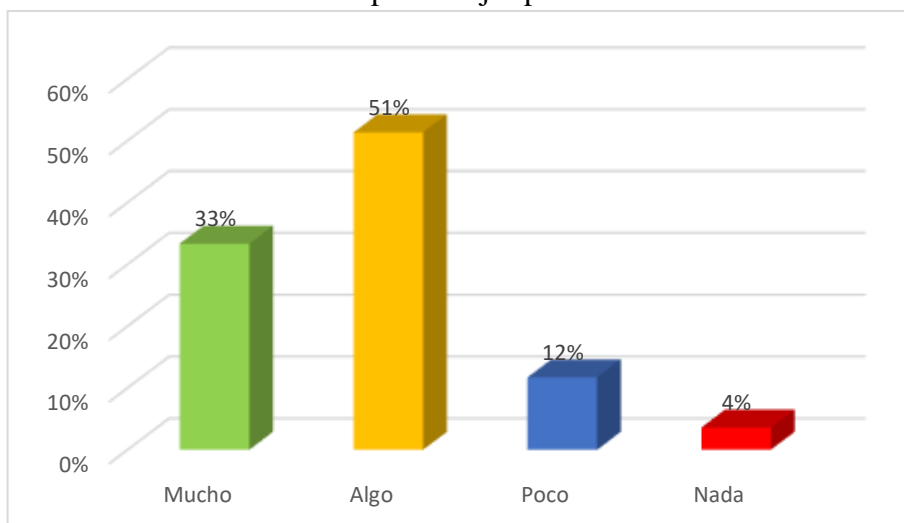
Los recorridos virtuales a través de áreas denominadas patrimonio de la humanidad representan avances tecnológicos con varios años de exploración, que han cobrado mayor interés entre sus usuarios a raíz de la pandemia suscitada en 2019, así como en sus proveedores, debido a que el acceso virtual a lugares patrimoniales ofrece gran calidad en las imágenes, costos accesibles o gratuidad, horarios flexibles y acceso a lugares no permitidos de manera presencial. (Mejía, 2022)

9. ¿Considera usted que el aprendizaje a través de visitas a museos virtuales fortalecería su aprendizaje?

Tabla 14. Fortalecimiento del aprendizaje por visitas a museos virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	37	33%
Algo	57	51%
Poco	13	12%
Nada	4	4%
TOTALES	111	100%

Gráfico 12. Fortalecimiento de aprendizajes por medio de visitas a museos virtuales



Análisis

Según el Gráfico 12, el 51% de estudiantes indica que su aprendizaje se fortalecería en algo a través de visitas a museos virtuales, el 33% considera que se fortalecería mucho; mientras que el 12% expresa que sería poco el fortalecimiento y finalmente el 4% restante comenta que no se fortalecería.

Interpretación

La visita a museos virtuales podría convertirse en una fortaleza para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de historia, debido a que, por las condiciones socioeconómicas de la población estudiantil objeto de estudio difícilmente podrán visitar un museo de forma presencial. Es por ello la importancia de implementar estrategias didácticas con el uso de museos y recorridos virtuales dentro y fuera de las horas clase, por consiguiente, obtener el conocimiento de otras culturas y acontecimientos que han sido parte del desarrollo de la humanidad.

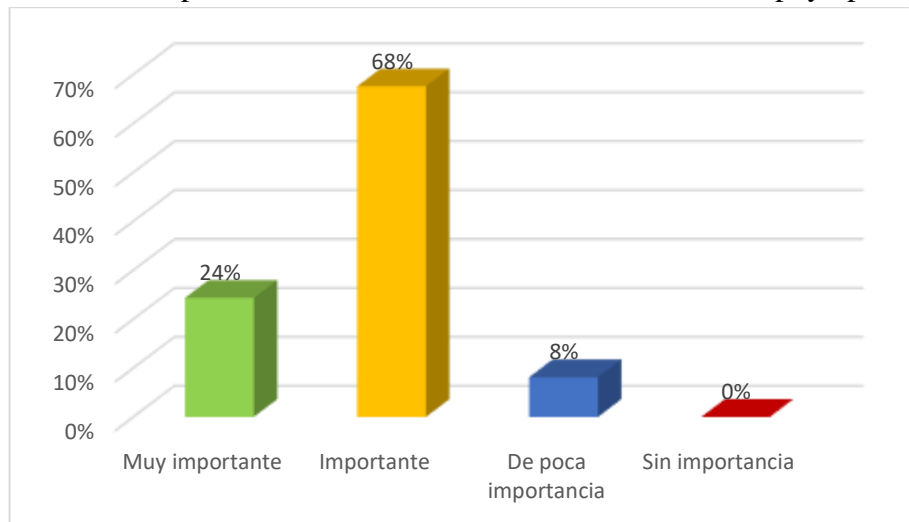
Según Hernández (2019), los museos virtuales están entre los nuevos espacios digitales existentes en la Web mediante el uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), los que contienen un repertorio de objetos digitales que se encuentran relacionados de manera lógica y, por su facilidad de proporcionar conexión y dar acceso desde varios puntos permite trascender los métodos de comunicación e interacción tradicionales con el usuario; la información que contienen puede distribuirse a todo el mundo debido a su flexibilidad en relación con sus intereses y necesidades.

10. ¿Desde su perspectiva, considera importante que el docente utilice entornos virtuales de aprendizaje como apoyo didáctico en clases?

Tabla 15. Importancia de los entornos virtuales como apoyo pedagógico

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy importante	27	24%
Importante	75	68%
Poco importante	9	8%
Nada importante	0	0%
TOTALES	111	100%

Gráfico 13. Importancia del uso de entornos virtuales como apoyo pedagógico



Análisis

Según lo indica el Gráfico 13, los estudiantes en un 68% consideran importante que el docente utilice entornos virtuales de aprendizaje como apoyo didáctico en clases, el 24% considera muy importante; mientras que el 8% refiere que la utilización de estos entornos virtuales es de poca importancia.

Interpretación

En el proceso de enseñanza aprendizaje el docente debe garantizar que la información académica llegue de manera adecuada a los estudiantes, por eso, el uso de entornos virtuales de aprendizaje debe considerarse como apoyo pedagógico dentro de la hora de clase, mismos que son recursos importantes para motivar el proceso de conocimiento y asimilación de contenidos dentro del ámbito educativo.

Señala Hernández (2019) que, se debe integrar efectivamente las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el ámbito educativo, considerándolo un recurso valioso en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante una metodología flexible, abierta y participativa de conformidad a los tiempos modernos, de esta manera superar la enseñanza de tipo tradicional memorística. En consideración a lo antes mencionado, actualmente existen algunos entornos virtuales que se han desarrollado como recursos de enseñanza aprendizaje, de esta forma, ofrecer bases de datos amplias, actividades online y varios recursos didácticos para los estudiantes y espacios para docentes.

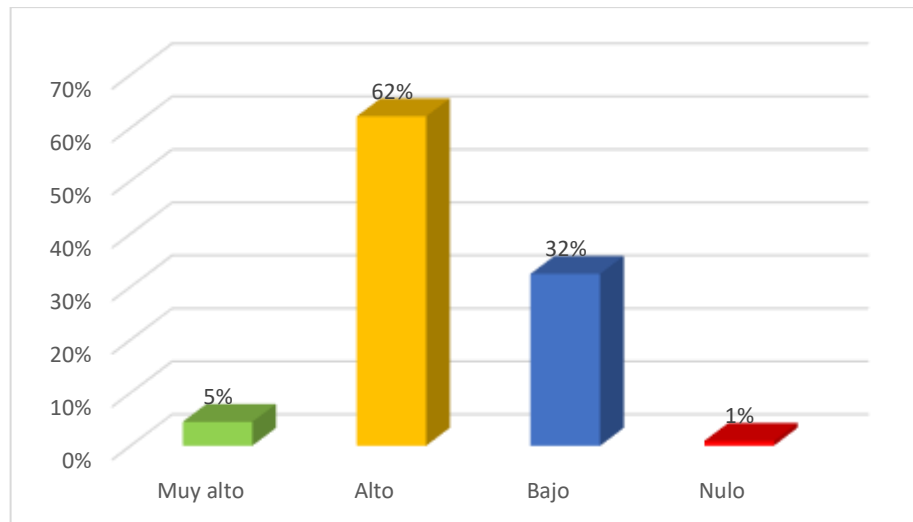
Dimensión C: Recorridos virtuales

11. Considera que su conocimiento sobre recorridos virtuales es:

Tabla 16. Conocimiento sobre los recorridos virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy alto	5	5%
Alto	69	62%
Bajo	36	32%
Nulo	1	1%
TOTALES	111	100%

Gráfico 14. Conocimiento sobre recorridos virtuales



Análisis

De los datos obtenidos en el Gráfico 14, el 62% de estudiantes considera tener un conocimiento alto sobre recorridos virtuales, del mismo modo el 5% indica que su conocimiento es muy alto; por el contrario, el 32% de estudiantes considera que su conocimiento sobre recorridos virtuales es bajo y el 1% restante refiere no tener conocimiento sobre ellos.

Interpretación

La población estudiantil requiere conocer sobre recorridos virtuales para el aprendizaje, a fin de generar nuevas estrategias que fortalezcan su conocimiento. Para ello es importante que el equipo docente implemente dentro y fuera de sus horas clase espacios basados en recorridos virtuales con el manejo de diversos recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).

Rivero y Feliu (2017) expresan que, la excursión o recorrido virtual es una exploración guiada a través de la Web, donde se presenta una selección de páginas de forma estructurada en relación

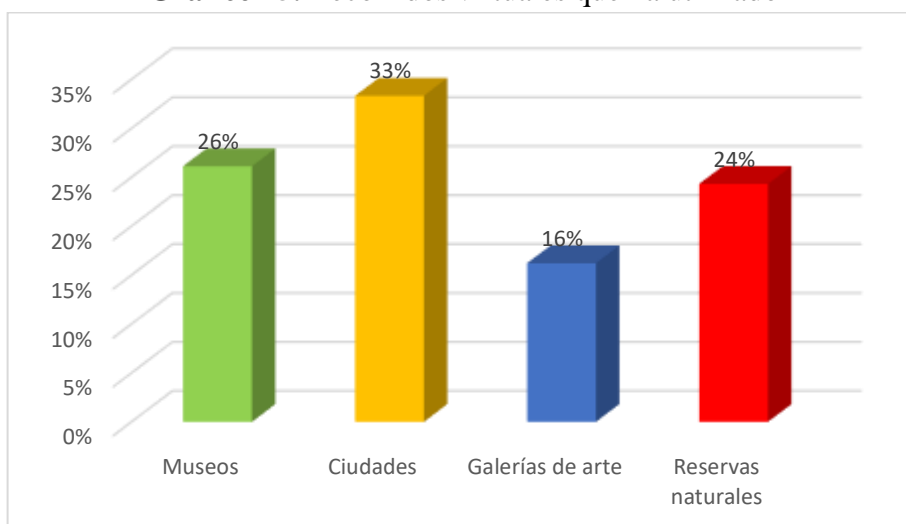
a un tema, por medio del uso de enlaces para diseñar una experiencia de aprendizaje “online”. Es así que, el recorrido virtual es una actividad en línea, en la que los estudiantes y docentes pueden interactuar en escenarios diferentes al aula de clase, pero sin ser necesario desplazarse a ningún lugar, gracias al uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC’s) y el acceso a internet.

12. ¿Qué lugares ha visitado mediante recorridos virtuales?

Tabla 17. Visitas mediante recorridos virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Museos	29	26%
Ciudades	37	33%
Galerías de arte	18	16%
Reservas naturales	27	24%
TOTALES	111	100%

Gráfico 15. Recorridos virtuales que ha utilizado



Análisis

Según la información referida en el Gráfico 15, los estudiantes indican que el 33% ha utilizado recorridos virtuales de ciudades, el 24% lo realizado en reservas naturales, el 26% en museos y el 16% restante en galerías de arte.

Interpretación

Según los observado, el mayor número de visitas realizadas por estudiantes mediante recorridos virtuales, ha sido a ciudades, con la búsqueda de direcciones o lugares turísticos; por lo que se considera importante, fomentar una cultura de exploración de información sobre la historia de los pueblos y el desarrollo de la humanidad , a través del uso de dichos recorridos

virtuales, de esta manera motivar a la población estudiantil para que investiguen otros espacios de aprendizaje con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).

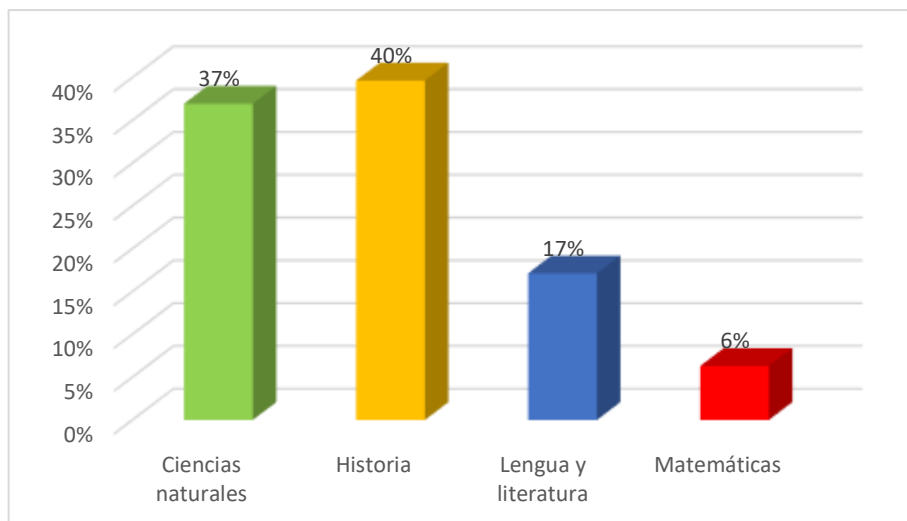
Aria y Adell (2021), plantean una diferencia entre recorridos virtuales, videoconferencias y proyectos de colaboración, donde la primera categoría responde al concepto de visitas de forma virtual en lugares como museos, zoológicos, observatorios, lugares arqueológicos, etc. La segunda categoría corresponde a realizar visitas virtuales a personas como científicos, autores de obras o expertos en algún tema a través de video conferencias, por último, se tiene la comunicación e interacción entre grupos de estudiantes de distintas instituciones educativas con fines colaborativos en tareas de aprendizaje, a través de video conferencias o plataformas de aprendizaje.

13. ¿En qué asignaturas sus docentes han utilizado recorridos virtuales?

Tabla 18. Áreas en que ha realizado recorridos virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ciencias naturales	41	37%
Historia	44	40%
Lengua y literatura	19	17%
Matemáticas	7	6%
TOTALES	111	100%

Gráfico 16. Áreas ha realizado recorridos virtuales



Análisis

En el Gráfico 16, se visualiza que, el 40% de estudiantes ha realizado recorridos virtuales en el área de historia, el 37% lo ha realizado en Ciencias Naturales, el 17% en Lengua y Literatura; mientras que el 6% restante en el área de matemáticas.

Interpretación

La información generada en la investigación pone en evidencia que el área de historia ha sido la que motiva a la utilización de recorridos virtuales en la población estudiantil, por lo que se considera necesario implementar estrategias didácticas basadas en el uso de los mismos, para el fortalecimiento del aprendizaje en todos los niveles educativos, con énfasis en tercero de bachillerato, de esta forma los estudiantes podrán ser parte de otros ambientes de aprendizaje y fomentar una cultura investigativa desde el campo de la historia.

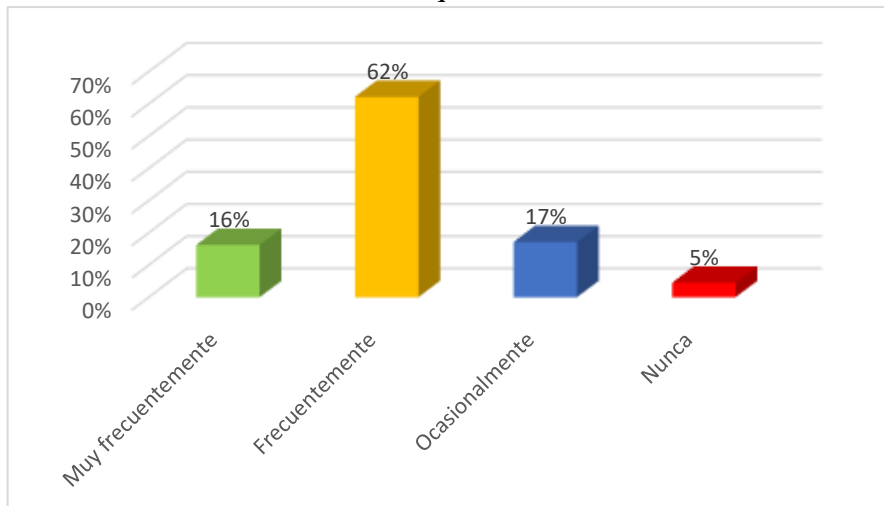
Si bien los recorridos virtuales pueden ser utilizados en la mayoría de áreas educativas, en relación a la presente investigación según Rivero y Feliu (2017), los yacimientos arqueológicos en su mayoría no presentan interpretación y los pocos datos se presentan al público de forma desarticulada, sin que puedan ser comprendidos totalmente; esto, representa un inconveniente en la demostración del potencial didáctico que tienen los restos arqueológicos. Conocer nuestro pasado por medio de la vida de las civilizaciones anteriores, su alimentación, organización política y social, entre otras cosas incorporan intereses comunes para las personas, pero, para conocer la historia, y comprender su complejidad se necesita herramientas didácticas que ayuden a este propósito.

14. ¿Con qué frecuencia desearía usar recorridos virtuales interactivos dentro del proceso de aprendizaje de la historia?

Tabla 19. Frecuencia con la que desea usar recorridos virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	18	16%
Frecuentemente	69	62%
Ocasionalmente	19	17%
Nunca	5	5%
TOTALES	111	100%

Gráfico 17. Frecuencia con la que desea usar recorridos virtuales



Análisis

Según se puede visualizar en el Gráfico 17, el 62% de estudiantes desearía frecuentemente usar recorridos virtuales interactivos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, el 17% desearía hacerlo de forma ocasional, el 16% lo desearía muy frecuentemente; mientras que el 5% no estaría interesado en realizar dichos recorridos.

Interpretación

El mayor porcentaje de estudiantes se encuentra motivado en usar recorridos virtuales interactivos dentro del proceso de aprendizaje de la historia, de esta forma se considera necesaria la implementación de estrategias didácticas con el uso de recorridos virtuales a través de museos y lugares con valor histórico-cultural, para el fortalecimiento del aprendizaje. Se ha identificado por otra parte también, la debilidad detectada por el desconocimiento de la existencia de recorridos virtuales en la población estudiantil de tercero de bachillerato.

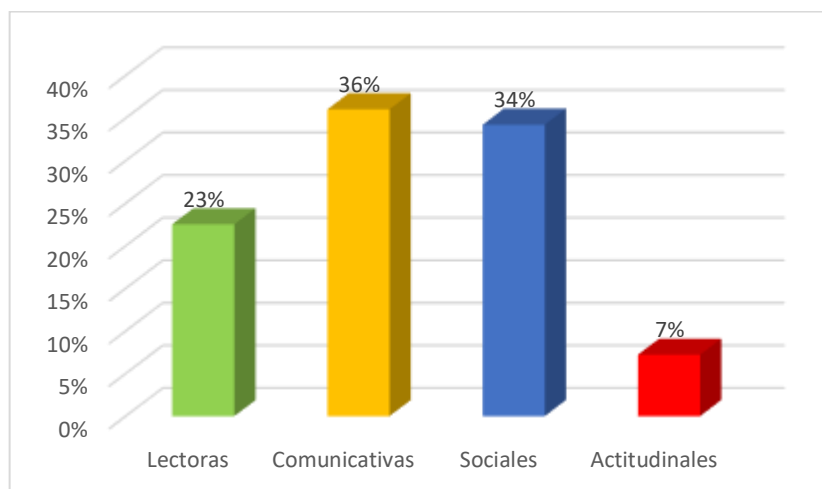
La disponibilidad de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) y con esta, el acceso a recorridos virtuales como los museos, implica la incorporación de importantes cambios como: La opción que tienen los estudiantes para conocer el tema de aprendizaje desde una perspectiva diferente, el docente tiene el papel de facilitador que debe enfocarse en dar a los estudiantes herramientas para que realicen búsquedas inteligentes, análisis crítico y selección de contenidos; por otra parte, los estudiantes pueden realizar investigaciones en internet; por último, los estudiantes pueden aprender de forma significativa, a partir de sus conocimientos previos, debido a que tienen a su alcance variedad de información para escoger además de poder solicitar el asesoramiento del docente (Rivero y Feliu, 2017).

15. ¿Qué tipo de habilidades cree usted que se fortalecerían con la implementación de recorridos virtuales en el área de historia?

Tabla 20. Habilidades que se fortalecerían con los recorridos virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lectoras	25	23%
Comunicativas	40	36%
Sociales	38	34%
Actitudinales	8	7%
TOTALES	111	100%

Gráfico 18. Habilidades que se fortalecerían con la implementación de recorridos virtuales



Análisis

Según lo refiere el Gráfico 18, el 36% de estudiantes consideran que las habilidades comunicativas se fortalecerán con la implementación de recorridos virtuales en el área de historia, El 34% considera que las habilidades sociales se verían fortalecidas, del mismo modo el 23% indica que serían las habilidades lectoras; mientras que el 7% restante refiere a las habilidades actitudinales.

Interpretación

La fortaleza del uso de recorridos virtuales en el área de historia, se evidencia en el momento que los estudiantes consideran la diversidad de habilidades que se verían fortalecidas con la implementación de estrategias didácticas en base a este tipo de tecnología, por ello es necesario el conocimiento por parte de los docentes, al ser ellos la guía para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento y específicamente en la historia.

Afín al pensamiento de Gutierrez et. al. (2021), en el que, explica que la motivación da cabida a nuevos aprendizajes y si ésta es promovida por el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), ejerce una influencia positiva en el logro de objetivos educativos, es por ello que los enfoques cognitivos modernos señalan a la motivación como un elemento central en el aula. La motivación está relacionada con las actitudes positivas como la curiosidad y perseverancia en los estudiantes; el nivel de motivación que tenga una persona en relación al proceso educativo influye en las emociones positivas, el esfuerzo, adaptación en clase, interés, calidad de aprendizaje, concentración y satisfacción con su educación; por lo tanto, el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el aula es la clave para que el estudiante tenga una actitud positiva constante con la educación.

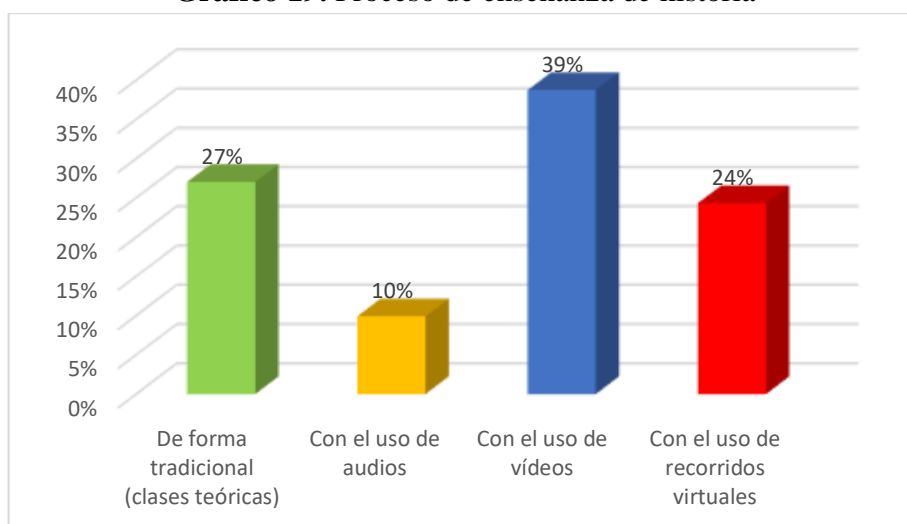
Dimensión D: Aprendizaje de la historia

16. ¿Cómo considera usted que debería ser el proceso de enseñanza de historia?

Tabla 21. Proceso de enseñanza de la Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De forma tradicional (clases teóricas)	30	27%
Con el uso de audios	11	10%
Con el uso de vídeos	43	39%
Con el uso de recorridos virtuales	27	24%
TOTALES	111	100%

Gráfico 19. Proceso de enseñanza de historia



Análisis

En el Gráfico 19, los estudiantes en un 36% consideran que la observación de vídeos debería ser utilizado en el proceso de enseñanza de historia, el 27% indica que debería ser de forma tradicional con clases teóricas, el 24% refiere que el uso de recorridos virtuales debería estar inmerso dentro del proceso de enseñanza, mientras que el 10% restante refiere al uso de audios.

Interpretación

La implementación de recorridos virtuales en el aprendizaje, apoyaría el uso de vídeos y audios en el aula, a fin de transformar una clase teórica tradicional en una clase dinámica, motivadora que se enfoque en la investigación y análisis dentro y fuera de la jornada, a fin de que el estudiante conozca otros ambientes de aprendizaje.

Menciona Pantoja (2017) que, la enseñanza de la historia ha generado un debate sin consenso, pero que asume el reto de construir escenarios futuros a partir del conocimiento del pasado, lo que tiene sentido en los contextos donde se desenvuelven las personas en las

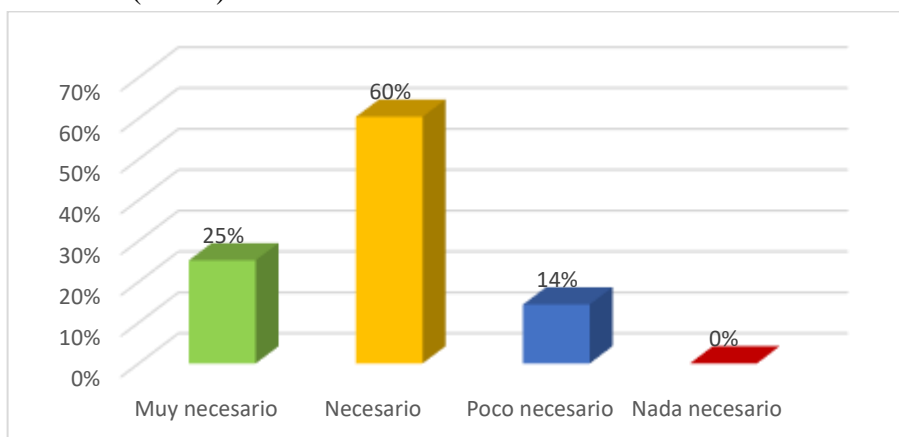
sociedades a medida que se construye la cultura. La posibilidad de relacionar el tiempo y espacio, a favor de entender las realidades humanas y transformarlas, se presentan en la historia general pero también se incluyen en la construcción de la historia local y su significado para las comunidades, lo que da cabida a un espacio para el descubrimiento de la historia a nivel regional que incluye ciertas particularidades, posibilidades y objetivos.

17. ¿Cuán necesario cree que es el vínculo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) a través de recorridos virtuales en el área de historia?

Tabla 22. Necesidad de vincular las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) a través de recorridos virtuales con Historia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy necesario	28	25%
Necesario	67	60%
Poco necesario	16	14%
Nada necesario	0	0%
TOTALES	111	100%

Gráfico 20. Necesidad de vincular las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) a través de recorridos virtuales con Historia



Análisis

Según los datos obtenidos en el Gráfico 20, el 60% de estudiantes consideran necesario el vínculo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) a través de recorridos virtuales en el área de historia, el 25% indica que es muy necesario; mientras que el 14% refiere ser poco necesario dicho vínculo.

Interpretación

Lo observado demuestra el interés de los estudiantes acerca de vincular las tecnologías de la información y comunicación con el aprendizaje de la historia, a fin de fortalecer sus

conocimientos y manejar recorridos virtuales que le permitan visualizar el desarrollo de la humanidad y sus culturas desde otros ámbitos de aprendizaje.

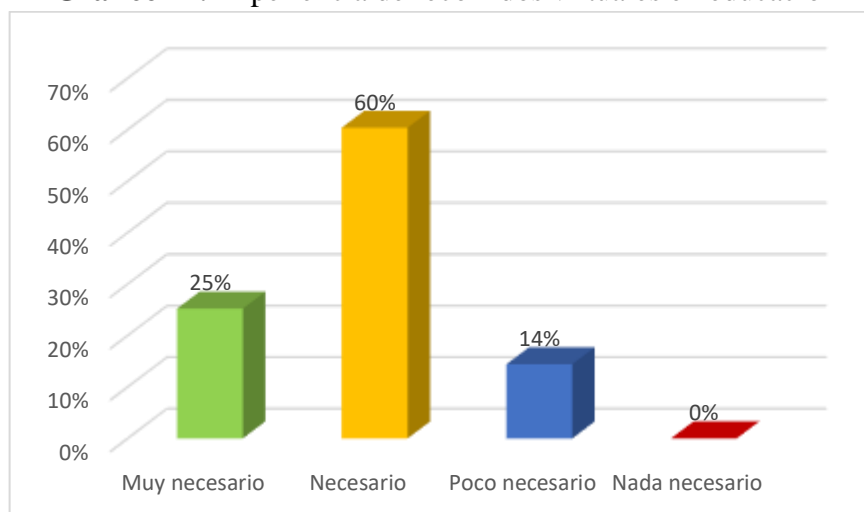
Rivero y Feliu (2017) manifiestan que, la tecnología digital actualmente está presente en la vida diaria de las personas, muy especialmente de los jóvenes y adolescentes, por lo tanto, la educación no se puede quedar atrás. En palabras de Rivero “la herramienta tecnológica no es lo que va a producir una mejora en el aprendizaje, sino su empleo, las actividades que se realicen con ella y la integración que se realice en la dinámica educativa”. La aplicación de estrategias didácticas por medio del uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC’s), da la posibilidad de comunicarse con otras personas en diferentes contextos, permite ser partícipes en la construcción del conocimiento, promueve la lectura, escritura y expresión oral, el trabajo colaborativo, pensamiento crítico, creatividad e innovación en los estudiantes; por otro lado, también desarrolla nuevas destrezas y capacidades en los docentes, tan necesarias para el desempeño profesional.

18. ¿Cuánto conoce acerca de la experiencia de recorridos virtuales en el ámbito educativo relacionado con la enseñanza de historia?

Tabla 23. Experiencia de recorridos virtuales en educación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	6	5%
Algo	62	56%
Poco	36	32%
Nada	7	6%
TOTALES	111	100%

Gráfico 21. Experiencia de recorridos virtuales en educación



Análisis

Según determina el Gráfico 21, el 56% de estudiantes conoce alguna experiencia con recorridos virtuales en el ámbito educativo relacionado con la enseñanza de la historia, del mismo modo el 5% refiere conocer mucho, mientras que el 32% conoce muy poco y el 6% restante no tiene conocimiento al respecto.

Interpretación

Al existir un porcentaje alto de estudiantes que indica conocer muy poco o no conocer experiencias de recorridos virtuales en el ámbito educativo, se genera la necesidad de la propuesta de estrategias didácticas que fortalezcan el aprendizaje de la historia con la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), dentro y fuera de las aulas. Por ello, se considera importante acercar al estudiante de tercero de bachillerato hacia ambientes virtuales de aprendizaje que le permitan explorar el mundo desde su cotidianidad.

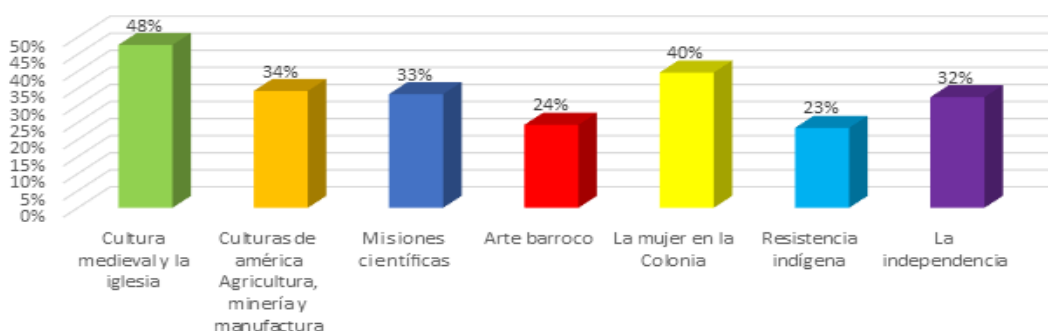
Rivero y Feliu (2017) indican que, la educación por medio de la tecnología es un área en desarrollo a nivel medio, muy relacionado a los contextos de los estudiantes, debido a que el objetivo educativo que se quiera conseguir, los contenidos y las actividades interactivas de enseñanza aprendizaje que se planteen, depende de las decisiones educativas.

19. ¿Qué tema de la asignatura de Historia le interesa profundizar mediante un recorrido virtual? Seleccione máximo dos opciones:

Tabla 24. Temas para realizar recorridos virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cultura medieval y la iglesia	53	48%
Culturas de américa Agricultura, minería y manufactura	38	34%
Misiones científicas	37	33%
Arte barroco	27	24%
La mujer en la Colonia	44	40%
Resistencia indígena	26	23%
La independencia	36	32%

Gráfico 22. Temas para realizar recorridos virtuales



Análisis

Como se evidencia en el Gráfico 22, los estudiantes estarían interesados en realizar recorridos virtuales en los siguientes temas: el 48% en temas referentes a la cultura medieval y la Iglesia, el 40% a la mujer en la colonia, el 34% sobre culturas de América agricultura, minería y manufactura, El 33% sobre misiones científicas, El 32% sobre la independencia, el 24% referente al arte barroco y el 23% sobre la resistencia indígena. Cabe indicar que cada estudiante ha seleccionado al menos 2 temas sobre los cuales desearía conocer a través de recorridos virtuales.

Interpretación

La diversidad de temas evidenciados en los resultados, permiten conocer el interés que demuestran los estudiantes por fortalecer su aprendizaje en el área de historia, de modo que llega a ser un punto determinante para el uso de estrategias didácticas a través de recorridos virtuales dirigidos al tercer año de bachillerato.

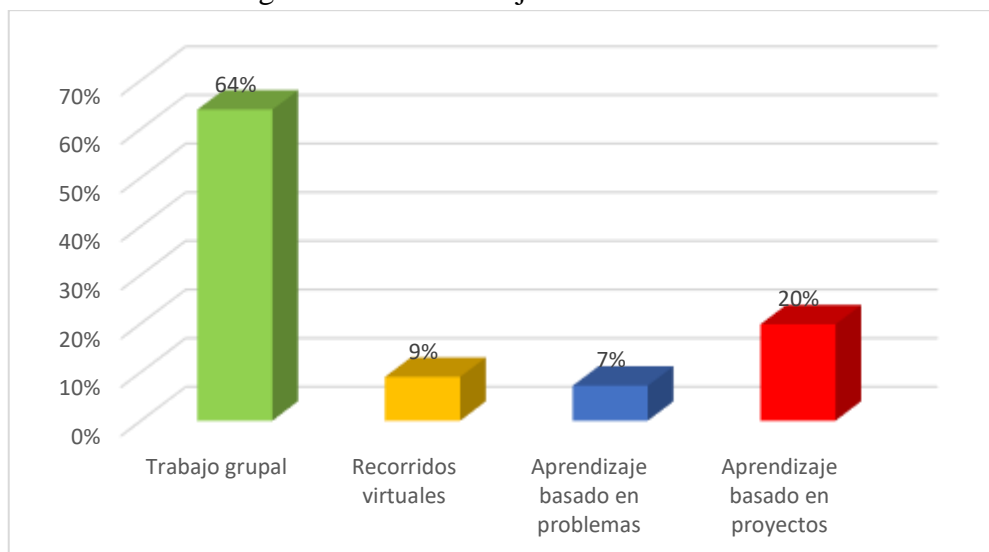
El Mineduc (2016) plantea como ejes temáticos y algunos contenidos correspondientes al BGU los siguientes: *Los orígenes y primeras culturas de la humanidad* en el que, se estudia la evolución de los pueblos desde los primeros tiempos, por medio de la revisión de algunos conceptos como cultura, trabajo e historia. *De la edad media a la moderna*, se analiza los aspectos fundamentales de la crisis medieval, el origen de la edad moderna, difusión del cristianismo, condiciones de vida y participación de la mujer, Humanismo, entre otras. *América Latina, mestizaje y liberación* en el que se analiza las culturas nativas de América del sur y sus aportes en el ámbito intelectual, medicinal, organización política, económica y social y el choque cultural con la conquista de América. *Economía, trabajo y sociedad* en el que se estudia los conceptos de los sistemas y teorías económicas antes del capitalismo, como comunismos primitivos, feudalismo, esclavismo, entre otros.

20. ¿Cuál de las siguientes estrategias didácticas ha trabajado con mayor énfasis, su docente en el aula?

Tabla 25. Estrategias didácticas aplicadas en el aula

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Trabajo grupal	71	64%
Recorridos virtuales	10	9%
Aprendizaje basado en problemas	8	7%
Aprendizaje basado en proyectos	22	20%
TOTALES	111	100%

Gráfico 23. Estrategias didácticas trabajadas en aula



Análisis

Según se visualiza en el Gráfico 23, los estudiantes expresan que sus docentes en un 64% han utilizado la estrategia de trabajos grupales en el aula, el 20% indica que lo han realizado a través del aprendizaje basado en proyectos, el 9% refiere a la utilización de recorridos virtuales; mientras que el 7% restante considera que lo han realizado con la estrategia de aprendizaje basado en problemas.

Interpretación

Al detectar que el uso de recorridos virtuales como estrategia didáctica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje es baja, se considera indispensable la propuesta y uso de este tipo de estrategia para fortalecer dicho proceso en la asignatura de historia, donde los estudiantes sean los que participen en espacios de investigación y mejoramiento de los conocimientos dentro y fuera del aula.

Para Gutiérrez et. al. (2018), el docente debe crear un ambiente educativo para los estudiantes, donde se encause de manera interactiva el aprendizaje y logre ser innovador y activo mediante la visión, creatividad, experiencia, disposición para articular experiencias y habilidades cognitivas, actitudinales y procedimentales, lo que dará lugar a un proceso enseñanza- aprendizaje innovador entre docente y estudiantes.

Resultados Parciales

En relación al diagnóstico realizado se conoce que, en la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo, se ha utilizado frecuentemente algunos recursos tecnológicos para las clases y a los estudiantes les parece importante el uso de éstos en su proceso de aprendizaje, especialmente en la materia de Historia, así también, han expresado que poseen las habilidades necesarias para el uso de este tipo de tecnologías. Por otro lado, hay docentes que usan recursos TIC's para las impartir clases, sin embargo, no han utilizado los recorridos virtuales propiamente dichos para el refuerzo de la asignatura.

En cuanto a los entornos virtuales de aprendizaje, los estudiantes poseen algún tipo de conocimiento, debido a que hicieron uso de éstos en las clases virtuales durante la pandemia por Covid-19, no obstante, en cuanto a recorridos virtuales, poseen muy poco conocimiento, éstos son espacios recreados a partir de información modelada, o bien un ambiente formado por la unión de varias fotografías presentadas en visión de 360°; consideran que la visita a lugares de interés histórico-cultural a través de este tipo de recorridos aportaría mucho en el fortalecimiento de los contenidos aprendidos en clases, sobre todo en las habilidades comunicativas, sociales y de análisis crítico. Así también creen que es importante que la educación sea reforzada con videos y recorridos virtuales, debido a que las estrategias educativas tradicionales distan mucho del uso de la tecnología digital.

CAPITULO V. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

5.1 Tema de la Propuesta

Estrategia Didáctica en base a recorridos Virtuales
(Recorriendo la Historia Precolombina)

5.2 Presentación

La Historia es una de las asignaturas más importantes dentro del currículo nacional, y al mismo tiempo es, en algunos casos una asignatura que puede causar un poco de tedio en los estudiantes debido a los métodos tradicionales que se han utilizado para impartirla, por lo que se ha hecho necesario encontrar nuevas formas de enseñanza por parte de los docentes y apoyar de esta manera el aprendizaje, es así que, se ha recurrido al uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para encontrar formas innovadoras e involucrarlas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en las aulas.

Luego de un periodo de educación en casa a través de medios virtuales, se considera necesario el fortalecimiento de la asignatura de historia en tercero de bachillerato con el apoyo de recursos digitales, al ser, los recorridos virtuales una forma dinámica y motivadora que permite a los estudiantes adentrarse en el conocimiento del área.

Por lo anteriormente mencionado se pretende contribuir en el proceso enseñanza-aprendizaje de la historia por medio de una estrategia en base a recorridos virtuales en museos o lugares con valor histórico-cultural. La estrategia se encuentra respaldada en el concepto de educación innovadora y de calidad, orientada a motivar a los estudiantes en el aprendizaje con el apoyo del uso de herramientas digitales.

5.3. Objetivos

5.3.1. Objetivo General

Proponer una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales, enfocados en la asignatura de Historia.

5.3.2. Objetivos Específicos

- Integrar el uso de recorridos virtuales en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Historia.
- Utilizar los recorridos virtuales como estrategia de motivación para el aprendizaje autónomo de los estudiantes.
- Publicar mediante una guía la estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de la historia.

5.4. Fundamentación

La constitución de la Republica del Ecuador (2011), expone en el Art. 26 que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”, por otro lado, el Art. 16 de la Constitución del 2008, señala que “Todas las personas, de forma individual o colectiva, tienen derecho a: literal 2. “El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”, por último, el Art. 347, literal 8, indica que: “Incorporar las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

Por lo expuesto en la legislación del Ecuador es que, tanto docentes como directivos deben comprometerse para formar a los estudiantes a la par con el desarrollo de la tecnología, es por ello que, la propuesta de estrategia didáctica basada en recorridos virtuales apuesta al uso de los recursos digitales disponibles en la red y gracias a la conexión a internet a la que se puede acceder actualmente desde las instituciones educativas y desde algunos hogares, lograr obtener contenidos educativos que contribuyen a la formación de docentes y estudiantes para el refuerzo del currículo educativo.

Según lo planteado por Cacheiro (2018), en el momento que se ha determinado las competencias que debe obtener un estudiante en relación a los contenidos curriculares de la asignatura, se debe establecer las experiencias o actividades que deberá realizar para alcanzar dichas competencias como resultado del proceso enseñanza-aprendizaje; por la experiencia vivida en el ámbito educativo a nivel medio, se debe reconocer que las metodologías de enseñanza, debe renovarse.

Frente a los modelos didácticos clásicos, en los que el protagonista es el docente, actualmente se defiende el aprendizaje centrado en la actividad autónoma del estudiante, lo que conlleva varios cambios dentro en la planificación y metodologías de enseñanza, consecuentemente al tener cuenta la era de la información por la que se atraviesa, no se puede dejar de lado el uso de estas tecnologías.

Así también, la influencia que ejercen las tecnologías y el internet en los jóvenes y adolescentes, debido a que se mantienen generalmente más de cuatro horas al día conectados, llegan a tener varias interacciones y se informan de muchos acontecimientos, por otro lado también, el hecho de que se vuelven expertos en el uso de estos recursos digitales, causas que

precisan de los docentes una capacitación en el uso de estos recursos para así estar acorde a las exigencias educacionales en nuestros adolescentes.

Como mencionan Chong y Marcillo (2020), la integración de las tecnologías digitales se ha hecho muy importante en los procesos de enseñanza- aprendizaje, debido a que son grandes motivadores de los estudiantes en el aprendizaje de los temas planteados. Por ello es que resulta imperante el planteamiento y uso de estrategias didácticas basadas en este tipo de tecnología digital, en el caso concreto de los recorridos virtuales presentes en la red para reforzar los aprendizajes en la asignatura de historia en el tercero de bachillerato.

5.4. Desarrollo de la propuesta didáctica

5.5.1. Criterios para proponer una estrategia didáctica basada en recorridos virtuales

Al partir de la realidad en que, la tecnología y el acceso a internet está cada vez más presente en la vida del todos, especialmente de los adolescentes, y, al tener en cuenta que el modelo tradicional de enseñanza para asignaturas teóricas como lo es la historia se hace cada más obsoleto, se ha reconocido la necesidad de innovar en la práctica educativa para lograr un aprendizaje significativo en base al modelo constructivista; por otro lado, en base al diagnóstico obtenido con la aplicación de encuestas a los estudiantes de tercer año de bachillerato, salió en evidencia que, si bien los jóvenes conocen algo acerca de lo que son los recorridos virtuales, no tienen una idea clara acerca de cómo podrían utilizarlos para su aprendizaje en clases, debido a que son los mismos docentes quienes no los han utilizado para reforzar los contenidos curriculares. Para esto, es básico acceder a una conexión de internet de mínimo 5 MB/S de fibra óptica para poder realizar el recorrido de forma efectiva y un equipo de tipo CORE i3 de novena generación o superior, 4GB de RAM y almacenamiento SSD de 120 GB.

Por lo anteriormente expuesto, se ha planteado el uso de recorridos virtuales por lugares presentes en la Web que sea de interés histórico cultural, como por ejemplo museos, zonas arqueológicas, edificios históricos, lugares declarados patrimonio cultural de la humanidad, etc., a los que se puede tener acceso a través de las URL correspondientes o a través de Google maps, para que los estudiantes hagan una relación entre los contenidos de la asignatura con la vida real, si bien no es posible conocer estos lugares presencialmente, si lo es mediante el uso de la tecnología y el internet.

Al hacer una interrelación entre la asignatura recibida en clase con la visita a un museo o u lugar histórico- cultural como una zona arqueológica donde puedan ver parte de la cultura, los estudiantes podrán desarrollar habilidades cognitivas, reflexivas y críticas con el uso de este tipo de recorridos despertarán la curiosidad y motivación por el aprendizaje lo que les permitirá observar, contrastar, deducir y reforzar los conocimientos significativos.

5.5.2. Importancia de la estrategia didáctica en base a recorridos virtuales

El uso de estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje es muy importante debido a que convierte a los estudiantes en los protagonistas de su aprendizaje, involucrándolos en el proceso de aprender a aprender, quienes mejoran la adquisición de conocimientos a través de la comunicación, coordinación y ejecución de actividades, estas pueden ser utilizadas en cualquier contexto educativo. Su importancia radica en el aporte de técnicas y modelos educativos con el fin de mejorar la capacidad de organizar la información, integración de nuevos conceptos, identificar ideas importantes etc.

Con la tecnología tan presente en la vida de las personas y sobre todo en la vida de los adolescentes, se ha hecho casi imprescindible desarrollar estrategias en base este tipo de tecnologías y con acceso a la Web, para ser utilizadas en la educación. Por tal motivo es que, se ha desarrollado la Estrategia Didáctica en base a Recorridos Virtuales para la enseñanza de la Historia en tercer año de bachillerato, mediante la cual, el estudiante se sentirá motivado a aprender y será el constructor de su conocimiento; la estrategia está compuesta por cinco pasos que son: Reconociendo el espacio, ponte en marcha, construyamos el aprendizaje, aplicando mis conocimientos, y evaluación.

5.5.3. Razones para el uso de recorridos virtuales

Existen varias razones para utilizar recorridos virtuales, entre ellas están el acceso cada vez más fácil a la tecnología, internet y diversidad de páginas web, acceso a los mapas en línea, etc., que pueden ser muy útiles al momento de reforzar los contenidos de la asignatura sea de forma acompañada o autónoma, entre algunos beneficios del uso de recorridos virtuales están:

- Pueden ser ampliamente utilizadas por docentes en el ámbito educativo e investigativo.
- Son de uso intuitivo y de fácil acceso, con lo que se obtiene mucha información visual.
- Ofrecen variedad de lugares para ser visitados de forma virtual.
- Son recorridos con atractivo cultural, histórico y turístico.
- Amplían los procesos de enseñanza- aprendizaje.

5.5.4. Actividades que se pueden realizar con los recorridos virtuales

Al tratar un tema en clases de Historia, este puede ser reforzado con el uso de recorridos virtuales presentes en la Web, por diversos lugares como museos, sitios arqueológicos, edificios históricos, etc.

Al recorrer los museos o sitios de interés histórico-cultural, los estudiantes obtienen un refuerzo del tema tratado en clases y, a partir de ello pueden realizar actividades como organizadores gráficos, mapas mentales etc., donde puede plasmar los aspectos más importantes del recorrido, luego de lo que puede realizar junto a su grupo de trabajo una exposición de lo aprendido.

5.5.5. Contenidos

Tabla 26. Contenidos de la Estrategias Didáctica “Recorriendo la Historia Precolombina”

SECCIONES	TITULOS	OBJETIVOS	RECURSOS
Sección 1: Información general de la estrategia basada en recorridos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Fundamentación • Descripción • Competencias • Estrategia de enseñanza del profesor • Estrategia de aprendizaje del estudiante • Ventajas • Desventajas 	Conocer las características generales de la estrategia propuesta.	Lectura propuesta en la estrategia
Sección 2: Pasos de la estrategia en base a recorridos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Reconociendo el espacio • Ponte en marcha • Construyamos el aprendizaje • Aplicando mis conocimientos • Evaluación 	Apoyar al proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer año BGU en la asignatura de Historia, mediante varias actividades apoyadas en el uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's).	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos de aprendizaje • Recursos Formativos • Recursos de análisis • Recursos formativos
Sección 3: Actividades basadas en recorridos virtuales como estrategia didáctica	Actividad 1. Los Mayas Actividad 2. Los Aztecas Actividad 3. Los Incas	O.CS.H.5.2. Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Texto básico de educación • Textos alternativos con los contenidos temáticos • Computadora • Conexión a internet
Sección 4: Procedimiento para la visita a museos virtuales o zonas de interés histórico-cultural	Actividad 1. Los Mayas Actividad 2. Los Aztecas Actividad 3. Los Incas	Guiar a docentes y estudiantes durante los recorridos virtuales que refuerzan el proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Conexión a internet

Procedimiento para enseñanza-
ingresar a las diferentes aprendizaje.
páginas web con
recorridos virtuales para
tratar las temáticas
planteadas.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

- En relación al diagnóstico realizado se identificó que, si bien los estudiantes tienen acceso y algunos conocimientos acerca de recursos virtuales a través de internet, no han sido suficientemente motivados por los docentes en el uso de éstos para el aprendizaje de los contenidos curriculares y en el caso particular de la asignatura de historia.
- Luego de analizar el sustento bibliográfico respecto a los recorridos virtuales y su uso en la educación, se reconoció la importancia que tiene el tener acceso y aprovechar los recursos virtuales existentes en la Web para la educación, debido a que suponen un aporte significativo en el proceso enseñanza- aprendizaje, por lo cual, es viable la propuesta de una estrategia didáctica en base a estos recursos.
- Al haber sido revisados y analizados los recorridos virtuales en la Web, más apropiados para ser utilizados en la enseñanza de la historia, se ha descubierto la gran variedad que existe, tanto en museos como en lugares de interés histórico-cultural y que pueden resultar de gran apoyo en el aula y fuera de ella.
- En base a la propuesta planteada, se desarrolló tres temas de una unidad curricular de la asignatura de historia, misma que puede ser aplicada con los estudiantes.
- Se concluye que el uso de estrategias didácticas es necesario en el proceso enseñanza-aprendizaje de la historia, debido al actual contexto en el que se desarrollan las sociedades donde la tecnología digital está presente en todas, o casi todas las actividades del ser humano, con la que se logra una comunicación global e interactiva, por tal razón, se elaboró la estrategia didáctica basada en recorridos virtuales para la enseñanza de la historia, con la visión de que en el mediano plazo, sean creados más recorridos virtuales que den acceso al conocimiento a nivel nacional e internacional.

6.2 RECOMENDACIONES

- A los docentes, que se interesen en formarse en el uso de herramientas digitales, en este caso, el uso de recorridos virtuales, que pueden ser muy útiles al momento de impartir los temas de clase, con esto se genera interés en el estudiante, y se logra que éste desarrolle nuevas habilidades de aprendizaje.
- Se recomienda a los directivos de las instituciones educativas de todos los niveles, motivar a los docentes en su formación e investigación, acerca de los recursos virtuales que se pueden encontrar en internet y que podrían ser utilizados en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Por último, se recomienda a nivel de autoridades institucionales, solicitar al estado o en su defecto realizar autogestión, con el fin de mejorar los equipos tecnológicos y conexiones a internet en las instituciones educativas, para que, tanto estudiantes como docentes puedan acceder a los recursos virtuales disponibles en la Web para ser utilizados en el proceso enseñanza-aprendizaje y al mismo tiempo facilitar el acceso a información necesaria para continuar con investigaciones relacionadas al uso efectivo de este recurso.
- Se recomienda el uso de la estrategia didáctica basada en recorridos virtuales para la enseñanza de la historia como apoyo a los contenidos curriculares de la asignatura, por lo que se debe tener en cuenta la creación de nuevos recorridos virtuales de lugares a nivel local, nacional e internacional, que puedan ser utilizados en la educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, O., gallegos, M., Jácome, J. y Martínez, R. (2017). *La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador*. Ibarra. Ecuador. <https://bit.ly/3CGL5Ep>
- Alcibar, M., Monroy, A., y Jiménez, M. (2018). *Impacto y Aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación Superior*. Información tecnológica, 29(5), 101-110. <https://bit.ly/3gntUPx>
- Ángeles, A. (2019). *Aprendizaje basado en problemas*. Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA. <https://bit.ly/3s6oWJD>
- Área, M., y Adell, J. (2021). *Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 19(4), Article 4. <https://doi.org/jf48>
- Arias, J., Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <https://bit.ly/3ME5b5C>
- Ayala, E. (2014). *Historia, tiempo y conocimiento del pasado. Estudio sobre periodización general de la historia ecuatoriana: una interpretación Inter paradigmática*. Colección Temas Vol. 23. Universidad Andina Simón Bolívar. Ecuador.
- Benoit, C. (2020). *La formulación de preguntas como estrategia didáctica para motivar la reflexión en el aula*. Cuadernos de Investigación Educativa, 11(2), 95-115. Epub 01 de diciembre de 2020. <https://doi.org/jf49>
- Bustamante, J., Chávez, M., Yarad, P. (2019). *Creación De Un Recorrido Virtual 3d De Las Etapas Fisiológicas De Las Venus De Valdivia, Como Herramienta Lúdico-Didáctica Para Niños De 8 A 10 Años*. Tesis de Grado. Universidad Israel. Quito. Ecuador. <https://bit.ly/3yroQQx>
- Díaz Olivos, C., Campusano Cataldo, K. y Inacap, S. (2017). *Manual de estrategias didácticas*. Santiago, Chile: Universidad Tecnológica de Chile INACAP
- Cacheiro, M. (2018). *Educación y Tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. 1era edición digital. Madrid-España. <https://bit.ly/3MyT3mt>
- Casola, W. (2020). *El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios*. *Comunicación*, 29(1). <https://doi.org/fs9v>

- Carreño, J. (2016). *Consentimiento informado en investigación clínica: un proceso dinámico*. <https://bit.ly/3D4qvOw>
- Código. (2013). *Código de la Niñez y la Adolescencia*. Quito: Ediciones legales
- Constitución. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: EL FORUM.
- Chong, P., Marcillo, C. (2020). *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*. Ciencias de la Educación. Artículo de Revisión. <https://bit.ly/3Ci3Yfz>
- Gamboa Mora, M. C. (2017). *Estudio de caso como estrategia didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje: retos y oportunidades*. Bio-grafía, 10(19), 1533–1540. <https://bit.ly/3MyhJM1>
- García, V., García, R., Lorenzo, M., Hernández, M. (2021). *Los mapas conceptuales como instrumentos útiles en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Medisur [revista en Internet]. Disponible en: <https://bit.ly/3MdQWEy>
- Guerra, J. (2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vigotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano*. Revista Dilemas Contemporáneos. Artículo. Año VII. <https://bit.ly/3VuNZDD>
- Gutiérrez, J., Gómez, F., Gutiérrez, C. (2018). *Estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva interactiva*. Escuela Normal De Santa Ana Zicatecoyan. México. <https://bit.ly/3MLiGRe>
- Hernández, A. (2019). *El museo en el aula: una propuesta de trabajo a través del museo virtual*. Trabajo de fin de máster. Murcia. España. <https://bit.ly/3MfmbyR>
- Ibarra, E. (2020). *Objetos Virtuales de Aprendizaje como Estrategia Didáctica de Enseñanza de la Matemática en Estudiantes de Primero de Bachillerato del Colegio “Bernardo Dávalos León, Septiembre-Diciembre De 2020*. Riobamba: Universidad Nacional De Chimborazo.
- Imaginario, A. (2019). Significados.com. Investigado el 20 de mayo de 2022. <https://bit.ly/3SPTlam>
- Jiménez Alarcón, L. O., López Pazmiño, M. N., Freire Pazmiño, J. C., & Cabrera López, J. R. (2020). *Importancia de las estrategias didácticas y metodológicas en las dificultades de comprensión lectora, el lenguaje y comunicación*. Explorador Digital, 4(3), 184-200. <https://bit.ly/3Ts7NWm>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador. 2016. <https://bit.ly/3Ts66Iv>

- Mejía, M., Sierra, S. y Cruz, Y. (2022). *Conservación, protección y difusión de los sitios del patrimonio y objetos durante la pandemia de la covid-19 en el mundo*. Primera Edición. Universidad Autónoma del Estado de México. Pp. 89-90. <https://bit.ly/3efEtnb>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Lineamientos Curriculares de Historia*. Bachillerato General Unificado.
- Monteagudo, J., Rodríguez, R., Escribano, A., Rodríguez, A. (2020). *Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre la enseñanza de la historia, a través del uso de las TIC y recursos digitales*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado. <https://bit.ly/3MFW0lc>
- Moreno, W; Velázquez, M. (2017). *Estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento crítico*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación 15, n.º 2
- Núñez, L., Novoa, P., Majo, H. y Salvatierra, A. (2019). *Los mapas mentales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia exitosa en estudiantes de secundaria*. Propósitos y Representaciones. <https://bit.ly/3ejIgjD>
- Orellana, C. (2017). *La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares*. E-Ciencias de la Información, Jun 2017, vol.7, no.1, p.134-154. ISSN 1659-4142
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). Madrid. Consultado el 20 de mayo de 2022. <https://bit.ly/3eiJdZd>
- Orozco, J. (2016). *Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales*. Revista Científica de FAREM-Estelí. Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano. N° 17 | Año 5. <https://bit.ly/3EHYuOf>
- Otero A. (2018). *Enfoques de Investigación*. Universidad del Atlántico. Colombia. <https://bit.ly/3ROA2gK>
- Paucar, Y. (2019). *Aplicación de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en la educación peruana*. Tesis de grado. Piura. Perú. <https://bit.ly/3CDri8V>
- Pantoja, P. (2017). *Enseñar Historia, un reto Entre la Didáctica y la Disciplina: Reflexión desde la Formación de Docentes de Ciencias Sociales en Colombia*. Diálogo Andino. N° 53. <https://bit.ly/3ecIN7Z>
- Pérez, M., Raído, D., Ovalle, M., González, M., Calero, E., Piedra, A. y Calero, A. (2016). *El conocimiento de la estructura textual: una estrategia clave que ayuda al alumnado de*

educación primaria en la comprensión de textos informativos. Didáctica, lengua y literatura. vol. 28, 215-242. <https://bit.ly/3SEbVCN>

Paredes, I. (2018). *Estrategia lluvia de ideas para mejorar la producción de textos narrativos en el área de educación de ellos estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la I.E. N° 80316 "Divino maestro" del Distrito de Ayangay, provincia de Julcan, departamento de la Libertad*. Tesis. Perú. <https://bit.ly/3T8e9dg>

Ramírez, M., Valdés, A., Acosta, I., Salgado, I. (2018). *Las aportaciones de Edgar Morin sobre los saberes de la educación. Su vinculación con el aprendizaje en ambientes virtuales*. Tlatemoani: revista académica de investigación, ISSN-e 1989-9300, Vol. 9, N°. 29, 2018, págs. 204-223. <https://bit.ly/3fXIWLJ>

Rivero, P. y Feliu, M. (2017). *Aplicaciones de la arqueología virtual para la Educación Patrimonial: análisis de tendencias e investigaciones*. Estudios Pedagógicos XLIII, N° 4: 319-330. Universidad de Zaragoza. <https://bit.ly/3CjYPnm>

Robles, M; Francisco, F; Jiménez, J y Segura, R. (2016). *Tecnologías para museos virtuales en dispositivos móviles*. Virtual Archaeology Review 3, n.º 7 102-8.

Sáiz, J. G. (2018). *Historical thinking, causal explanation and narrative discourse in trainee teachers in Spain*. . España: Historical Encounters: A Journal of Historical Consciousness, Historical Cultures, and History Education.

Sánchez, F., Barba, A. (2019) *Como impartir una clase magistral según la neurociencia*. Actas de las Jenui, vol. 4. Universitat Politècnica de Catalunya Barcelona. Universidad de Guadalajara, Cualtos Tepatlán, México. <https://bit.ly/3CJxcWh>

Solorzano, Y. (2017). *Aprendizaje Autónomo y competencias*. Revista científica Dominio de las Ciencias. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818. ol. 3, núm., esp., marzo, 2017, pp. 241-253. <https://bit.ly/3ebetJ>

Vargas Rodríguez, L. G., & Molano López, V. L. (2017). *Enseñanza de la comprensión lectora, referentes conceptuales y teóricos*. Pensamiento y Acción, (22), 130–144. <https://bit.ly/3yHjjoY>

Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). *Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación*. Revista Innova Educación, 2(2), 363–379. <https://bit.ly/3CYLEK2>

Vásquez, B., Pleguezuelos, C. y Mora, M. (2017). *Debate como metodología activa: una experiencia en Educación Superior*. Universidad y Sociedad. Recuperado de <https://bit.ly/3Mh8uzp>

Villacís, MÁ; Márquez, H; Zurita, J, Miranda: G, Escamilla; A. (2018). *El protocolo de investigación VII*. Validez y confiabilidad de las mediciones. R.A.M.

Voca Editorial. *Los 10 entornos virtuales de aprendizaje más útiles*. Blog. <https://bit.ly/3EnQIOv>



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

en base a

recorridos virtuales

RECORRIENDO
LA HISTORIA
PRECOLOMBINA



Autora: **Raquel Maldonado**
Tutora: **Ximena Zúñiga**



Estrategia Didáctica
Recorriendo la Historia Precolombina

Universidad Nacional de
Chimborazo

Dirección de postgrado

Autora: Raquel Maldonado










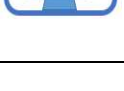
Tutora: MgS. Ximena Zúñiga

2022

INDICE

Contenido

Estrategia Didáctica.....	78
Recorriendo la Historia Precolombina.....	78
Descripción de Íconos	80
Introducción.....	81
Objetivos.....	82
Sección 1: Información general de la estrategia basada en recorridos virtuales.....	83
Sección 2: Pasos de la Estrategia en base a recorridos virtuales.....	85
Sección 3. Actividades basadas en los recorridos virtuales como estrategia didáctica.....	89
Sección 4. Visita a Museos Virtuales o Zonas de Interés histórico- cultural	102
Bibliografía.....	113

Descripción de Íconos	
	Reconociendo el espacio
	Presentación del tema
	Objetivos de Aprendizaje
	Directrices de Aprendizaje
	Compartir Recursos a Utilizar
	Ponte en Marcha
	Construyamos el Aprendizaje
	Luvia de Ideas
	Aplicando mis conocimientos
	Evaluación

Introducción

La Historia es una de las asignaturas importantes dentro del currículo nacional, y al mismo tiempo es en algunos casos una asignatura que puede causar un poco de tedio en los estudiantes, por lo que se ha hecho necesario encontrar nuevas formas de enseñanza por parte de los docentes y apoyar de esta manera el aprendizaje en los estudiantes, es así que se ha recurrido al uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para encontrar formas innovadoras e involucrarlas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en las aulas.

Luego de un periodo de educación en casa a través de medios virtuales, se considera necesario el fortalecimiento de la asignatura de historia en tercero de bachillerato con la utilización de recursos digitales, al ser los recorridos virtuales una forma dinámica y motivadora que permite a los estudiantes adentrarse en el conocimiento del área.

El presente manual pretende contribuir en el proceso enseñanza-aprendizaje de la historia por medio de la estrategia de recorridos virtuales en museos o lugares con valor histórico-cultural, misma que se encuentra respaldada en el concepto de educación de calidad y orientada a motivar a los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura con el apoyo del uso de herramientas digitales.

La propuesta está compuesta por cuatro secciones mismas que se detallan a continuación:

Sección 1: Contiene la información general acerca de la estrategia basada en recorridos virtuales, donde se puede encontrar el concepto, la fundamentación, la descripción, competencias, el rol del profesor y del estudiante, ventajas y desventajas de la misma.

Sección 2: Se establecen los pasos de la estrategia didáctica, cuyos bloques principales son: Reconociendo el espacio, Ponte en Marcha, Construyamos el Aprendizaje, Aplicando mis conocimientos y Evaluación.

Sección 3: Actividades que se realizarán en la clase mediante el uso de la estrategia didáctica basada en recorridos virtuales y en relación a los contenidos curriculares de la asignatura de Historia de Tercer año de Bachillerato.

Sección 4: Verificación del uso del recorrido virtual durante la clase de Historia, donde se identifica los pasos realizados para llegar a obtener el aprendizaje establecido al inicio de la misma.

Objetivos

Objetivo General

Proponer una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales, enfocados en la asignatura de Historia.

Objetivos Específicos

- Integrar el uso de recorridos virtuales en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Historia.
- Utilizar los recorridos virtuales como estrategia de motivación para el aprendizaje autónomo de los estudiantes.
- Publicar mediante una guía la estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de la historia.

Sección 1: Información general de la estrategia basada en recorridos virtuales

Concepto

Estrategia que se realiza en base al recorrido virtual de una o varias páginas web de museos o lugares de interés histórico-cultural, con el fin de que los estudiantes accedan a una experiencia en línea del tema tratado.

Fundamentación

Dado que la educación es parte fundamental en la vida de todas las personas, es necesario adecuarla a la realidad actual, en la que, el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) representa una vía importante en el proceso enseñanza- aprendizaje; éstas dan lugar a la experimentación debido a que representan vías de observación y de actividad, al mismo tiempo favorecen a la reflexión y receptividad de los estudiantes ante las novedades que se pueden encontrar mientras contribuyen al aprendizaje significativo (Santibáñez, 2006).

Por lo anteriormente mencionado es que el uso de los recursos digitales como los recorridos virtuales favorecen la motivación por el aprendizaje, actitud activa, mejora la actividad mental y emocional debido a la interacción además de desarrollar la autonomía del estudiante, y así lograr aprendizajes significativos.

Descripción

Esta estrategia se puede desarrollar con o sin presencia del docente, y puede ser realizada por los estudiantes de forma individual o grupal; antes de ejecutar la tarea, el docente emitirá las directrices en lo relacionado al uso de internet, y proporcionará los enlaces a las páginas web donde se realizará el recorrido virtual. Los estudiantes realizarán el recorrido durante un tiempo establecido por el docente, luego del cual se dará inicio a las actividades complementarias.

Competencias

Conocimientos generales para el aprendizaje:
Exploración, selección, clasificación y evaluación de la información adquirida.

Habilidades y Destrezas: Comprensión lectora, observación y pensamiento crítico.

Estrategia de enseñanza del profesor

El docente organiza y facilita la información necesaria para el acceso a los recorridos virtuales.

Guía a los estudiantes para que realicen la actividad planteada.

Está disponible para aclarar dudas de los estudiantes.

Estrategia de aprendizaje del estudiante

Los estudiantes construyen nuevos conocimientos y habilidades en base a los que han adquirido con anterioridad.

Se induce al aprendizaje autónomo a través de la exploración de contenidos en la web.

Ventajas

Las ventajas están planteadas en el hecho de que los estudiantes puedan visitar o realizar un recorrido virtual en museos o lugares con valor histórico- cultural, de esta manera ofrecer la posibilidad de romper barreras geográficas, culturales y hasta económicas.

Motiva a los estudiantes para el aprendizaje, debido a que los recorridos virtuales suponen una novedad en el método de enseñanza del docente y puede ser eficiente en determinados contenidos, además de crear un vínculo entre el aula y el mundo exterior.

Fomenta al aprendizaje autónomo a través de la observación activa y desarrolla el pensamiento crítico.






En el caso de estudiantes con NEE, los recorridos virtuales representan en diferente medida las mismas ventajas que para los estudiantes comunes además de disipar la sensación de aislamiento o soledad que pueden llegar a sentir en el aula.



Desventajas

En lo que corresponde a las desventajas, se puede señalar en primer lugar la calidad y buen estado de los equipos informáticos y conexiones a internet, debido a que son elementos básicos para que los recorridos virtuales puedan ser realizados. Por otro lado, el docente debe estar familiarizado con los equipos y recorridos virtuales para que puede guiar de forma eficaz a los estudiantes, al tener en cuenta que actualmente los jóvenes tienen mucha relación con la tecnología. Por último, se menciona el apoyo que las instituciones educativas deben dar a los docentes para que puedan hacer uso de este tipo de estrategia en el aula.

Sección 2: Pasos de la Estrategia en base a recorridos virtuales

En base a la revisión de las estrategias didácticas que son aplicadas actualmente en las aulas, y con el objetivo de apoyar al proceso de aprendizaje de los estudiantes en el área de Estudios Sociales, específicamente en la asignatura de Historia, en esta sección se muestra los pasos de la estrategia didáctica basada en recorridos virtuales.

	<p>1. Reconociendo el Espacio</p> <p>En este bloque, el maestro deberá dar a conocer a los estudiantes el tema a tratar en clase, los objetivos de aprendizaje, las directrices y los recursos a ser utilizados.</p>
	<p>1.1. Presentación del tema</p> <p>El docente presenta el tema de clase y da el contenido de la misma, como un preámbulo para el recorrido virtual. Con esto se busca fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de una manera interactiva con lo que se da un cambio del modelo de enseñanza tradicional al constructivista.</p>
	<p>1.2. Objetivo de Aprendizaje</p> <p>En este bloque, el docente expondrá a los estudiantes el objetivo de aprendizaje de la clase, lo que se espera que ellos aprendan al finalizar el tema.</p>
	<p>1.3. Directrices para el Aprendizaje</p> <p>El docente deberá explicar la temática ante el grupo de estudiantes con la finalidad de que se genere interés en cada uno de los temas planteados, a continuación, propondrá el recorrido virtual de un lugar determinado, afín a la temática tratada en la hora de clase.</p> <p>El estudiante sabrá que debe hacer un recorrido virtual donde identificará las características específicas del tema planteado, deberá ingresar al recorrido planteado en clases, posteriormente, escribirá el análisis del recorrido virtual ejecutado.</p>
	<p>1.4. Compartir recursos a utilizar</p> <p>En el proceso enseñanza-aprendizaje es importante contar con ciertos recursos que harán posible la efectividad de la misma, por lo tanto, en este apartado el docente deberá tener en cuenta los recursos necesarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos de Aprendizaje</i> Recorridos virtuales en lugar de valor histórico-cultural y/o museo virtual. • <i>Recursos Formativos</i> Textos básicos Videos temáticos Lecturas previas • <i>Recursos de Análisis</i> Lluvia de ideas

	<p>Mapas mentales Ensayos Cuentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos Evaluativos</i> <p>Rubrica Preguntas motivadoras</p>
	<p>2. Ponte en Marcha</p> <p>En este bloque, el estudiante pondrá a prueba todas sus habilidades individuales y de trabajo en equipo, con el fin de aprender a aprender y descubrir nuevas formas de hacerlo.</p> <p>2.1. Conformación de grupos de trabajo</p> <p>El docente propondrá a la clase la conformación de grupos de trabajo, cada grupo estará compuesto por 4 estudiantes con la consideración de la afinidad, dentro de cada grupo al menos un estudiante deberá contar con un recurso tecnológico a fin de realizar el recorrido virtual propuesto en clase.</p> <p>2.2. Asignación de roles y responsabilidades a estudiantes</p> <p>Una vez que el docente ha formado los grupos de trabajo, se sugiere que asigne roles y responsabilidades a los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El líder es quien supervisa el trabajo de cada compañero y apoya en la realización de la actividad del grupo • El moderador es quien toma notas de las actividades realizadas y los nuevos aprendizajes • El delegado de logística es quien posee el recurso tecnológico para realizar la actividad (computadora con internet) • El representante de relaciones públicas es quien habla con las personas externas al grupo y plantea inquietudes al docente.
	<p>3. Construyamos el Aprendizaje</p> <p>En este campo el docente conjuntamente con el estudiante construirá el conocimiento con actividades como lluvia de ideas, revisión de literatura, recorrido virtual, análisis del recorrido virtual.</p> <p>3.1. Lluvia de Ideas</p> <p>Para llevar a cabo este acápite se deberá utilizar un recurso digital accesible para todos, se recomienda en este caso compartir un enlace a Google drive. Los estudiantes podrán acceder a una hoja compartida en Google drive a través de sus computadoras o teléfonos celulares y escribirán sus ideas respecto al tema planteado.</p> <p>3.2. Revisión de Literatura</p> <p>Se revisará el contenido del tema establecido en el texto del estudiante que se usa en el aula, sin embargo, el docente puede utilizar bibliografía adicional para fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes.</p>

3.3. Visita a museos virtuales o lugares de valor histórico-cultural

El docente plantea la visita a museos virtuales o lugares de valor histórico-cultural, según la temática revisada durante la clase presencial, para esto, deberá en primera instancia, navegar en la web para encontrar el museo o lugar virtual relacionado al tema tratado en clase y realizar una exploración previa para poder, de esta manera guiar a los estudiantes durante el recorrido. Posteriormente compartirá el o los enlaces a los estudiantes a través de cualquier medio de comunicación digital como por ejemplo un grupo de WhatsApp de la asignatura; de esta manera los estudiantes accederán a la página web del museo virtual o lugar de interés por medio de sus celulares y/o computadora.



Fuente: Museo de Louvre en Paris

<https://www.louvre.fr/en/online-tours#virtual-tours>








Fuente: Museo Smithsoniano de Historia Natural

https://naturalhistory2.si.edu/vt3/NMNH/z_tour-022.html




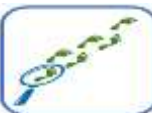

4. Aplicando mis conocimientos



En este apartado los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos a través del recorrido virtual realizado, ya sea, en museos virtuales o en lugares de interés histórico-cultural, mediante el análisis de la información obtenida,

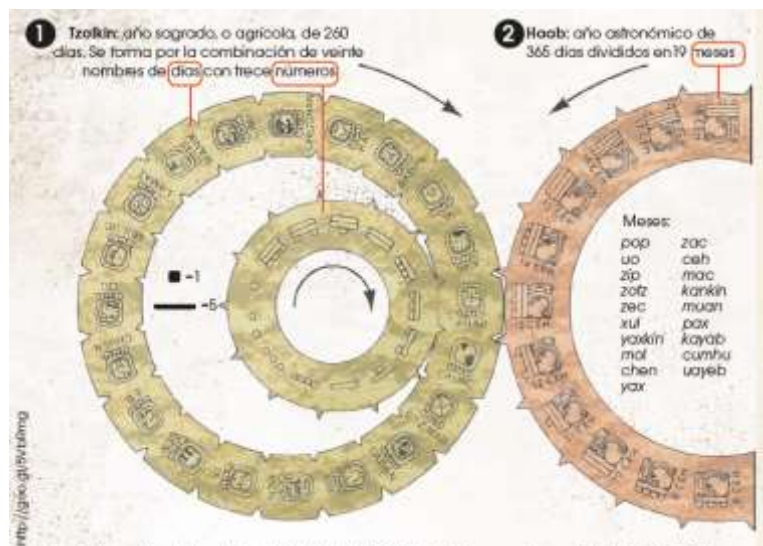
	<p>como refuerzo al tema tratado, para posteriormente elaborar una exposición grupal.</p>
	<p>4.1. Análisis del recorrido virtual</p> <p>Posterior al recorrido virtual, los estudiantes consolidaran la información recibida a través de organizadores gráficos, mapa mental, esquemas, etc. Donde exprese los aspectos más relevantes o, que le llamaron la atención acerca de la actividad realizada.</p>
	<p>4.2. Exposición del tema</p> <p>En este apartado, con apoyo de la bibliografía, los estudiantes realizarán una exposición mediante el uso de alguno de los múltiples medios digitales que existen actualmente, algunas herramientas digitales que se sugiere utilizar son Power Point, Prezi, Genially entre otras.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
	<p>4.3. Interacción con compañeros</p> <p>El grupo de estudiantes deberá realizar un cuestionario de mínimo cinco preguntas relacionadas al tema tratado, que deberá ser respondido por sus compañeros en la hora clase, por lo tanto, los estudiantes deben entregar al finalizar la clase: un organizador gráfico, una presentación digital y un cuestionario.</p>
	<p>5. Evaluación</p> <p>En este apartado se aplica una evaluación formativa para confirmar los aprendizajes logrados por los estudiantes al terminar la clase; el objetivo de la misma según Méndez (2020) es lograr que el estudiante aprenda responsablemente de manera autónoma y sea el constructor de su conocimiento con lo que se desarrolla un criterio analítico.</p> <p>Se dará prioridad a las evaluaciones objetivas debido a que permiten valorar los conocimientos adquiridos por el estudiante, además de sus capacidades, destrezas y aptitudes frente a nuevas formas de aprendizaje.</p>

Sección 3. Actividades basadas en recorridos virtuales como estrategia didáctica

Actividad N.º 1: Los Mayas

	<p>1. Reconociendo el Espacio</p> <p>En este bloque, el maestro deberá dar a conocer a los estudiantes el tema a tratar en clase, los objetivos de aprendizaje, las directrices y los recursos a ser utilizados.</p> <p>Para motivar a los estudiantes, el docente hará uso del siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=YNIJLdjYFX8</p>
	<p>1.1. Presentación del tema</p> <p>En esta clase se iniciará con el estudio del primer eje temático de la asignatura denominado “Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad”, en el que se estudiará las principales culturas de América del sur antes de la colonización española. El tema que se tratará en la presente clase es: Las características de la cultura Maya.</p>
	<p>1.2. Objetivo de Aprendizaje</p> <p>O.CS.H.5.2. Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad</p>
	<p>1.3. Directrices para el Aprendizaje</p> <p>En esta clase revisaremos los contenidos del libro de Historia respecto a las características y aportes de la cultura Maya además del desarrollo en los ámbitos cultural, social, administrativo, político. Para reforzar los aprendizajes se realizará un recorrido virtual por lugares que contengan la información de la cultura mencionada, para lo cual, más adelante se les compartirá el enlace de acceso.</p>
	<p>1.4. Compartir recursos a utilizar</p> <p>Los recursos a ser utilizados en la presente clase son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos de Aprendizaje</i> Recorridos virtuales en lugar de valor histórico-cultural y/o museo virtual. • <i>Recursos Formativos</i> Texto básico Lecturas previas Videos temáticos • <i>Recursos de Análisis</i> Lluvia de ideas Mapas mentales • <i>Recursos Evaluativos</i> Rubrica

	Preguntas motivadoras
	<p>2. Ponte en Marcha</p> <p>En este bloque, el estudiante pondrá a prueba todas sus habilidades individuales y de trabajo en equipo, con el fin de aprender a aprender y descubrir nuevas formas de hacerlo.</p>
	<p>2.1. Conformación de grupos de trabajo</p> <p>Conformación de grupos de trabajo, cada grupo estará compuesto por 4 estudiantes en consideración a la afinidad, dentro de cada grupo al menos un estudiante deberá contar con un recurso tecnológico a fin de realizar el recorrido virtual propuesto en clase.</p>
	<p>2.2. Asignación de roles y responsabilidades a estudiantes</p> <p>Una vez que el docente ha formado los grupos de trabajo, se sugiere que asigne roles y responsabilidades a los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El líder es quien supervisa el trabajo de cada compañero y apoya en la realización de la actividad del grupo • El moderador es quien toma notas de las actividades realizadas y los nuevos aprendizajes • El delegado de logística es quien posee el recurso tecnológico para realizar la actividad (computadora con internet) • El representante de relaciones públicas es quien habla con las personas externas al grupo y plantea inquietudes al docente.
	<p>3. Construyamos el Aprendizaje</p> <p>En este campo el docente conjuntamente con el estudiante construirá el conocimiento con actividades como lluvia de ideas, revisión de literatura, recorrido virtual, análisis del recorrido virtual.</p>
	<p>3.1. Lluvia de Ideas</p> <p>En este apartado se compartirá el enlace para que accedan a Google Drive y plasmen sus ideas acerca de los Mayas, los conocimientos previos que tienen acerca de esta cultura, pueden hacerlo a través de sus teléfonos celulares o computadoras.</p>
	<p>3.2. Revisión de Literatura</p> <p>En este apartado, el docente, conjuntamente con los estudiantes, realizarán la revisión de literatura en base a los contenidos curriculares del texto de Historia de Tercer año de bachillerato, en los que se encuentran los siguientes subtemas:</p> <p>Los mayas y el cero</p> <p>En este subtema se conocerá acerca de la creación del sistema de numeración vigesimal y el concepto del número cero.</p> <p>Calendario maya</p>



Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador

Se tratará acerca del calendario sagrado lunar llamado Tzolkin compuesto por múltiplos de 20, con un total de 260 días y del calendario solar de 360 días denominado Haab.

Medicina maya

Las enfermedades fueron clasificadas por los mayas de acuerdo a sus causas y síntomas, con lo que se llegó incluso a prevenirlas, para ellos representaba un desequilibrio como consecuencia de un mal comportamiento.





Gobernados por «hombres verdaderos»


La sociedad maya era muy jerarquizada; estaba gobernado por el Halach Uinic que significa hombre verdadero, ejercía funciones vitalicias que eran heredadas por sus hijos. Existieron varios niveles en la escala social (Mineduc, 2016)







Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador



A pesar del equilibrio económico, político y social de la cultura, ésta se vio interrumpida la última parte del siglo VIII debido a varios fenómenos que produjeron que los Mayas abandonen el lugar donde estaban instalados y posteriormente su decadencia cultural, para Ochoa y Vargas (1979), el colapso

	<p>de los Mayas se debe principalmente a la sobrepoblación y sobre explotación de los suelos los que provocaron un desequilibrio ecológico y económico que provocó el abandono de la zona.</p>
	<p>3.3 Visita a museos virtuales o lugares de valor histórico-cultural</p> <p>Se ingresa a una página web para realizar el recorrido virtual de las ruinas Mayas denominadas Chichen Itzá, donde encontraremos lugares sagrados y edificaciones importantes de la cultura. Así también se realiza un recorrido por el museo permanente del mundo Maya donde se encontrará varios elementos propios de la cultura, por último, se puede observar un video acerca del funcionamiento del calendario Maya.</p> <p>https://artsandculture.google.com/story/XgVRzyGZVmF20Q?hl=es</p> <p>A continuación, se ingresa a la sala permanente del Gran museo del mundo Maya.</p> <p>https://my.matterport.com/show/?m=sz2xD7NMZ15</p> <p>En el video observaremos el funcionamiento del calendario Maya</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=qhWItvjk9Yg</p>
	<p>4. Aplicando mis conocimientos</p> <p>En este apartado los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos a través del recorrido virtual realizado, ya sea, en museos virtuales o en lugares de interés histórico-cultural, mediante el análisis de la información obtenida, como refuerzo al tema tratado, para posteriormente elaborar una exposición grupal.</p> <p>4.1. Análisis del Recorrido Virtual</p> <p>Posterior al recorrido virtual, los estudiantes consolidarán la información recibida a través de un organizador gráfico, donde exprese los aspectos más relevantes o, que le llamaron la atención acerca del recorrido por el yacimiento de Chichén Itzá y el recorrido en el gran museo del mundo Maya.</p> <p>4.2. Exposición del tema</p> <p>En este apartado, con apoyo de la bibliografía, los estudiantes realizarán una exposición a través del uso de alguno de los múltiples medios digitales que existen actualmente, algunas herramientas digitales que se sugiere utilizar son Power Point, Prezi, Genially entre otras.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
	<p>4.3. Interacción con compañeros</p> <p>El grupo de estudiantes deberá realizar un cuestionario de mínimo cinco preguntas relacionadas al tema tratado, que deberá ser respondido por sus compañeros en la hora clase, por lo tanto, los estudiantes deben entregar al</p>

	finalizar la clase: un organizador gráfico, una presentación digital y un cuestionario.
	<p>5. Evaluación</p> <p>La evaluación formativa constituye un proceso fundamental en la formación de los estudiantes, por tal razón las destrezas con criterio de desempeño a evaluar serán:</p> <p>CS.H.5.3.1. Identificar y valorar las producciones intelectuales más significativas de las culturas aborígenes de América Latina precolombina (mayas, aztecas e incas).</p> <p>CS.H.5.3.2. Explicar las diversas formas de vida y de organización social de las grandes culturas nativas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.</p> <p>CS.H.5.3.3. Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.</p> <p>Para lo que, se dará prioridad a las evaluaciones objetivas debido a que permiten valorar los conocimientos adquiridos por el estudiante, además de sus capacidades, destrezas y aptitudes frente a nuevas formas de aprendizaje.</p>

Actividad N.º 2: Los Aztecas

	<p>1. Reconociendo el Espacio</p> <p>En este bloque, el maestro deberá dar a conocer a los estudiantes el tema a tratar en clase, los objetivos de aprendizaje, las directrices y los recursos a ser utilizados.</p> <p>El docente motivará a los estudiantes mediante la observación del siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=dhsWNHkji2w</p>
	<p>1.1. Presentación del tema</p> <p>En esta clase iniciaremos con el estudio del primer eje temático de la asignatura denominado “Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad”, en el que se estudiará las principales culturas de América del sur antes de la colonización española. El tema que se tratará en la presente clase es: Las características de la cultura Azteca.</p>
	<p>1.2. Objetivo de Aprendizaje</p> <p>O.CS.H.5.2. Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad</p>
	<p>1.3. Directrices para el Aprendizaje</p> <p>En esta clase se revisará los contenidos del libro de Historia respecto a las características y aportes de la cultura Azteca, además del desarrollo en los ámbitos cultural, social, administrativo, político. Para reforzar los aprendizajes se realizará un recorrido virtual por lugares que contengan la información de la</p>

	cultura mencionada, para lo cual, más adelante se les compartirá el enlace de acceso.
	<p>1.4. Compartir recursos a utilizar</p> <p>Los recursos a ser utilizados en la presente clase son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos de Aprendizaje</i> <p>Recorridos virtuales en lugar de valor histórico-cultural y/o museo virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos Formativos</i> <p>Texto básico Lecturas previas Videos temáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos de Análisis</i> <p>Lluvia de ideas Mapas mentales</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos Evaluativos</i> <p>Rubrica Preguntas motivadoras</p>
	<p>2. Ponte en Marcha</p> <p>En este bloque, el estudiante pondrá a prueba todas sus habilidades individuales y de trabajo en equipo, con el fin de aprender a aprender y descubrir nuevas formas de hacerlo.</p> <p>2.1. Conformación de grupos de trabajo</p> <p>Conformación de grupos de trabajo, cada grupo estará compuesto por 4 estudiantes en consideración a la afinidad, dentro de cada grupo al menos un estudiante deberá contar con un recurso tecnológico a fin de realizar el recorrido virtual propuesto en clase.</p> <p>2.2. Asignación de roles y responsabilidades a estudiantes</p> <p>Una vez que el docente ha formado los grupos de trabajo, se sugiere que asigne roles y responsabilidades a los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El líder es quien supervisa el trabajo de cada compañero y apoya en la realización de la actividad del grupo • El moderador es quien toma notas de las actividades realizadas y los nuevos aprendizajes • El delegado de logística es quien posee el recurso tecnológico para realizar la actividad (computadora con internet) • El representante de relaciones públicas es quien habla con las personas externas al grupo y plantea inquietudes al docente.
	<p>3. Construyamos el Aprendizaje</p> <p>En este campo el docente conjuntamente con el estudiante construirá el conocimiento con actividades como lluvia de ideas, revisión de literatura, recorrido virtual, análisis del recorrido virtual.</p>



3.1.Lluvia de Ideas

Este apartado se compartirá el enlace para que accedan a Google Drive y plasmen sus ideas acerca de los Aztecas, que conocimientos previos tienen acerca de esta cultura, pueden hacerlo a través de sus teléfonos celulares o computadoras.

3.2.Revisión de Literatura

En este apartado, el docente, conjuntamente con los estudiantes, realizarán la revisión de literatura en base a los contenidos curriculares del texto de Historia de Tercer año de bachillerato, en los que se encuentran los siguientes subtemas:

Aritmética propia

Los Aztecas empleaban cuatro símbolos para los principales números, su escritura era ideográfica y sus símbolos numéricos eran inspirados por el maíz. Desarrollo del sistema de fracciones, no usaban cifras decimales.

Los calendarios aztecas

Los aztecas registraban el tiempo en dos calendarios:

- El solar, de 365 días, llamado *xihuitl*; estaba compuesto por 18 meses de 20 días, más cinco días «inútiles».
- El *Tonalpohualli*, que tenía 260 días repartidos en trece meses.

La Piedra del Sol

Clave para comprender el calendario Azteca, se colocaba en la cima del templo principal de Tenochtitlán.

La Piedra del Sol está compuesta por un disco central que representa al sol, rodeado de cuatro rectángulos con la leyenda de los cuatro soles.

- Primer anillo. Está dividido en 20 partes con Gráficos que representan cada día del mes.
- Segundo anillo. Está formado por ocho segmentos separados por Gráficos en V, que simbolizan los rayos solares.
- Tercer anillo. Está dividido en dos bandas. La parte superior contiene la fecha final del calendario y las cabezas de dos serpientes superpuestas, de cuyas fauces salen los rostros de *Quetzalcóatl*, personificado como *Tonatiúh*, el Sol, y de *Tezcatlipoca*.
- Cuarto anillo. En él están representadas las estrellas.

Confederación azteca



Fuente: Caracteristicas.co/Civilización Azteca

La sociedad Azteca está compuesta por el núcleo que era la familia patriarcal, monógama con permisión de poligamia, cada familia obtenía una parte de tierra comunal para cultivo y usufructo.

Los calpullis estaban compuestos por varias familias de un mismo territorio.

Los barrios estaban compuestos por varios calpullis, dedicados a una sola actividad productiva. Los macehualtin constituían la mayoría de la población y por ultimo los esclavos.

Estructura estatal

La nobleza estaba conformada por la familia real, los sacerdotes, jefes militares, jefes de calpullis y personas que habían dado un servicio meritorio al Estado, todos supeditados al monarca llamado Tlatoani. La confederación azteca estaba formada por Tlacopán, Tecnochchitlán y Texcoco. (Mineduc, 2016).

La cultura Azteca es resultado de un conjunto de mitos que dinamizan su historia. La capital llamada Tenochtitlan fue fundada en el año 1325 en relación a un hallazgo visto como premonición: un águila que devora a una serpiente, signo que actualmente se mantiene como escudo en la bandera mexicana. En el centro de México se estableció la tribu Aztlán, ciudad mítica producto de la idea de finalización de un ciclo para iniciar otro, lo que provocaba el abandono de las ciudades de varias culturas (Pérez, 2017).

3.3. Visita a museos virtuales o lugares de valor histórico- cultural






Se ingresa a la página web para realizar el recorrido virtual en el museo de antropología de México donde se encontrará varias salas de exhibición con elementos propios de la cultura; además se realiza un recorrido por las ruinas del templo mayor de Tenochtitlan.

Visita al templo Mayor de Tenochtitlán

<https://www.youtube.com/watch?v=WHwHVbughf8>




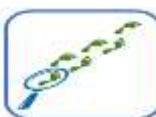

Visita al museo nacional de Antropología en México



<https://mna.inah.gob.mx/salas.php?sala=6>

	<p>4. Aplicando mis conocimientos</p> <p>En este bloque los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos a través del recorrido virtual realizado, ya sea, en museos virtuales o en lugares de interés histórico-cultural, mediante el análisis de la información obtenida, como refuerzo al tema tratado, para posteriormente elaborar una exposición grupal.</p>
	<p>4.1. Análisis del Recorrido Virtual</p> <p>Posterior al recorrido virtual, los estudiantes consolidaran la información recibida a través de un organizador gráfico, donde exprese los aspectos más relevantes o, que le llamaron la atención acerca del recorrido en el templo mayor de Tenochtitlán y el museo nacional de antropología en México.</p>
	<p>4.2. Exposición del tema</p> <p>En este apartado, con apoyo de la bibliografía, los estudiantes realizarán una exposición a través de alguno de los múltiples medios digitales que existen actualmente, algunas herramientas digitales que se sugiere utilizar son Power Point, Prezi, Genially entre otras.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
	<p>4.3. Interacción con compañeros</p> <p>El grupo de estudiantes deberá realizar un cuestionario de mínimo cinco preguntas relacionadas al tema tratado, que deberá ser respondido por sus compañeros en la hora clase, por lo tanto, los estudiantes deben entregar al finalizar la clase: un organizador gráfico, una presentación digital y un cuestionario.</p>
	<p>5. Evaluación</p> <p>La evaluación formativa constituye un proceso fundamental en la formación de los estudiantes, por tal razón las destrezas con criterio de desempeño a evaluar serán:</p> <p>CS.H.5.3.1. Identificar y valorar las producciones intelectuales más significativas de las culturas aborígenes de América Latina precolombina (mayas, aztecas e incas).</p> <p>CS.H.5.3.2. Explicar las diversas formas de vida y de organización social de las grandes culturas nativas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.</p> <p>CS.H.5.3.3. Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.</p>

	Para lo que, se dará prioridad a las evaluaciones objetivas debido a que permiten valorar los conocimientos adquiridos por el estudiante, además de sus capacidades, destrezas y aptitudes frente a nuevas formas de aprendizaje.
--	---

Actividad N.º 3: Los Incas

	<p>1. Reconociendo el Espacio</p> <p>En este bloque, el maestro deberá dar a conocer a los estudiantes el tema a tratar en clase, los objetivos de aprendizaje, las directrices y los recursos a ser utilizados.</p> <p>Con el objetivo de motivar a los estudiantes se observará el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=i4a7ukZxwSs</p>
	<p>1.1. Presentación del tema</p> <p>En esta clase se iniciará con el estudio del primer eje temático de la asignatura denominado “Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad”, en el que se estudiará las principales culturas de América del sur antes de la colonización española. El tema que se tratará en la presente clase es: Las características de la cultura Inca.</p>
	<p>1.2. Objetivo de Aprendizaje</p> <p>O.CS.H.5.2. Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad</p>
	<p>1.3. Directrices para el Aprendizaje</p> <p>En esta clase se revisará los contenidos del libro de Historia respecto a las características y aportes de la cultura Inca, además del desarrollo en los ámbitos cultural, social, administrativo, político. Para reforzar los aprendizajes se realizará un recorrido virtual por lugares que contengan la información de la cultura mencionada, para lo cual, más adelante se les compartirá el enlace de acceso.</p>
	<p>1.4. Compartir recursos a utilizar</p> <p>Los recursos a ser utilizados en la presente clase son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos de Aprendizaje</i> Recorridos virtuales en lugar de valor histórico-cultural y/o museo virtual. • <i>Recursos Formativos</i> Texto básico Lecturas previas Videos temáticos • <i>Recursos de Análisis</i> Lluvia de ideas Mapas mentales • <i>Recursos Evaluativos</i> Rubrica

	Preguntas motivadoras
	<p>2. Ponte en Marcha</p> <p>En este bloque, el estudiante pondrá a prueba todas sus habilidades individuales y de trabajo en equipo, con el fin de aprender a aprender y descubrir nuevas formas de hacerlo.</p>
	<p>2.1. Conformación de grupos de trabajo</p> <p>Conformación de grupos de trabajo, cada grupo estará compuesto por 4 estudiantes en consideración a la afinidad, dentro de cada grupo al menos un estudiante deberá contar con un recurso tecnológico a fin de realizar el recorrido virtual propuesto en clase.</p>
	<p>2.2. Asignación de roles y responsabilidades a estudiantes</p> <p>Una vez que el docente ha formado los grupos de trabajo, se sugiere que asigne roles y responsabilidades a los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El líder es quien supervisa el trabajo de cada compañero y apoya en la realización de la actividad del grupo • El moderador es quien toma notas de las actividades realizadas y los nuevos aprendizajes • El delegado de logística es quien posee el recurso tecnológico para realizar la actividad (computadora con internet) • El representante de relaciones públicas es quien habla con las personas externas al grupo y plantea inquietudes al docente.
	<p>3. Construyamos el Aprendizaje</p> <p>En este campo el docente conjuntamente con el estudiante construirá el conocimiento con actividades como lluvia de ideas, revisión de literatura, recorrido virtual, análisis del recorrido virtual.</p>
	<p>3.1. Lluvia de Ideas</p> <p>Este apartado se compartirá el enlace para que accedan a Google Drive y plasmen sus ideas acerca de los Incas, que conocimientos previos tienen acerca de esta cultura, pueden hacerlo a través de sus teléfonos celulares o computadoras.</p>
	<p>3.2. Revisión de Literatura</p> <p>Los incas y el quipu</p> <p>Para los Incas la matemática tuvo aplicación en la economía, es decir su objetivo fue contable en base al sistema decimal, utilizaron las cuatro operaciones básicas.</p> <p>Utilizaron un sistema de numeración posicional para representar números y registrar cantidades crearon el Khipu que significa nudo, el cual es un conjunto de cuerdas con nudos, cada quipu puede tener de dos mil a tres mil cordeles, y los nudos pueden ser de distintos tipos.</p> <p>Además, poseían la yupana, fabricada de barro, piedra, madera y hueso, utilizado para realizar censos, calcular estadísticas y contar las cosechas.</p>



Fuente: Quipu: registro del sistema incaico

El calendario astronómico inca

El calendario se desarrolló por la observación del sol, la luna y estrellas. La Huata, de 360 días, estaba dividido en 12 meses; los yancas observaban los solsticios y equinoccios con la observación de trece pilares.

Las observaciones al sol permitían calcular los solsticios de verano y de invierno.

El Inca, descendiente del Sol




El Inca era el jefe del Tahuantinsuyo, el dirigía la vida social en el imperio. El gobierno era hereditario, teocrático con características absolutistas.

La estructura del estado estaba conformada por el Inca, la realeza, la nobleza y el pueblo, llamado hatun runa, quienes trabajaban las tierras del estado, además de los esclavos que generalmente eran los prisioneros de guerra. (Mineduc, 2016)

En el territorio de los Andes en las posteriores décadas del año 1400 d.C. el Imperio Inca se expandió a través de conquistas militares y el uso de la diplomacia y llegó a ser el gobierno más importante de América en aproximadamente un siglo, lograron conquistar un área que abarca desde el sur de Colombia hasta Chile y Argentina en su parte central, con alrededor de 12 millones de personas, incluyó a más de 80 etnias. Construyeron grandes áreas de asentamientos y caminos para conectar diversas áreas del imperio (De Marrais, 2013)



Fuente: Economipedia

	<p>3.3. Visita a museos virtuales o lugares de valor histórico-cultural</p> <p>Se realiza el recorrido virtual en la página del Museo de Arte precolombino del Cusco, donde se observa varios objetos pertenecientes a la cultura en estudio, además se realiza una observación en 360° de las ruinas de Machu Picchu.</p> <p>Visita al museo de arte precolombino. Cusco https://mapcusco.pe/</p> <p>Visita en 360° a las ruinas de Machu Picchu https://www.cusco360.com/panorama/machupicchu/</p>
	<p>4. Aplicando mis conocimientos</p> <p>En este bloque los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos a través del recorrido virtual realizado, ya sea, en museos virtuales o en lugares de interés histórico-cultural, mediante el análisis de la información obtenida, como refuerzo al tema tratado, para posteriormente elaborar una exposición grupal.</p> <p>4.1. Análisis del Recorrido Virtual</p> <p>Posterior al recorrido virtual, los estudiantes consolidarán la información recibida a través de un organizador gráfico, donde exprese los aspectos más relevantes o, que le llamaron la atención acerca del recorrido en el museo de arte precolombino en Cuzco y la Visita en 360° a las ruinas de Machu Picchu.</p> <p>4.2. Exposición del tema</p> <p>En este apartado, con apoyo de la bibliografía, los estudiantes realizarán una exposición a través de alguno de los múltiples medios digitales que existen actualmente, algunas herramientas digitales que se sugiere utilizar son Power Point, Prezi, Genially entre otras.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
	<p>4.3. Interacción con compañeros</p> <p>El grupo de estudiantes deberá realizar un cuestionario de mínimo cinco preguntas relacionadas al tema tratado, que deberá ser respondido por sus compañeros en la hora clase, por lo tanto, los estudiantes deben entregar al finalizar la clase: un organizador gráfico, una presentación digital y un cuestionario.</p>
	<p>5. Evaluación</p> <p>La evaluación formativa constituye un proceso fundamental en la formación de los estudiantes, por tal razón las destrezas con criterio de desempeño a evaluar serán:</p>

CS.H.5.3.1. Identificar y valorar las producciones intelectuales más significativas de las culturas aborígenes de América Latina precolombina (mayas, aztecas e incas).

CS.H.5.3.2. Explicar las diversas formas de vida y de organización social de las grandes culturas nativas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.

CS.H.5.3.3. Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.

Para lo que, se dará prioridad a las evaluaciones objetivas debido a que permiten valorar los conocimientos adquiridos por el estudiante, además de sus capacidades, destrezas y aptitudes frente a nuevas formas de aprendizaje.

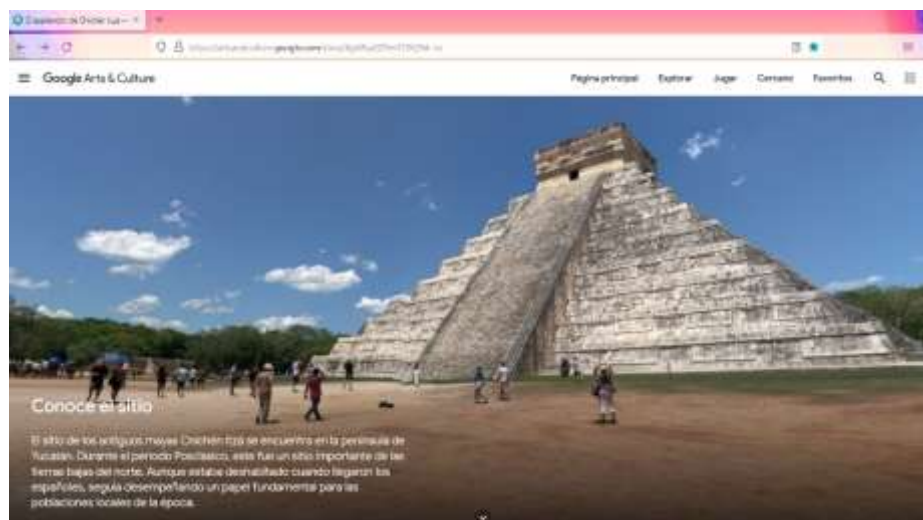
Sección 4. Procedimiento para la Visita a Museos Virtuales o Zonas de Interés histórico- cultural

Actividad 1. Los Mayas

Recorrido virtual por las ruinas Mayas de Chichén Itzá

1. Ingresar a la página web:
<https://artsandculture.google.com/story/XgVRzyGZVmF20Q?hl=es>
2. Ubicándonos en la página inicial, se da click en la flecha hacia abajo ubicada en la parte inferior de la misma
3. Se recorre las paginas hacia abajo sucesivamente con la flecha hacia abajo para conocer los diversos lugares de Chichen Itzá, ruinas de la civilización Maya

Inicio del recorrido



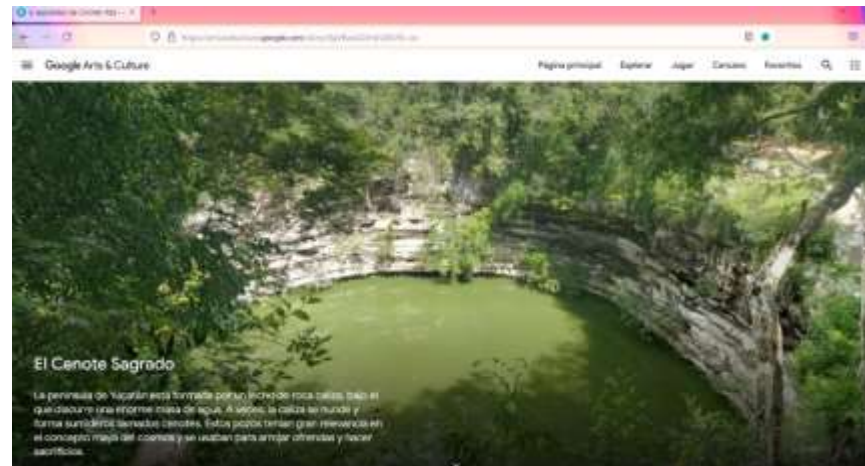
La Gran Plaza



El Castillo



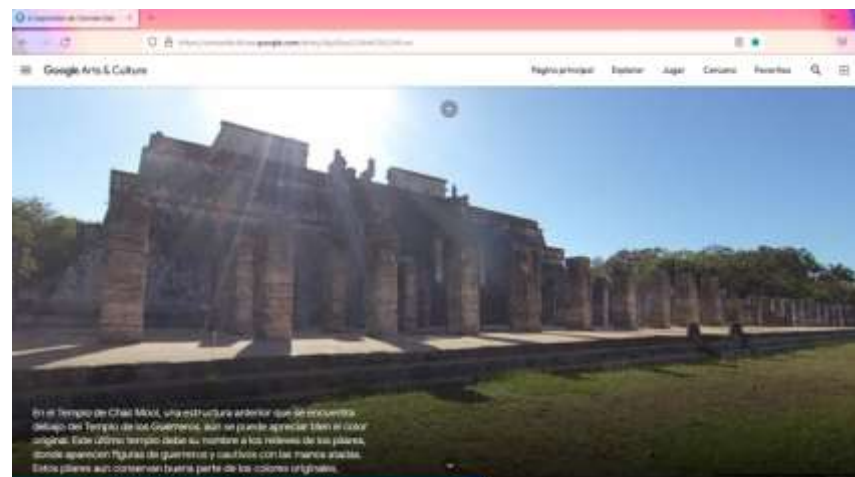
Cenote Sagrado



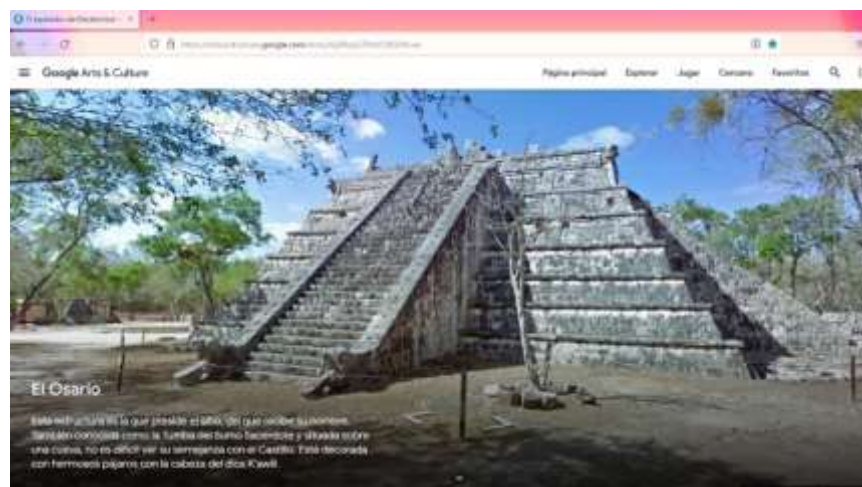
El templo de los guerreros



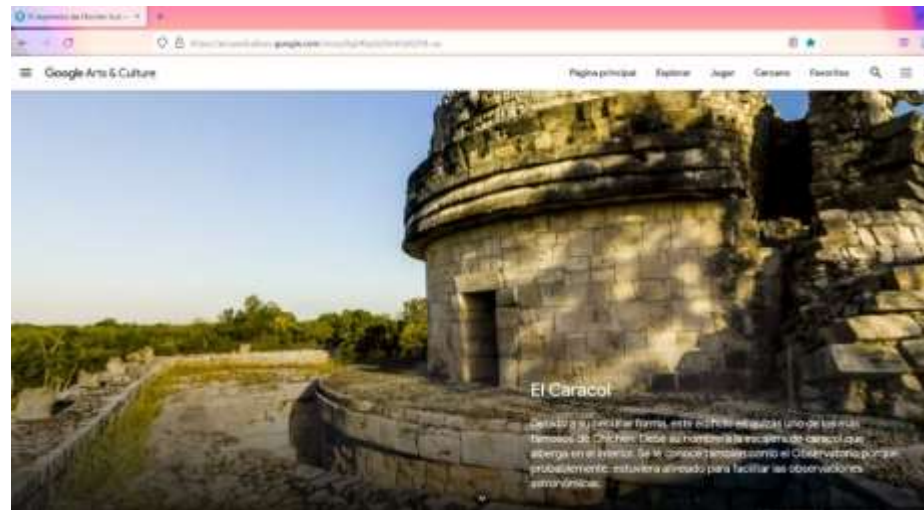
Templo Chac Mool



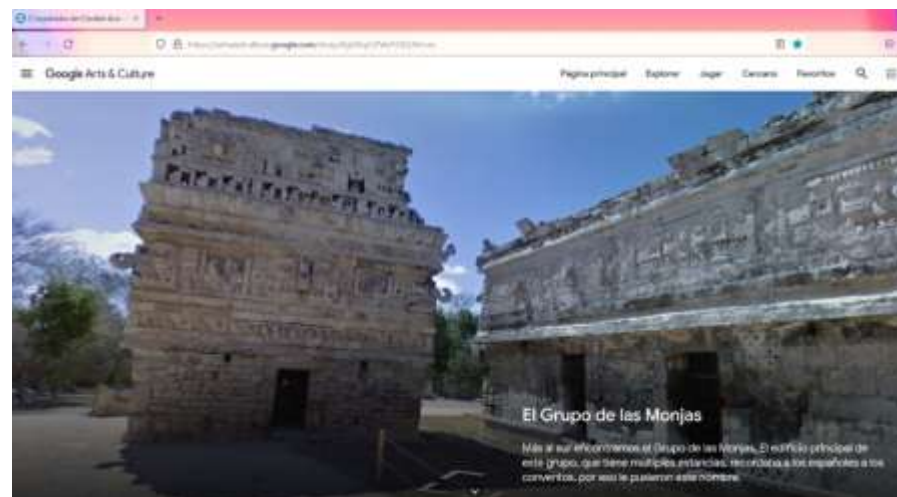
El Osario



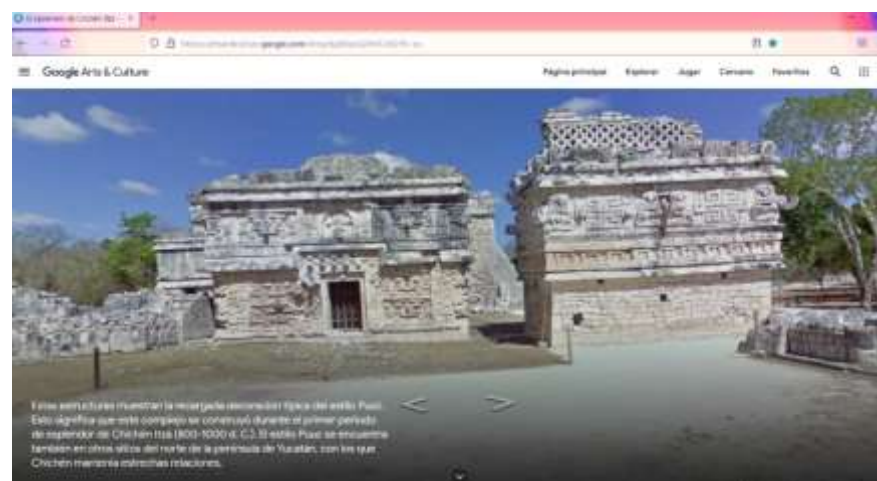
El Caracol



La casa colorada



Estilo Puuc



Actividad 2. Los Aztecas

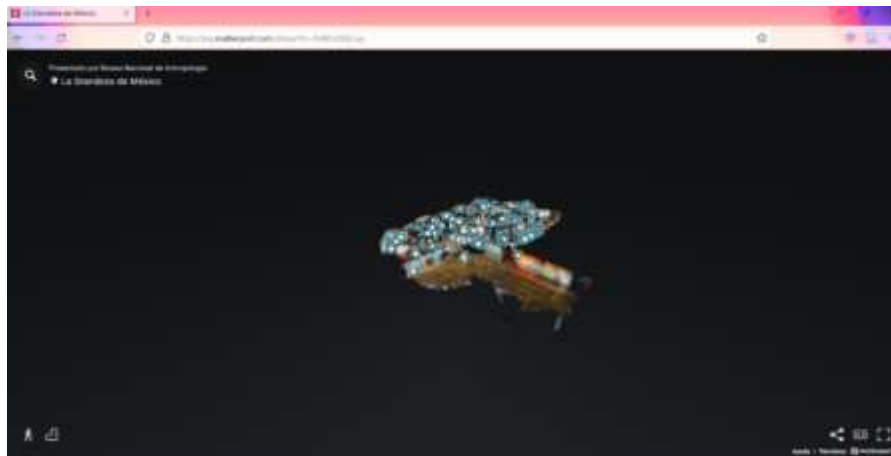
Museo Nacional de Antropología de México

1. Ingresar a la página web <https://mna.inah.gov.mx/salas.php?sala=6>
2. En la página de inicio se ubica en exposiciones en la parte superior de la página y se da clic en actuales
3. Se da click en Recorrido virtual y se ingresa al a las salas del museo con la exposición actual, se las recorre al dar click en las fechas que aparecen durante el recorrido
4. Existen botones interactivos en las Gráficas, donde, al ubicar el mouse se despliega una leyenda explicativa

Ingreso a la sala de exposición actual- Recorrido virtual



Vista inicial del museo y las ubicaciones de las salas



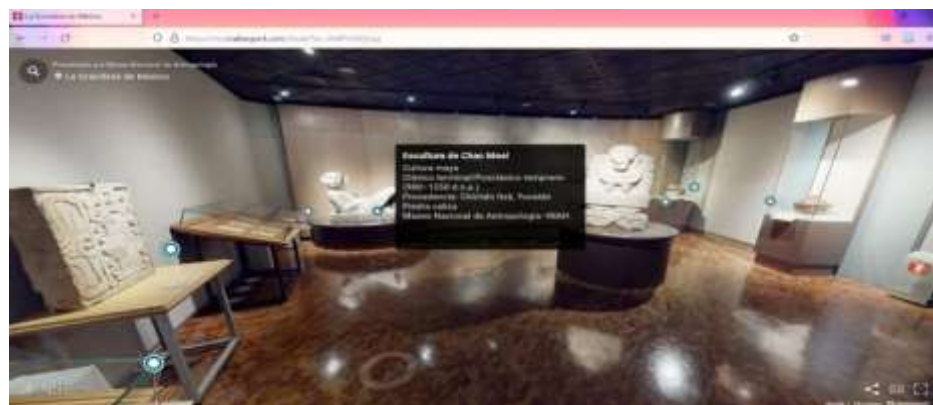
Ubicación inicial en el museo para observación de la exposición actual



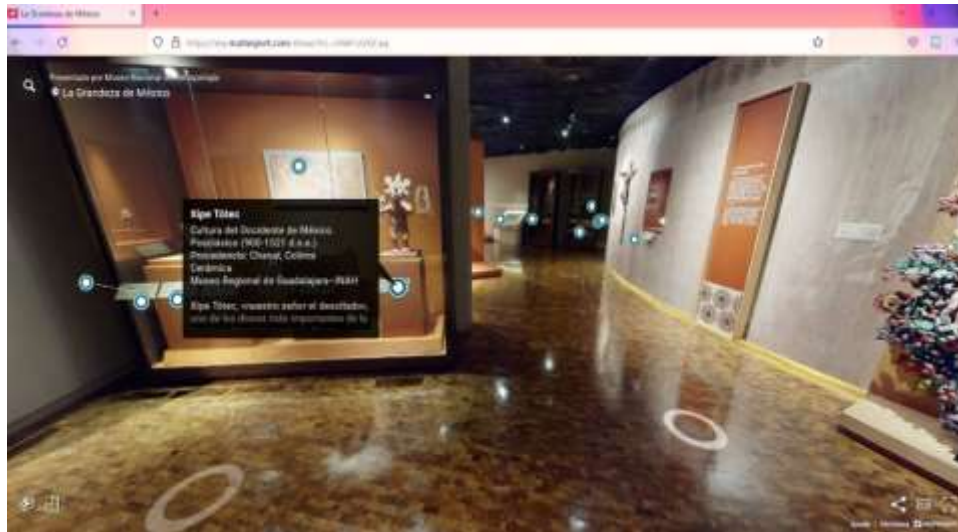
Recorrido sala 1



Recorrido sala 2



Recorrido sala 6



Actividad 3. Los Incas

Museo de Arte Precolombino-Cusco

1. Ingresar a la página web <https://mapcusco.pe/>
2. En la página de inicio se da clic en Tour Virtual y se empieza el mismo con una pequeña guía de cómo realizarlo.
3. Se ingresa al patio principal del museo y en la parte izquierda se observa las distintas salas, a las cuales se puede ingresar directamente al dar clic o, se puede realizar el recorrido con el seguimiento las flechas que aparecen durante el mismo.
4. Algunas Gráficos tienen botones interactivos que, al dar clic despliegan leyendas explicativas o se muestra la Gráfico en 360°.

Página de inicio del museo



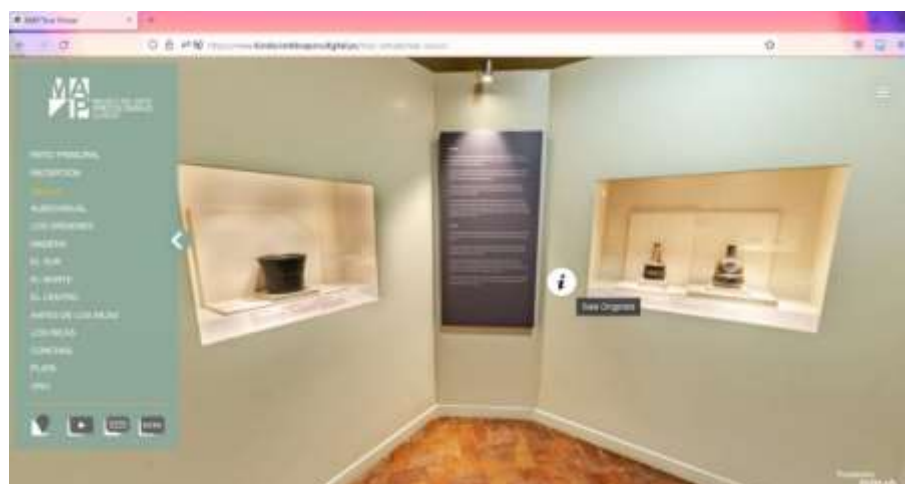
Guía inicial del recorrido



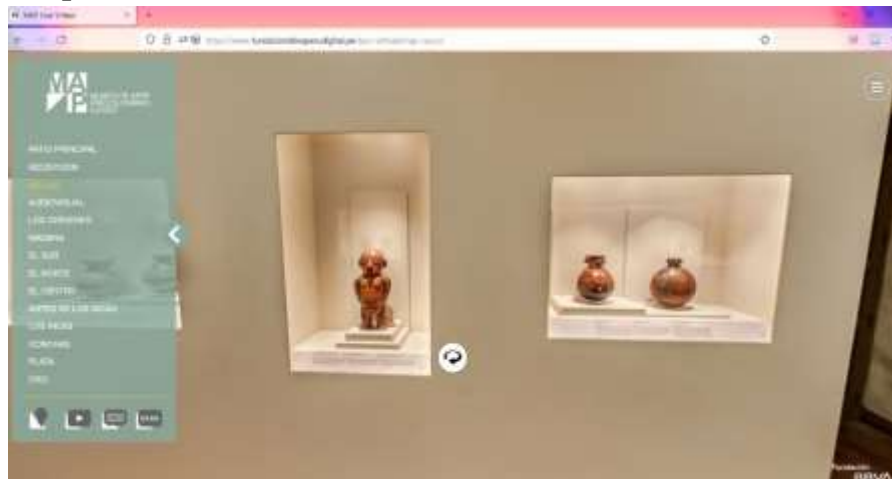
Patio Principal



Sala orígenes



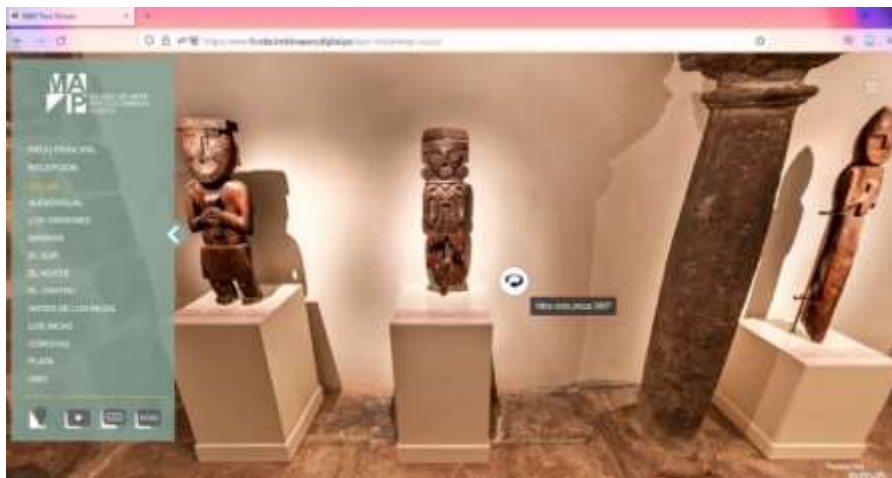
Exposición de piezas



Observación de una pieza en 360°



Sala Norte



Sala Sur



Observación de pieza en 360°



CÁNTARO DE LA TONTOC
DE CERÁMICA MECHUCK
El Museo Latino, SLODINER

Sala los Incas



Bibliografía

- De Marrais, E., (2013). *Colonización interna, cultura asignatural y poder en el imperio inca*. Relaciones de la Sociedad Argentina de Antropología XXXVIII.
- Díaz, M.; Alfaro, I.J.; Apodaca, P.; Arias, J.M.; García, E.; Lobato, C. y Pérez, A. (2005). *Modalidades de Enseñanza centradas en el desarrollo de Competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación Superior*. Universidad de Oviedo. España
- Ibarra, E. (2021). *Objetos Virtuales de Aprendizaje como Estrategia Didáctica de Enseñanza de la Matemática en Estudiantes de Primero de Bachillerato del Colegio “Bernardo Dávalos León”*. Trabajo de graduación previo a la obtención del grado de magíster en educación, mención tecnología e innovación educativa. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Mendes, J. (2020). *Importancia de la Evaluación Formativa*. Gradum. Escuela de Formación. <https://gradum.edu.pe/importancia-de-la-evaluacion-formativa/>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2016). *Texto del Estudiante*. 3ro de Bachillerato. Editorial Don Bosco. Quito-Ecuador
- Ochoa, L., Vargas, E. (1979). *Estudios de Cultura Maya*. Instituto de investigaciones filológicas. UNAM.
- Pérez, L. (2017). *Tecnopeis azteca: el mito de Coatlicue, los comics y la nueva mexicanidad*. Revista Icono 14. Volumen 15.
- Santibáñez, V. (2006). *Un enfoque renovado del asignatural didáctico*. 1ra edición. Perú Editorial IMACHI SRL

Anexo 2. Validación de Instrumentos de diagnóstico



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN: TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
MgS. Mery Zabala	Docente	Encuesta (cuestionario)	Raquel Maldonado
Título de la investigación: Estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de Historia en el tercer año bachillerato de la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo.			
Objetivo de la investigación: Proponer una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de la Historia en el tercer año bachillerato.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de la asignatura de Historia					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X

9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					X
III. OPINION DE APLICACIÓN						
<p style="text-align: center;"> Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] </p>						
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN						
Lugar y fecha	Cédula de Identidad	Firma del Experto			Teléfono	
Riobamba, 26 de abril del 2022	0602040925	 <p> MERY ELIZABETH ZABALA MACHADO <small>Firma digitalizada por MERY ELIZABETH ZABALA MACHADO Fecha: 2022.04.26 16:31:32 -05'00'</small> </p>			0987331491	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN: TECNOLOGÍA E
INNVACIÓN EDCUATIVA
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
MgS. Betty Coello	Docente	Encuesta (cuestionario)	Raquel Maldonado
Título de la investigación: Estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de historia en el tercer año bachillerato de la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo.			
Objetivo de la investigación: Proponer una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de la Historia en el tercer año bachillerato.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelent e 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de la asignatura de historia					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					✓

9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnostico					✓
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					✓
III. OPINION DE APLICACIÓN						
Aplicable [<input type="checkbox"/>] Aplicable después de corregir [<input type="checkbox"/>] No aplicable [<input type="checkbox"/>]						
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN						
Lugar y fecha	Cédula de Identidad	Firma del Experto		Teléfono		
20-04-2022	0602156416			0994670830		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN: TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
MgS. Javier Solano	Docente	Encuesta (cuestionario)	Raquel Maldonado
Título de la investigación: Estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de historia en el tercer año bachillerato de la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo.			
Objetivo de la investigación: Proponer una estrategia didáctica en base a recorridos virtuales para la enseñanza de la Historia en el tercer año bachillerato.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					x
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					x
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					x
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					x
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de la asignatura de historia					x
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					x
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					x
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					x

9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnostico					x
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					x
III. OPINION DE APLICACIÓN						
Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []						
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN						
Lugar y fecha	Cédula de Identidad	Firma del Experto			Teléfono	
Riobamba, 18 de abril de 2022.	0603146671				0983445304	

Anexo 3. Instrumento de Diagnóstico



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA
CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“CAMILO GALLEGOS TOLEDO”

Objetivo: Diagnosticar sobre el conocimiento y utilización de los recorridos virtuales en la enseñanza de la historia.

Instrucciones

- Lea detenidamente las preguntas.
- Seleccione la opción que se ajuste a su criterio.
- Conteste con responsabilidad y honestidad.
- Tómese el tiempo necesario en cada pregunta.

Consentimiento informado:

El cuestionario constituye un instrumento básico para recolección de información con fines investigativos, su participación y los datos proporcionados serán tratados únicamente con fines educativos.

Por lo anterior, entiendo las características de la investigación y acepto participar voluntariamente.

Por favor, seleccione su decisión:

- Si, deseo participar
- No, no deseo participar.

Datos demográficos

Indique su género

- Masculino
- Femenino

Indique su edad en años

CUESTIONARIO

Dimensiones	Ítem	Escala de Valoración			
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Nunca
A: Tecnología educativa	1. ¿Ha utilizado recursos TIC dentro del proceso de aprendizaje de la historia?				
	Ítem	Muy importante	Importante	De poca importancia	Sin importancia

	2. ¿Considera importante la integración de las TIC en el ámbito educativo especialmente en la historia?				
	Ítem	Excelentes	Buenas	Suficientes	Nulas
	3. Sus habilidades en el manejo de las TIC son:				
	Ítem	Muy importante	Importante	De poca importancia	Sin importancia
	4. ¿Considera que el uso de las TIC son un factor importante en el proceso de aprendizaje de la historia?				
	Ítem	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Nunca
	5. ¿En clases sus docentes utilizan recursos TIC?				
	Ítem	Mucho	Algo	Poco	Nada
B: Entornos virtuales de aprendizaje	6. ¿Conoce que son los entornos virtuales de aprendizaje?				
	Ítem	Aulas virtuales	Clases grabadas	Videos educativos	Museos virtuales
	7. ¿Cuáles de los siguientes entornos virtuales de aprendizaje conoce?				
	Ítem	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Nunca
	8. ¿Ha visitado entornos virtuales de aprendizaje en el área de historia?				
	Ítem	Mucho	Algo	Poco	Nada
	9. ¿Considera usted que el aprendizaje a través de visitas a museos virtual fortalecería su aprendizaje?				
	Ítem	Muy importante	Importante	De poca importancia	Sin importancia
	10. ¿Desde su perspectiva, considera importante que el				

	docente utilice entornos virtuales de aprendizaje como apoyo didáctico en clases?				
C: Recorridos virtuales	Ítem	Muy alto	Alto	Bajo	Nulo
	11. Considera que su conocimiento sobre recorridos virtuales es:				
	Ítem	Museos	Ciudades	Galerías de arte	Reservas naturales
	12. ¿Cuáles de los siguientes recorridos virtuales ha utilizado?				
	Ítem	Matemáticas	Historia	Lengua y literatura	Ciencias naturales
	13. ¿En qué áreas ha realizado recorridos virtuales?				
	Ítem	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Nunca
	14. ¿Con qué frecuencia desearía usar recorridos virtuales interactivos dentro del proceso de aprendizaje de la historia?				
	Ítem	Lectoras	Comunicativas	Sociales	Actitudinales
	15. ¿Qué tipos de habilidades se fortalecerían con la implementación de recorridos virtuales en el área de historia?				
D: Aprendizaje de la historia	Ítem	De forma tradicional (clases teóricas)	Con el uso de audios	Con el uso de videos	Con el uso de recorridos virtuales
	16. ¿Cómo considera usted que debería ser el proceso de enseñanza de historia?				
	Ítem	Muy necesario	Necesario	Poco necesario	Nada necesario
	17. ¿Considera necesaria el vínculo de las TIC a través de				

	recorridos virtuales en el área de historia?				
	Ítem	Mucho	Algo	Poco	Nada
	18. ¿Conoce alguna experiencia de recorridos virtuales en el ámbito educativo relacionado con la enseñanza de historia?				
	19. ¿En caso de contar con recorridos virtuales en el área de historia, qué tema le gustaría visitar? Seleccione máximo dos opciones:	Cultura medieval y la iglesia	Culturas de américa Agricultura, minería y manufactura	Misiones científicas	Misiones científicas
		Arte barroco	La mujer en la Colonia	Resistencia indígena	La independencia
	Ítem	Trabajo grupal	Recorridos virtuales	Aprendizaje basado en problemas	Aprendizaje basado en proyectos
	20. ¿Cuál de las siguientes estrategias didácticas ha trabajado su docente en el aula?				

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN