



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO EN MAGISTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

Estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo
de la habilidad analizar en la asignatura Historia

Autores:

Lic. Eduardo Patricio Cortez Vega

Lic. Gabriela Alexandra Daquilema Vargas

Tutor:

PhD. Camilo Boris Armas Velasco

DURAN – ECUADOR

2023

DEDICATORIA

A la memoria de mi padre Rodolfo, mi esposa Gabriela, mis dos hijas Paris y Kathaleya, así también, a toda mi familia quienes en todo momento me apoyaron en este reto académico. Al Dr. Boris Camilo Armas, nuestro tutor, por todo el apoyo brindado en el proceso de titulación de la maestría.

Eduardo Patricio Cortez Vega

Empiezo dedicando este proyecto de tesis a Dios por haberme dado la sabiduría para cumplir este logro, a mi amada hija Kathaleya Martina por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más, a mi esposo Eduardo Cortez quien con su amor ha sabido darme la fuerza para salir adelante. A mis padres Pablo Daquilema y Carmita Vargas por brindarme sus consejos y su apoyo incondicional en todo momento, a mis abuelitos Manuel Daquilema e Hilda Chafra por ser parte de todos mis logros y acompañarme en cada paso que doy.

Gabriela Alexandra Daquilema Vargas

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, queremos agradecer a Dios por bendecirnos en nuestro caminar familiar y académico. Asimismo, agradecemos a todas las personas quienes nos brindaron su apoyo en todo el proceso de titulación de la maestría.

Un agradecimiento profundo a la Universidad Bolivariana del Ecuador por habernos dado la oportunidad de crecer profesionalmente. Al Dr. Boris Camilo Armas quien con su conocimiento, paciencia y dedicación supo orientarnos en el desarrollo del trabajo investigativo.

La familia fuente de inspiración y de superación, sin duda, con el apoyo de nuestros padres, hijas, y de todos quienes conforman nuestro núcleo familiar y con la bendición de Dios se pudo lograr una meta significativa para nuestras vidas. El esfuerzo y la perseverancia quedan como un legado para nuestras hijas.

Nuestro profundo agradecimiento

Eduardo Patricio Cortez Vega

Gabriela Alexandra Daquilema Vargas

RESUMEN

En el proceso de enseñanza – aprendizaje se requiere de estrategias didácticas que contribuyan a mejorar los resultados académicos. En este sentido se plantea una estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia en el tercer año de Bachillerato Técnico especialidad Informática de la Unidad educativa Isabel de Godín. En la actualidad donde la tecnología está presente en la educación, se requiere la integración de las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se utilizó un sistema de métodos de investigación de los niveles teórico, empírico y matemático-estadísticos. El enfoque de esta investigación es mixto, su tipo es aplicada y el alcance es de campo. La estrategia didáctica consta de una estructura que contiene diversas actividades a través de las WebQuest. Su implementación como recurso didáctico diverso y variado, permite la construcción del conocimiento para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia. Para el diagnóstico se aplicó una encuesta inicial y una rúbrica al docente, donde se recogieron los datos que indicaron un nivel cercano al estado deseado, debido a la experiencia previa de los estudiantes, pero que en su estructura didáctica y recursos requieren de una mayor estructuración. De esta manera se plantea la WebQuest con la temática de las Civilizaciones antiguas. Posterior a su aplicación parcial, los resultados fueron favorables, ya que los estudiantes mejoraron sus resultados en el aprendizaje e interactuaron con los sitios WEB y actividades interactivas en la asignatura de Historia. Los resultados obtenidos permitieron cumplir la misión de la estrategia didáctica, sus objetivos en función del desarrollo de la habilidad analizar. Lo anterior justifica la necesidad de implementar esta propuesta en otras asignaturas que, por su naturaleza, son de carácter teóricas.

Palabras claves: WebQuest, TAC, habilidad analizar, estrategia didáctica

ABSTRACT

In the teaching-learning process, teaching strategies are required that contribute to improving academic results. In this sense, a didactic strategy is proposed for the integration of the WebQuest aimed at the development of the ability to analyze in the subject History in the third year of Technical Baccaureate specializing in Computer Science at the Isabel de Godín Educational Unit. Nowadays, where technology is present in education, the integration of technologies for learning and knowledge (TAC) in the teaching-learning process is required. A system of research methods at the theoretical, empirical and mathematical-statistical levels was used. The focus of this research is mixed, its type is applied and the scope is field. The teaching strategy consists of a structure that contains various activities through WebQuests. Its implementation as a diverse and varied teaching resource allows the construction of knowledge for the development of the ability to analyze in the subject of History. For the diagnosis, an initial survey and a rubric were applied to the teacher, where data was collected that indicated a level close to the desired state, due to the students' previous experience, but that in its didactic structure and resources require greater structuring. . In this way, the WebQuest is proposed with the theme of ancient Civilizations. After its partial application, the results were favorable, since the students improved their learning results and interacted with the WEB sites and interactive activities in the subject of History. The results obtained allowed us to fulfill the mission of the didactic strategy, its objectives based on the development of the ability to analyze. The above justifies the need to implement this proposal in other subjects that, by their nature, are theoretical in nature.

Keywords: WebQuest, TAC, Analyze ability, Teaching strategy

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del problema	4
Precisión del tema	5
Objeto de la investigación.....	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos de la Investigación	6
Métodos a emplear.....	6
Métodos matemático-estadísticos	7
Declaración de la población y muestra	7
Declaración del tipo de investigación	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualización científica	8
Descripción breve del contenido de los capítulos.....	9
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO	10
1.1. Antecedentes de la integración de las WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia. Experiencias en el Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática	10
1.1.1. Las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje	10
1.1.2. El proceso de enseñanza – aprendizaje en La Historia en el Bachillerato General Unificado.....	11
1.1.3. La Historia en la construcción de la identidad.....	12
1.1.4. Premisas para la enseñanza de la Historia	12

1.2. Fundamentos teóricos de la integración de las WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia en el Bachillerato general unificado de la especialidad de informática.....	13
1.2.1. Bases teóricas del aprendizaje	14
1.2.2. La integración de la WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia en el Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática	17
1.3. La WebQuest.....	18
1.3.1. Tipos de WebQuest.....	19
1.3.2. Características de la WebQuest	19
1.3.3. Estructura de la WebQuest	21
1.4. Desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia	23
1.5. La enseñanza de Historia en las aulas	24
1.6. Integración de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de la habilidad analizar	25
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	27
2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías relacionadas con la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia.....	27
2.2 Metodología de la investigación utilizada.....	37
2.2.1 Enfoque de la Investigación	37
2.2.2 Alcance de la investigación	37
2.2.3 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	38
2.3 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	38
2.3.1 Métodos del nivel teórico	38
2.3.2 Métodos del nivel empírico	39
2.3.3 Métodos matemático-estadísticos.....	39

2.4 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.....	39
2.4 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.....	41
CAPÍTULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	48
3.1 Componentes y relaciones de la estrategia didáctica mediante la aplicación de WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia.....	48
3.2 Desarrollo de la propuesta.....	49
3.3 Caracterización de la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia	51
3.4 Formas de implementación	52
3.5 Formas de evaluación	53
3.6 Validación de la estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia.....	53
CONCLUSIONES.....	75
RECOMENDACIONES.....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	27
Tabla 2 Niveles	30
Tabla 3 Resultados Nivel	42
Tabla 4 Guía de entrevista	44
Tabla 5 Indicadores	70



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema Estrategia didáctica.....	49
Figura 2 WebQuest 1	54
Figura 3 WebQuest 2	56
Figura 4 WebQuest 3	60
Figura 5 WebQuest 4	64



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Ficha de Observación	80
Anexo 2 Encuesta a estudiantes	82
Anexo 3 Estadística de resultados.....	85
Anexo 4 Indicadores.....	95



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

El caso de estudio se encuentra suscrito en la Unidad Educativa Isabel de Godín, para lo cual se tomó como referencia a los estudiantes del tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática de 27 estudiantes en el periodo académico 2022-2023, los mismos cuentan con laboratorios equipados, cuentan una red básica de internet.

Como parte de la innovación didáctica los docentes de la institución se han actualizado a las nuevas necesidades y en específico en el ámbito de las nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje alineadas con las TAC, esto debido a la utilización de las distintas plataformas virtuales que ocupan un espacio importante en el sistema Educativo debido a la pandemia generada en a finales de 2019. En este sentido, la educación dio un giro importante al utilizar como instrumento las herramientas digitales.

Es así que, dentro de la asignatura de Historia, se busca el desarrollo de estrategias didácticas que aprovechen la revolución tecnológica y mediante instrumentos como los WebQuest, mejore las diferentes habilidades como la de analizar, que el estudiante necesita para que los aprendizajes sean significativos.

Justificación del problema

La educación ha sido un pilar fundamental para el desarrollo de la sociedad, desde el inicio de los grandes imperios o civilizaciones hasta la actualidad. Producto a este legado se han realizado grandes descubrimientos y avances, que incluso en el siglo XXI, continúan su desarrollo en la ciencia, la tecnología y el arte. Esto demuestra que la educación es un fenómeno social, que promueve el perfeccionamiento sistemático de los sistemas educativos, en la que sus protagonistas se convierten en entes activos que aprenden a lo largo de toda la vida.

En la educación actual, el docente y los estudiantes son gestores del conocimiento, donde deben estar preparados para asumir los nuevos retos educativos, entre los que destaca la tecnología digital y la formación de distintas capacidades de desarrollo para su inserción social. Sin duda, el proceso educativo se convierte en el eje del comportamiento social, al trabajar con los distintos temas o problemáticas de su entorno social.

La tecnología es un factor que incide en el comportamiento de los individuos, debido a la facilidad y flexibilidad de los dispositivos o herramientas. Este argumento toma fuerza a inicios del siglo XX cuando la tecnología ingresa al servicio de la humanidad, como una nueva estrategia social y económica, donde cuya aplicación beneficiaría al mayor número de personas, y las áreas donde se ejecutaron con grandes éxitos fueron en la medicina, comunicación, genética, robótica y la nanotecnología, por citar algunos de ellos. Con todos estos antecedentes la humanidad tuvo un

auge en el desarrollo tecnológico que marcó un antes y un después en el comportamiento del ser humano, debido a que la sociedad se volvió más dependiente de las mismas. A pesar de esto, el ser humano no aprovecha al máximo los beneficios que le ofrece cada dispositivo, herramientas o plataformas y más bien se conforma con el conocimiento básico.

Asimismo, la tecnología y su implementación en el sistema educativo son de esencial importancia para el desarrollo social. Es por eso, que para el siglo XXI la educación se enfrenta a grandes cambios con nuevos paradigmas que motivan a los actores educativos a la búsqueda constante de superación.

En este sentido los actores educativos deben buscar constantemente nuevas estrategias pedagógicas y tecnológicas. El campo de la investigación es muy amplio y enriquecedor, todo depende de los niveles de motivación de sus protagonistas. No obstante, con el pasar de los años se puede evidenciar los adelantos científicos y tecnológicos en el sistema educativo.

A pesar de ello, la dimensión pedagógica requiere de una mayor integración, con las dimensiones política institucional y tecnológica, que permita potenciar los resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, en el sistema educativo al encontrarse en constante cambio, se deberá buscar nuevas estrategias pedagógicas y tecnológicas, es decir, donde el docente proponga otras actividades centradas en la integración de las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC), que impliquen la utilización de todos los recursos y herramientas digitales en función del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De este modo, la comunidad educativa estaría en mejores condiciones de integrarse de manera directa en una nueva propuesta, donde el estudiante construiría sus propios saberes, basados en el análisis y la reflexión en un contexto de fusión de las TAC en los componentes didácticos, tal y como plantean (Santos y Armas, 2020)

Frente a este cambio, es necesario asumir la responsabilidad social del proceso educativo, en la educación de los jóvenes. Como resultado se obtendrá la formación de jóvenes comprometidos con el proceso educativo, que sean emprendedores, dinámicos que logren los objetivos educativos propuestos. Para lograr lo anterior es necesario eliminar barreras y tabúes que impidan alcanzar metas proactivas con altos niveles de motivación por el aprendizaje. Es por ello que la voluntad de la política institucional educativa sea promover la inversión en una infraestructura tecnológica que permita enriquecer el formato de los libros impresos con los digitales, de las pizarras físicas con las interactivas, fortalecer la disponibilidad del soporte tecnológico con acceso pleno a Internet de alta calidad y gratuito y de libre acceso para todos los protagonistas del proceso educativo.

La educación es un derecho universal lo que permite la integración de los actores sociales en el sistema de Educación. El Estado ecuatoriano quien es responsable del sistema educativo encarga al Ministerio de Educación este importante proceso, el cual plantea un modelo de aprendizaje mediante un currículo para todos los niveles como: Inicial, Educación Básica General y Bachillerato General Unificado y especialidades. Asimismo, las instituciones educativas son fiscales y tienen el objetivo de cumplir con el planteamiento o currículo que dispone el Ministerio de Educación.

En este sentido en la Provincia de Chimborazo, ciudad de Riobamba se encuentra la Unidad Educativa Isabel de Godín, institución pública que cuenta con dos jornadas: matutina y vespertina. Al ser una institución de orden gubernamental se rige a los estatutos o reglamentos que propone el Ministerio de Educación que busca “promover el aprendizaje y desarrollo de las niñas y niños como sujetos de derechos y partícipes activos de un proceso de formación integral, miembros de una familia y de una comunidad”.

Asimismo, la institución cuenta con 160 docentes, de los cuales 123 tienen una educación de cuarto nivel, y 37 poseen títulos de tercer nivel que se dividen en las dos jornadas y en los distintos niveles que comprenden desde inicial hasta el Bachillerato General Unificado.

En este punto es importante precisar que cada nivel o curso tiene un universo de 30 a 35 estudiantes, Su infraestructura es de hormigón y cuenta con varios espacios verdes donde permite tener un espacio de sana convivencia. Es importante mencionar que cuenta con una estructura administrativa que encabeza el Rector, Vicerrector, Inspector, secretarios y el Departamento de Consejería Estudiantil DECE.

El Ministerio de Educación plantea que el currículo es la expresión del proyecto educativo donde todos los actores educativos busquen promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones, el mismo señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado. Es necesario precisar que las orientaciones que plantean el currículo pueden ser adaptadas a las necesidades que posean la Institución o los actores educativos.

El currículo o la malla curricular que plantea el Ministerio de Educación es adaptable a las necesidades de la unidad Educativa Isabel de Godín, ya que cuenta con el Bachillerato General Unificado y las especialidades como: Industria de la Confección, Procesamiento de Alimentos, Contabilidad e Informática. La Institución cuenta con varios laboratorios acordes a cada especialidad, sin embargo, dichos espacios no cuentan con el equipamiento necesario para el desarrollo del currículo. Y es ahí donde los docentes promueven las nuevas adaptaciones curriculares.

El confinamiento impuesto por las autoridades gubernamentales a raíz de la pandemia de COVID-19, generó un cambio en la forma de vida de la sociedad ecuatoriana. Producto a este fenómeno la educación se vio obligada a buscar nuevas estrategias para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la que los actores educativos emplearon nuevas actualizaciones en el currículo y sobre todo la utilización de las tecnologías digitales, lo cual generó tensión debido a las nuevas condiciones que tuvo que enfrentar el país.

En este contexto los docentes de la Unidad Educativa Isabel de Godín asistieron a distintos cursos de capacitación virtual en las distintas áreas que implementó el Ministerio de Educación. Sin embargo, estas jornadas de capacitaciones no fueron suficientes para llenar los vacíos en los distintos temas como la utilización del Microsoft Teams, la plataforma Carmenta entre otras, lo que conllevó a la inversión personal en este tema.

Por otro lado, los estudiantes cuentan con dispositivos digitales donde les permiten interactuar directamente en temas sociales, sin embargo, al contar con soporte tecnológico carecen del conocimiento previo en relación con las distintas plataformas virtuales y sus ventajas, lo que profundizó la brecha digital.

No obstante, el presupuesto estatal representado por el Ministerio de Educación no satisface plenamente las necesidades que posee cada institución del país, en particular en la Unidad Educativa Isabel de Godín, al no contar con un presupuesto suficiente para la inversión en la infraestructura tecnológica, por lo que se ve obligado a buscar nuevas alternativas para mantener los laboratorios, con el apoyo de los padres de familia y de las autoridades de la institución.

Asimismo, las computadoras fueron donadas en su momento por autoridades o instituciones gubernamentales, las mismas ya cumplieron su vida útil, pero por la necesidad de mantener activa la especialidad se continúan utilizando como soporte tecnológico para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir lo anterior y de las indagaciones empíricas realizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia Unificado en el tercero año de Bachillerato de la especialidad de Informática se detectaron las siguientes insuficiencias:

- Inadecuada integración de las TAC en línea en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Dificultades en el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia que se imparte en el tercer año.
- Poco uso de softwares educativos como herramientas esenciales para la especialidad.

Planteamiento del problema

¿Cómo integrar las TAC para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática?

Precisión del tema

El tema de investigación que se precisa es una “Estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia”

Objeto de la investigación

La integración de las TAC para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática.

Objetivo general

Elaborar una estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática de la Unidad Educativa Isabel de Godín

Preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los antecedentes y fundamentos de la integración de las TAC en línea para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática?

2. ¿Cuál es el estado inicial de la integración de las TAC en línea para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática de la Unidad Educativa Isabel de Codín?

3. ¿Cuáles serán los componentes y relaciones de la estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática de la Unidad Educativa Isabel de Codín?

4. ¿Cuáles serán los resultados obtenidos en el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática en la aplicación parcial de la propuesta realizada?

Variables de la investigación

Variable independiente: estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia.

Variable dependiente: la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia.

Dimensiones: Fusión de la WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje; manejo de la información especializada obtenida en la Internet; realización de ejercicios que permitan la descomposición del hecho histórico en sus partes; implementación de la rúbrica de evaluación mediante la WebQuest.

Objetivos específicos de la Investigación

1. Determinar los antecedentes y fundamentos de la integración de las TAC en línea para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática.
2. Caracterizar el estado inicial de la integración de las TAC en línea para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática de la Unidad Educativa Isabel de Codín.
3. Diseñar los componentes y relaciones de la estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática de la Unidad Educativa Isabel de Codín.
4. Valorar los resultados obtenidos en el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática mediante la aplicación parcial de la propuesta realizada.

Métodos a emplear

Métodos del nivel teórico

Histórico-Lógico: permitió determinar los antecedentes y la lógica histórica en el que se ha desarrollado la actividad académica en la asignatura de Historia, tanto en su malla curricular como en las actividades realizadas por los docentes y estudiantes, así como su influencia en el objeto de estudio. Este método permitió presentar una cronología de los principales autores que han abordado la integración de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la WebQuest como tecnología y el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia.

Analítico-sintético: permitió separar las partes de la integración de la WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje orientada al desarrollo de la habilidad analizar, en ideas generales de la situación actual de la actividad académica en la asignatura de Historia e integrar sus esencias para la comprensión de este proceso en el del Tercero de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática.

Inductivo-deductivo: permitió inferir las características esenciales de la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia mediante el razonamiento lógico a partir de los casos y generalizar deductivamente sobre este proceso y determinar la correspondencia entre lo estudiado y lo existente en la teoría en el contexto del tercer año de Bachillerato de la especialidad Informática de la Unidad educativa Isabel de Godín.

Modelación: permitió representar las abstracciones de la estrategia didáctica propuesta que incluye temas específicos dentro de la signatura de Historia, lo cual contribuyó al estudio del objeto, los componentes y relaciones de la estrategia para el desarrollo de la habilidad analizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura.

Métodos del nivel empírico

Observación: mediante la guía de observación, se tomó información sobre el actuar de los estudiantes con respecto a las clases en la signatura de Historia y se visualizaron las diferentes actividades que se realizaron, así como su interactividad con el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esto permitió establecer premisas que sirvieron en la construcción de la propuesta y posterior registro de resultados obtenidos.

Encuesta: Este método permitió tomar los criterios de las opiniones de los estudiantes de tercer año de Bachillerato especialidad Informática de la Unidad Educativa Isabel de Godín acerca de la aplicación del WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia.

Métodos matemático-estadísticos

Cálculo y análisis porcentual: Permite procesar los datos obtenidos en las respuestas, en porcentajes sobre el total obtenido de las mismas. Con ello se pudo establecer los porcentajes reales de cada una de las partes para realizar el análisis e interpretación más detallada y confiable sobre la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia.

Declaración de la población y muestra

La Unidad Educativa Isabel de Codín cuenta con varias especialidades como Bachillerato General Unificado, Informática, Industria de la confección, Industria de la producción alimenticia y Contabilidad en todos sus niveles. También tiene secciones como vespertina y matutina, en la sección matutina están las secciones de Inicial, Y básica media y superior, mientras que en la vespertina se encuentra los Bachilleratos.

La **población** está integrada por 85 estudiantes y 3 docentes de la especialidad de Estudios Sociales

La **muestra** de la investigación es de 27 estudiantes que pertenecen al tercer año de Bachillerato de la especialidad de Informática paralelo “A” que corresponde a un 31,76% de la población total de estudiantes de tercero de Bachillerato de la especialidad en mención. La toma de la muestra se realizó mediante un muestreo tipo no probabilístico por conveniencia ya que resulta fácil el acceso y trabajo con los estudiantes, así mismo se trabaja con el docente encargado de la Asignatura de Historia en los terceros años de Bachillerato especialidad Informática.

Declaración del tipo de investigación

El **tipo de investigación** a utilizarse en el presente proyecto será **Mixta**, debido a que se integrarán métodos cuantitativos y cualitativos, es así que los datos cuantitativos se obtendrán de la aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes sobre la estrategia didáctica mediante los WebQuest en la asignatura de Historia para el desarrollo de la habilidad analizar y los datos cualitativos se obtendrá en base a la ficha de observación aplicada y al análisis del docente en cuanto al desarrollo de la actividad académica. Cabe recalcar que el investigador de la presente tesis, es también el docente de la asignatura, por lo que facilita la obtención de resultados y datos para el presente estudio.

Principales aportes

La tesis aporta una estrategia didáctica que se estructura en misión, objetivo, etapas, acciones, las características de la integración de las WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las formas de implementación y de evaluación de la estrategia didáctica, así como un sistema de cuatro WebQuest modelos para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del Bachillerato en la especialidad Informática.

Importancia, necesidad social, novedad y actualización científica

La **importancia** del presente proyecto investigativo viene dada por el desarrollo de las WebQuest como una estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia con los estudiantes de tercer año de Bachillerato especialidad Informática de la Unidad educativa Isabel de Godín, con ello generar más recursos para el docente y los estudiantes que contribuya a elevar los resultados proceso de enseñanza-aprendizaje, estos WebQuest se basan en temáticas específicas que se encuentran en el currículo nacional para la asignatura de Historia y que son presentados dentro de la actividad académica, logrando un desarrollo en la construcción de los conocimientos significativos.

La **necesidad social** del proyecto involucra el proceso enseñanza-aprendizaje de la Historia que requiere de la implementación de un conjunto de estrategias metodológicas que en el currículo están orientadas a comprender textos, ordenar, comparar ideas, elaborar una información crítica y reflexiva donde promueva el debate para así promover argumentos que tenga como respuesta la investigación del estudiante.

La **novedad** de esta investigación, radica en el carácter fusionado, de gestión, analítico y evaluativo de la integración de las WebQuest en los temas: el descubrimiento de América, la conquista y el proceso de colonización en los estudiantes del tercero año de Bachillerato Unificado de la especialidad de Informática.

La **actualidad científica** está basada sobre la WebQuest que se empleará en la asignatura de Historia debido a que permitirá utilizar diversos recursos multimedia e hipermedia como imágenes, videos, plantillas, enlaces URL, espacios de socialización y debates, las mismas contribuirá a desarrollar la habilidad analizar en relación con los temas vinculados con el currículo educativo.

Descripción breve del contenido de los capítulos

La tesis se divide en introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En la introducción se justifica la realización de la investigación, enfocándose en aspectos metodológicos y la problemática ocurrida, así como los objetivos y herramientas metodológicas a utilizar.

En el capítulo I se realiza una investigación bibliográfica en fuentes científicas sobre los principales conceptos teóricos de la estrategia didáctica a través del WebQuest para desarrollar la habilidad analizar en la asignatura de Historia.

En el capítulo 2 se realiza la operacionalización de las categorías a estudiar, generando las dimensiones e indicadores, para la aplicación de un diagnóstico inicial, también se define la metodología de investigación a utilizar y el análisis de los resultados de la encuesta.

En el capítulo 3 se modela y explica la propuesta y se valoran los resultados de su implementación.

Por último, se arriban a las conclusiones que se obtuvieron en base a los resultados de la aplicación de la propuesta, y se presenta las recomendaciones para futuras investigaciones o mejora del proyecto investigativo, finalizando con las fuentes bibliográficas consultadas y los anexos que respaldan la tesis.

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO

Se fundamenta teóricamente los principales conceptos y teorías sobre la integración de los WebQuest que ayuden al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia, con ello se fundamenta científicamente el desarrollo general de la investigación y se precisa la fuente de donde se consulta la información.

1.1. Antecedentes de la integración de las WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia. Experiencias en el Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática

1.1.1. Las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El integrar las TAC dentro del sistema educativo, conlleva no solamente la utilización de tecnología, sino la aplicación correcta de una metodología que permita que el estudiante reaccione de una manera interactiva y así se convierta en el protagonista de la construcción del su propio conocimiento. (Mayorga, 2020)

Dentro del sistema educativo, las clases se desarrollan generalmente con el método tradicionalista, en donde el docente se convierte en el protagonista y dueño de la información, en este sentido, cobra vital relevancia la utilización de varias herramientas que generen interactividad dentro del aula de clases y de esta manera, contribuya a que el docente se convierta en una guía del proceso educativo.

Así, el desarrollo de las diferentes tecnologías que en la actualidad se tienen al alcance para su utilización, requiere de una capacitación constante del docente y el establecimiento de objetivos claros y precisos, para no generar ambigüedad y confusión en los temas tratados y lograr así que el estudiante tenga recursos tecnológicos que constituyan parte de su vida diaria y con los cuales están habituados a trabajar.

No es necesario solamente tener la tecnología y utilizarla, sino tener claro la parte formativa de los estudiantes y la manera de aprender de cada uno de ellos, de ahí el cambio que se debe originar para transitar de las TIC a las TAC, que pretende orientar el uso de las tecnologías lo que genera nuevas formas de aprender y enseñar (Santos y Armas, 2020) la integración permite de esta manera, rediseñar los componentes didácticos que permitirán el cumplimiento de los objetivos y el alcance de las metas planteadas.

La TAC permiten que el docente ya no sea simplemente el facilitador de información, sino que se convierte en guía que genera los procesos de enseñanza a través de inquietudes pedagógicas (Latorre et al., 2018) con ello se quiere que el estudiante adquiera las habilidades críticas y

analíticas, que permitirán ser el constructor de su propio conocimiento y generar avances significativos en la investigación.

De esta manera el focalizar las tecnologías que aportan a la educación, permitirá que su integración sea más sencilla y que el docente tenga claro las diferentes herramientas que pueda utilizar dependiendo de los factores del nivel educativo, como el contexto de los estudiantes, la tecnología que cuenta, la asignatura que imparte.

Las TAC constituyen un recurso que permiten trabajar de acuerdo a lineamientos para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, en este particular dentro de la asignatura de Ciencias Sociales, se trabaja en base a actividades interactivas, colaborativas y cooperativas, que generen interacción del estudiante con la plataforma, apoyándose en la gamificación y desarrollo de proyectos (Roig et al. 2020)

1.1.2. El proceso de enseñanza – aprendizaje en la Historia en el Bachillerato General Unificado

Entender Historia va más allá de simplemente memorizar datos y eventos, ya que implica comprender complejos procesos de pensamiento y adquirir habilidades y valores. Para lograr esto, es crucial que los profesores de Historia cuenten con una sólida comprensión del pensamiento histórico y se enfoquen en involucrar a los estudiantes en prácticas graduales de análisis histórico. Esto no solo beneficia el aprendizaje de la disciplina, sino también el desarrollo cognitivo de los alumnos.

A partir de este argumento se puede plantear que los contenidos de la asignatura de Historia permiten comprender y conocer los problemas sociales que se gestan con el paso del tiempo, lo que facilita al ser humano ubicarse en la vida actual. De igual manera, adquirir conocimiento sobre el pasado les brindará a los individuos una comprensión más amplia de su presente y les permitirá proyectarse hacia el futuro con una visión más clara.

Para mejorar la enseñanza de manera más dinámica, algunos autores sugieren implementar una metodología activa en el aula, donde los estudiantes asuman un papel protagónico. Esto puede lograrse a través de debates dirigidos por los profesores que profundicen en los temas históricos planificados, utilizando noticias actuales recopiladas de diversas fuentes de medios de comunicación, así como la incorporación de relatos anecdóticos de figuras populares para animar las clases y hacerlas más atractivas (Lahera y Pérez, 2022). En este sentido los docentes deben despertar el interés de los estudiantes, proponiendo nuevos recursos didácticos y tecnológicos como la herramienta en línea WebQuest, donde los educandos puedan participar de manera íntegra en el proceso enseñanza aprendizaje.

1.1.3. La Historia en la construcción de la identidad

Desde las civilizaciones la Historia ha desempeñado un papel muy importante al permitir registrar o indagar acontecimientos que marcaron un cambio sustancial. Sin embargo, al estudiar Historia se vuelve complejo debido a su amplio campo de investigación. Desde los años 90, la enseñanza de la Historia y la formación de identidades colectivas se han convertido en un tema de considerable interés para la investigación educativa (Foster y Crawford, 2012, p.38).

Desde entonces, en los países, que han tenido un pasado colonial y aquellos que se han convertido en nuevos receptores de los flujos migratorios, se debate sobre “si” y “qué” tipo de identidad debería promocionar la educación. Los autores consideran la importancia de una mayor contextualización histórica de la identidad cultural y nacional en ámbito escolar para superar la que se considera una asunción acrítica de la misma, y para proporcionar una visión más integral de las dinámicas sociales que confluyen en su conformación.

Los debates generados desde los círculos académicos y las comunidades educativas se han extendido a la esfera política y mediática, a razón de los rápidos cambios de la composición social y cultural de las sociedades actuales y para contrarrestar la asunción de una identidad que reclama ser considerada plural.

La rápida circulación de ideas y personas ha creado un verdadero colapso entre la producción de la información y la capacidad del ser humano de elaborarla y transformarla en conocimiento (García Cárcel, 2012). En el ámbito escolar convertir la variedad de discursos y visiones en una oportunidad para el reconocimiento de la pluralidad (Bellati, 2018).

La conexión entre identidad y enseñanza de la Historia trasciende a la formación del Estado-nación y a la institucionalización de la educación en el siglo XIX. Hay una larga tradición en España que ha ido desvelando la relación implícita y explícita entre escuela y enseñanza de las ciencias sociales: desde el campo de la Sociología de la Educación, de la Historiografía de la Historia escolar, de la misma disciplina histórica y de la disciplina geográfica. Todas estas ciencias coinciden en argumentar que a partir del siglo XX la identificación de las asignaturas sociales con la nación apareció de forma casi ‘natural’, mientras que la Historia fue profesionalizándose y adhiriéndose al Estado.

1.1.4. Premisas para la enseñanza de la Historia

Cuando se aborda un análisis sobre la historia escolar y la formación de identidades, la principal dificultad radica en la necesidad de contextualizar adecuadamente el tema dentro del ámbito investigativo en el que se lleva a cabo el estudio. Dado que la identidad es un tema recurrente en diversas disciplinas como las ciencias sociales, ciencias políticas y antropología, su comprensión se vuelve compleja si no se toman en consideración ciertas precauciones. Es

fundamental buscar una línea de investigación de referencia que permita enmarcar el estudio en los conceptos y metodologías de disciplinas afines a la didáctica de las Ciencias Sociales, o bien vincular el tema con la trayectoria investigativa propia del campo, con el propósito de contribuir a su desarrollo como un estudio específico.

En este contexto, la identidad cultural representa una perspectiva de aprendizaje que trasciende el mero rendimiento académico y la acumulación de información, destacando su importancia para el análisis social y la comprensión de los eventos históricos. Se enfatiza su valor como vehículo para el desarrollo de habilidades cognitivas e intelectuales, las cuales capacitan a los adolescentes para tomar decisiones críticas y autónomas en su futuro.

El estudio de la identidad como objeto de investigación se aborda aquí con el propósito de examinar y reflexionar más profundamente sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, en lugar de considerarlo simplemente como un fenómeno social independiente. No buscamos simplemente confirmar o demostrar las implicaciones de la Didáctica de la Historia en la formación de la identidad, sino que damos un paso atrás para comprender el contexto escolar en el que estas identidades se desarrollan. Investigamos cómo se reflejan estas identidades en las decisiones sobre el contenido y la secuencia del plan de estudios, así como en la percepción que tienen los profesores en formación sobre esta concreción. (Bellati, 2018)

1.2. Fundamentos teóricos de la integración de las WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia en el Bachillerato general unificado de la especialidad de informática

La tecnología informatizada que puede definirse como el conjunto de sistemas y recursos para la elaboración, almacenamiento y difusión digitalizada de información está provocando profundos cambios y transformaciones de naturaleza social, cultural y económica.

La influencia de la tecnología en general es muy importante en varias actividades del ser humano, en particular de las denominadas nuevas tecnologías como las redes de computadoras, los satélites, la televisión por cable, el multimedia, la hipermedia, Internet, la telefonía móvil, la videoconferencia, entre otras, no solo altera las actividades que se llevan a cabo con ellas, sino que también impacta en la percepción del mundo, en las creencias y en las formas de interacción de las personas, generando cambios significativos en la vida social y cotidiana (Postman, 1994 y Echeverría, 1995).

La utilización de las TIC como herramientas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje debe desarrollar en los individuos habilidades que les permitan su adaptabilidad a los cambios de manera positiva, así como contribuir al enriquecimiento de sus potencialidades intelectuales para enfrentar la sociedad de la información. (Pérez, 1998)

Las TIC permite la construcción de conocimiento partiendo de una visión integral, dinámica, interpretativa y contextual del fenómeno a estudiar. El carácter lógico utilizado se basa en la descripción de premisas explicativas regidas por las leyes definidas según Nagel (1991) mientras que Riding y Buckle (1987) señalan que la integración del aprendizaje basado en computadores en el curriculum contemporáneo era la primera de las cuatro áreas principales de preocupación educativa.

Las habilidades en el uso de las TIC requeridas/desarrolladas deben estar directamente relacionadas con el contenido y las tareas de la clase (Dockstader, 1999). La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el currículo implica incorporarlas completamente como componentes esenciales del proceso educativo, en consonancia con los principios pedagógicos y la metodología que caracterizan el aprendizaje. Esto implica principalmente utilizarlas de manera coherente y efectiva para alcanzar objetivos específicos de aprendizaje en un área o disciplina del plan de estudios (Cruz-Pérez, 2020)

En este contexto, los autores hacen referencia a que las TIC deben estar integradas dentro de la actividad académica, mediante un proceso bien establecido y desarrollando las habilidades necesarias para la construcción del conocimiento por parte del estudiante y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con nuevas herramientas que generen motivación e interactividad del estudiante con el contenido.

1.2.1. Bases teóricas del aprendizaje

La teoría del aprendizaje significativo y constructivista fue desarrollada por Ausubel, psicólogo y pedagogo estadounidense de gran importancia para el aprendizaje significativo por recepción, en la que afirma que el aprendizaje ocurre cuando la asignatura que se presenta en su forma final se relaciona con los conocimientos anteriores de los estudiantes.

El aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos ejes elementales: la actividad constructivista y la interacción con los otros. El proceso mediante el cual se produce el aprendizaje significativo requiere de una intensa actividad por parte del estudiante. Esta actividad consiste en establecer relaciones entre el nuevo contenido y sus esquemas de conocimiento. Por otro lado, el estudiante debe poseer los conocimientos previos y adecuados para acceder a nuevos conceptos. (Calciz, 2011)

En el proceso enseñanza-aprendizaje influye varios factores como la motivación, la esfera social, los conocimientos previos y la estructura de las nuevas propuestas pedagógicas. Todos estos elementos son de suma importancia cuando se inicia la construcción de nuevos conocimientos. Ausubel afirma que todo aprendizaje deberá cumplir tres requisitos:

El contenido educativo debe ser relevante para el estudiante, es decir, relacionado con sus intereses o experiencias, de manera que esté motivado para aprender. En este contexto, el papel del docente es crucial, ya que juega un rol fundamental en estimular un aprendizaje significativo y dirigirlo hacia objetivos específicos. Además, se plantea que el aprendizaje debe ser funcional, es decir, todos los conceptos, conocimientos y normas que el estudiante adquiera deben ser prácticos y aplicables en diversas situaciones.

Por su lado el constructivismo de Piaget se enfoca a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo y pedagógicamente construyen su aprendizaje activamente, creando nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes o pasados desde el contexto en el que se desarrollan.

En otras palabras, este proceso implica la participación activa y completa del estudiante, su disposición y sus conocimientos previos dentro de un entorno interactivo, donde el docente actúa como guía y mediador entre el alumno y la cultura. El aprendizaje realizado depende en gran medida de esta mediación. Además, Piaget examina las características principales del enfoque constructivista del aprendizaje, que se basa en los siguientes principios.

El aprendizaje es un proceso constructivo interno; el mismo depende del nivel de desarrollo del sujeto; este se considera como un proceso de reorganización cognitiva y por ende se ve favorecido por la interacción social. (Calciz, 2011) a este respecto no podemos tomar como un estudiante único en la clase, sino al conjunto de estudiantes que reciben el mismo recurso para su aprendizaje.

De igual manera Bruner atribuye una gran importancia a la actividad directa de los individuos sobre la realidad. Es decir, que para un aprendizaje sea significativo, los docentes deberían proponer una serie de estrategias metodológicas de acuerdo al estado y evolución de los estudiantes, sin apartar el contenido en el que se desarrollan.

Los docentes deberían ser los mediadores de los contenidos, quienes propongan una meta que ha de ser alcanzada por los estudiantes y sean estos los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. A esta idea Bruner lo llama maestros guías del aprendizaje al presentar las herramientas necesarias al estudiante para que este descubra por sí mismo lo que desee alcanzar. (Calciz, 2011)

Asimismo, Bruner refiere tres tipos de descubrimientos: descubrimiento inductivo que implica la colección y reordenamiento de datos para llegar a una nueva categoría, conceptos o generaciones; el descubrimiento deductivo que combina o relaciona las ideas generales, con el fin de llegar a enunciados específicos y por último el descubrimiento transductor en el cual el individuo relaciona o compara los elementos particulares.

En el caso del Aprendizaje de Representaciones es el más elemental del cual dependen los demás tipos. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, que el estudiante asocia el significado de los símbolos con objetos, conceptos o eventos de la realidad objetiva, utilizando conceptos fácilmente disponibles que queda memorizado.

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los primeros años de vida cuando están conociendo e interpretando el mundo que los rodea, relacionando de manera lógica el símbolo con el objeto. (Broncano, 2023), es esencial para el desarrollo cognitivo del estudiante. En todo proceso de aprendizaje es muy importante codificar las distintas representaciones ya que permite relacionar los objetos con los conceptos.

Para Ausubel los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades que se le atribuyen criterios y que se designan mediante algún símbolo o signos". Lo que quiere decir que los estudiantes relacionan los símbolos que ha estructurado en su memoria con los objetos de su entorno. Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos de formación y asimilación.

Para Fernandez y Batista (2020) la formación integral del estudiante, conlleva a dividir el proceso en varios factores, que van desde lo cognitivo hasta lo emocional. Este proceso conlleva la formación del ser humano en sus valores y sentimientos que le identifican como un ser social, así también lo educativo, llegando a una abstracción del conocimiento para una formación multilateral, en varias áreas del conocimiento y su relación.

Los diversos participantes en este proceso no operan de manera aislada; por lo tanto, es responsabilidad del docente fomentar un enfoque interactivo de la enseñanza, evitando la repetición y el aburrimiento, lo cual despierta el interés del estudiante por aprender. Este aspecto constituye el segundo factor relevante en el proceso. El estudiante, por su parte, adquiere conocimientos de manera crítica y responsable, aplicando lo aprendido en diferentes áreas del conocimiento, pero también interpretando y seleccionando la información relevante. Por último, un tercer factor crucial es el entorno familiar o social en el que el estudiante se desenvuelve, ya que esto influye directamente en sus acciones y comportamiento.

En este sentido se puede observar que la evolución del ser humano se debe al constante desarrollo del conocimiento, es decir, que los medios tecnológicos o las metodologías, pueden constituirse en objetivos educativos de la escuela en una sociedad del conocimiento. Partiendo desde la definición de la WebQuest se describe como un escenario en donde las fuentes de la investigación están en la Web, es decir, que esa investigación no está solo en los libros, como fuentes estáticas, sino más dinámico, en constante expansión y renovación; en el flujo de las

redes virtuales que alimentan el sistema, es decir, que el mismo sistema global virtual se autorregula. (Pantoja, s.f.)

1.2.2. La integración de la WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia en el Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática

Se puede definir las habilidades, conocimientos y actitudes, que el estudiante debe poner en práctica para identificar lo que necesita saber sobre un tema específico en un momento dado, buscar efectivamente la información que esto requiere, determinar si esta información es pertinente para responder a sus necesidades y convertirla en conocimiento útil aplicable en contextos variados y reales.

Para ello existen una serie de métodos expuesto por varios autores, que pretenden dar una orientación y guía para el adecuado tratamiento de la información y su asimilación para generar el conocimiento. Los resultados de hallazgos de investigaciones empíricas, el primero con estudiantes de nivel universitario y el segundo con investigadores. En el tercero se destacan siete estrategias básicas para resolver problemas de información.

El generar una competencia investigativa donde el uso del pensamiento creativo, crítico y reflexivo será la condición necesaria y suficiente para la producción científica. las competencias investigativas buscan desarrollar en los profesionales habilidades y conocimientos necesarios para llevar a cabo proyectos e investigaciones sobre problemas relevantes en el ámbito social. El objetivo principal es fomentar un pensamiento crítico, sistémico, abierto, reflexivo y creativo en los individuos, permitiéndoles abordar de manera efectiva los desafíos y las cuestiones significativas de su entorno.

Para todo lo anteriormente expuesto se debe tomar en cuenta las diferentes fuentes de información existentes: Primarias, de primera mano, Secundarias, información con respecto a las primarias sometidas a condensación o reorganización, Terciarias, con fuentes de referencia que reúnen y extractan la información.

Luego lo diferentes tipos de información presentadas y sus características, que analizadas y comprendidas generaran el conocimiento que se requiere. Así: Factual, basada en hechos reales que se pueden probar, Analítica, se obtiene después de interpretar, analizar o interrelacionar información factual; Subjetiva, presenta la información desde un solo punto de vista; Objetiva, sintetiza información proveniente de diferentes fuentes y sus hallazgos pueden replicarse. Todas y cada una de ellas generan una visión desde diferentes puntos de vista y generar el conocimiento, que es a donde se pretende llegar, a través de las diferentes herramientas a

utilizarse que generen una interactividad en el aula y la construcción del propio conocimiento por parte del estudiante.

1.3. La WebQuest

El concepto de la WebQuest fue propuesto por para orientar a los docentes de las distintas instituciones a utilizar nuevas metodologías y recursos tecnológicos como el internet. es por eso que una WebQuest se plantea como el instrumento que proporciona a los estudiantes los recursos que se encuentran en el internet para que puedan investigar y analizar con un pensamiento crítico, desarrollando así la creatividad y la construcción del conocimiento (Universidad de Valencia, 2023)

La WebQuest ha sido diseñada para la interacción directa con el docente y estudiante con la utilización del internet, el cual el docente buscará los mecanismos para motivar al estudiante, debido a que les permitirá realizar actividades interesantes donde construyan un aprendizaje significativo. Una vez que el estudiante domine la WebQuest podrá proponer un tema de su interés para fortalecer el dominio de la herramienta en línea, y así pueda plantear un tema de debate con los compañeros del aula de clases, y posterior trasladar a su vida cotidiana de manera independiente. Y es así que “La WebQuest responde a una estrategia didáctica que asocia las TIC en el salón de clase, cuyo sustento teórico está en las corrientes constructivistas y el aprendizaje colaborativo que desarrollará el estudiante al aplicar este recurso” (Broncano, 2023)

La WebQuest es una metodología de enseñanza y aprendizaje constructivista que se fundamenta en técnicas de trabajo colaborativo por proyectos y en la investigación como elementos esenciales. Su estructura es sencilla y se basa en prácticas establecidas de trabajo en grupo dentro del aula. En una WebQuest, los estudiantes son organizados en equipos, a cada uno se le asigna un rol específico y se les presenta una tarea conjunta que resultará en la creación de un producto con características claramente definidas.

Con este fin, los estudiantes seguirán un procedimiento compuesto por múltiples etapas o fases, previamente diseñado por el docente. Durante este proceso, llevarán a cabo una variedad de actividades que incluyen la lectura, comprensión y síntesis de información obtenida de Internet u otras fuentes, la organización de la información recopilada, la formulación de hipótesis, la evaluación y crítica de ideas y conceptos, la creación de textos, dibujos, presentaciones multimedia u objetos físicos, el manejo de diferentes dispositivos y la realización de entrevistas a personas de su entorno.

Durante el proceso, el docente les propondrá el uso de diversos recursos, generalmente accesibles a través de Internet, comunes a todos los miembros del grupo y específicos al rol desempeñado en el grupo y cuando sea necesario, una serie de ayudas o andamios de

recepción, transformación y producción de información que les ayudarán a asimilar y acomodar la nueva información y a elaborar el producto.

Además, los estuantes conocerán de antemano las pautas o rúbrica mediante la cual será evaluado su trabajo, tanto el producto final como el proceso de su elaboración. (Adell, 2004), este método de evaluación permitirá que el estudiante pueda prepararse adecuadamente en las metas y objetivos que se quiere lograr, mediante una pauta de lo que se requiere que presenten en su exposición y generarán las estrategias adecuadas y óptimas.

1.3.1. Tipos de WebQuest

Existen tres tipos de WebQuest según (Fernandes, 2023)

a) WebQuest a corto plazo: Una versión de WebQuest a corto plazo implica la incorporación y comprensión de un contenido específico en una o varias materias, diseñada con el objetivo de ser completada en una o tres sesiones únicamente. En el contexto de la Realidad Aumentada Aplicada a la Enseñanza de Experimentos Físicos, la WebQuest tiene sus propias peculiaridades, ya que constituye un enfoque innovador y está diseñada para realizar experimentos con el uso de la Realidad Aumentada durante un período de un mes. Por lo tanto, se clasificaría dentro de la categoría de WebQuest a corto plazo.

b) WebQuest a largo plazo. Está concebida para llevarse a cabo dentro de un lapso de una semana o un mes lectivo. Incluye un mayor número de actividades, que son más elaboradas y complejas; comúnmente culminan con la elaboración de una presentación utilizando una herramienta informática como PowerPoint o la creación de una página web.

c) Miniquest. Una variante reciente que se basa en el concepto de las WebQuest, desarrollado por Dodge, son las Miniquests: Esta adaptación de las WebQuest se simplifica en una estructura que consta de escenario, tarea y producto.

Los estudiantes las pueden realizar en el transcurso de una clase, es un modelo intuitivo, realizable y que ayudará a los estudiantes a dar sus primeros pasos en la construcción de actividades de Aprendizaje Basadas en la Red, observando adecuadamente las características de las WebQuest a utilizar. Para ello es necesario conocer cuáles son las características de las WebQuest.

1.3.2. Características de la WebQuest

El modelo de WebQuest facilita al docente la planificación y estructuración creativa de la enseñanza, con tareas claras y definidas. Una característica fundamental de este modelo es que el trabajo realizado por los estudiantes puede ser compartido y comunicado de forma simultánea, lo que permite la generación de un aprendizaje significativo. Las WebQuests son una herramienta

tecnológica educativa diseñada principalmente para fomentar el trabajo en grupo entre los estudiantes, aunque también pueden ser adaptadas para trabajos individuales, dependiendo de la orientación del docente o de la complejidad de la tarea asignada.

Las WebQuest pueden ser realizadas añadiendo elementos de motivación a su estructura básica asignando a los estudiantes un papel protagónico como, por ejemplo: científico, detective, reportero, o personajes simulados que pueden comunicarse vía E-mail, con un escenario para trabajar como el secretario general de la O.N.U. en temas a fines al interés del estudiante o con el tema de aprendizaje. Se pueden diseñar para una única asignatura o pueden ser interdisciplinarios, en esta característica depende de las indicaciones que le genere el docente.

Como recurso educativo aportan al alumnado el desarrollo de muchas capacidades: comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre sí; identificando semejanzas y diferencias de situaciones, hechos; clasificar: agrupar cosas en categorías definibles en base de sus atributos; inducir: deducción de generalizaciones o de principios desconocidos de observaciones o del análisis; Deducir: Dedución de consecuencias y de condiciones sin especificar de principios y de generalizaciones dados; Analizar errores: Errores que identifican y de articulaciones en su propio pensamiento o en el de otro; Construir la ayuda: Construir un sistema de ayuda o de prueba para una argumentación; Abstracción: Identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información y Analizar perspectivas: Perspectivas personales que identifican y de articulaciones sobre ediciones.

Todas estas características se convierten en un eficiente recurso que permiten obtener un aprendizaje significativo por medio de la red. Pero para que este proceso sea efectivo es necesario tener una guía que colabore con el desarrollo del estudiante, y es aquí donde se debe enfocar en los procesos superiores de pensamiento como el análisis, síntesis y evaluación, para estos procesos se convierten en modelos de dimensiones del pensamiento y aprendizaje donde existen cinco categorías actitudes y percepciones.

El ambiente del aula mejora las actitudes y percepciones de los estudiantes e influyen en el desarrollo del aprendizaje. El proceso enseñanza-aprendizaje debe estar relacionada con el ambiente de trabajo, la motivación y a las actitudes del estudiante, debido a que lo cognitivo no puede estar separada de lo afectivo.

Es así que en el análisis de Quintana Albalat y Higuera Albet (2009) el conocimiento es adquirido en base a la investigación de los recursos proporcionados en las WebQuest y que permiten descubrir la información, de esta manera se debe tener claro ciertas características que el recurso debe tener, como:

Integración del conocimiento: Comenzar con el conocimiento previo es esencial, ya que ayuda a los estudiantes a contextualizarse en el tema y proporciona una base sólida para la adquisición de nuevos conocimientos de manera estructurada y con sentido. Los nuevos conceptos deben ser presentados utilizando representaciones simbólicas y semánticas, tanto para el conocimiento declarativo como para el procedimental, con el fin de facilitar su asimilación en la memoria a largo plazo. De esta manera, se promueve un aprendizaje significativo.

Extensión y profundización del conocimiento: Es necesario abordar las recientes conexiones a través de actividades que impliquen análisis, comparación y clasificación, antes de avanzar hacia habilidades cognitivas más avanzadas como la inducción y la deducción

Uso significativo del conocimiento: Usar el conocimiento mediante el diseño de tareas significativas que se proyecten a largo plazo, que sean multisensoriales y con carácter de independencia.

- Actitudes y hábitos mentales:
- Autoaprendizaje
- Pensamiento crítico
- Pensamiento creativo
- Pensamiento autorregulado (Angela, 2023)

1.3.3. Estructura de la WebQuest

Previo a utilizar la TAC en línea WebQuest es necesario definir el tema de manera correcta, debido a que WebQuest facilita la organización y la culminación de la tarea es una especie de registro que los estudiantes fácilmente aprenden a trabajar y a elaborar. Es así que la WebQuest consta de las siguientes fases:

a. Fase 1. Introducción

En este apartado el docente debe despertar el interés de los estudiantes con algunas indicaciones breves pero concretas, es decir, que el docente motive y oriente, generándoles expectativas, basándose en sus vivencias y experiencias, dar la impresión de que son los únicos que pueden resolver el tema, aceptando el desafío educativo.

b. Fase 2. Tarea

Se refiere a la especificación de las actividades que los estudiantes deberán completar al final del proceso, las cuales pueden variar ampliamente, desde la redacción de un informe escrito hasta la creación de una presentación multimedia, la realización de experimentos, exposiciones,

elaboración de maquetas, entre otros. Esta etapa es fundamental en una WebQuest, ya que no se trata simplemente de que los estudiantes sigan instrucciones, sino que transformen la información adquirida en un producto final auténtico que refleje el aprendizaje que han logrado (Broncano, 2023)

Según cual sea la tarea principal a desarrollar en la WebQuest, clasificándose en diversos tipos: de repetición, de recopilación, de misterio, periodísticas, de diseño, de productos creativos, de construcción del consenso, de persuasión, de autoconocimiento, analítica, de emisión de juicio y científica. (Internet: aplicaciones educativa, 2023)

c. Fase 3. Proceso

Durante esta etapa, se detallan los pasos o el procedimiento que los estudiantes deben seguir para realizar la tarea de forma sistemática y progresiva. Esta descripción debe ser precisa y comprensible, adaptándose al nivel educativo y a las necesidades individuales de los estudiantes (Broncano, 2023) Puede ser conveniente que el docente divida la tarea en subtareas que ayuden a la planificación de la actividad global de forma sistematizada obteniendo como resultado el objetivo propuesto.

d. Fase 4. Recursos

Implica la selección de sitios web previamente examinados y evaluados por el docente con el propósito de evitar la pérdida de tiempo y esfuerzo en su búsqueda, permitiendo así que los estudiantes utilicen la información proporcionada para desarrollar el producto final. De esta manera, los estudiantes se centran en el análisis de los datos disponibles en lugar de dedicarse a la búsqueda de información. (Broncano, 2023) No necesariamente los recursos tienen que ser páginas Web, sino que pueden ser de otro tipo: libros y enciclopedias, folletos, vídeos, aplicaciones informáticas educativas, etc.

e. Fase 5. Evaluación

En esta sección se detallan de manera explícita los estándares de evaluación y los criterios que serán utilizados para calificar la tarea asignada. Se sugiere crear una rúbrica de evaluación para cada actividad, teniendo en cuenta la madurez de los estudiantes, la complejidad de la tarea, los objetivos educativos deseados y el producto final, que será el resultado del esfuerzo realizado por el estudiante y deberá reflejar su aprendizaje. (Broncano, 2023)

f. Fase 6. Conclusión

En esta etapa, el estudiante reflexionará sobre su experiencia en la actividad, analizará el proceso que siguió para alcanzar el objetivo establecido y generalizará lo aprendido aplicándolo a su entorno cercano. En este contexto, sería beneficioso que el alumno comparta las dificultades encontradas, así como sugerencias para mejorar la actividad, preguntas o inquietudes que puedan inspirar la creación de futuras tareas, con el fin de evitar posibles errores y fomentar la producción de un producto final de alta calidad. Además, se puede decidir el destino de la WebQuest, como publicarla en Internet para que sirva de guía a otras personas o enviarla a docentes y autoridades como un ejemplo de aprendizaje efectivo.

1.4. Desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia

En este apartado es importante analizar el rol de la asignatura de Historia y su influencia en los actores educativos. Si bien es cierto la educación ha ido evolucionando a gran distancia con la tecnología, sin embargo, en la primera mitad del siglo XXI la educación y la tecnología ha tenido un importante giro, al utilizar las herramientas tecnológicas como base fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Como punto de partida se toma como referencia el rol del docente donde la profesionalización de estos constituye una exigencia que deviene del desarrollo social, garantiza la calidad en el desempeño profesional y se expresa como resultado de la formación continua; a su vez, favorece en su formación, el desarrollo de un sólido sistema de conocimientos, de habilidades intelectuales y profesionales.

El dominio de la Historia representa un recurso fundamental para el enriquecimiento cultural y para fomentar habilidades de pensamiento crítico y defensa de ideas, aspectos esenciales en la formación de las nuevas generaciones. La cultura proporciona la base para entender los complejos desafíos y problemas contemporáneos. Para abordar estos desafíos de manera transformadora, es necesario contar con conocimientos históricos y de diversas disciplinas que se estudian en la escuela. La enseñanza de la Historia implica la transmisión de conocimientos del pasado, siempre relacionados con conceptos pertinentes en el contexto actual.

La asignatura Historia del Ecuador tiene un papel importante en la apropiación de esos conocimientos y el desarrollo de las habilidades, los hábitos y capacidades cognitivas en los estudiantes, así como en la formación de sentimientos, emociones y valores, que les permita a los niños, adolescentes y jóvenes demostrar actitudes revolucionarias, patrióticas, cívicas, jurídicas, solidarias, antiimperialistas, de respeto al medio ambiente y de amor al trabajo, portadores de una conciencia crítica de su identidad como ecuatoriano y latinoamericano. (Rojas et al. 2020)

La enseñanza de la Historia de Ecuador es examinada y reflexionada de forma sistemática en todos los niveles educativos. Los profesores de Historia no solo necesitan poseer un profundo conocimiento de los contenidos históricos y una sólida formación académica, sino que también deben demostrar flexibilidad en el uso de diversas herramientas tecnológicas. En resumen, los docentes deben mantenerse constantemente actualizados en los aspectos pedagógicos y tecnológicos.

1.5. La enseñanza de Historia en las aulas

En la actualidad, los investigadores de la enseñanza de la Historia en niveles de educación media están dedicando atención significativa a este tema. En los últimos quince años, ha habido un notable progreso en la investigación educativa relacionada con la didáctica de la Historia. Sin embargo, una proporción importante de los estudiantes muestra falta de interés en esta área del conocimiento, lo que señala la necesidad de introducir nuevas estrategias metodológicas o didácticas que sean más dinámicas y adecuadas para los tiempos actuales.

Se requiere entonces de la disposición del estudiante para instruirse y de la intervención del docente en esa dirección. Mejorar la didáctica en la enseñanza de la Historia y los métodos empleados en el aula, es hoy un reto, por lo que se requiere cambiar la mirada y realizar propuestas que promuevan la vinculación del contenido teórico con la praxis.

Es necesario implementar cambios en la manera en que se enseña Historia para garantizar una formación histórica adecuada de los estudiantes. Esto implica abordar nuevos desafíos que contribuyan al desarrollo cognitivo de los estudiantes en todos los niveles educativos. Estos cambios deben fomentar el interés de los estudiantes por la materia, su participación intelectual y, en consecuencia, su comprensión de la asignatura más allá de la memorización de fechas, hechos y acontecimientos. (Lahera y Pérez, 2022) En el acontecer histórico del proceso enseñanza-aprendizaje, las exigencias y demandas sociales han sido diversas, especialmente las referidas a la posibilidad de aplicación práctica de los contenidos históricos por parte del alumnado.

Para Schmidt (2017), en la práctica docente, la centralidad del aprendizaje se aborda como una problemática que enfrentan los educadores, específicamente los relacionados con la Didáctica de la Historia, por lo que defiende la idea de que el que sabe cómo aprender, sabrá cómo enseñar.

A decir de Téllez (2020) Este proceso está siendo dominado por la instrucción, relegando a un segundo plano, lo educativo y precisamente la Historia, en la opinión de los autores de esta tesis la realidad debería contribuir a desarrollar el aprendizaje mediante la adquisición de herramientas

conceptuales, destrezas y procedimientos que favorezcan la capacidad de aplicarlos a la propia realidad del estudiante, para enfrentarse críticamente al mundo.

Es responsabilidad del docente guiar eficazmente el proceso de construcción de conocimiento de los estudiantes. Asimismo, los estudiantes deben ser capaces de adquirir el contenido requerido para cada fase del curso. De esta manera, tanto el docente como el estudiante desempeñan un papel activo en este proceso educativo

Esta noción supone, ante todo, cambiar la mirada y asumir la enseñanza de la Historia en términos de desarrollo de la percepción, la interpretación y la orientación históricas (González, 2006, p. 21). Es una exigencia al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia, la asunción de nuevos retos que contribuyan al desarrollo cognitivo de los estudiantes en cualquiera de los niveles de enseñanza.

De igual manera debe propiciar el interés de estos por la asignatura, su implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por ende, el aprendizaje de la Historia debe rebasar la enseñanza de fechas, hechos y acontecimientos como lo refieren (Lahera y Pérez, 2022). En este sentido (Fronza, 2016) destaca varias dimensiones de la matriz de la Didáctica de la Historia que podrían ser vistas como desafíos, entre los que se encuentran, la dimensión de la interpretación (es decir, el sentido que para el estudiante debe tener lo que aprende); la dimensión de la orientación (en este caso, posibilitar la ubicación del estudiante en el tiempo, es decir, mostrar desde la práctica, la interpretación del tiempo en lo externo y en lo interno) y la dimensión relacionada con la motivación, donde el aprendiz debería aprender a ubicar sus objetivos de vida personales y colectivos, en el flujo del tiempo.

1.6. Integración de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de la habilidad analizar

La integración no es una suma, una adición, o una interrelación, es una fusión de la que emergen nuevas cualidades en los objetivos, contenidos, métodos, medios, actividades y recursos, formas de organización y la evaluación; y su implementación depende de las características de los estudiantes, del grupo y el profesor. De igual manera las Tic se redimensionan cuando están integradas a los componentes didácticos y le permiten a profesores y a estudiantes un mejor aprovechamiento de estas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, la integración debe orientarse hacia las Tac, de forma tal que estas posibiliten la autorregulación del aprendizaje.

La formación del profesorado es fundamental en la integración de las Tac, en este sentido se requiere que los docentes adquieran las competencias digitales adecuadas, y con ello lograr la utilización de recursos digitales dentro del aula de clases (Satorre Cuerda, 2021) en esto radica

la importancia de la correcta integración, no solo desde una adecuada planificación sino una correcta metodología, que se logra con la preparación en el ámbito digital que el docente tenga. Los estudiantes deben generar los espacios pertinentes en donde fortalecen la investigación y documentación de los hechos estudiados en la asignatura de Historia, con ello pasar al análisis de la información para estimar la riqueza cultural, la diversidad y la diversidad de culturas existentes (Arteño et al. 2021)

CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En el presente capítulo se realiza la operacionalización de las categorías de la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia, determinando los niveles de operacionalización, sus dimensiones e indicadores para la realización de la encuesta inicial de diagnóstico.

Se justifica también el enfoque investigativo, así como los métodos e instrumentos de diagnóstico que se utiliza para el cálculo de la muestra de estudio, la metodología de investigación que se realiza y el análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta de diagnóstico para la integración de los WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías relacionadas con la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia

Se determinan las dimensiones que nacen del análisis de las categorías para la integración de las WebQuest, estas dimensiones constituyen los rasgos esenciales de las categorías y los indicadores representan las características más concretas de las variables de estudio.

Tabla 1

Operacionalización de la variable, dimensiones e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores
<p>La integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia</p> <p>Es el proceso que permite la fusión de la WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el manejo de la información</p>	<p>1. Fusión de la WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje</p> <p>Es el proceso de selección de la temática, formulación de objetivos, determinación de los contenidos, métodos, recursos y evaluación</p>	<p>1.1 Selección de la temática de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.2 Formulación de los objetivos de la clase en correspondencia con la WebQuest</p> <p>1.3 Determinación de los contenidos de la clase en correspondencia con la WebQuest</p> <p>1.4 Determinación de los métodos de la clase en correspondencia con la WebQuest</p>

especializada obtenida en la Internet, con el fin de realizar ejercicios que permitan la descomposición del hecho histórico en sus partes y la implementación de rúbricas en la asignatura de Historia del Bachiller Técnico en Informática.

mediante el WebQuest en la asignatura de Historia

1.5 Selección de los recursos de la clase en correspondencia con la WebQuest

1.6 Elaboración de la evaluación de la clase en correspondencia con la WebQuest

2. Manejo de la información especializada obtenida en la Internet

Es el proceso de generación de un formato con los datos preliminares, conceptos, tareas, procesos, actividades-recursos, evaluaciones y las conclusiones de acuerdo a la temática seleccionada.

2.1 Generación de un formato con los datos preliminares

2.2 Selección de los conceptos a abordar dentro del WebQuest

2.3 Determinación de las tareas, actividades, procesos y recursos a utilizar para la descomposición del hecho histórico en sus partes

2.4 Diseño de la evaluación de la actividad

2.5 Elaboración de las conclusiones de acuerdo a la temática seleccionada

3. Realización de ejercicios que permitan la descomposición del hecho histórico en sus partes

Proceso de ejecución de las etapas, procedimientos y

3.1 Ejecución de las etapas, procedimientos y actividades didácticas del WebQuest en correspondencia al diseño didáctico de la clase

3.2 Determinación de los límites del hecho histórico

3.3 Determinación los criterios de la descomposición del hecho histórico

actividades didácticas del WebQuest, para la determinación de los límites del hecho histórico, los criterios de su descomposición, la determinación de sus partes y el estudio por separado de cada una de sus partes en la asignatura de Historia.

4. Implementación de la rúbrica de evaluación mediante la WebQuest

Proceso de recolección de datos y análisis de la información con el WebQuest para la determinación de los logros en la toma de decisiones durante la descomposición del hecho histórico en sus partes

3.4 Determinación de las partes del hecho histórico

3.5 Estudio por separado de cada parte del hecho histórico abordado

3.6 Implementación de la WebQuest en correspondencia con el diseño didáctico

4.1 Recolección de resultados de la aplicación de la WebQuest dentro del proceso académico de la clase

4.2 Análisis de la información de acuerdo a los resultados obtenidos con el WebQuest

4.3 Determinación de los logros en la toma de decisiones durante la descomposición del hecho histórico en sus partes

Nota: Se determinaron las dimensiones a partir de los rasgos esenciales de la variable y los indicadores las características esenciales de las dimensiones. Fuente: elaboración propia (2024).

En este sentido se genera una escala ordinal que permitirá determinar el nivel en el que se encuentra la variable, siendo esto 1 – Bajo, 2 – Medio y 3 – Alto, con esta escala se realizara la ejecución del diagnóstico para receptor los resultados y analizar si los indicadores se encuentran en un nivel más cercano al deseado, está próximo o tiene el estado deseado.

Tabla 2 Niveles

Niveles de la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia

Nivel	Variable	Dimensiones	Indicadores
3 Alto	<p>Existe una adecuada integración de los WebQuest y todos sus elementos con el diseño didáctico de la clase y su planificación, para permitir el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia a través de las diferentes actividades planteadas dentro del recurso educativo.</p>	<p>1.A- Se Diseñan adecuadamente la temática, objetivos, contenidos, recursos y evaluación a considerar para la integración en el WebQuest de la asignatura de Historia.</p>	<p>1.1 A Se selecciona adecuadamente la temática de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.2 A Se formula adecuadamente los objetivos de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.3 A Se determina adecuadamente los contenidos de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.4 A Se selecciona adecuadamente los recursos de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.5 A Se elabora adecuadamente la evaluación de la clase en correspondencia con los WebQuest</p>



1.6 A Se define adecuadamente los métodos en correspondencia con los WebQuest

2.1 A Se selecciona adecuadamente los conceptos a abordar dentro del WebQuest en la asignatura de Historia

2.A- Se genera un formato adecuado a los datos preliminares, conceptos, tareas, procesos, recursos, evaluaciones y conclusiones de acuerdo a la temática seleccionada.

2.2 A Se organiza adecuadamente las actividades y recursos a utilizar para el desarrollo de la habilidad analizar

2.3 A Se determina eficazmente la estructura de un WebQuest a utilizar dentro de la asignatura de Historia

3.A- Se implementa eficazmente el proceso de ejecución de las etapas, procedimientos y actividades didácticas del WebQuest, para el desarrollo de la habilidad análisis dentro de la

3.1 A Se despliegan eficazmente las etapas del WebQuest dentro del diseño didáctico de la clase

3.2 A Se implementa eficazmente el WebQuest dentro de la clase en correspondencia con el diseño didáctico

3.3 A Se aplica correctamente el diseño

	<p>asignatura de Historia.</p> <p>4. A- Se recolecta y analiza los datos adecuadamente de la información obtenida en base a la aplicación de rubrica de evaluación de la integración del WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la materia de Historia.</p>	<p>didáctico en la clase de Historia de acuerdo a la planificación</p> <p>4.1 A Se recoge adecuadamente los resultados de la aplicación de la WebQuest dentro del proceso académico de la clase.</p> <p>4.2 A Se analiza eficazmente la información de acuerdo a los resultados obtenidos</p> <p>4.3 A Se toma decisiones adecuadas en correspondencia al análisis de los resultados del desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia</p>	
<p>2 Medio</p>	<p>Existen dificultades de integración de los WebQuest y todos sus elementos con el diseño didáctico de la clase y su planificación, para permitir el desarrollo de la habilidad analizar en la</p>	<p>1.M- Se diseñan deficientemente la temática, objetivos, contenidos, recursos y evaluación a considerar para la integración en el WebQuest de la</p>	<p>1.1 M Se selecciona deficientemente la temática de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.2 M Se formula deficientemente los objetivos de la clase en correspondencia con los WebQuest</p>

asignatura de
Historia a través de
las diferentes
actividades
planteadas dentro
del recurso
educativo.

asignatura de
Historia.

1.3 M Se determina
deficientemente los
contenidos de la clase en
correspondencia con los
WebQuest

1.4 M Se selecciona
deficientemente los recursos
de la clase en
correspondencia con los
WebQuest

1.5 M Se elabora
deficientemente la
evaluación de la clase en
correspondencia con los
WebQuest

1.6 M Se define
deficientemente los métodos
en correspondencia con los
WebQuest

2.M- Se genera un
formato inadecuado
a los datos
preliminares,
conceptos, tareas,
procesos, recursos,
evaluaciones y
conclusiones de
acuerdo a la
temática
seleccionada.

2.1 M Se selecciona
inadecuadamente los
conceptos a abordar dentro
del WebQuest en la
asignatura de Historia

2.2 M Se organiza
inadecuadamente las
actividades y recursos a
utilizar para el desarrollo de
la habilidad analizar

2.3 M Se determina
ineficazmente la estructura



de un WebQuest a utilizar dentro de la asignatura de Historia

3.M- Se implementa ineficazmente el proceso de ejecución de las etapas, procedimientos y actividades didácticas del WebQuest, para el desarrollo de la habilidad análisis dentro de la asignatura de Historia.

3.1 M Se despliegan ineficazmente las etapas del WebQuest dentro del diseño didáctico de la clase

3.2 M Se implementa ineficazmente el WebQuest dentro de la clase en correspondencia con el diseño didáctico

3.3 M Se aplica incorrectamente el diseño didáctico en la clase de Historia de acuerdo a la planificación

4.M- Se recolecta y analiza los datos inadecuadamente de la información obtenida en base a la aplicación de rubrica de evaluación de la integración del WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la materia de Historia.

4.1 M Se recoge inadecuadamente los resultados de la aplicación de la WebQuest dentro del proceso académico de la clase.

4.2 M Se analiza inadecuadamente la información de acuerdo a los resultados obtenidos

4.3 M Se toma decisiones inadecuadas en correspondencia al análisis de los resultados del

1 Bajo	<p>No Existe la integración de los WebQuest y todos sus elementos con el diseño didáctico de la clase y su planificación, para permitir el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia a través de las diferentes actividades planteadas dentro del recurso educativo.</p>	<p>1.B- No se diseña la temática, objetivos, contenidos, recursos y evaluación a considerar para la integración en el WebQuest de la asignatura de Historia.</p> <p>2.B- No se genera un formato con los</p>	<p>desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia</p> <p>1.1 B No se selecciona la temática de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.2 B No se formula los objetivos de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.3 B No se determina los contenidos de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.4 B No se selecciona los recursos de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.5 B No se elabora la evaluación de la clase en correspondencia con los WebQuest</p> <p>1.6 B No se selecciona los métodos en correspondencia con los WebQuest</p> <p>2.1 B No se selecciona los conceptos a abordar dentro</p>



datos preliminares, conceptos, tareas, procesos, recursos, evaluaciones y conclusiones de la temática seleccionada.

del WebQuest en la asignatura de Historia

2.2 B No se organizan las actividades y recursos a utilizar para el desarrollo de la habilidad analizar

2.3 B No se determina la estructura de un WebQuest a utilizar dentro de la asignatura de Historia

3.B- No se implementa el proceso de ejecución de las etapas, procedimientos y actividades didácticas del WebQuest, para el desarrollo de la habilidad análisis dentro de la asignatura de Historia.

3.1 B No se despliegan las etapas del WebQuest dentro del diseño didáctico de la clase

3.2 B No se implementa el WebQuest dentro de la clase en correspondencia con el diseño didáctico

3.3 B No se aplica el diseño didáctico en la clase de Historia de acuerdo a la planificación

4.B- No se recolecta y analiza los datos de la información obtenida en base a la aplicación de

4.1 B No se recoge los resultados de la aplicación de la WebQuest dentro del proceso académico de la clase.

rubrica de evaluación de la integración del WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la materia de Historia.	4.2 B No se analiza la información de acuerdo a los resultados obtenidos 4.3 B No se toma decisiones en correspondencia al análisis de los resultados del desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia
--	--

Nota: los niveles expresan el comportamiento de la variable, dimensiones e indicadores. La escala es de tipo ordinal. el Fuente: Elaboración propia (2024).

2.2 Metodología de la investigación utilizada

2.2.1 Enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación del presente proyecto es **Mixto** ya que se obtendrá datos sobre la base de la aplicación de métodos de investigación que permitieron analizar datos tanto cuantitativos como cualitativos, para el análisis de la problemática establecida, que permitió plantear los objetivos a lograr, conjuntamente con los métodos a utilizar en la tesis generar la estrategia didáctica que integrará los WebQuest en el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia.

Y los datos cuantitativos se obtendrán de la aplicación de la rúbrica de evaluación en los WebQuest para medir el desarrollo de la habilidad analizar generado por este recurso dentro de la asignatura de Historia.

2.2.2 Alcance de la investigación

La investigación que se desarrolló es **Aplicada**, ya que se conoce el problema a investigar, y se implementó parcialmente una estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia con los estudiantes de tercer año de Bachillerato Técnico especialidad de Informática, a quienes se realizará la encuesta de diagnóstico para verificar la posibilidad de desarrollo de la tesis.

Se contó para ello con las herramientas y recursos necesarios para la aplicación de la misma y posteriormente se trabajó dentro y fuera del aula de clases, ya que el WebQuest tiene las instrucciones necesarias para poder hacer el trabajo descrito.

Finalmente se elaborará una encuesta de satisfacción obteniendo los datos cualitativos (opiniones) de los estudiantes referentes a la actividad desarrollada y la consulta al docente de la materia con la finalidad de establecer la percepción del trabajo que se realiza con los estudiantes dentro del aula de clases.

2.2.3 Declaración y justificación del tipo de investigación

La **investigación** que se desarrolló es de **campo**, iniciando con una revisión bibliográfica en las diferentes fuentes de información científica, dicha información garantizará la comprensión del tema de estudio, , mediante la criticidad, una lectura comprensiva y la síntesis de los diferentes conceptos emitidos en varios estudios relacionados, permitiendo así llegar a las conclusiones y resultados esperados mediante la recolección de datos a través de fuentes primarias, observando el fenómeno desde el lugar de los hechos y participando activamente con los estudiantes y la aplicación de los WebQuest en el aula de clases para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia.

2.3 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

2.3.1 Métodos del nivel teórico

Histórico-Lógico: en la presente investigación, se analizaron las circunstancias en el que se desarrolló la actividad académica de la asignatura de Historia, tanto en su malla curricular como en las actividades realizadas por los docentes y estudiantes y su influencia en la habilidad analizar. Este método permitió presentar una propuesta que contribuye a integrar las WebQuest mediante una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Analítico-sintético: permitió establecer las actividades realizadas por los estudiantes y forma de alcanzar los resultados del aprendizaje. Se partió de este hecho en particular, para elaborar las ideas generales de la situación actual de la actividad académica en la asignatura de Historia y proponer una estrategia didáctica que relacione las WebQuest con la habilidad analizar.

Inductivo-deductivo: a partir de este método se realizaron inferencias teóricas para elaborar las especificaciones didácticas derivadas de la praxis y la experiencia en la enseñanza de la asignatura Historia. En este proceso se integró la WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje orientada al desarrollo de la habilidad analizar los hechos históricos en el tercer año de Bachillerato de la especialidad de Informática de la Unidad educativa Isabel de Godín

Modelación: mediante este método se representaron las abstracciones de la estrategia didáctica en sus componentes y relaciones, para integrar la WebQuest al proceso de enseñanza-aprendizaje orientada al desarrollo de la habilidad analizar, que incluyó los temas específicos en la asignatura Historia, con vistas a desarrollar nuevas actividades didácticas con la WebQuest.

2.3.2 Métodos del nivel empírico

Observación: a partir de la guía de observación, se tomó información sobre el actuar de los estudiantes con respecto a las clases en la signatura de Historia, y se observaron las diferentes actividades que realizan, así como su interactividad con el proceso de enseñanza – aprendizaje, para establecer premisas que servirán para la construcción e la propuesta y posterior análisis de resultados obtenidos.

Encuesta: mediante este método se tomaron los datos de las opiniones que los estudiantes de tercer año de Bachillerato especialidad Informática de la Unidad Educativa Isabel de Godín tienen con respecto a la aplicación del WebQuest mediante una estrategia didáctica y que fomentará el desarrollo de la habilidad analizar dentro de la asignatura de Historia.

2.3.3 Métodos matemático-estadísticos

El cálculo y análisis porcentual: permitió conocer el peso valorado de un total de respuestas, en porcentajes sobre el total obtenido de las mismas. Con ello se pudo establecer los porcentajes reales de cada una de las partes y de esta manera, realizar un análisis e interpretación más detallada y confiable sobre la integración la WebQuest al proceso de enseñanza-aprendizaje orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia. Es factible con esta información elaborar cuadros estadísticos de frecuencias y porcentajes, para evidenciarlos con gráficos estadísticos.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Se emplearon un sistema de instrumentos en correspondencia a los métodos del nivel empírico utilizados: guía de observación (Anexo 1), cuestionario (Anexo 2), guía de entrevista (Anexo 4),

2.4 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

La **población** se encuentra constituida por 85 estudiantes de los terceros años de Bachillerato técnico especialidad de Informática paralelos A y B, de la Unidad Educativa “Isabel de Godín” y que reciben la asignatura de Historia con un solo docente asignado para los dos cursos.

La **muestra** de la investigación es de 27 estudiantes que pertenecen al tercer año de Bachillerato de la especialidad de Informática paralelo “A” que corresponde a un 31,76% de la población total de estudiantes de tercero de Bachillerato de la especialidad en mención. La muestra de docentes, un docente, coincide con la población lo cual representa el 100% de la misma.

El **tipo de muestreo** utilizado fue **no probabilístico** por conveniencia, debido a que pudo darse seguimiento directo al docente de dicho curso y paralelo, lo que facilita el acceso a los estudiantes para el trabajo con los WebQuest dentro del aula de clases y la guía del docente, así como también la aplicación de las encuestas y la obtención de datos mediante la observación.

Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

La **técnica estadística utilizada** fue el **cálculo y análisis porcentual** apoyándose para el procesamiento automatizado de los datos de la herramienta en línea *Google Forms*. Otra de las técnicas estadística utilizadas para valoración de los datos fue el **análisis y tablas de frecuencia de datos**, la cual se tuvieron en cuenta para la elaboración final de la propuesta.

2.5 Proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación

El proceder metodológico aplicado en el presente proyecto consta de fases definidas en el estudio, iniciando con la selección del tema, para analizar su problemática y justificación del mismo, pasando a la elaboración de los objetivos. Con ello se prepara el marco teórico del proyecto que permite fundamentar las teorías y conceptos en los cuales se basa la elaboración de la estrategia didáctica mediante los WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia, iniciando con una encuesta de diagnóstico y el análisis de sus resultados, que permitirá dar las directrices para la elaboración de la propuesta, respetando las fases de la estrategia didáctica en la elaboración de los WebQuest, para finalizar con el análisis de los resultados que permitirá establecer las conclusiones y recomendaciones del proyecto.

2.6 Descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación

2.6.1 Etapa del estudio teórico (Declarado en el capítulo 1, que orienta conceptualmente las variables)

Se conceptualizaron las fuentes de investigación científica como artículos y tesis, así como los principales elementos que componen la estrategia didáctica y que permiten la construcción de los WebQuest para ser aplicados dentro de la signatura de Historia y que permitan de esta manera desarrollar la habilidad analizar de los estudiantes.

2.6.2 Etapa del diagnóstico inicial

Se procede al análisis de las categorías de investigación, para establecer sus dimensiones e indicadores, de esta manera se construye la encuesta de diagnóstico inicial que fue aplicada a los estudiantes de tercer año de Bachillerato especialidad Informática, de los resultados obtenidos se establecen el nivel al cual una dimensión corresponde. Con ello se establecen las bases de la elaboración de la propuesta.

2.6.3 Etapa de la modelación de la propuesta

La elaboración de la propuesta constituye en el desarrollo de la estructura de la estrategia didáctica, estableciendo cada una de sus fases, con ello se elabora los WebQuest de las principales culturas antiguas y que constan de diferentes actividades que son realizadas

mediante *el internet*, esta propuesta es desarrollada mediante las fases de la estrategia didáctica analizada y los contenidos y recursos están de acuerdo a lo dispuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador a través del currículo determinado para la asignatura de Historia en el nivel correspondiente.

2.6.4 Etapa del diagnóstico final de la propuesta

Para la validación final de la propuesta se elaboró una cuestionario de satisfacción (Anexo 4), la cual será respondida por los estudiantes, y de sus resultados se establecerán las conclusiones y recomendaciones, previa a una discusión y análisis de los resultados obtenidos y de esta manera establecer la integración de los WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia en los terceros años de Bachillerato especialidad Informática de la Unidad Educativa Isabel de Godín.

2.4 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Encuesta a estudiantes

La aplicación de la encuesta de diagnóstico dirigida a los estudiantes de tercero de Bachillerato, especialidad Informática paralelo B, permitió tabular sus opiniones y procesarlas a través de la herramienta en línea *Google Forms*. Las preguntas se derivaron de los indicadores resultantes de la operacionalización de la variable.

Los resultados revelan que existe una adecuada integración de los WebQuest y todos sus elementos con el diseño didáctico de la clase y su planificación, para permitir el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia a través de las diferentes actividades planteadas dentro del recurso educativo.

Para la primera dimensión del diseño adecuado de la temática, objetivos, contenidos, recursos y evaluación a considerar para la integración en el WebQuest de la asignatura de Historia con sus preguntas sobre la selección de las temáticas, la formulación de los objetivos, la determinación de los contenidos, la selección de los recursos didácticos y la elaboración de las evaluaciones.

Lo estudiantes respondieron en un promedio de 24 correspondiendo a un 90% en un nivel alto en todas las preguntas formuladas en esta dimensión. Esto hace que se considere que existe un escenario adecuado para la integración del WebQuest dentro de la asignatura de Historia.

Para la segunda dimensión que es la generación de un formato adecuado a los datos preliminares, conceptos, tareas, procesos, recursos, evaluaciones y conclusiones de acuerdo a la temática seleccionada, se formularon preguntas sobre la selección de los conceptos, las organización de las actividades y recursos, así como también la determinación de la estructura adecuada del WebQuest; a estas preguntas los estudiantes respondieron en un nivel alto en un total de 24, correspondiendo a un 89%, por lo que el WebQuest en lo que se refiere a su formato

y estructura se encuentra bien elaborada y con procesos adecuados para desarrollar la habilidad analizar dentro de la asignatura de Historia.

La dimensión que corresponde a si se implementa eficazmente el proceso de ejecución de las etapas, procedimientos y actividades didácticas del WebQuest, para el desarrollo de la habilidad analizar dentro de la asignatura de Historia, en cuanto a sus preguntas sobre el despliegue de las etapas del WebQuest, la propia implementación dentro de la actividad académica y la aplicación del diseño didáctico, los estudiantes respondieron que se encuentran en un nivel alto lo que representa un 83% y un total de 23, por lo que en este sentido se tendría que mejorar ciertos factores como las etapas del diseño didáctico de la clase, la implantación de los WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la aplicación de un diseño didáctico coherente a la asignatura de Historia que permita el desarrollo de la habilidad analizar de acuerdo a la temática.

En la cuarta dimensión sobre la recolección y análisis de la información obtenida en base a la aplicación de rúbrica de evaluación de la integración del WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia y sus preguntas sobre la recolección de resultados obtenidos, el análisis propio de la información recolectada y la toma de decisiones académicas sobre dichos análisis, los estudiantes manifiestan en un 90% que son acertadas y que se desarrollan los cambios sobre la base de los resultados obtenidos. Esta dimensión se encuentra en un nivel alto

Tabla 3

Nivel de dimensión de variable

Variable	Dimensiones	Nivel
Existe una adecuada integración de los WebQuest y todos sus elementos con el diseño didáctico de la clase y su planificación, para permitir el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia a través de las diferentes actividades planteadas dentro del recurso educativo.	1.1- Se Diseñan adecuadamente la	1.1 Alto
	temática, objetivos, contenidos,	1.2 Alto
	recursos y evaluación a considerar para la integración en el WebQuest	1.3 Alto
	de la asignatura de Historia.	1.4 Alto

Variable	Dimensiones	Nivel
		1.5 Alto
	2.A- Se genera un formato adecuado a los datos preliminares, conceptos,	2.1 Alto
	tareas, procesos, recursos,	2.2 Alto.
	evaluaciones y conclusiones de acuerdo a la temática seleccionada.	2.3 Alto.
	3.A- Se implementa eficazmente el proceso de ejecución de las etapas,	3.1 Alto
	procedimientos y actividades didácticas del WebQuest, para el	3.2 Alto
	desarrollo de la habilidad análisis dentro de la asignatura de Historia.	3.3 Alto
	4.A- Se recolecta y analiza los datos adecuadamente de la	4.1 Alto
	información obtenida en base a la aplicación de rubrica de evaluación	4.2 Alto
	de la integración del WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar	4.3 Alto
	en la materia de Historia.	4.3 Alto

Nota: se describe el comportamiento de los niveles de la variable, dimensiones e indicadores.

Fuente: Elaboración propia (2024).

Tabla 4

Guía de entrevista aplicada al docente de la asignatura

Ítem	Bueno (Alto)	Regular (Medio)	Malo (Bajo)
1. Selección de la temática de la clase en correspondencia con los WebQuest	x		
2. Formulación de los objetivos de la clase en correspondencia con la WebQuest	x		
3. Determinación de los contenidos de la clase en correspondencia con la WebQuest	x		
4. Determinación de los métodos de la clase en correspondencia con la WebQuest		x	
5. Selección de los recursos de la clase en correspondencia con la WebQuest		x	
6. Elaboración de la evaluación de la clase en correspondencia con la WebQuest		x	

- | | | |
|--|---|---|
| 7. Generación de un formato con los datos preliminares | | x |
| 8. Selección de los conceptos a abordar dentro del WebQuest | x | |
| 9. Determinación de las tareas, actividades, procesos y recursos a utilizar para la descomposición del hecho histórico en sus partes | x | |
| 10. Diseño de la evaluación de la actividad | x | |
| 11. Elaboración de las conclusiones de acuerdo a la temática seleccionada | x | |
| 12. Ejecución de las etapas, procedimientos y actividades didácticas del WebQuest en correspondencia al | x | |

diseño didáctico de
la clase

13. Determinación de
los límites del
hecho histórico

x

14. Determinación los
criterios de la
descomposición del
hecho histórico

x

15. Determinación de
las partes del hecho
histórico

x

16. Estudio por
separado de cada
parte del hecho
histórico abordado

x

17. Implementación de
la WebQuest en
correspondencia
con el diseño
didáctico

x

18. Recolección de
resultados de la
aplicación de la
WebQuest dentro
del proceso
académico de la
clase

x

19. Análisis de la
información de
acuerdo a los

resultados obtenidos con el WebQuest

x

20. Determinación de los logros en la toma de decisiones durante la descomposición del hecho histórico en sus partes

x

Nota: se describe el comportamiento de los indicadores como resultado de la opinión del docente. Fuente: Elaboración propia (2024).

Se aplicó una rúbrica de evaluación al docente de la asignatura de Historia de los terceros años de Bachillerato especialidad informática, misma que busca la opinión sobre el trabajo que realiza y la estructura de los WebQuest que utiliza. Cabe recalcar que el docente manifiesta que el trabaja ya con una actividad didáctica que es similar a los WebQuest, llamada caza de tesoros, esta actividad ejecuta los mismos procesos con la diferencia que lo realizan utilizando el material didáctico facilitado por el Ministerio de Educación del Ecuador.

Es así que al aplicar la rúbrica se dan los resultados de malo (bajo) en cuanto al diseño de la WebQuest, por lo que se necesita mejorar en su estructura y disposición del espacio, en cuanto a la información que se utiliza, manifiesta que es la adecuada debido a que se basa en los libros que el Ministerio de Educación proporciona para la asignatura de Historia, no existe navegación en sitios web, fundamentalmente porque el trabajo está realizado dentro del aula de clases y no en los hogares, por lo que se debe plantear los sitios web adecuados para la navegación y evitar la confusión del estudiante.

Los recursos presentados en las WebQuest son limitados, y el material necesita ser mejorado, aprovechando así las TIC y diferentes recursos digitales que se tiene disponibles en el internet, por lo que tiene una asignación de Regular (medio) y necesita ser mejorado, en cuanto a la realización de las tareas por parte de los estudiantes, el docente expone que es malo (bajo), ya que no existe un adecuado seguimiento al trabajo y los estudiantes no lo realizan de acuerdo a las instrucciones que se da. Por último, los conocimientos adquiridos están en un puntaje regular (medio) que deben ser mejorados a través de la habilidad analizar que es muy necesaria en la asignatura de Historia.

CAPÍTULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En el presente capítulo se presenta la estrategia didáctica para la integración de las WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia con el tercer año de bachillerato técnico especialidad Informática, para posteriormente validar y analizar los resultados de su aplicación y establecer las conclusiones del proyecto.

3.1 Componentes y relaciones de la estrategia didáctica mediante la aplicación de WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia

Las estrategias didácticas ayudan a facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante un procesamiento profundo de la información nueva que el estudiante adquiere y son asimiladas desde su contexto e información n previa, el docente es el encargado de buscar y seleccionar los procedimientos y recursos a utilizar para promover el aprendizaje significativo en base a los objetivos planteados (Rosales, 2007)

Valle (2012) plantea que la estrategia constituye la integración de acciones que, interrelacionadas entre sí, parten de un estado real y dirigen su sentido hacia un estado deseado, como resultado de la planeación. Es así que plantea una estructura de la estrategia, basada en la definición anterior y que especifica las diferentes etapas y componentes de una estrategia didáctica la cual los autores de esta tesis lo asumen como sustento metodológico de la presente investigación y que se verá reflejado en los WebQuest que se van a crear.

En este sentido se desarrollará en la estrategia didáctica los siguientes componentes y relaciones que se modelan a continuación.

Figura 1

Esquema Estrategia didáctica



Fuente: Elaboración propia, basado en Valle (2012)

3.2 Desarrollo de la propuesta

La presente propuesta está basada en la elaboración de una estrategia didáctica a través de WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar dentro de la asignatura de Historia, con los estudiantes de tercer año de Bachillerato Técnico especialidad Informática de la Unidad Educativa Isabel de Godín, siguiendo la estructura planteada anteriormente del WebQuest y generando actividades para cada tema a reforzar mediante este estudio.

Contiene cuatro WebQuest, que ofrecen los datos necesarios para el análisis y posterior evaluación de la propuesta, siempre con el fin de entregar resultados favorables y el cumplimiento de los objetivos planteados.

Misión: desarrollar la habilidad analizar en la signatura de Historia, mediante la aplicación de WebQuest, diseñado para tratar las temáticas que se encuentran dispuestas por el currículo nacional y proporcionar una herramienta para la construcción del aprendizaje por parte de los estudiantes del Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática.

En este sentido, cada WebQuest tiene una misión de acuerdo al tema seleccionado:

WebQuest 1. Principales civilizaciones. Reconocimiento de las principales culturas antiguas que existían en la humanidad, para establecer donde habitaban y cuál era su relación con el desarrollo de la humanidad, de acuerdo al espacio físico y su influencia con la sociedad actual.

WebQuest 2. Civilización Mesopotámica. Análisis de la primera cultura que se tiene conocimiento, los aspectos principales, sus contribuciones a la humanidad, para resaltar su aporte en la organización social.

WebQuest 3. Civilización Egipcia. A través de la realización de juegos, estudiar las principales características de la civilización, para construir el conocimiento específico de todos los rasgos que ayudan al establecimiento de la sociedad actual.

WebQuest 4. Civilización Romana. La construcción del conocimiento a través de la gamificación, hace que el trabajo en equipo se vea fundamentado y organizado dentro el aula de clases para la elaboración de un juego serio y así observar la cultura que influyó en gran medida a nuestra sociedad.

Objetivo: integrar los WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia en el tercer año de Bachillerato General Unificado de la especialidad de Informática.

Cada WebQuest consta de su objetivo didáctico propio:

WebQuest 1. Identificar las principales civilizaciones antiguas de nuestra humanidad para el estudio de sus aportes a la sociedad actual.

WebQuest 2. Analizar la cultura mesopotámica y sus aportes específicos dentro del arte y ciencia, para que sus contribuciones perduren hasta la actualidad.

WebQuest 3. Generar juegos de crucigramas para la conceptualización de palabras específicas de la cultura y así construir el conocimiento en los estudiantes sobre esta civilización.

WebQuest 4. Diseñar e implementar la gamificación en el estudio y análisis de la cultura romana, para establecer la real influencia que existe de la misma sobre la sociedad actual en la que nos desenvolvemos.

Etapas y acciones: La estrategia didáctica consta de cuatro etapas (diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación) las cuales contienen 24 acciones distribuidas en cada una de ellas.

- Etapa de **diagnóstico** consta de seis acciones.
 1. Establecimiento del problema (Docente)
 2. Objetivos a desarrollar (Docente)
 3. Selección de la temática (Docente)
 4. Revisión de contenidos (Docente – director de área)

5. Verificación de recursos (Docente)
 6. Evaluación diagnóstica (Docente)
- Etapa de **planificación** consta de ocho acciones.
 1. Análisis de la problemática – situación (Docente)
 2. Definición de objetivos (Docente)
 3. Establecimiento de conceptos (Docente)
 4. Especificación de tareas a desarrollar (Docente)
 5. Explicación del proceso a para resolver el WebQuest (Docente)
 6. Asignación de recursos (Docente)
 7. Explicación del método de evaluación (Docente)
 8. Elaboración de las conclusiones (Docente - Estudiantes)
 - Etapa de **ejecución** consta de cinco acciones.
 1. Explicación de la estructura del WebQuest en clases (Docente)
 2. Análisis de la temática y conceptos (Estudiantes)
 3. Desarrollo del WebQuest utilizando el laboratorio de informática (Estudiantes)
 4. Resolución de dudas (Docente)
 5. Corrección de errores (Estudiantes)
 - Etapa de **evaluación** (Dentro de esta etapa irían las acciones de evaluación de las WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia) consta de cinco acciones.
 1. Explicación del método a utilizar en el apartado “evaluación” (Docente)
 2. Aplicación del método de evaluación (Docente)
 3. Elaboración de la conclusión propia (Estudiantes)
 4. Evaluación final (Docente)
 5. Retroalimentación (Docente)

3.3 Caracterización de la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia

La integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia se caracteriza por ser **fusionado**, **gestionado**, **analítico** y **evaluativo**.

1. **Fusionado:** constituye el proceso de selección de la temática, formulación de objetivos, determinación de los contenidos, métodos, recursos y evaluación mediante el WebQuest en la asignatura de Historia.
2. **Gestionado:** se define como el proceso de generación de un formato con los datos preliminares, conceptos, tareas, procesos, actividades-recursos, evaluaciones y las conclusiones de acuerdo a la temática seleccionada.
3. **Analítico:** es el proceso de ejecución de las etapas, procedimientos y actividades didácticas del WebQuest, para la determinación de los límites del hecho histórico, los criterios de su descomposición, la determinación de sus partes y el estudio por separado de cada una de ellas en la asignatura de Historia.
4. **Evaluativo:** es el proceso de recolección de datos y análisis de la información mediante esta TAC para la determinación de los logros en la toma de decisiones durante la descomposición del hecho histórico en sus partes

La dinámica de trabajo de las diferentes WebQuest está orientadas al trabajo colaborativo de los estudiantes y a la interacción con diferentes sitios web en donde van a analizar y recopilar la información necesaria para cada tema y generar así un aprendizaje significativo dentro de la asignatura de Historia.

En los diferentes procesos que se realiza dentro en cada WebQuest, se pide que se haga un análisis de los temas a tratar, con ello se logra desarrollar la habilidad analizar, y se puede construir las actividades y productos que se solicitan. A más de ello la construcción del conocimiento se hace por parte del estudiante, siendo el docente un guía en el proceso de enseñanza – aprendizaje que se desarrolla tanto dentro de clases como fuera de ella.

La creación de los productos se basa en la gamificación, de esta manera los temas tratados en la asignatura de Historia, permitiendo detallar las principales características de las diferentes civilizaciones estudiadas, más que ello, convirtiéndose en un recurso educativo digital que ayuda en la actividad académica.

3.4 Formas de implementación

Las formas de implementación se refieren a las vías que se proponen para aplicar toda la estrategia didáctica en su conjunto o parte esencial de esta.

Vía de implementación #1: desarrollo de actividades de acompañamiento docente mediante charlas teóricas, clases metodológicas modelos donde se apliquen las WebQuest y autpreparación metodológica

del docente para el diseño didáctico de sus sesiones didácticas con la utilización de la estrategia didáctica en la asignatura Historia.

Vía de implementación #2: capacitación docente donde se desarrolle una capacitación que prepare al docente con vistas a aplicar la estrategia didáctica en sus sesiones de clases.

3.5 Formas de evaluación

Las formas de evaluación constituyen las vías propuestas para constatar el logro de la misión y los objetivos de la estrategia didáctica.

Vía de evaluación #1: supervisión educativa al proceso de enseñanza-aprendizaje, con la guía de observación a clases que contengan los 20 indicadores de evaluación y sus niveles.

Vía de evaluación #2: evaluación del desempeño docente donde se constate que el docente cumple con la aplicación de las WebQuest en sus clases o la evidencia del diseño de actividades docentes donde se exprese el cumplimiento de las características de la integración de la WebQuest (Fusión, gestión, análisis y evaluación) del contenido de su asignatura con la aplicación de las WebQuest en sus sesiones de clases.

3.6 Validación de la estrategia didáctica para la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia

La validación de la estrategia didáctica propuesta se realizó a partir de una **sistematización de experiencias** que partió de la aplicación parcial de las WebQuest como TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia del tercer año de Bachillerato especialidad Informática, de la Unidad Educativa “Isabel de Godín”.

1. El objeto modelado lo constituye la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del tercer año de Bachillerato especialidad Informática.

2. Estrategia de sistematización:

Objetivo: Determinar el nivel de integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia del tercer año de Bachillerato especialidad Informática.

La sistematización se aplicó en la asignatura Historia del tercer año de Bachillerato especialidad Informática de la “Unidad Educativa Isabel De Godín”.

Como **ejes de sistematización** se determinaron el diseño e implementación de WebQuest en el aula, la evaluación de las WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la auto preparación docente para la integración de las WebQuest como TAC en la asignatura Historia.

3. Vías para la reconstrucción del proceso

Se tuvo en cuenta para el ordenamiento en la reconstrucción del proceso el conjunto de cuatro WebQuest modelos propuestas teniendo en cuenta los criterios de diseño: tema, contenido, tarea, proceso, recursos, evaluación, conclusión general, conclusión propia y créditos.

Registro de experiencias: Conjunto de WebQuest modelos (WEBQUEST 1 – Primeras Civilizaciones de la Humanidad, WEBQUEST 2 – Civilización Mesopotamia, WEBQUEST 3 – Civilización Egipcia y WEBQUEST 4 – Civilización Romana).

Capturas de imágenes donde se ilustran la ficha de diseño didáctico de la WebQuest que orienta su estructura lógica que se integra como TAC al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia del Bachiller en Informática.

Criterios para la clasificación, determinación y ordenamiento de las ideas que orientan la interpretación crítica la introducción de la experiencia: Tema, fecha, nombre, conceptualización, tablas y figuras, tarea, proceso, recursos (enlaces URL, videos, textos, documentos), evaluación, conclusión general, conclusión propia mediante preguntas de reflexión y créditos de los diseñadores de contenido) y la rúbrica utilizada en la evaluación.

4. Procedimientos a aplicar en la sistematización de la experiencia y posibles resultados

Para la realización de la sistematización de experiencias se procedió a implementar cuatro WebQuest modelos contenidas en la estrategia didáctica.

Estas WebQuest se distinguen por su carácter fusionado, gestionado, analítico y evaluativo. Se partió del proceso de investigación y del aprendizaje colaborativo para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia.

Figura 2 WebQuest 1

WEBQUEST 1 – Primeras Civilizaciones de la Humanidad

TEMA: Primeras civilizaciones de la humanidad

Práctica No. 01

FECHA:

NOMBRE:

CONCEPTUALIZACIÓN

Las primeras grandes civilizaciones se desarrollaron en Mesopotamia, Egipto, India y China hace unos 5.000 años antes de cristo. Reciben el nombre de civilizaciones fluviales porque surgieron junto a grandes ríos: el Tigris y el Éufrates en Mesopotamia, el Nilo en Egipto, el Indo en la India, y el Huang-Ho y el Yangsté en China.



TAREA

Observar el video y realizar un mapa conceptual sobre las primeras civilizaciones del mundo. Se puede utilizar el software Bubbl, capturar la pantalla y pegar en este espacio o hacerlo manualmente.

PROCESO

- Revisar con detenimiento el video
- Establecer un listado con las culturas principales
- Establecer las características más relevantes
- Elaborar el mapa conceptual

RECURSOS

Sitios sugeridos

Documento de la Junta de Andalucía

<https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/29009892/moodle2/mod/resource/view.php?id=5204>

Video de YouTube: Civilizaciones a lo largo de los Ríos Mesopotamia, Egipto, China e India

<https://www.youtube.com/watch?v=93h-qnSohlw>

Libro del Ministerio de educación del Ecuador de Historia de tercer de bachillerato

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/05/3RO-BGU-HISTORIA.pdf>

Software para mapa mental

<https://bubbl.us/00015515476099787317>

EVALUACIÓN

La calificación será sobre 10 puntos distribuidos de la siguiente forma:

Mapa Conceptual – 7 ptos.

Conclusión propia – 3 ptos.

CONCLUSIÓN GENERAL

El conocimiento de nuestras primeras culturas, hace que sepamos nuestros orígenes y como poco a poco fue construyéndose la sociedad que tenemos actualmente y como la influencia de estas culturas ha desarrollado algunas de las actividades que en nuestra época se realizan y que han influido en el desarrollo de los pueblos y las culturas.

Conclusión propia: Responda: ¿Qué actividad específica se mantiene hasta el momento de cualquiera de las civilizaciones antiguas? Responda basándose en su contexto social, familiar y/o educativo

.....

.....

.....

.....

.....

CRÉDITOS

Realizado por Eduardo Cortez y Gabriela Daquilema

El agradecimiento a los propietarios de los sitios web visitados y de las imágenes utilizadas. Esta WebQuest ha sido elaborada con fines netamente educativos.

Última revisión enero 2024.

Figura 3 WebQuest 2

WEBQUEST 2 – Civilización Mesopotamia

TEMA: Mesopotamia

Práctica No. 02

FECHA:

NOMBRE:

CONCEPTUALIZACIÓN

Mesopotamia es el nombre por el cual se conoce a la región histórica del Oriente Próximo ubicada entre los ríos Tigris y Éufrates, si bien se extiende a las zonas fértiles contiguas a la franja entre ambos ríos, y que coincide aproximadamente con las áreas no desérticas del actual Irak y la zona limítrofe del norte y este de Siria.

Períodos Históricos

La civilización Mesopotamia tuvo 4 grandes etapas: Sumerio, Acadio, Imperio babilónico, Imperio Asirio.

Organización Social

- El rey en la cúspide como máxima autoridad e intermediario entre los Dioses y el pueblo.
- Los nobles, sacerdotes y los altos funcionarios.
- Los escribas, los funcionarios del palacio y del templo, además de los comerciantes.
- Los campesinos, artesanos, soldados y pastores.
- Los esclavos.

Aportes de Mesopotamia

- La escritura
- La rueda
- Las leyes
- Sistemas hidráulicos
- La astronomía
- El calendario
- El arte
- La arquitectura

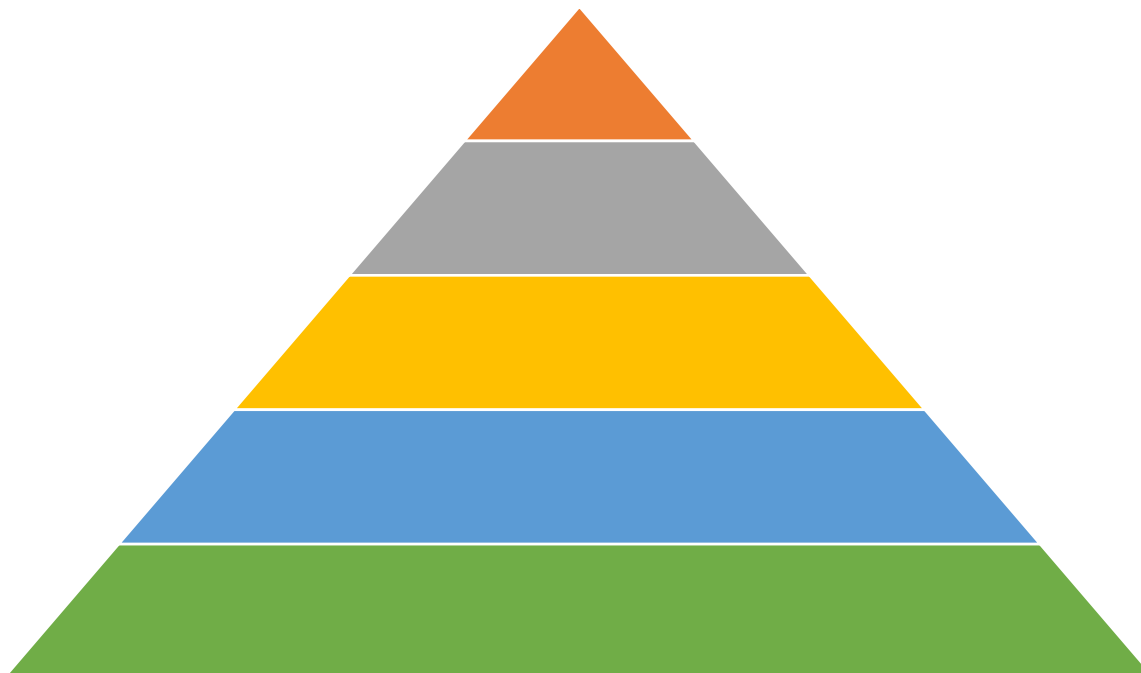
TAREA

Desarrolle la sopa de letras

(Mesopotamia, matemáticas, Hammurabi, papel, artes, escritura, rueda, Egipto, ciencia, arquitectura, códigos, sistemas, civilizaciones, antiguas, Grecia)

M	A	T	E	M	A	T	I	C	A	S	Q	R	T	L
M	N	B	F	H	G	I	B	A	R	U	M	M	A	H
E	S	C	R	I	T	U	R	A	H	J	K	L	Y	P
A	R	Q	U	I	T	E	C	T	U	R	A	J	K	A
R	T	C	O	D	I	G	O	S	Ñ	L	Q	W	R	P
L	A	B	G	R	A	N	D	E	Z	A	K	Y	T	E
A	F	Y	R	U	E	D	A	M	Y	T	F	C	V	L
R	K	J	H	G	F	R	S	I	S	T	E	M	A	S
T	H	E	R	E	N	C	I	A	M	Y	D	E	L	T
E	K	E	G	I	P	T	O	N	B	M	V	T	R	R
S	M	N	B	V	A	N	T	I	G	U	A	S	M	Y
P	M	U	N	D	O	P	L	A	N	T	I	G	U	O
C	I	V	I	L	I	Z	A	C	I	O	N	E	S	L
G	R	E	C	I	A	M	N	C	I	E	N	C	I	A
M	E	S	O	P	O	T	A	M	I	A	L	P	Y	T
R	K	J	H	U	Y	T	R	E	H	N	M	M	O	Ñ

Complete la pirámide de organización social



PROCESO

Revisar con detenimiento el video

Encontrar las palabras dispuestas en la sopa de letras

Completar el cuadro de la organización social

Establecer los principales aportes mediante un conversatorio en clases

RECURSOS

Sitios sugeridos

Documento de Enciclopedia de Humanidades

<https://humanidades.com/civilizacion-mesopotamica/>

Video de YouTube: Historia de MESOPOTAMIA | SUMERIA, ACADIOS, BABILONIA -
Resumen

https://www.youtube.com/watch?v=GVu_lrKiUg4

Libro del Ministerio de educación del Ecuador de Historia de tercer de bachillerato

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/05/3RO-BGU-HISTORIA.pdf>

EVALUACIÓN

La calificación será sobre 10 puntos distribuidos de la siguiente forma:

Sopa de letras – 2 ptos.

Pirámide – 2 ptos.

Conversatorio en clases – 4 ptos.

Conclusión propia – 2 ptos.

CONCLUSIÓN GENERAL

Los mesopotámicos sirvieron de modelo e inspiración al resto del mundo y popularizaron invenciones fundamentales para la civilización humana como la rueda, el cultivo de cereales, el desarrollo de la escritura cursiva, las matemáticas y la astronomía.

Fuente: <https://concepto.de/mesopotamia/#ixzz8OWP1PvQ7>

Conclusión propia:

.....

.....

.....

.....

.....

CRÉDITOS

Realizado por Eduardo Cortez y Gabriela Daquilema

El agradecimiento a los propietarios de los sitios web visitados y de las imágenes utilizadas. Esta WebQuest ha sido elaborada con fines netamente educativos.

Última revisión enero 2024.

Figura 4 WebQuest 3

WEBQUEST 3 – Civilización Egipcia

TEMA: Egipto

Práctica No. 03

FECHA:

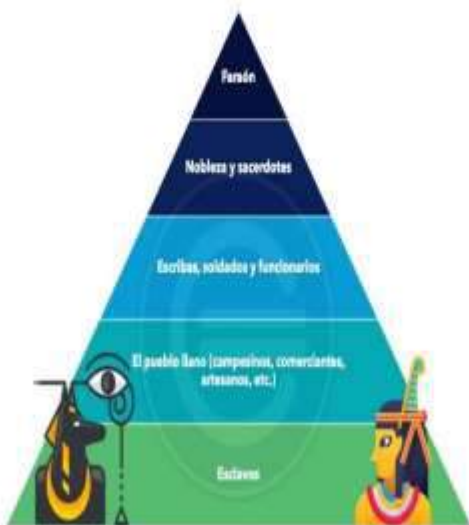
NOMBRE:

Fue una civilización de la Antigüedad que se originó a lo largo del cauce medio y bajo del río Nilo y cuya historia abarca más de tres milenios. Es considerado una de las cunas de la civilización.

Organización Social

- **Faraón:** Era el gobernador. Tenía todo el poder.

PIRÁMIDE SOCIAL EN EGIPTO



- **Nobleza y sacerdotes:** Integraban el cuerpo de asesores del faraón. En otras palabras, eran miembros de su corte. Tenían privilegios respecto a los demás.
- **Escribas, soldados y funcionarios:** Tuvieron un papel muy relevante durante esta fase de la Historia. Tenían una posición privilegiada, aunque menos que sus anteriores.
- **El pueblo llano:** Se conformaba por campesinos, artesanos, así como

todos aquellos ciudadanos libres que vivían en el territorio.

- **Esclavos:** Eran el estrato social más bajo. No tenían derechos y estaban al servicio del faraón. Estos estaban empleados en la construcción de pirámides, monumentos, entre otras edificaciones propias de la época.

Aportes de Egipto

- Papel Papiro
- Escritura Jeroglífica.
- Matemáticas y Geometría
- Estructuras y construcción
- Pirámides y momificación
- Analgésicos y anestesia
- Antibióticos
- Navegación.
- Irrigación.
- Fabricación de vidrio.
- Astronomía.
- Instrumentos quirúrgicos.

TAREA

1. Generar un crucigrama realizado en Educaplay
2. Escribir las palabras y conceptos a utilizar

PLABARAS	CONCEPTOS
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

- 8.
 - 9.
 - 10.
-

PROCESO

- ✓ Revisar con detenimiento el video
- ✓ Observar la presentación sobre creación de crucigramas en Educaplay
- ✓ Completar el cuadro de palabras y conceptos principales
- ✓ Compartir el crucigrama con otros compañeros de clases para su resolución.

RECURSOS

Sitios sugeridos

Creación de crucigramas

<https://prezi.com/wgbnojlo3zy-/como-crear-un-crucigrama-en-educaplay/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Yz9U-YHeupc>

Video de YouTube: El Antiguo Egipto en 13 minutos

https://www.youtube.com/watch?v=6a_glpv_XD4

Libro del Ministerio de educación del Ecuador de Historia de tercer de bachillerato

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/05/3RO-BGU-HISTORIA.pdf>

EVALUACIÓN

La evaluación será entre pares:

Criterio a evaluar	Muy bien (4)	Bien (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
Cantidad de respuestas correctas	Logra completar las 11 palabras correctas del crucigrama	Utiliza uno o dos intentos y logra completar todo el crucigrama correctamente	Utiliza dos intentos y completa como mínimo 8 palabras correctas del crucigrama	Utiliza dos intentos y solo logra completar como mínimo 5 palabras correctas
Puntos obtenidos	Obtiene el 100 puntos	En el crucigrama alcanza entre 60 a 80	Logra un puntaje entre 30 a 60	Obtiene de 0 a 30 puntos
Tiempo estipulado 25 minutos	Completa el crucigrama en 10 minutos	Resuelve la actividad en menos de 20 minutos	A los 25 minutos finaliza la actividad	Los 25 minutos estipulados no alcanza para completar el crucigrama
Puntuación	12 puntos = 10	11-9 puntos= 9	8-6 puntos= 7	6-3 puntos= 6

CONCLUSIÓN GENERAL

La civilización de los egipcios dependía en gran parte del río Nilo. Debido a que la abundante agua de este fomentaba el desarrollo de su agricultura. Generalmente construían sus ciudades sobre las zonas elevadas cerca del Nilo, considerando de esta manera el peligro de las posibles inundaciones.

Conclusión propia:

.....

.....

.....

CRÉDITOS

Realizado por Eduardo Cortez y Gabriela Daquilema

El agradecimiento a los propietarios de los sitios web visitados y de las imágenes utilizadas. Esta WebQuest ha sido elaborada con fines netamente educativos.

Última revisión enero 2024.

Figura 5 WebQuest 4

WEBQUEST 4 – Civilización Romana

TEMA: Egipto

Práctica No. 04

FECHA:

NOMBRE:

La civilización romana, también llamada antigua Roma, comenzó (según la tradición) en el año 753 a. C. con la fundación de Roma, que surgió como una comunidad pequeña cerca del paso comercial del río Tíber (en la actual Italia), y se convirtió en una gran ciudad que expandió su poder e influencia por Italia y gran parte del mundo entonces conocido. Roma llegó a ser una de las potencias imperiales más exitosas de la historia.

El gobierno romano atravesó distintas etapas: monarquía (753-509 a. C.), república (509-27 a. C.) e imperio (27 a. C.-476 d. C.). Recibió la influencia de las civilizaciones etrusca y griega en aspectos políticos, culturales y militares, pero introdujo a su vez novedades que influyeron en la cultura occidental en los terrenos del derecho, las instituciones de gobierno y la tecnología civil y militar.

Organización Social



- **Emperador (César):** Dirigía el Imperio.
- **Senadores y administradores del imperio (patricios):** Se conformaba por las familias más antiguas del Imperio romano, a la vez que formaban una aristocracia de propietarios de tierras. Poseían todos los privilegios tanto fiscales, como judiciales, políticos y culturales. Eran ciudadanos de pleno derecho y componían el senado romano.

- **Plebeyos:** Eran todos aquellos ciudadanos que no eran patricios. En un principio no tenían derechos, pero con el paso del tiempo se les fueron reconociendo derechos similares a los que tenían los patricios. Entre ellos, algunos derechos fundamentales como el de ser ciudadano romano y a elegir representantes. Entre los plebeyos se pueden distinguir los siguientes grupos: nobles, caballeros y clientes.

- **Mujeres libres:** Las mujeres nacidas en libertad en la antigua Roma eran consideradas ciudadanas romanas, pero no poseían los derechos y deberes que tenían los hombres.

No ciudadanos

- **Hombres libres:** Eran ciudadanos que, no siendo de nacionalidad romana, adquirirían dicha nacionalidad.

- **Libertos:** Eran aquellos esclavos liberados por su amo. Eran inferiores a los hombres libres.

- **Esclavos:** No tenían derechos. Habitualmente eran prisioneros de guerra, de tropas enemigas. El número de esclavos en Roma llegó a ser muy grande con la expansión del Imperio.

Aportes de la Civilización Romana

- Números romano
- Código de leyes Romano
- Acueductos
- Arcos
- Coliseos
- Carreteras
- El periódico
- Saneamiento y alcantarillas
- Calefacción
- Calendario romano
- Abogacía
- Mensajería

TAREA

1. Realice el juego que se encuentra en el link y captura pantalla cuando se haya terminado
2. Cree su propio juego ayudándose de la plataforma Genially

PROCESO

- ✓ Revisar con detenimiento el video
- ✓ Realice el juego presentado
- ✓ Observe la presentación sobre creación de gamificación en Genially
- ✓ Capturar la pantalla una vez resuelto y enviar por WhatsApp al docente
- ✓ Distribuirse en grupos de 3 personas
- ✓ Observar el video sobre creación de juegos en Genially
- ✓ Elaborar su propio juego con base a la cultura Romana
- ✓ Presentar el juego a lo demás grupos

RECURSOS

Sitios sugeridos

Juego en Genially: Están locos estos Romanos

<https://view.genial.ly/60b0ac8d6176050d5ce8af11/interactive-content-estan-locos-estos-romanos>

Creación de juegos

<https://www.youtube.com/watch?v=CuQGJQYyI4s>

<https://enclaveproductiva.es/crear-juegos-en-familia-online/>

Video de YouTube: Los Romanos (Civilización Romana)

<https://www.youtube.com/watch?v=YTLfldwmcU8>

Libro del Ministerio de educación del Ecuador de Historia de tercer de bachillerato

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/05/3RO-BGU-HISTORIA.pdf>

EVALUACIÓN

La evaluación será entre pares:

Categorías	4	3	2	1
------------	---	---	---	---

Atractivo	Colores contrastantes y por lo menos 3 gráficos originales fueron usados para dar a las cartas y al juego mayor atractivo visual.	Colores contrastantes y por lo menos 1 gráfico fue usado para dar a las cartas y al juego mayor atractivo visual.	Colores contrastantes y gráficos "prestados" fueron usados para dar a las cartas mayor atractivo visual.	Poco o no color o menos de 3 gráficos fueron incluidos.
Reglas	Las reglas fueron escritas lo suficientemente claras para que todos los compañeros puedan fácilmente comprender como jugar el juego.	Las reglas fueron escritas, pero una parte del juego necesita un poco más de explicación.	Las reglas fueron escritas, pero los compañeros tuvieron algunas dificultades para comprender el juego.	Las reglas no fueron escritas.
Creatividad	El grupo puso mucho esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido para jugar como fue demostrado por las preguntas creativas, piezas del	El grupo puso mucho esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido para jugar usando textura, escritura elegante y/o	El grupo trató de hacer el juego interesante y divertido, pero algunas de las cosas hicieron el juego difícil de entender	Poco esfuerzo fue puesto en hacer el juego interesante o divertido.

	juego y/o el juego mismo.	personajes interesantes.	y/o de disfrutar.	
Trabajo cooperativo	El grupo trabajó bien en conjunto. Todos los miembros contribuyeron equitativamente en cuanto a la cantidad de trabajo.	El grupo generalmente trabajó bien. Todos los miembros contribuyeron de alguna manera a la calidad del trabajo.	El grupo trabajó relativamente bien en conjunto. Todos los miembros contribuyeron un poco.	El grupo no funcionó bien en conjunto y el juego da la impresión de ser el trabajo de sólo 1-2 estudiantes del grupo.
Contenido	Todas las tarjetas de información hechas para el juego están correctas.	Todas menos una de las tarjetas hechas para el juego está correctas.	Todas menos dos de las tarjetas hechas para el juego están correctas.	Varias de las tarjetas de información para el juego no son exactas.
Conocimiento ganado	Todos los estudiantes en el grupo pueden fácilmente y correctamente explicar varios aspectos sobre el tema usado para el juego sin mirar el juego.	Todos los estudiantes del grupo pueden fácilmente y correctamente explicar 1-2 aspectos sobre el tema usado para el juego sin mirar el juego.	La mayor parte de los estudiantes en el grupo pueden fácilmente y correctamente explicar 1-2 aspectos del tema usado para el juego sin mirar el juego.	Algunos estudiantes en el grupo no pudieron correctamente explicar los aspectos sobre el tema usado para el juego sin mirar el juego.

CONCLUSIÓN GENERAL

La cultura Romana fue la primera en establecer sus leyes por escrito. Utilizaban tablillas de cera, papiros y pergaminos para documentarla. Los Romanos desarrollaron la construcción de carreteras para facilitar la comunicación y para transportar las mercancías.

Conclusión propia:

.....

.....

.....

CRÉDITOS

Realizado por Eduardo Cortez y Gabriela Daquilema

El agradecimiento a los propietarios de los sitios web visitados y de las imágenes utilizadas. Esta WebQuest ha sido elaborada con fines netamente educativos.

Última revisión enero 2024.

Análisis e interpretación crítica del proceso de sistematización de experiencias.

Lecciones aprendidas

Una vez desarrollada la estrategia didáctica se elaboraron las WebQuest para el desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia en el tercer año de bachillerato especialidad Informática.

Su aplicación se realizó en el aula de clases en el horario asignado para el mismo, obteniendo los resultados a partir del cuestionario de diagnóstico y el cuestionario de satisfacción aplicado a los estudiantes como se ilustra en la siguiente tabla.

Tabla 5 Indicadores

Cuestionario de satisfacción del estudiante sobre la estrategia didáctica mediante WebQuest.

Ítem	Excelente	Bueno	Regular
Selección de la temática de la clase en			



correspondencia con
los WebQuest

Formulación de
los objetivos de la clase
en correspondencia
con la WebQuest

Determinación
de los contenidos de la
clase en
correspondencia con la
WebQuest

Determinación
de los métodos de la
clase en
correspondencia con la
WebQuest

Selección de los
recursos de la clase en
correspondencia con la
WebQuest

Elaboración de
la evaluación de la
clase en
correspondencia con la
WebQuest

Generación de
un formato con los
datos preliminares



Selección de los
conceptos a abordar
dentro del WebQuest

Determinación
de las tareas,
actividades, procesos y
recursos a utilizar para
la descomposición del
hecho histórico en sus
partes

Diseño de la
evaluación de la
actividad

Elaboración de
las conclusiones de
acuerdo a la temática
seleccionada

Ejecución de las
etapas, procedimientos
y actividades didácticas
del WebQuest en
correspondencia al
diseño didáctico de la
clase

Determinación
de los límites del hecho
histórico

Determinación
los criterios de la

descomposición del
hecho histórico

Determinación
de las partes del hecho
histórico

Estudio por
separado de cada parte
del hecho histórico
abordado

Implementación
de la WebQuest en
correspondencia con el
diseño didáctico

Recolección de
resultados de la
aplicación de la
WebQuest dentro del
proceso académico de
la clase

Análisis de la
información de acuerdo
a los resultados
obtenidos con el
WebQuest

Determinación
de los logros en la
toma de decisiones
durante la
descomposición del

hecho histórico en sus
partes

Fuente: Elaboración propia (2024)

La implementación del conjunto de los cuatro WebQuest, propició la interacción entre estudiantes y el docente mediante la estrategia didáctica propuesta. Las temáticas seleccionadas para las WebQuest fueron las civilizaciones antiguas de la humanidad, tanto en un nivel general como específico: Mesopotámica, Egipcia y Romana. Para su desarrollo el docente y los estudiantes realizaron las actividades en los WebQuest a través de plataformas de creación de recursos educativos.

Las tareas fueron establecidas de acuerdo a la temática y objetivos de las WebQuest. Para ello se brindaron los recursos necesarios que permitieron realizar las tareas orientadas, a través los enlaces de los sitios web que propician el análisis de los temas propuestos. Estos recursos están disponibles en la web, estableciendo el proceso para su resolución.

Mediante la guía de observación (Anexo 1) se evidenció que la estrategia didáctica propuesta desarrolló la habilidad analizar en la asignatura Historia, ya que le permitió a los estudiantes la descomposición del hecho histórico mediante el manejo crítico de las fuentes de información contribuyendo de este modo a un aprendizaje significativo del contenido.

La aplicación parcial de la estrategia didáctica permitió comprobar que el diseño didáctico de las WebQuest es clara y ordenada, optimizando el espacio del formato de la WebQuest.

Se pudo constatar además que los textos y la información utilizada se corresponden con la temática seleccionada en las WebQuest, la fácil e intuitiva navegación por los sitios web sugeridos, los recursos presentados contenían el material necesario para su profundización en las plataformas para el desarrollo de los recursos educativos digitales.

Las tareas realizadas fueron sencillas, precisas y suficientes. Se privilegió el trabajo en equipo en la construcción del conocimiento mediante el análisis de los problemas y la búsqueda de su solución.

CONCLUSIONES

1. El estudio de los antecedentes, permitió reconocer que la integración de las TAC en el proceso enseñanza – aprendizaje de la Historia, es un proceso de fusión de estas tecnologías con los componentes didácticos, para el manejo de la información especializada obtenida en Internet, con vistas a realizar ejercicios orientados a la descomposición del hecho histórico en sus partes y que pueden ser evaluados mediante instrumentos que fortalecen la identidad en los estudiantes del Bachillerato en la especialidad Informática.

El estudio teórico acerca de las WebQuest, reveló que la aplicación adecuada de estas TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje propicia mayores niveles de interactividad de los estudiantes en la construcción crítica del conocimiento para el aprendizaje significativo del análisis de los hechos históricos.

2. Los resultados del diagnóstico inicial de la integración de la WebQuest orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia en el tercer año del Bachillerato la especialidad de Informática, arrojó que los estudiantes de este nivel tienen conocimientos y habilidades en el uso de tecnología y el desarrollo de software; lo cual permitió aprovechar esta potencialidad para diseñar recursos didácticos a través de la WebQuest con vistas a integrarlas al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia.

El diagnóstico realizado permitió constatar además que esta asignatura se encontraba retrasada en el uso de sitios web y que necesita para su mejora continua la integración de otros instrumentos de análisis y fuentes de investigación.

3. La estrategia didáctica propuesta contiene una misión, objetivos, etapas, acciones, cuatro WebQuest modelos, formas de implementación y formas de evaluación y sus relaciones, orientada al desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura de Historia en el Bachiller en la especialidad Informática.

4. Los resultados obtenidos en la sistematización de experiencias revelaron avances en los niveles de la integración de la WebQuest en el proceso de enseñanza-aprendizaje a favor del desarrollo de la habilidad analizar en la asignatura Historia que reciben los estudiantes del tercer año del Bachillerato en la especialidad Informática, por lo que parece ser que la estrategia didáctica propuesta contribuye a este proceso, el cual fue constatado por el cumplimiento de su misión y objetivos.

RECOMENDACIONES

1. Establecer una guía de acompañamiento docente para la integración de la WebQuest como TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que fundamente científicamente el trabajo a realizar en la comunidad educativa, su generalización en otras asignaturas y que contribuya a elevar la calidad educativa del centro de estudios.
2. Generar una base de recursos académicos en el área técnica que permita capacitar a los miembros de la Unidad Educativa en la integración de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los distintos años de bachillerato técnico que reciben la asignatura de Historia.
3. Proponer a las autoridades académicas y al resto de la comunidad educativa, considerar la estrategia didáctica como vía para integrarla al currículo académico y estimular el interés de los estudiantes en el desarrollo de habilidades profesionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteño Ramos, R., Zabala Machado, M. E., & Basantes Moscoso, D. R. (2021). Metodología de enseñanza docente en el proceso educativo virtual, carrera de pedagogía de la Historia y las ciencias sociales. *Revista Boletín Redipe*, 10(1), 205-214.
- Latorre Iglesias, E. L., Castro Molina, K. P., & Potes Comas, I. D. (2018). *Las tic, las tac y las tep: innovación educativa en la era conceptual*. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda.
- Santos Baranda, J., & Armas Velasco, C. B. (2020). La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos formativos universitarios. *Congreso Internacional de Educación Superior*, 7-8.
- Adell, J. (2004). Internet en el aula: Las Webquest. *Edutec. Revista Eelectrónica de Tecnología Educativa*, 26.
- Álvarez, A., & Hernández, L. (2013). Recibido: 21 de junio del 2013 Aprobado: 12 de agosto del 2013 Vol. IV, No. 3, septiembre - diciembre, 2013, pp. 5 -14 Estudio de las dimensiones de la integración de las TIC en una universidad tecnológica cubana. *Enseñanza de la Ingeniería*, 5 -14.
- Álvarez Álvarez, A., & Hernández Rabell, L. (2013). Estudio de las dimensiones de la integración de las TIC en una universidad tecnológica cubana. *ENSEÑANZA DE LA INGENIERÍA*, 5 -14.
- Angela, F. M. (2023, 07 25). *Universidad Politécnica Salesiana*. Retrieved from Depositorio: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6373/1/UPS-QT04935.pdf>
- Aznarez, S., Centurión, B., & Gasdía, V. (2020). *Dimensiones en la observación de clases*. Retrieved from <http://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/747/Dimensiones%20en%20la%20observaci%C3%B3n%20de%20clases.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Bates, D. A. (2020). *Enseñar en la Era Digital*. Retrieved from [https://pressbooks.pub/cead/chapter/2-6-conectivismo/#:~:text=Siemens%20\(2004\)%20identifica%20los%20principios,residir%20en%20dispositivos%20no%20humanos](https://pressbooks.pub/cead/chapter/2-6-conectivismo/#:~:text=Siemens%20(2004)%20identifica%20los%20principios,residir%20en%20dispositivos%20no%20humanos)
- Bellati, I. (2018, 01). *Universidad de Barcelona*. Retrieved from LA COMPRENSIÓ DE LA HISTORIA Y LA CONSTRUCCIÓ DE: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/482199/ILARIA%20BELLATTI_TESIS.pdf
- Broncano, M. C. (2023, 07 25). *Depositorio UNACH*. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7924/1/UNACH-EC-FCEHT-E.BASICA-2021-000022.pdf>
- Calciz, A. B. (2011, 03). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento*. Retrieved from https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf
- Colectivo_de_Autores. (2008). *Preparación pedagógica para profesores de la nueva universidad cubana. Plaza de la Revolución, Cuba*. La Habana: Poligráfica Félix Varela.

- Cruz-Pérez, M. A. (2020). La Integración de las TIC en el currículo de Educación Superior en la última década (período 2009-2019). *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, pp. 55-61.
- De Vincenzi, A., Marcano, D., & Macri, A. (2020). La práctica educativa bajo el lente de la teoría de la actividad. *IPSA Scientia, revista científica multidisciplinari*, 5(1), 159-176.
- Fernandes, J. C. (2023, 07 25). *Universidad de Salamanca*. Retrieved from TESIS DOCTORAL. Desarrollo de una WebQuest en el marco de simulaciones virtuales y Realidad Aumentada aplicada a docencia de experimentos físicos para un entorno de pocos recursos económicos: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/135802/DDOMI_NascimentoJ_WebQuest.pdf;jsessionid=B68A8DD4AC92ABF4634FC520203E37BB?sequence=1
- Fernandez, F., & Batista, G. (2020). *Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Temas de introducción a la formación pedagógica*,. La Habana: Pueblo y Educación.
- Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*.
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en Proyectos. *Revista Ceupromed*, 1(27), 1-17.
- Grau-Muñoz, A., Muñoz-Rodríguez, D., & Marco, E. (2023). Investigación en enfermería y ciencias sociales: implicaciones para la medición y el diseño de cuestionarios. *Index de Enfermería*, 32(1), e12849-e12849.
- Guamán Paucar, S. A., Yugcha Vilema, M. R., & Guzmán Hernández, R. (2023). Simulación de procesos para la formación práctica de los estudiantes del bachillerato técnico en Ecuador. *Maestro y Sociedad*, 20(4), 899-905.
- Guapisaca Yanza, J. A., & Núñez Zeas, F. J. (2019). *Sistema de actividades para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Inmaculada en el área de las Ciencias Naturales, a través de la plataforma Kahoot*. Asoguez: UNAE.
- Internet: aplicaciones educativa*. (2023, 07 25). Retrieved from https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1656/html/internet_apl_educat/webquest.s.html#:~:text=Una%20Webquest%20es%20una%20actividad,el%20resultado%20de%20una%20investigaci%C3%B3n.
- Lahera Prieto, D., & Pérez Piñón, F. A. (2022). La enseñanza de la Historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Scielo*, 26.
- López Falcón, A., & Ramos Serpa, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31.
- Mayorga, M. d. (2020). Conocimiento, aplicación e integración de las TIC–TAC y TEP por los docentes universitarios de la ciudad de Ambato. *Revista Docentes 2.0*, 9(1), 5-11.
- Pantoja, A. (n.d.). *Orientación y acción tutorial*. Retrieved from Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación:

<https://www4.ujaen.es/~apantoja/recursos/webquest.htm#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20una%20WebQuest%3F,de%20recursos%20de%20la%20Web.>

- Pérez, M. (2013). Sistema de condiciones del proceso de enseñanza-aprendizaje que propician el crecimiento personal de los estudiantes de las especialidades técnicas de la Licenciatura en Educación. *Universidad de La Habana*.
- Quintana Albalat, J., & Higuera Albet, E. (2009). *Las Webquest, una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información de la red*. Barcelona: OCTAEDRO.
- Regueiro, R. L. (2015). Didáctica de la Educación Técnica y Profesional. (2015). La Habana: Pueblo y Educación. *Edusol*, vol. 18, núm. 64.
- Roig Vila, R., Antolí Martínez, J., Díez Ros, R., & Pellín Buades. (2020). Nuevos contextos docentes desde las TIC y las TAC con TPACK: la interdisciplinariedad como metodología en la formación del profesorado del siglo XXI. *Universidad de Alicante*.
- Rojas Gonzales, C. A., Rojas Carballo, N. C., & Breijo Worosz, T. (2020). La enseñanza de la Historia y la formación de habilidades en el maestro primario. *Scielo*, 14.
- Rosales, J. (2007). *Universidad Nacional Autónoma de México*. Retrieved from Recuperado de: http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro4/Memorias/Ponencia_17.pdf
- Santos Baranda, J., & Armas Velasco, C. B. (2020). LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LOS PROCESOS FORMATIVOS UNIVERSITARIOS. *ReserachGate*.
- Santos Baranda, J., & Armas Velasco, C. B. (2020). Sistema de acompañamiento docente desde un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje. *Mendive. Revista de educación*, 18(1), 46-61.
- Satorre Cuerda, R. (2021). La interdisciplinariedad como metodología docente desde las TAC: propuestas educativas enmarcadas en el modelo TPACK.
- Torres-Miranda, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2).
- UNESCO. (2007). *Herramientas para la gestión de proyectos educativos con TIC*. EUROPEAID: Buenos Aires.
- Universidad de Valencia*. (2023, 07 25). Retrieved from Entornos Virtuales de Formación: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA7.wiki?14>
- Valle, A. (2012). *La Investigación pedagógica. Otra mirada*. La Habana.
- Valle, A. (2012). *La Investigación Pedagógica. Otra mirada*. La Habana: Pueblo e Educación.