

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR**

**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**Las herramientas digitales y la motivación durante las clases de Historia de los  
estudiantes de 3ero de Bachillerato**

**Tesis presentada en opción al título académico de Magister en Pedagogía con mención  
en Entornos Digitales**

**Autores**

**Medina Perlaza Mercedes**

**Perea Montero Fanny**

**Tutor**

**Mgt. Suárez Piñeiro Luis**

**Durán, 2023**

## **DEDICATORIA**

Dedico el resultado de este trabajo:

A mis amados hijos, Alexander y Luz Angely, quienes son mis incansables motores, impulsándome a alcanzar el equilibrio que me permite dar lo mejor de mí y ofreciendo apoyo inquebrantable cuando siento la tentación de retroceder.

A mi esposo, quien se ha convertido en un pilar fundamental en cada uno de los objetivos que persigo.

A mis familiares, profesores, compañeros de estudio y amigos, a quienes agradezco profundamente por su dedicación y por las conversaciones estimulantes que me motivaban a continuar.

Y, de manera muy especial, esta dedicatoria está dirigida a un ángel que me cuida, guía y protege en cada instante: mi MADRE, mi heroína. A pesar de no estar físicamente presente, sé que ella es artífice cada día de mis logros personales y profesionales.

Gracias, Dios, por brindarme esta oportunidad."

**Mercedes Medina Perlaza**

Con cariño y gratitud, dedico este trabajo:

A mis padres, hermanos y familiares cercanos, quienes han sido mi apoyo inquebrantable a lo largo de este camino de investigación.

A mis queridos hijos, Chrystel y Nick, cuya amorosa paciencia y constante motivación han sido el motor fundamental detrás de la realización de este estudio. Sus valores, principios y metas compartidas han enriquecido mi carrera profesional y me han dejado lecciones valiosas que seguiré aplicando en mi camino hacia nuevas metas y logros.

**Fanny Perea Montero**

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi profundo agradecimiento:

A mi amado Padre Celestial, cuya presencia en mi vida ha sido un faro de fe y fortaleza. Sus palabras, "esfuérzate y sé valiente, no temas ni desmayes, porque yo soy el Señor tu Dios y estaré contigo," han sido mi inspiración constante.

A mis queridos familiares y padres, quienes me han guiado con sólidos principios y valores que han moldeado mi carácter.

A mis amigos fieles y confidentes, mis amados hijos, a quienes amo profundamente y cuyo apoyo inquebrantable ha sido mi mayor regalo.

Agradezco a todas las personas que generosamente compartieron su conocimiento y brindaron información clave que fue fundamental para culminar esta investigación.

No puedo dejar de expresar mi gratitud a la Universidad Bolivariana del Ecuador que me brindó la oportunidad de elevar mi nivel académico, a todos los maestros y compañeros de clase que enriquecieron esta experiencia educativa.

A cada uno de ustedes, quienes formaron parte de este trabajo, les extiendo mi más sincero agradecimiento.

**Fanny Perea Montero**

Realizar esta tesis de maestría ha representado un profundo viaje intelectual y personal que no habría sido posible sin el apoyo de quienes me rodearon. En primer lugar, quiero expresar mi sincero agradecimiento a Nuestro Divino Creador por haberme iluminado en el momento preciso, inspirándome a asumir este desafío. También deseo manifestar mi profunda gratitud a la Universidad Bolivariana del Ecuador, cuyo respaldo resultó fundamental en este recorrido, al igual que a todas las personas que contribuyeron a esta investigación, brindándome apoyo constante y motivación.

En particular, extiendo mi sincero reconocimiento al MSc. Luis Suárez Piñeiro, mi valioso asesor, por sus orientaciones enriquecedoras, infinita paciencia y sabiduría. Su compromiso con la excelencia académica y su habilidad para proporcionar retroalimentación constructiva fueron

pilares fundamentales en el desarrollo de este trabajo. Sin su guía experta, esta investigación no habría alcanzado su plenitud.

Asimismo, reconozco y agradezco a mis compañeros de clase y colegas de investigación, cuyos conocimientos y experiencias compartidas, así como las enriquecedoras discusiones y conversaciones, han ampliado mi perspectiva y han sido una fuente constante de inspiración.

Mi familia merece un agradecimiento especial por su apoyo inquebrantable a lo largo de mi carrera académica. Su amor, comprensión y aliento son mi refugio en momentos de duda y dificultad.

Finalmente, pero no menos importante, agradezco a mis amigos y seres queridos por su constante apoyo y comprensión durante este proceso. Su presencia en mi vida ha sido un recordatorio constante de lo que realmente importa.

Este trabajo es un testimonio de la contribución de muchas personas que han dejado huella en mi vida de diversas formas, y por ello, me siento profundamente agradecida. Aspiro fervientemente a que este esfuerzo contribuya de manera significativa a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución donde laboro, estando a la altura de la confianza y el apoyo que he recibido.

**Mercedes Medina Perlaza**

## RESUMEN

La integración de las herramientas digitales en la enseñanza de la Historia ofrece un entorno educativo enriquecedor que promueve la comprensión profunda, el pensamiento crítico y la participación de los estudiantes. El objetivo que guió el estudio fue analizar cómo el uso de diferentes herramientas digitales favorece la motivación de los estudiantes de 3ero de Bachillerato durante las clases de Historia. Se realizó en la Unidad Educativa Fiscal 21 de septiembre de la ciudad de Esmeraldas. La metodología utilizada fue mixta, alcance descriptivo y enfoque correlacional. Participaron del estudio los 30 estudiantes de tercero de bachillerato, se les aplicó una encuesta, con preguntas de selección múltiple, diseñada por Amores y De Casas en 2019. Además, se llevó a cabo una entrevista con la profesora de Historia, en la que se utilizaron preguntas abiertas, y se realizó una observación de una de sus clases, siguiendo la guía proporcionada por Zhiñin en 2018. Los resultados indicaron que los estudiantes muestran un nivel positivo de motivación hacia el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia. Varios indicadores sugieren que la mayoría de los estudiantes tienen una percepción favorable hacia las TIC y su influencia en su experiencia educativa. La observación confirma que la docente no utiliza TIC en sus clases de Historia, concordando con las percepciones de los estudiantes y las limitaciones de recursos de la institución para tener una infraestructura tecnológica adecuada que pueda ser utilizada, aunque la docente reconoce el potencial de las TIC para motivar y promover el trabajo colaborativo y prácticas innovadoras. La investigación plantea una propuesta de intervención educativa para integrar las TIC al proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato y elevar la motivación en la clase de Historia.

**Palabras clave:** Herramientas digitales, TIC, enseñanza-aprendizaje, estrategia educativa, motivación, Historia.

## **ABSTRACT**

The integration of digital tools in the teaching of History offers a rich educational environment that promotes deep understanding, critical thinking, and student participation. The objective that guided the study was to analyze how the use of different digital tools favors the motivation of 3rd year Baccalaureate students during History classes. It was held at the September 21 Fiscal Educational Unit in the city of Esmeraldas. The methodology used was mixed, a descriptive scope and correlational approach. The 30 third-year high school students participated in the study, a survey was applied to them, with multiple choice questions, designed by Amores and De Casas in 2019. In addition, an interview was carried out with the History teacher, in which they used open questions, and an observation of one of their classes was carried out, following the guide provided by Zhiñin in 2018. The results indicated that students show a positive level of motivation towards the use of ICT in the history teaching-learning process. Several indicators suggest that most students have a favorable perception of ICT and its influence on their educational experience. The observation confirms that the teacher does not use ICT in his history classes, agreeing with the perceptions of the students and the resource limitations of the institution to have an adequate technological infrastructure that can be used, although he recognizes the potential of ICT to motivate and promote collaborative work and innovative practices. The research raises a proposal for educational intervention to integrate ICT into the teaching-learning process of third-year high school students and increase motivation in history class.

**Keywords:** digital tools, ICT, teaching-learning, educational strategy, motivation, History.

## ÍNDICE GENERAL

TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN .....	2
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTORES .....	3
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS .....	4
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO.....	6
RESUMEN.....	8
ABSTRACT .....	9
ÍNDICE GENERAL.....	10
ÍNDICE DE TABLAS .....	12
ÍNDICE DE FIGURAS .....	14
LISTADO DE ANEXOS .....	15
INTRODUCCIÓN .....	16
CAPITULO 1: MARCO TEÓRICO .....	25
1.1. Antecedentes.....	25
1.2. Bases teóricas .....	26
1.2.1. Herramientas digitales.....	26
1.2.2. Motivación .....	30
1.2.3. Herramientas digitales para mejorar la motivación de los estudiantes en las clases de Historia .....	37
1.3. Bases legales.....	39
CAPITULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO .....	42
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías .....	42
2.2. Enfoque de la investigación.....	43
2.3. Alcance de la investigación .....	43
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación .....	43
2.5. Métodos empleados .....	44
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	45
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.....	46
2.8. Análisis de resultados .....	46
2.8. Discusión de resultados .....	72
CAPITULO 3: PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA .....	75

3.1. Nombre de la propuesta.....	75
3.2. Diseño de la propuesta.....	75
3.3. Objetivos.....	76
3.4. Temporalización .....	76
3.5. Planificación .....	78
3.6. Evaluación de la propuesta .....	91
3.7. Validación de la propuesta .....	92
CONCLUSIONES .....	97
RECOMENDACIONES .....	99
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	100

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables .....	42
Tabla 2 Número de estudiantes por género .....	48
Tabla 3 Número de estudiantes por edad .....	49
Tabla 4 Número de estudiantes por dispositivos tecnológicos que disponen .....	50
Tabla 5 Número de estudiantes de acuerdo al lugar donde utilizan los dispositivos .....	51
Tabla 6 Número de estudiantes por lugares donde se conectan a internet.....	52
Tabla 7 Número de estudiantes por horas que se conectan al internet.....	53
Tabla 8 Número de estudiantes por la formación que tienen en las nuevas tecnologías .....	54
Tabla 9 Número de estudiantes por herramientas TIC que conocen.....	55
Tabla 10 Número de estudiantes por disponibilidad de TIC en el salón de clases .....	56
Tabla 11 Frecuencia de uso de las TIC por la docente en las clases.....	57
Tabla 12 Número de estudiantes relacionados al uso en el aula de las TIC en el aula .....	58
Tabla 13 Número de estudiantes relacionados al uso de las TIC para evaluar .....	59
Tabla 14 Número de estudiantes relacionados al uso de las TIC con estudiantes con NEE....	60
Tabla 15 Número de estudiantes relacionados a las herramientas que usa la docente.....	61
Tabla 16 Número de estudiantes relacionados a las TIC y las adecuaciones que permiten ....	62
Tabla 17 Número de estudiantes relacionados a las TIC y la motivación .....	63
Tabla 18 Número de estudiantes relacionados a las TIC y su uso responsable .....	64
Tabla 19 Número de estudiantes relacionados a las TIC y el éxito del proceso educativo .....	65
Tabla 20 Número de estudiantes relacionados a las TIC y los conocimientos adquiridos .....	66
Tabla 21 Número de estudiantes relacionados a las herramientas TIC que se pueden utilizar en la clase de Historia .....	67
Tabla 22 Número de estudiantes relacionados a las TIC a los pro y contra de su uso.....	68
Tabla 23 Número de estudiantes relacionados a las TIC a la formación de la docente de Historia.....	69
Tabla 24 Cronograma.....	77
Tabla 25 Planificación.....	78
Tabla 26 Exploración interactiva de la cultura Maya JS.....	80
Tabla 27 Escritura Maya: un viaje al corazón de una civilización antigua.....	83
Tabla 28 Exploración virtual de la cultura Inca. ....	84
Tabla 29 Religión Inca: misticismo en las alturas de los andes .....	85
Tabla 30 Exploración multimedia de la cultura Azteca .....	86

Tabla 31 Estructura social de los Aztecas: pirámide y sociedad.....	87
Tabla 32 Exploración interactiva de las culturas Andinas .....	88
Tabla 33 Economía de las culturas andinas: agricultura, comercio y desarrollo .....	89
Tabla 34 Evaluación de la propuesta.....	91
Tabla 35 Datos de expertos .....	92
Tabla 36 Valoración de elementos esenciales.....	93
Tabla 37 Valoración de elementos complementarios .....	94
Tabla 38 Valoración elementos esenciales y complementarios por criterio de expertos.....	95

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Paralelos en que se encuentran matriculados los estudiantes .....	47
Figura 2 Genero de los estudiantes que participan del estudio .....	48
Figura 3 Estudiantes por edad .....	49
Figura 4 Estudiantes y dispositivos tecnológicos que tienen a su disposición.....	50
Figura 5 Estudiantes y los dispositivos tecnológicos que utilizan de acuerdo al lugar .....	51
Figura 6 Estudiantes y lugares donde se conectan a internet .....	52
Figura 7 Estudiantes y número de horas que pasan conectados al internet.....	53
Figura 8 Estudiantes y su nivel de formación en las nuevas tecnologías.....	54
Figura 9 Estudiantes y las herramientas TIC que conocen .....	55
Figura 10 Estudiantes y el uso de las TIC en el aula de clases .....	56
Figura 11 Estudiantes y la frecuencia del uso de las TIC en las clases por al docente .....	57
Figura 12 Estudiantes y el uso de las TIC por la docente en el aula de clases.....	58
Figura 13 Uzo de las TIC para evaluar por parte de la docente .....	59
Figura 14 Uso de las Tic por parte de la docente para trabajar con estudiantes con NEE.....	60
Figura 15 Estudiantes y las herramientas TIC que utiliza la docente de Historia.....	61
Figura 16 Estudiantes y el uso de las TIC de acuerdo a las necesidades de cada estudiante...	62
Figura 17 TIC y motivación .....	63
Figura 18 TIC y uso responsable.....	64
Figura 19 TIC y éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	65
Figura 20 TIC y conocimientos adquiridos.....	66
Figura 21 Herramientas TIC adecuadas al aprendizaje en Historia .....	67
Figura 22 Pros y contra del uso de las TIC .....	68
Figura 23 Formación del docente de Historia en relación a las TIC .....	69
Figura 24 Valoración elementos esenciales y complementarios por criterio de expertos .....	96

## LISTADO DE ANEXOS

<b>Anexo 1</b> Encuesta a estudiantes .....	104
<b>Anexo 2</b> Ficha de observación clase de Historia .....	108
<b>Anexo 3</b> Cuestionario para entrevista .....	110
<b>Anexo 4</b> Cuestionario cierre clase 1 .....	112
<b>Anexo 5</b> Validación de propuesta .....	114

## INTRODUCCIÓN

Las herramientas digitales han transformado la metodología de enseñanza y aprendizaje en las aulas, permitiendo a los docentes crear un entorno de aprendizaje interactivo y dinámico. A través de la implementación de presentaciones multimedia, recursos audiovisuales, juegos educativos y plataformas en línea, los estudiantes pueden acceder a información de forma más visual y atractiva, lo que facilita su comprensión y retención de los conceptos históricos.

La motivación juega un rol crucial en el proceso educativo y las herramientas digitales brindan diversas oportunidades para fomentarla. Por ejemplo, los alumnos pueden participar en actividades interactivas que les permiten explorar distintas épocas históricas y vivir experiencias virtuales que los transportan al pasado. Esto genera un mayor interés por la asignatura, ya que los estudiantes se sienten más involucrados y entusiasmados por descubrir y aprender acerca de los eventos históricos.

Adicionalmente, las herramientas digitales también capacitan a los estudiantes para desarrollar habilidades de investigación y análisis de manera autónoma. Mediante la búsqueda en línea, tienen acceso a una variedad de fuentes de información y pueden contrastar diferentes perspectivas históricas. Esto promueve su pensamiento crítico y los prepara para enfrentar los desafíos académicos y profesionales que les aguardan en el futuro.

La institución Educativa en la cual se desarrolló el proceso objeto de la investigación es la Unidad Educativa “21 de Septiembre”, está ubicada en la ciudad y parroquia Esmeraldas. Es una institución de tipo fiscal, ofrece educación en los niveles de Inicial, Educación Básica y Bachillerato, con modalidad presencial y jornadas: matutina donde funcionan los niveles de Inicial 1 y 2, la Educación General Básica Preparatoria, Básica elemental y Básica media. En la vespertina funciona la Básica Superior y el Bachillerato en Ciencias.

Se encuentra en una ubicación accesible por vía terrestre en la intersección de las calles Nueve de Octubre, entre Malecón y Bolívar. Con un cuerpo docente de 59 profesores, 7 administrativos y una población estudiantil de 1589 estudiantes, este contexto proporciona un escenario diverso y relevante para llevar a cabo la presente investigación.

La investigación se desarrolló en el tercer año de Bachillerato en Ciencias, en la asignatura de Historia. Durante nuestra labor docente, hemos observado que los estudiantes de este nivel en la institución no están aprovechando las herramientas digitales en su proceso educativo. Esto se debe en gran medida a la ausencia de infraestructura tecnológica en las aulas,

a pesar de que la Unidad Educativa cuenta con una sala de audiovisuales y un laboratorio de informática que se utilizan en diversas actividades.

Es importante destacar que la mayoría de los estudiantes poseen dispositivos móviles con acceso a Internet, pero su interacción con estos recursos se limita en gran medida a los fines de entretenimiento. Nuestra intención es fomentar un cambio en esta dinámica, promoviendo el uso de herramientas digitales que no solo motiva a los estudiantes a aprender, sino que también fortalece sus conocimientos y estimula su creatividad. Además, buscamos crear un ambiente colaborativo que les permita trabajar juntos y encontrar inspiración en la asignatura de Historia. Con este enfoque, esperamos revitalizar el interés de los estudiantes por la materia y maximizar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

### **Justificación del problema**

La justificación en un estudio posibilita la libre expresión del investigador para dar a conocer los fundamentos que lo mueven a realizar el trabajo (Palella y Martins, 2012).

La presente investigación se ha planteado con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en las clases de Historia, utilizando herramientas digitales que estimulen la motivación de los estudiantes. A través de diversas aplicaciones disponibles para computadoras, teléfonos móviles y tabletas, se pretende fomentar la creación y edición de contenidos, así como la impartición de charlas motivacionales que transformen el aula en un espacio potencializador y de colaboración. Se busca que los estudiantes se conviertan en agentes activos de su propio aprendizaje, promoviendo la innovación educativa como un medio para despertar su interés y aprovechar de manera óptima la tecnología disponible.

La relevancia pedagógica de la investigación está enmarcada en que la motivación es un componente crucial en el proceso de aprendizaje. Cuando los estudiantes están motivados, tienen más probabilidades de involucrarse activamente en las clases, participar en las discusiones y realizar un esfuerzo adicional para comprender y retener la información. Investigar cómo las herramientas digitales pueden influir en la motivación de los estudiantes en el contexto específico de las clases de Historia puede proporcionar valiosas ideas pedagógicas para mejorar la calidad de la enseñanza.

La importancia del estudio radica en que, en la era actual, los estudiantes están inmersos en un entorno digital. Utilizan dispositivos electrónicos y recursos en línea en su vida cotidiana.

Investigar cómo las herramientas digitales pueden integrarse de manera efectiva en las clases de Historia no solo puede mejorar la motivación de los estudiantes, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades relevantes para el siglo XXI, como la alfabetización digital y la capacidad de evaluar información en línea.

El uso de herramientas digitales en la enseñanza de Historia abre la puerta a una variedad de estrategias educativas innovadoras. La investigación en este campo puede arrojar luz sobre cuáles de estas estrategias son más efectivas para motivar a los estudiantes y mejorar su comprensión de los conceptos históricos. Esto permite a los educadores adoptar enfoques más efectivos y adaptados a las necesidades de sus estudiantes.

Desde la didáctica, la propuesta educativa que se plantea busca la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual es necesario comprender cómo las herramientas digitales inciden en la motivación de los estudiantes en las clases de Historia y cómo pueden ayudar a los docentes a mejorar sus métodos de enseñanza. Al identificar las prácticas más efectivas, los educadores pueden adaptar sus enfoques para crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y efectivo, lo que puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes.

Esta investigación se justifica ampliamente debido a los innumerables beneficios que aportaría a los estudiantes en su participación en el proceso de enseñanza - aprendizaje. La introducción de herramientas digitales, junto con la promoción del trabajo en equipo, la autodisciplina y el compartir responsabilidades, tiene un potencial transformador en varios aspectos cruciales. Estos aspectos incluyen el desarrollo de habilidades interpersonales, la formación de una sólida autodisciplina, la promoción de aprendizajes profundos y significativos, el aumento de la autoestima mediante la constatación de sus logros y, en última instancia, una mejora sustancial en su rendimiento académico. Además, estos logros no solo influyen en su experiencia educativa actual, sino que también los equipan con las habilidades necesarias para prosperar en su futuro académico y profesional, preparándolos de manera efectiva para afrontar los desafíos de un mundo cada vez más digital y colaborativo.

### **Planteamiento del problema**

¿De qué manera el uso de diferentes herramientas digitales favorece la motivación de los estudiantes de 3ero de Bachillerato durante las clases de Historia?

## **Precisión del tema**

Las herramientas digitales y la motivación durante clases de Historia de los estudiantes de 3ero de Bachillerato.

## **Línea de investigación**

La línea de investigación guarda relación con la aplicación de herramientas digitales en el ámbito educativo.

## **Objeto de la investigación**

El objeto de estudio en la presente investigación es la motivación del estudiante hacia las clases de Historia.

## **Objetivo general**

Evaluar mediante criterios de expertos diferentes herramientas digitales utilizada en la asignatura de Historia, para motivar a los estudiantes.

## **Preguntas científicas**

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que apoyan la utilización de las herramientas digitales, para mejorar la motivación de los estudiantes durante las clases de Historia?
- ¿Cuál es la situación actual del uso de las herramientas digitales para lograr la motivación de los estudiantes durante las clases de Historia?
- ¿Cuáles son las herramientas digitales más apropiadas para incorporarlas al proceso de enseñanza de Historia en el tercero de Bachillerato, como vía para mejorar la motivación de los estudiantes hacia la asignatura?
- ¿Cómo validar cuáles herramientas tecnológicas son las más adecuadas para las clases de Historia?

## Objetivos específicos de la investigación

- Recopilar las fuentes de información más relevantes que faciliten la fundamentación teórica del problema durante el desarrollo de la investigación.
- Identificar el nivel de motivación de los estudiantes para el uso de las herramientas digitales en las clases de Historia con la aplicación de diferentes instrumentos de recolección de información.
- Proponer una selección de herramientas digitales a utilizar en diferentes temas de la asignatura, para motivar a los estudiantes.
- Validar la propuesta de selección de herramientas digitales mediante el juicio de expertos.

## Variables de la investigación

Dentro de la investigación se estudia: dos variables, la variable dependiente y la variable independiente.

- **Variable independiente:** Herramientas digitales en las clases de Historia.
- **Variable dependiente:** Motivación de los estudiantes durante las clases de Historia.

## Métodos a emplear

En el desarrollo de la investigación se utilizaron **métodos empíricos** como la observación que permitió registrar las interacciones entre los estudiantes y la docente durante las clases de Historia. También se realizó una entrevista para obtener información detallada y contextualizada sobre el proceso educativo. El instrumento utilizado con los estudiantes fue una encuesta que proporcionó datos sobre las percepciones y opiniones en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En lo que concierne a los **métodos teóricos**, se utilizó el analítico – sintético, consiste en la separación de las partes de un todo para estudiarlas en forma individual y la reunión racional de elementos dispersos para estudiarlos en su totalidad. Se analizaron de manera pormenorizada todas las manifestaciones relacionadas con la motivación de los estudiantes

hacia la asignatura y con ello poder integrar los elementos que en general influyen en la variable motivación.

Con el método inductivo-deductivo, se buscó información para el desarrollo de la investigación, permitió establecer un vínculo de unión entre teoría y observación para llegar al procesamiento de las conclusiones. Se estudió las particularidades de todo el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Historia, para poder llegar a deducciones generalizadoras que permitieron proyectar la solución al problema en una propuesta educativa viable.

Además, se emplearon **métodos matemáticos estadísticos** para analizar las respuestas proporcionadas por los estudiantes en la encuesta. Estos métodos posibilitaron el cálculo de frecuencias, porcentajes y medias, lo que permitió una síntesis y comprensión más precisa de los datos recopilados.

### **Población y muestra**

La **Población** estuvo formada por los 90 estudiantes de los tres paralelos de 3ero de Bachillerato y una docente de Historia.

Para la selección de la **muestra** se empleó un muestreo probabilístico por sorteo de 10 estudiantes por cada paralelo del 3ero año de Bachillerato.

### **Tipo de investigación**

La investigación tiene un enfoque mixto, esto significa que es cuantitativa y cualitativa, el investigador aprovecha estos dos métodos para abordar las preguntas de investigación y obtener una visión más completa y objeto de estudio.

El tipo de investigación de acuerdo con el criterio nivel de profundidad es descriptiva, considerando que esta expone un conocimiento de la realidad de acuerdo a cómo se encuentra dada en un espacio determinado. En este tipo de investigación se representa al fenómeno de la manera más fiel posible.

Por la naturaleza la investigación se apoya en el paradigma positivista. En este estudio, se puso énfasis en analizar el entorno educativo en el que los estudiantes se desenvuelven y la utilización de tecnología. Esto permitió comprender de manera más precisa las razones detrás de la falta de motivación que experimentan hacia la asignatura.

El estudio tiene un alcance exploratorio en lo referido a la posible influencia del uso de las herramientas digitales, para la motivación de los estudiantes hacia la asignatura de Historia.

Además, el estudio es bibliográfico y de campo, ya que combina la revisión exhaustiva de la literatura académica existente con la recopilación de datos empíricos directamente de los estudiantes y el entorno educativo. Mediante la investigación bibliográfica, se ha revisado y sintetizado las teorías, investigaciones previas y mejores prácticas relacionadas con la motivación de los estudiantes y el uso de herramientas digitales en la educación. Por otro lado, la investigación de campo ha permitido obtener información de primera mano a través de encuestas, entrevistas y observaciones en el contexto específico de las clases de Historia de tercer año de Bachillerato en la Unidad Educativa "21 de Septiembre".

### **Resultados previstos en la investigación**

Con la investigación se espera una comprensión más profunda de cómo las herramientas digitales pueden favorecer la motivación de los estudiantes de tercer año de Bachillerato en las clases de Historia.

Se obtendrá una base sólida de fundamentación teórica mediante la recopilación de fuentes de información relevantes relacionadas con el problema de investigación. Así mismo una comprensión clara del nivel de motivación de los estudiantes para utilizar herramientas digitales en las clases de Historia.

Se generará una selección de herramientas digitales recomendadas para su uso en diferentes temas de la asignatura de Historia. Estas herramientas estarán diseñadas específicamente para motivar a los estudiantes y mejorar su interés en la materia.

La propuesta de selección de herramientas digitales se someterá a un proceso de validación mediante el juicio de expertos. Esto permitirá asegurar la idoneidad y la efectividad de las herramientas propuestas desde una perspectiva académica y pedagógica.

Además, proporcionará recomendaciones específicas y validadas para la implementación de estas herramientas en el contexto educativo, lo que podría tener un impacto positivo en la participación y el rendimiento de los estudiantes en la asignatura.

## **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

Hoy en día el uso de las herramientas digitales es de gran importancia, ya que gracias a ellas nos han permitido superar las barreras del tiempo y el espacio, en las instituciones educativas, permiten avanzar en los procesos de lectoescritura de los estudiantes, mediante ellos pueden aclarar muchas dudas que se tienen, sumándole a lo anterior la posibilidad de asistir a conferencias y clases a través de videollamadas.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) han ayudado en gran escala en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Existen recursos digitales que permiten tanto a los docentes como a los estudiantes realizar ejercicios, tareas o proyectos, llegando inclusive a poder trabajar en equipo y no solo independiente. Otras de las grandes cualidades de las TIC es la estimulación de la creatividad, la innovación, favorece el emprendimiento, facilita los procesos educativos.

En la actualidad se disponen en la web de muchas aplicaciones que pueden ayudar de una manera más interactiva al estudio de la Historia, entre estos podemos encontrar: Quiz de Historia del mundo, “Los pasajes de la Historia”, “Historia Universal”, “Historia en imágenes” “Historia National Geographic”; al igual existen software para la creación y edición de videos tales como Wondershare, Tik-Tok YouTube, canva, aplicativo móvil como InShot para resumir, organizar temas y editar videos.

Las herramientas digitales son parte de la vida cotidiana de las personas en la era digital. Desde la comunicación hasta el trabajo, la educación, el entretenimiento y la toma de decisiones, estas herramientas se han convertido en parte integral de la sociedad. Facilitan la comunicación instantánea, el acceso a la información, la automatización de tareas y la conectividad global. Su importancia radica en su capacidad para mejorar la eficiencia, la productividad y la calidad de vida

Las herramientas digitales ocupan un lugar de suma importancia en la vida de los estudiantes en la actualidad. Estas tecnologías no solo han revolucionado la forma en que accedemos a la información, sino que también han transformado la dinámica de aprendizaje en el aula. Con la creciente disponibilidad de dispositivos electrónicos, aplicaciones educativas y recursos en línea, los estudiantes tienen a su alcance un vasto mundo de conocimiento al que pueden acceder de manera instantánea y personalizada. Esto significa que ya no están limitados por las barreras geográficas ni por los horarios de clases, y pueden explorar una amplia gama de temas según sus intereses y necesidades de aprendizaje.

Las herramientas digitales son fundamentales para los docentes de Historia, ya que mejoran la calidad de la enseñanza, enriquecen el proceso de aprendizaje y preparan a los estudiantes para comprender mejor el pasado y enfrentar los desafíos del mundo moderno. La combinación de recursos digitales y métodos pedagógicos efectivos puede llevar a una experiencia educativa más enriquecedora y significativa en el estudio de la Historia.

### **Descripción breve del contenido de los capítulos**

Este trabajo de investigación se estructura en tres capítulos fundamentales que contribuyen a la comprensión y solución de la problemática abordada.

En el capítulo I, se abordan los aspectos teóricos que sustentan la investigación. Se examinarán los antecedentes relacionados con el tema en cuestión, destacando estudios previos que guardan similitud con la presente investigación. Además, se analizarán las bases teóricas que sirven como fundamento conceptual para comprender a profundidad el problema. También se revisarán las bases legales y regulaciones vigentes que respaldan la legalidad y pertinencia del trabajo de investigación.

El capítulo II se enfoca en detallar la metodología empleada para llevar a cabo la investigación. Aquí se describirán en detalle los componentes de la estrategia de investigación, resaltando los métodos y enfoques utilizados. Se realizará un análisis exhaustivo de la etapa de diagnóstico, lo que permitirá identificar y comprender de manera profunda la situación objeto de estudio.

En el capítulo III se procede con el análisis de los instrumentos aplicados y se llevará a cabo el desarrollo y validación de la propuesta orientada a mejorar la situación encontrada en la Institución Educativa. Se presentarán los resultados de la investigación y se detallarán las conclusiones alcanzadas, resaltando los hallazgos más relevantes.

Finalmente, se ofrecen recomendaciones concretas que apuntan a lograr el uso adecuado de diferentes herramientas digitales que favorezcan la motivación de los estudiantes de 3ero de Bachillerato durante las clases de Historia. Este trabajo de investigación se erige como un recurso valioso para la toma de decisiones informadas y la mejora continua en el ámbito educativo.

## CAPITULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes

Para la elaboración de esta sección se realizó una revisión bibliográfica en varios repositorios de universidades y motores de búsqueda que permitieron encontrar trabajos afines al tema de estudio.

Amores y De Casas (2019), en su investigación “El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español”, se plantearon como objetivo conocer la influencia del uso de herramientas digitales en la motivación de los estudiantes de un colegio en la ciudad de Málaga. Fue un estudio cuantitativo, descriptivo, se aplicaron encuestas a 120 estudiantes de secundaria. Los resultados indicaron que cuando se utilizaban las TIC en el proceso de enseñanza el nivel de motivación se elevaba considerablemente, la construcción de los aprendizajes resultaba entretenida e interesante. Los autores también indican que el nivel de formación de los docentes en este tema es muy bajo.

Por otro lado, Saldombide (2021), en su estudio “Influencia del uso de las tecnologías digitales en la motivación para aprender Ciencias Naturales en Ciclo Básico: estudio de la cohorte de PISA 2018 en Uruguay”, se propuso determinar la relación que existe entre el uso de tecnologías digitales y la motivación por aprender. La metodología utilizada fue mixta, observacional y transversal, la muestra estuvo formada por 6550 estudiantes. Los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes se motivan cuando se usan recursos digitales en las clases, al igual que en sus hogares para las tareas escolares y como medio de entretenimiento. Por otro lado, a la mayoría de los docentes les cuesta mucho trabajo elaborar materiales para sus clases, ante esto prefieren utilizar los que ya existen en la web y otros deciden no considerarlos en su labor diaria, en vista que no se sienten capacitados para hacerlo.

En un estudio realizado por Franco y Bowen (2023) titulado “Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en el Ecuador”, se propusieron diseñar una estrategia metodológica para enseñar Historia utilizando las TIC. El estudio fue descriptivo, con diseño no experimental, transversal, se aplicaron 231 encuestas a estudiantes de primero, segundo y tercero de bachillerato. Los resultados expresaron que la mayoría de los docentes que trabajan en segundo y tercer año muy poco utilizan en sus clases recursos digitales y los de primeros años no los usan para nada. Es necesario que los docentes asuman su rol definitivamente e incorporen en sus planificaciones las TIC.

Mientras Texcucano (2019) en su investigación “El empleo de las TIC como motivación para lograr el aprendizaje en Ciencias en alumnos de primer grado de educación secundaria”, se plantearon motivar a los estudiantes de bachillerato para mejorar la construcción de aprendizajes a través de una intervención educativa. Se trabajó con 30 estudiantes a los cuales se les aplicó un test inicial para medir el grado de motivación antes de que los docentes trabajen la propuesta, al finalizar se les aplicó nuevamente el instrumento para valorar si hubo un incremento o decremento. En el cuestionario se incluyeron ítems relacionados a los estilos de aprendizajes. Los resultados indican que en la mayoría de los estudiantes tienen desarrollado el estilo visual, su motivación aumentó considerablemente después de aplicar la innovación, también se observó que el rendimiento académico mejoró considerablemente y la construcción de sus saberes fue más efectiva.

Para finalizar Cevallos et, al. (2020) en su trabajo de titulación “Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar”, buscaron identificar las herramientas digitales que motivan a los estudiantes. El estudio fue descriptivo, cuantitativo, se aplicaron encuestas a 49 estudiantes y 12 docentes de las 3 instituciones educativas. Los resultados arrojaron que es indispensable en este tiempo el uso de las herramientas digitales para hacer que el proceso educativo sea más activo, favorece el trabajo cooperativo, el interés, la interacción entre pares y con los docentes, pero esto no funciona si los docentes no reciben capacitaciones para el manejo de las TIC.

Las investigaciones realizadas guardan relación con el tema de estudio, en todas ellas se consideran que las herramientas digitales son un recurso importante para potenciar la motivación en los estudiantes, permite mantener el interés por los temas que se tratan en la clase, fomenta el desarrollo de las destrezas de la materia de Historia, favorece la comunicación entre pares, aumenta la participación en las actividades programadas, pero sobre todo aumenta la autoestima y las ganas de mejorar cada día.

## **1.2. Bases teóricas**

### **1.2.1. Herramientas digitales**

Las herramientas digitales y aplicaciones informáticas son creadas por el hombre, tienen como objetivo organizar la información, facilitar los procesos y resolver problemas.

Actualmente son parte de las actividades que el ser humano realiza, están al alcance de todos de forma gratuita y pagada (Ramos, 2021).

Vázquez y Ruiz (2018) consideran que las herramientas digitales son un conjunto de elementos, entre los que se consideran al hardware y software que permiten la comunicación entre las personas utilizando diferentes técnicas y dispositivos. Son parte fundamental en el presente siglo pues de ellas depende la masificación de la información.

El hardware hace referencia a la parte tangible de la computadora, compuesta por los periféricos o dispositivos de entrada, salida y almacenamiento a través de los cuales se ingresa y procesa información para obtener resultados que son presentados, guardados o enviados por medios electrónicos. El software, son los programas o aplicaciones que requieren las computadoras para su funcionamiento, sin ellos el equipo no realiza ninguna actividad.

### **Características**

Las herramientas digitales deben de cumplir con las siguientes características de acuerdo a Franco (2022) son:

- **Usabilidad**, debe ser fáciles de utilizar e intuitivas para que el usuario con solo un clic pueda navegar en la herramienta.
- **Accesibilidad**, que todas las personas puedan manipularlas sin importar su condición física o cognitiva.
- **Seguridad**, deben asegurar que la información de los usuarios se mantenga de forma privada y que no se utilice sin autorización expresa.
- **Multiplataforma**, permite que se puedan utilizar en diferentes plataformas con sus propios sistemas operativos sin perder información.
- **Sostenibilidad**, que su uso no genere impacto negativo en el medio ambiente.
- **Mejora continua**, debe asegurar adaptaciones de acuerdo a las necesidades de los usuarios y a los avances tecnológicos sin perder los datos que ya se tenían.

### **Beneficios**

González y Gómez (2021), consideran que las herramientas digitales:

- Ayudan a los docentes a dinamizar y flexibilizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Motivan a los estudiantes a realizar las actividades planificadas para la clase.
- Mantienen el interés y deseos de aprender en los adolescentes.
- Con ellas se puede acceder a la información desde diferentes medios.
- Incita la creación y la innovación en los estudiantes.
- Favorece el trabajo de forma colaborativa y autónoma, entre otras ventajas.

Además, las herramientas digitales son capaces de almacenar grandes volúmenes de información, pueden estar o no conectadas al internet, mejoran la comunicación acortando las distancias, las actividades se vuelven más eficaces, eficientes y efectivas aumentando la productividad de las personas y los procesos. Con el paso del tiempo se les han agregado juegos y actividades recreativas con la finalidad de descansar de la rutina.

En el proceso educativo la interacción entre estudiantes y docentes es parte fundamental, conseguirla es una tarea que requiere trabajo constante, compromiso, materiales didácticos adecuados a las destrezas a desarrollar y los contenidos curriculares a tratar. El uso de las herramientas digitales es un excelente recurso por la variedad, versatilidad y capacidad de adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje, incluso a las condiciones físicas e intelectuales de los estudiantes. Brindan experiencias únicas y enriquecedoras que se las puede personalizar acorde a las necesidades del usuario. Permiten el trabajo en línea, son esenciales en el trabajo colaborativo.

### **Desventajas**

Entre las desventajas de las herramientas digitales que cita Mejía (2018) están la dependencia tecnológica, entendida como el uso desmedido de la tecnología que termina afectando las actividades básicas del ser humano como comer, ir al baño, ducharse, dormir, limitando su capacidad de razonar y de identificar en qué momento se debe dejar de lado los aparatos electrónicos para continuar con las actividades de la vida diaria.

Los riesgos de seguridad, hacen que los equipos tecnológicos y las personas que están detrás corran riesgo de que otras personas vulneren su privacidad y accedan a información

sensible, con fines fraudulentos. Pese a estar en pleno siglo XXI, aún existen personas que no tienen acceso a sistemas tecnológicos, situación que les niega la oportunidad de informarse de forma oportuna (Delgado & Albarracín, 2016).

El internet está dividido en tres niveles claramente definidos, Clear web es la parte superficial a la que todas las personas tienen acceso a través de un buscador, los sitios son de acceso ilimitado en se encuentra todo tipo de información y herramientas tecnológicas que resuelven los problemas de las personas. El nivel dos, la Deep web, no se accede fácilmente porque se necesitan de programas especiales para llegar a ella, el contenido está protegido por claves y algoritmos específico, en el área científica, comercial y otros. La Dark Web, es el nivel más profundo de la red, se utilizan servidores privados para realizar actividades fuera de la ley e investigaciones por parte de organismos de gobierno.

En resumen, el internet está formado por sitios y páginas que ofrecen una diversidad de información y herramientas sobre todos los temas, entonces es necesario desarrollar estrategias para la búsqueda de información y habilidades cognitivas para discriminar que contenido es verdadero y cual no. Es más, los gobiernos deben implementar estructuras adecuadas para suministrar la conectividad sin interrupciones, que brinde la seguridad y velocidad en la transmisión de datos, sin dejar de lado los programas de capacitación masiva y gratuita para los ciudadanos.

## **Tipos**

Para Cocero et al., (2017) las herramientas digitales se agrupan por su función entre las que se encuentran: las aplicaciones de productividad, diseñadas para mejorar los procesos gerenciales, de proyectos y productivos dentro de una empresa u organización (Office, Asana, OneNote). Los colaborativos que permiten que la comunicación entre los diferentes niveles jerárquicos dentro de una empresa se dé de forma asertiva con la finalidad de compartir información (Zoom, Teams, Google Drive). Se incluyen las Redes sociales como plataformas que permiten la comunicación, el comercio electrónico, la publicidad con otras personas en tiempo real (Facebook, LinkedIn).

Los programas de diseño gráfico sirven para editar imágenes, sonidos y videos para crear logotipos y multimedia en todas las áreas (Corel draw, Adobe photosho). Programas para mantener la información personal y de las organizaciones privadas y libres de virus (Norton, 1password). Lenguajes de programación, son software para programar aplicaciones que

resuelven los problemas de las personas en la vida diaria (Visual, Pascal). Para finalizar están los programas para administrar información que permiten recoger, tabular, analizar, graficar y presentar los datos de las investigaciones que se realizan (Excel, Power BI).

Las herramientas digitales descritas se las puede utilizar en el proceso de enseñanza – aprendizaje con las debidas adaptaciones de acuerdo al año de estudio que cursen los estudiantes, sirven como estrategias de motivación para mantener el interés en las clases, para construir aprendizajes significativos, para conocer sobre el mundo, como también para desarrollar las destrezas y competencias comunicacionales, matemáticas, socioemocionales y digitales propuestas por el Ministerio de Educación en el currículo priorizado que entró en vigencia en el 2022 para la sierra y que en el presente año lectivo 2023 – 2024 comenzó a aplicarse en la región costa.

Las autoras consideran que las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia al enriquecer el acceso a recursos históricos, fomentar la interactividad y la personalización del aprendizaje, aumentar la motivación de los estudiantes a través de experiencias multimedia y juegos educativos, facilitar la colaboración y la investigación en línea, y permitir una evaluación más efectiva del progreso estudiantil. Estas herramientas no solo hacen que la historia sea más accesible y atractiva, sino que también promueven una comprensión más profunda y contextualizada de los eventos pasados y su relevancia en el mundo contemporáneo.

Las herramientas digitales motivan a los estudiantes al proporcionar experiencias de aprendizaje interactivas, variadas y personalizadas. Estas herramientas ofrecen retroalimentación inmediata, permiten la gamificación, fomentan la colaboración en línea y brindan acceso a recursos globales, lo que aumenta el interés de los estudiantes y les otorga un mayor control sobre su proceso de aprendizaje. Sin embargo, es fundamental que estas herramientas se integren de manera efectiva en un enfoque pedagógico sólido y que los docentes desempeñen un papel activo en el respaldo y la orientación de los estudiantes para aprovechar al máximo su potencial motivador.

### **1.2.2. Motivación**

La motivación se da por un conjunto de factores que vienen en dos direcciones, una de la parte de afuera del ser humano específicamente desde el entorno en que vive, se desenvuelve

y la otra desde adentro desde lo más recóndito de su ser, estas se manifiestan determinando la fuerza que ejerce en la consecución de sus metas (Castro, 2018).

Por su lado McClelland (2017), explica que la motivación es la energía que el ser humano aplica para trazar el camino que le llevará a alcanzar sus objetivos, le permite mantener a una persona enfocada e interesada en algo por mucho tiempo.

Desde la psicología se la considera un estado emocional que está ligado a las necesidades personales que los individuos tienen para sentirse bien consigo mismo y con el resto de personas que los rodean, ayuda a mejorar la autoestima, el reconocimiento de las fortalezas y debilidades, pero sobre todo marca la diferencia entre lo que creo que soy capaz y lo que de verdad se logra.

Producto de la motivación en el cerebro se producen una serie de procesos que hacen que la persona tenga comportamientos acordes a los estímulos que recibe, se libera la dopamina, hormona que hace que el ser humano sea más ágil física y mentalmente, impulsándolo a conseguir todo lo que se proponga.

### **Tipos de motivación**

La motivación intrínseca, se produce en el interior de la persona, le da la capacidad de auto motivarse, de sentirse a gusto con lo que hace, en un disfrute pleno de su crecimiento y desarrollo integral como recompensa personal. La motivación extrínseca proviene de afuera de la persona al entrar en contacto con su ser le mueve a cumplir sus metas, la recompensa también la encuentra en el exterior, hace referencia al dinero, premios, recompensas y viajes (Turienzo, 2018).

Para Perret (2016) la motivación intrínseca autodeterminada está relacionada con la habilidad de una persona de decidir de forma consciente lo que desea hacer, logrando conexiones con las personas o situaciones de su alrededor sin que esto afecte su deseo de conseguir sus objetivos ya que su fuerza y entusiasmo viene de adentro. La motivación extrínseca regulada, toma los estímulos del ambiente los canaliza y encuentra en ellos una forma interesante de hacer algo para ser recompensado.

La motivación es importante en el proceso de aprendizaje, en los estudiantes genera compromiso de participar en la construcción de sus saberes de forma activa, estimula la colaboración entre compañeros, incrementa el interés por conocer otras realidades, ayuda en la

búsqueda de soluciones a los problemas que se presentan. Estimula la confianza y persistencia para luchar por los sueños, impulsa a trabajar para superar las dificultades e inconvenientes y los mantiene enfocados en sus estudios.

Facilita las relaciones entre los conocimientos que ya se tenían con los nuevos formando el anclaje y fortaleciendo las habilidades cognitivas. Eleva la autoestima y ayuda en la toma de decisiones mejorando considerablemente su estado de ánimo y sobre todo su salud emocional. Fortalece las habilidades intelectuales para la creatividad a través de las preguntas y respuestas promueve el pensamiento crítico y reflexivo.

### **Teoría de la motivación humana de Maslow**

La teoría de la motivación humana propuesta por Abraham Maslow psicólogo norteamericano, y explicada por Herrera y Zamora (2014) indica que la motivación depende de las necesidades que se cubran, para lo cual plantean una pirámide; en la base se encuentran las necesidades fisiológicas son las que permiten al ser humano alimentarse, beber agua, comer, descansar. Seguida las necesidades de seguridad, están vinculadas a buscar los mecanismos para mantenerse a salvo de cualquier situación o amenaza específica para tener empleo, familia.

En el tercer nivel se encuentran las necesidades de afecto como amistad, amor de pareja, paz, tranquilidad, creando conexiones sociales y afectivas con las personas de su alrededor. En el cuarto nivel las de reconocimiento, que proveen confianza, respeto, éxito, buscan que los demás se den cuenta que tiene cualidades y que puede salir adelante de cualquier problema. Para finalizar las de autorrealización, que pone en práctica fortalezas que se poseen para ser mejor cada día, acepta hechos y situaciones que no se pueden cambiar, pero sigue adelante aplicando la creatividad e ingenio.

Es importante destacar que cuando el ser humano identifica las necesidades fisiológicas que tiene, busca la manera de satisfacerlas automáticamente se motiva, siente que tiene el control y que puede caminar más allá en búsqueda de cumplir con todos sus sueños y metas.

Esta teoría ha sido considerada en el desarrollo de diferentes campos como la psicología para comprender como se produce la motivación en el ser humano y como se puede desarrollar, en las empresas el nivel gerencial considera indispensable conocer a sus colaboradores y que necesidades tienen que les impiden aumentar su productividad en el trabajo. El marketing la utilizan para determinar lo que los consumidores requieren y en base a ellos se elaboran los

productos y servicios que luego son promocionando de forma masiva través de campañas publicitarias en los diferentes medios de comunicación.

El proceso educativo no está ajeno a la aplicación práctica de la pirámide de Maslow, es fundamental para identificar las necesidades de los estudiantes, generar un acercamiento a la realidad de cada uno para abordarlas de la mejor manera, brindándoles seguridad y confianza, creando un vínculo emocional que le permita al docente brindar la contención emocional que se requiere. Generar un ambiente seguro en el marco del respeto, empatía y solidaridad serán la clave para que los estudiantes estén a gusto en la institución educativa y sientan deseos de aprender. La comunicación e interrelación positiva con sus compañeros los conectará creando lazos de amistad que les ayudará en la construcción de los conocimientos de forma colaborativa.

### **Teoría motivación e higiene de Herzberg**

Esta teoría plantea que la motivación está ligada a los factores de higiene cuando se tiene un trabajo que permite tener un sueldo aceptable y aportaciones a la seguridad social, cuando en el trabajo se tiene las condiciones necesarias que permitan realizar las actividades de forma adecuada. Donde se tienen las oportunidades de relacionarse con otras personas de forma amena y sana (Granero & Gómez, 2020).

Los factores de motivación indican que el trabajo debe hacer sentir a la persona productiva, sentirse útil, realizada, parte importante, que las tareas que realiza ayuden a la empresa u organización a salir adelante. En el caso de los estudiantes la motivación está ligada al ambiente escolar positivo, el mismo que influye en la forma en que los estudiantes se relacionan con sus compañeros en el marco del respeto, consideración y estima. Los estudiantes se sienten seguros y aprenden a confiar en sus profesores, generando relaciones favorables por considerarlos un apoyo importante en el proceso de aprendizaje.

Es importante señalar que la comunicación se vuelve activa y asertiva entre los miembros del proceso educativo. El establecimiento de reglas claras en el aula ayuda a los estudiantes a tomar conciencia de su rol y determina los comportamientos y actitudes que tendrá a futuro. Además, permite que los estudiantes tengan una mejor disposición para trabajar en el aula, ayuda a que participen en la construcción de sus aprendizajes y a que realicen trabajos colaborativos de calidad.

## Teoría X y Y de McGregors

González (2020) considera que esta teoría de la motivación explica que los seres humanos necesitan ser castigados para conseguir que cumplan con sus responsabilidades. Para lo cual plantea en el punto X que las personas que no les gusta el trabajo lo evitan, buscan excusas, por lo que debe ser obligados prácticamente a cumplir el rol para el que fueron contratados. En el punto Y, están otro grupo de personas que cree que es normal que no sienten carga, trabajan porque les gusta cumplir su rol, cumplir las responsabilidades para las cuales fueron contratados. Las autoras consideran que esta teoría no es la adecuada porque el castigo genera emociones negativas como enojo, descontento, amargura que desmotiva a la persona que las siente, como resultado se frustra con facilidad, no disfruta de la actividad que realiza e incluso esta no cumple con los estándares de calidad establecidos en la empresa u organización.

Las teorías expuestas buscan explicar cómo el ser humano se siente motivado luego de satisfacer sus necesidades desde las más básicas hasta aquellas consideradas de realización personal. Queda claro que existen aspectos que influyen de forma decidida y marcan el camino hacia la consecución de los sueños, que depende de cómo se sienta consigo mismo, y si será capaz de transmitir a los demás y de tener relaciones sanas que le ayuden a ser un mejor ser humano.

Las autoras consideran que efectivamente la motivación en el caso de los niños es importante porque facilita los aprendizajes significativos, desarrolla valores como la empatía, solidaridad, compañerismo, amistad, respeto. Desarrolla la perseverancia que le permitirá llegar a la meta, mejora la autoestima, la independencia, confianza, seguridad. Promueve la creatividad, imaginación, curiosidad, deseo por conocer más.

## Estrategias de motivación

Las estrategias de motivación son técnicas o enfoques que se utilizan para fomentar la motivación en individuos o grupos, con el objetivo de aumentar su compromiso, energía y persistencia en la consecución de metas o en la realización de tareas así lo indica Llanga et al. (2019). Estas estrategias se aplican en diversos contextos, como la educación, el trabajo, el deporte y la vida personal y estas son:

1. **Establecer metas SMART:** Las metas deben ser Específicas, Medibles, Alcanzables, Relevantes y con un Tiempo definido (SMART, por sus siglas en inglés). Esto ayuda a

las personas a tener una comprensión clara de lo que están tratando de lograr y cómo medir su progreso.

2. **Recompensas y reconocimiento:** Ofrecer recompensas tangibles o reconocimiento público por el buen desempeño puede aumentar la motivación extrínseca. Esto puede incluir bonificaciones, promociones, elogios, premios o cualquier tipo de incentivo.
3. **Feedback y retroalimentación:** Proporcionar retroalimentación regular y constructiva sobre el trabajo o el progreso de una persona es esencial. Esto les permite comprender su rendimiento y les da la oportunidad de mejorar.
4. **Empoderamiento y autonomía:** Permitir que las personas tengan un cierto grado de control y toma de decisiones sobre sus tareas o proyectos puede aumentar la motivación intrínseca. Sentirse dueño de su trabajo puede ser muy motivador.
5. **Establecer un propósito claro:** Ayudar a las personas a conectar su trabajo o sus acciones con un propósito más grande o un significado personal puede aumentar su motivación. Saber por qué están haciendo algo puede ser muy poderoso.
6. **Desarrollo de habilidades:** Ofrecer oportunidades de aprendizaje y desarrollo profesional puede motivar a las personas a mejorar y avanzar en sus carreras. Esto puede incluir la capacitación, el acceso a recursos educativos o la posibilidad de adquirir nuevas habilidades.
7. **Fomentar un entorno colaborativo:** La colaboración y el trabajo en equipo pueden ser motivadores. Sentirse parte de un grupo y ver cómo su contribución afecta positivamente a los demás puede ser muy gratificante.
8. **Celebrar los éxitos pequeños:** Reconocer y celebrar los logros a lo largo del camino, incluso los más pequeños, puede mantener alta la moral y la motivación. Estos éxitos proporcionan un impulso positivo.
9. **Establecer un plan de acción claro:** Ayudar a las personas a desglosar sus metas en pasos más pequeños y manejables, y proporcionar un plan de acción claro, puede hacer que se sientan más seguras y motivadas para avanzar.
10. **Modelo de roles y ejemplos:** Presentar ejemplos de personas que han tenido éxito en situaciones similares puede inspirar y motivar a otros a seguir sus pasos.

Las estrategias de motivación propuestas son fáciles de aplicar, los beneficios están enmarcados en que mejoran el rendimiento escolar, laboral, familiar, profesional, deportivo y personal de las personas. Ayudan a desarrollar la persistencia, perseverancia y paciencia para superar los problemas que impiden cumplir los objetivos propuestos. Enseñan a valorar cada paso que se da en el camino para llegar a la meta, las personas y situaciones que se presentan, promueven la creatividad para dar respuestas únicas y originales, pero sobre todo promueven un mejor ser humano que logra su desarrollo integral para estar física, mental y espiritualmente estable.

En el campo educativo utilizar estrategias de motivación adecuadas permitirá que el proceso educativo sea innovador, dinámico, enriquecedor. El aprendizaje fluye de forma natural generando los nuevos conocimientos en base a lo que ya conocían del tema, les ayuda a comprender la información de mejor manera, estimulan la criticidad, creatividad, reflexión y superación personal.

### **Importancia de la motivación en el aprendizaje**

Para Carrillo et al., (2017), la motivación es parte fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, influye en el interés, deseo de aprender, concentración, en el grado de participación e involucramiento en las actividades planificadas por los docentes. Es vital a la hora de construir aprendizajes significativos.

De ella depende que los adolescentes se comprometan con sus estudios y con la responsabilidad que estos demandan para superar las dificultades, caminar para cumplir con sus sueños, invirtiendo sus esfuerzos y tiempo en formarse como seres humanos íntegros, con valores y conocimientos.

Favorece la imaginación, pensamiento creativo, crítico y reflexivo, pues en los momentos que se piense que no se puede más será quien les de nuevas fuerzas para seguir en el camino trazado, donde la curiosidad, imaginación y voluntad marcarán la diferencia y los llevará por el camino del éxito.

Afianza la atención, interés y deseo de cumplir con las metas propuestas, siempre enfocados en aquello que los hace felices, les llena de satisfacción y emoción. Aumenta la concentración, mejora la retención de los conocimientos, la conceptualización de información y la autonomía e independencia.

Potencializa el clima del aula promoviendo los aprendizajes significativos, impulsando la participación y colaboración de los estudiantes. Desarrolla la memoria a corto y largo plazo, mejora las actitudes hacia la adquisición de los nuevos conocimientos. Impulsa la comprensión y decodificación de la información recibida para transformarla en saberes.

Reconoce las diferencias e individualidades, toma lo mejor de cada persona que le rodea, reconoce que como seres humanos únicos cada quien es capaz de hacer sus sueños realidad con trabajo, compromiso y responsabilidad.

La motivación está relacionada directamente al nivel de aprendizaje mientras más motivados estén los estudiantes, mayor será el interés y deseo por aprender cosas nuevas, mejorará notablemente la participación, interacción y el compromiso individual y colectivo por tener buenas notas.

### **1.2.3. Herramientas digitales para mejorar la motivación de los estudiantes en las clases de Historia**

Las herramientas digitales son excelentes recursos para aumentar la motivación de los estudiantes en todas las áreas del conocimiento, el reto de los docentes de Historia es lograr una verdadera integración en la asignatura para conseguir que los estudiantes se sientan interesados por aprender hechos históricos de forma entretenida y divertida.

Antes de seleccionar la herramienta el docente deberá identificar las destrezas con criterio de desempeño que de acuerdo al Currículo del Ministerio de Educación toca en el año de bachillerato, seguido de los contenidos y características de los estudiantes.

A continuación, se presentarán una serie de herramientas digitales que se pueden utilizar en la asignatura de Historia:

- **Líneas de tiempo:** Este tipo de herramientas permiten crear una secuencia de eventos de forma interactiva para presentar la información sobre hechos que se dieron en determinado momento de la Historia. Su mayor beneficio está en que favorecen la organización detallada, puntual y cronológica de sucesos históricos, se pueden utilizar texto e imágenes para complementar las ideas. Entre las herramientas a utilizar están: Timeline JS, Tiki-Toki, TimeToast, Knight Lab y Preceden.
- **Juegos educativos históricos:** Se refieren a experiencias lúdicas que tienen como finalidad de dinamizar el proceso de aprendizaje para que sea de forma divertida y

entretenida. En la asignatura de Historia se pueden utilizar para que los estudiantes conceptualicen hechos y conceptos históricos a través de preguntas y respuestas para jugar de forma individual, en parejas y en equipos colaborativos. Entre las herramientas están: Quizlet, Triventy y Kahoot.

- **Recorridos virtuales por lugares históricos:** También llamados museos virtuales, permiten realizar visitas a lugares históricos que han sido recreados a través de programas multimedia. En Historia sirven para identificar las características de las culturas que han existido, su forma de vida, lugares que han recorrido. Para eso se pueden utilizar los programas Google Arts & Culture, Expeditions y Clio.
- **Presentaciones multimedia:** Programas que permiten presentar información en forma interactiva. En Historia se las puede utilizar para mostrar la vida de la cultura inca de forma dinámica e interesante, que les llame la atención y permita el desarrollo de habilidades y destrezas de la asignatura. Los programas que permiten realizar presentaciones son: PowerPoint, Slides y Prezi.
- **Mapas interactivos:** Son herramientas digitales que permiten acceder a través del internet a mapas del mundo entero. En Historia sirve para identificar lugares específicos donde se desarrolló la cultura Azteca, territorios y lugares para sus ritos. Se puede usar Google earth, Google maps y Scribbke maps.
- **Foros y discusiones en línea:** Herramientas que permiten emitir comentarios y realizar debates sobre temas de interés. En el caso de la materia de Historia se pueden utilizar para que los estudiantes comenten en base a una pregunta que hagan los docentes, de esta forma podrán interactuar en tiempo real y dar su opinión con respeto y empatía. Se puede utilizar Moodle, Edmodo, Google classroom y Grupos de Facebook.
- **Creación de videos:** Crear videos para tratar temas de las diferentes materias es una opción valiosa como estrategia para el proceso de enseñanza – aprendizaje. En Historia se los puede utilizar para que ellos desarrollen un hecho histórico donde los estudiantes sean los protagonistas, luego analizarlos en plenaria y construir los conocimientos en base a lo tratado. Las herramientas a utilizar son: iMOve, Adobe spark y Screencast-O-Matic.
- **Redes sociales con fines educativos:** Son plataformas virtuales que sirven para comunicarse e interactuar en línea con otros usuarios. En el caso de Historia se pueden utilizar de forma estratégica para desarrollar aprendizajes relacionados a culturas

precolombinas. Entre las redes sociales que se pueden utilizar están: Twitter, Facebook e Instagram.

Estas herramientas digitales pueden ayudar a los profesores a diversificar sus enfoques de enseñanza, involucrar a los estudiantes de manera activa y fomentar un aprendizaje más interactivo y significativo en el campo de la Historia. Es importante seleccionar las herramientas que mejor se adapten a los objetivos educativos y a las necesidades de los estudiantes.

Las autoras consideran que utilizar herramientas digitales en la asignatura de Historia es fundamental para enriquecer el proceso educativo y promover una comprensión más profunda y atractiva de los eventos y conceptos históricos. Estas herramientas ofrecen un acceso inmenso a recursos históricos, desde documentos y archivos multimedia hasta bases de datos actualizadas, lo que enriquece el contenido disponible para estudiantes y docentes. Además, fomentan la interacción activa al permitir que los estudiantes exploren mapas interactivos, participen en simulaciones históricas y accedan a recursos multimedia que estimulan la comprensión y el compromiso. La personalización del aprendizaje es otro aspecto esencial, ya que las herramientas digitales pueden adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales, lo que facilita a los docentes la adaptación del contenido y las actividades para satisfacer diferentes niveles de habilidad y preferencias de aprendizaje. La motivación también se ve impulsada mediante elementos multimedia y gamificación, lo que hace que el estudio de la historia sea más atractivo y estimulante.

Las leyes educativas en Ecuador proporcionan el marco legal necesario para regular y promover la utilización de herramientas digitales en la educación. Estas leyes establecen estándares de calidad, promueven la educación digital, protegen la privacidad de los datos personales, fomentan el respeto por los derechos de autor y promueven la inclusión y la interculturalidad en el ámbito educativo. Los docentes y las instituciones educativas deben estar en conformidad con estas leyes para garantizar un uso adecuado y legal de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.3. Bases legales**

En este apartado se presentan elementos legales en los cuales se basa la investigación, se considera la **Constitución de la República del Ecuador (2008)**, título 1, capítulo 1, Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado: 1. Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce

de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes.

Capítulo 2 sección quinta Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de la su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad en el proceso educativo. Art 27.- La educación se centra en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabaja.

**Código de la niñez y adolescencia (2003)**, Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

**Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021)**, Art. 2.1 garantiza el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo, asegura que todos los niños, niñas, adolescentes y jóvenes ecuatorianos, con o sin necesidades educativas especiales

Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos, nacionalidades y grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.

En el contexto legal y normativo de Ecuador, el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje adquiere una relevancia significativa. Estas herramientas no solo son un recurso pedagógico valioso, sino que también están alineadas con los principios de inclusión y equidad establecidos en la Constitución y en las leyes relacionadas con la educación. Permiten ofrecer una educación de calidad que atiende a las necesidades individuales de los

estudiantes, promueve la igualdad de oportunidades y aboga por la eliminación de barreras para el aprendizaje. Al proporcionar acceso a una amplia gama de recursos educativos, facilitar la personalización del aprendizaje y fomentar la interacción activa, las herramientas digitales se convierten en aliadas poderosas para cumplir con los deberes estatales de garantizar una educación inclusiva, diversa y de calidad para todos los ecuatorianos a lo largo de sus vidas.

## CAPITULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

En esta sección se realiza la conceptualización de las variables, las dimensiones, con sus respectivos indicadores e instrumentos que se aplicarán Tabla 1.

**Tabla 1**

*Operacionalización de variables*

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos</b>
Herramientas digitales en las clases de Historia	Programas o software que se utilizan en la asignatura de Historia para favorecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes	Perfil sociodemográfico  Conocimientos y uso de TIC por parte de los estudiantes  Uso de TIC por los docentes	Paralelo Género Edad actual Dispositivos tecnológicos Conexión a internet Formación sobre las TIC Uso de herramientas TIC TIC en el aula Uso de TIC en el aula Herramientas TIC que se usan	Encuesta a estudiantes  Entrevista a docentes Observación de clase
Motivación de los estudiantes durante las clases de Historia	Deseo, ganas o entusiasmo que tienen los estudiantes por aprender cosas nuevas en la asignatura de Historia	Motivación de los estudiantes hacia las TIC  Formación del docente sobre Motivación	Nivel de motivación  Capacitaciones recibidas	Encuesta a estudiantes. Observación de clase  Entrevista a docentes

## **2.2. Enfoque de la investigación**

La investigación tiene un enfoque mixto, cuantitativo porque los datos se recogieron a través de instrumentos, cuyos resultados fueron organizados, tabulados, analizados y representados estadísticamente, para ser discutidos frente a investigaciones similares. Cualitativo porque busca comprender como la motivación afecta el aprendizaje en la materia de Historia y explica los patrones de conducta que tienen los estudiantes para manifestar su descontento, desmotivación y desinterés.

Para Hernández (2017) un estudio mixto es muy poderoso porque une las fortalezas de dos tipos de investigaciones como son la cuantitativa y cualitativa para analizar y comprender la problemática que se estudia de forma general y particular.

## **2.3. Alcance de la investigación**

El alcance la investigación es descriptiva, permitió describir de forma detallada cómo la falta de motivación de los estudiantes de 3ero de Bachillerato de la Unidad Educativa “21 de Septiembre” afecta las clases de Historia y cómo la ausencia de herramientas digitales trae consigo la limitación al acceso de información oportuna para tratar los contenidos y hace que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea monótono, tradicional y poco atractivo.

Caride (2019) considera que la investigación descriptiva es un diseño sencillo de aplicar y muy flexible que permite determinar aspectos imprescindibles e importantes en todo estudio para llegar a un conocimiento profundo de lo que pasa, se usa de punto de partida para futuras investigaciones.

## **2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación**

El estudio es bibliográfico, permitió la elaboración del marco teórico a través de la consulta de libros, revistas, documentos, investigaciones científicas y toda aquella información que ayude a responder las preguntas de investigación.

La investigación es de campo, porque se realizó en el mismo lugar donde se presenta la problemática es decir en la Unidad Educativa Fiscal 21 de septiembre en el cantón Esmeraldas, esto permite recoger los datos directamente de los involucrados.

Cordón et al., (2017) explica que tanto la investigación de campo y la bibliográfica son importantes para los estudios que se realizan, la primera provee información directamente del lugar donde ocurren los hechos, fuente primaria y la segunda desde fuentes secundarias.

## **2.5. Métodos empleados**

En la investigación se utilizaron los métodos teóricos como el analítico – sintético, permitieron al investigador obtener información sobre el uso de herramientas digitales para aumentar la motivación de los estudiantes, además de determinar cuáles son las más adecuadas para la clase de Historia.

El método inductivo – deductivo, permitió conocer las características de los estudiantes que participaron en la investigación, así como también para encontrar aquellos patrones que se repiten, esto permitió conocer las causas, a partir de los cuales se planificaron las experiencias educativas que les ayuden a superar sus dificultades académicas en la asignatura de Historia.

También se utilizaron métodos empíricos como la observación para estudiar la interacción de los estudiantes y docente en la clase de Historia y así determinar cómo se da el proceso de enseñanza – aprendizaje. Durante la observación, se verificaron indicadores importantes que tenían como objetivo identificar el uso de las TIC como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia con los estudiantes de 3er año de bachillerato. Se utilizó para verificar indicadores relacionados con la utilización de las TIC durante las clases para evaluar los aprendizajes, la búsqueda de información, explicación de contenidos, visualización de videos, adaptación de las TIC para estudiantes con necesidades educativas especiales, orientación de los estudiantes en el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje en Historia, el fomento del proceso de aprendizaje y la participación animada en la construcción de sus conocimientos y además se la utilizó para observar si los estudiantes se sentían motivado durante las clases de Historia. (Ver anexo 2)

En la misma línea, se emplearon métodos matemáticos estadísticos para analizar minuciosamente las respuestas proporcionadas por los estudiantes en la encuesta. Estos enfoques estadísticos posibilitaron la realización de cálculos relacionados con frecuencias, porcentajes y valores medios, lo que, a su vez, permitió llevar a cabo una síntesis de los datos recopilados de manera más precisa y una comprensión más profunda de los mismos.

## **2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

En la presente investigación se realizó una encuesta dirigida a los estudiantes de 3ero de bachillerato cuyo objetivo fue conocer el perfil sociodemográfico de los estudiantes, su nivel de conocimientos, uso y motivación en relación a las TIC. se aplicó un cuestionario elaborado por Amores y De Casas (2019), está formado por 23 preguntas, divididas en 3 dimensiones sociodemográfico, uso de las TIC, motivación, competencias y habilidades de acuerdo a las TIC (ver anexo 1).

Se realizó una observación a la clase de Historia para conocer cómo se da el proceso de enseñanza – aprendizaje y como se usan las herramientas digitales, se utilizó la ficha de observación elaborada por Zhiñin (2018) que mide diferentes aspectos (ver anexo 2). El instrumento fue validado por expertos en educación, quienes evaluaron aspectos relativos a su estructura, contenido y el uso de herramientas tecnológicas. En consecuencia, se obtuvo el puntaje necesario para que se considerara una prueba fiable.

A la docente se le realizó una entrevista del mismo autor con el objetivo de conocer la opinión de la docente de Historia con relación al uso de las TIC como recurso didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes de 3er de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal 21 de Septiembre de la ciudad de Esmeraldas en la misma se abordaron como se utiliza y con qué frecuencia la utiliza en el aula, para que las usa en proceso de enseñanza – aprendizaje de Historia, si las utiliza para evaluar los aprendizajes de los estudiantes si considera que las TIC constituyen una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza y si favorecen la motivación de los estudiantes fortalecen el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo, para conocer su punto de vista y la importancia de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza de Historia y como las Tic favorecen la motivación de los estudiantes, tiene doce preguntas que indagan aspectos relacionados al uso de las TIC en el aula de clases (ver anexo 3).

Para la validación de la propuesta educativa de intervención se utilizó la técnica de consulta a juicio de expertos, quienes hicieron una valoración interna y externa, bajo diez criterios que fueron calificados con la escala del 1 al 5, 1 deficiente, 2 bajo, 3 regular, 4 bueno, 5 muy bueno (ver anexo 4).

Los expertos han sido elegidos debido a su experiencia destacada en la investigación educativa aplicada, y su sólido conocimiento del contexto en cuestión.

## **2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo**

La población para la investigación estuvo formada por 90 estudiantes de los terceros años de bachillerato paralelos A, B, y C que están asistiendo a clases en el presente año lectivo 2023 – 2024 en la Unidad Educativa 21 de septiembre de la ciudad de Esmeraldas. La muestra fue de 30 estudiantes, 10 por cada paralelo y la docente de Historia.

En la investigación se utilizó un muestreo probabilístico por sorteo de 10 estudiantes por paralelo de los 3ero de Bachillerato. De acuerdo a Hernández (2017) este tipo de muestreo le otorga la misma posibilidad de salir elegido a todos los miembros de la población objeto de estudio, para lo cual se los enumera y se los escoge sin ningún orden específico.

## **2.8. Análisis de resultados**

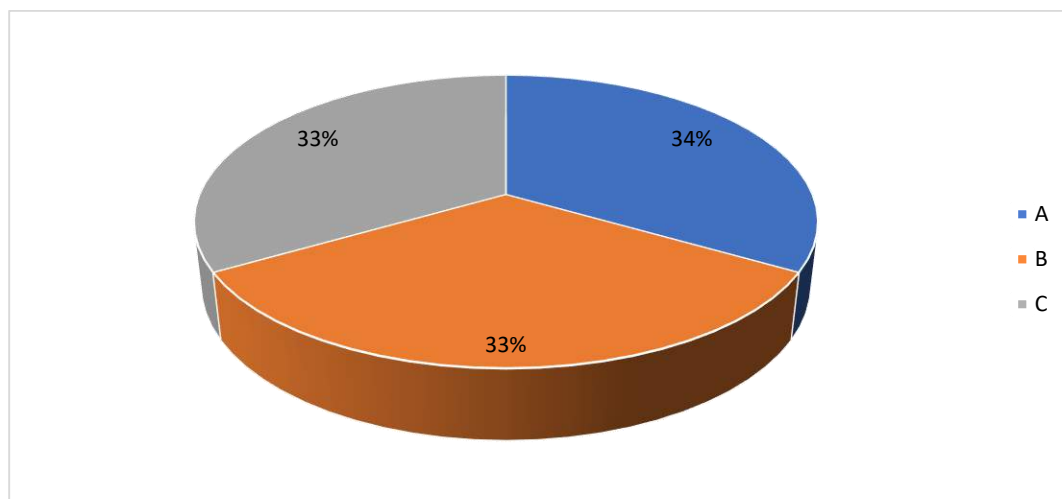
Para identificar el nivel de motivación de los estudiantes para el uso de las herramientas digitales en las clases de Historia se aplicaron diferentes instrumentos con la finalidad de recolectar la información.

### 2.8.1. Encuesta a estudiantes

1.-En cada paralelo se escogieron 10 estudiantes que da un total de 30

**Figura 1**

*Paralelos en que se encuentran matriculados los estudiantes*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

#### **Análisis e interpretación:**

El 34% de los estudiantes que participan de la investigación pertenecen al paralelo A, el 33,33% al paralelo B y el 33,33% al paralelo C. De esta manera se cumple lo planificado para la selección de la muestra en la sección de metodología.

## 1.- Género

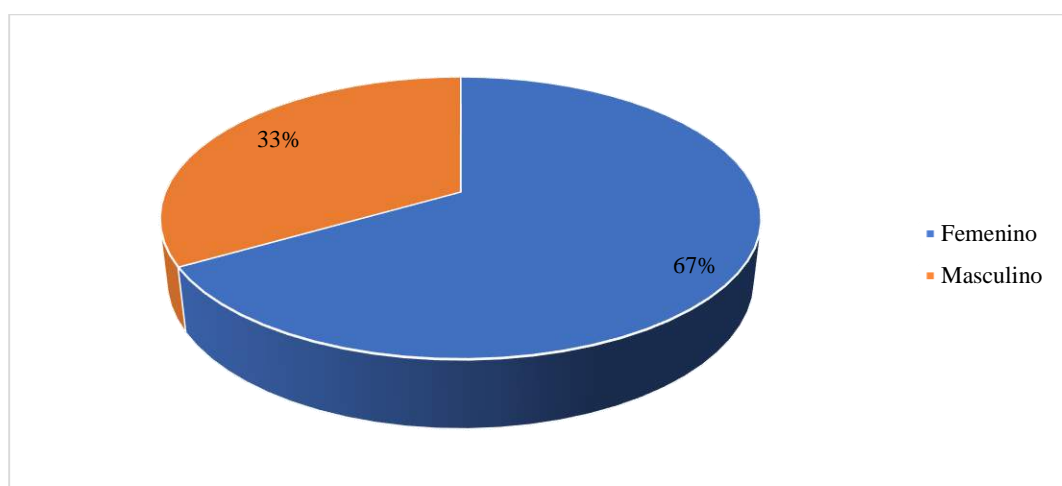
**Tabla 2**

*Número de estudiantes por género*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Femenino	20	67
Masculino	10	33
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 2** *Genero de los estudiantes que participan*

*Genero de los estudiantes que participan del estudio*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El hecho de que el 67% de los estudiantes que participaron en el estudio sean mujeres, mientras que el 33% restante sean hombres, refleja una predominancia femenina en la muestra analizada. Esta distribución de género podría tener múltiples implicaciones y podría estar relacionada con diversas dinámicas sociales y educativas. Es importante destacar que el tercer año de bachillerato presenta una mayor representación de mujeres en comparación con los hombres.

### 3.- ¿Cuál es su edad actual?

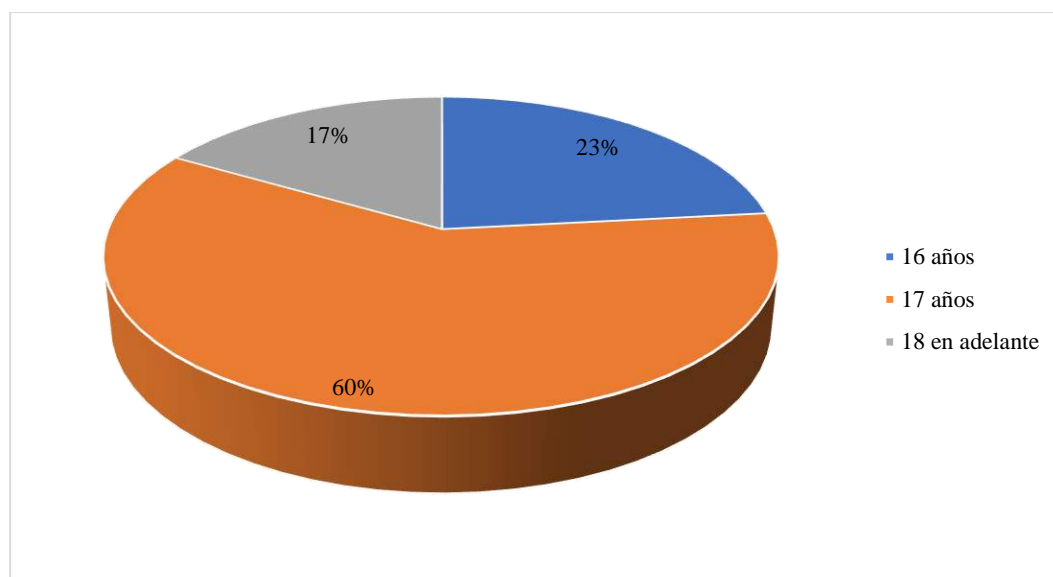
**Tabla 3**

*Número de estudiantes por edad*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
16 años	7	23
17 años	18	60
18 en adelante	5	17
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 3**

*Estudiantes por edad*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

#### **Análisis e interpretación:**

La distribución de edades entre los estudiantes muestra una tendencia coherente con la normativa educativa, donde la mayoría de los estudiantes (60%) tienen 17 años, seguidos por aquellos de 16 años (23%), y un porcentaje menor corresponde a estudiantes de 18 años o más (17%). Esta distribución refleja el rango de edad reglamentario para cursar el tercer año de bachillerato, que generalmente abarca desde los 16 hasta los 17 años. La presencia de estudiantes mayores de 18 años es menos común y suele estar relacionada con circunstancias particulares.

#### 4.- ¿Qué dispositivos tecnológicos dispone?

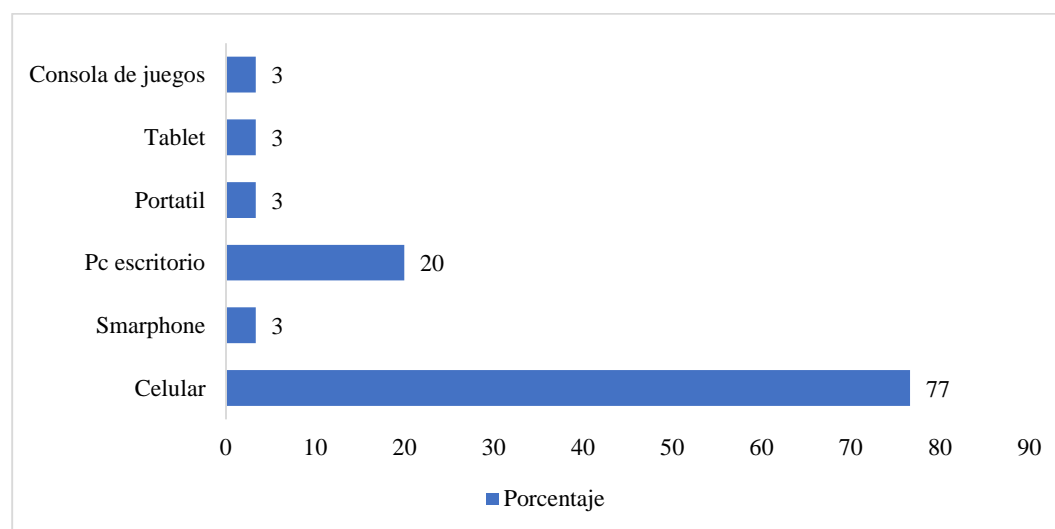
**Tabla 4**

*Número de estudiantes por dispositivos tecnológicos que disponen*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Celular	23	77
Smartphone	1	3
Computadora de escritorio	6	20
Computadora portátil	1	3
Tablet	1	3
Consola de juegos	1	3

**Figura 4**

*Estudiantes y dispositivos tecnológicos que disponen*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

#### **Análisis e interpretación:**

Los datos revelan que la gran mayoría de estudiantes (77%) posee teléfonos celulares, seguidos por computadoras de escritorio (20%), mientras que dispositivos como portátiles, tabletas, teléfonos inteligentes y consolas de juegos representan un porcentaje menor (3%). Esta distribución sugiere que los teléfonos celulares son la herramienta digital dominante entre los estudiantes, lo que podría estar influenciando la forma en que se relacionan con el aprendizaje.

## 5.- ¿Dónde suele utilizar estos dispositivos?

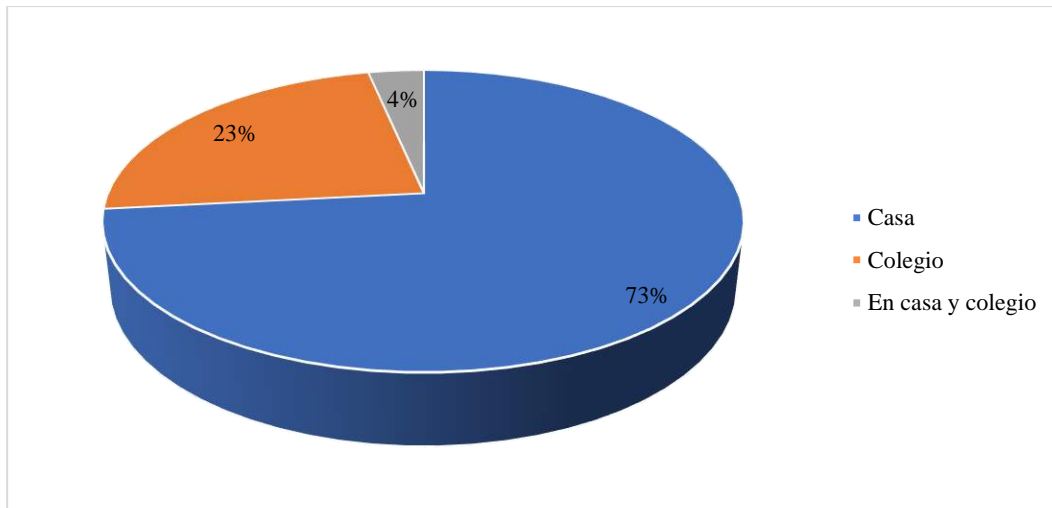
**Tabla 5**

*Número de estudiantes de acuerdo al lugar donde utilizan los dispositivos*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Casa	22	73
Colegio	7	23
En casa y colegio	1	4
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 5**

*Estudiantes y los dispositivos tecnológicos que utilizan*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

La preeminencia del uso de dispositivos tecnológicos en el hogar (73%) entre los estudiantes subraya la comodidad y la accesibilidad que encuentran en su propio entorno personal y la disponibilidad de recursos digitales en el hogar. La proporción más baja de estudiantes que utilizan sus dispositivos en el colegio (23%) podría indicar limitaciones institucionales o la preferencia por reducir las distracciones durante el horario escolar. El reducido porcentaje de estudiantes (4%) que utilizan sus dispositivos tecnológicos tanto en casa como en el colegio podría reflejar una preferencia por la continuidad y la integración de sus hábitos de uso en ambos entornos.

## 6- ¿En qué lugares suele conectarse a Internet?

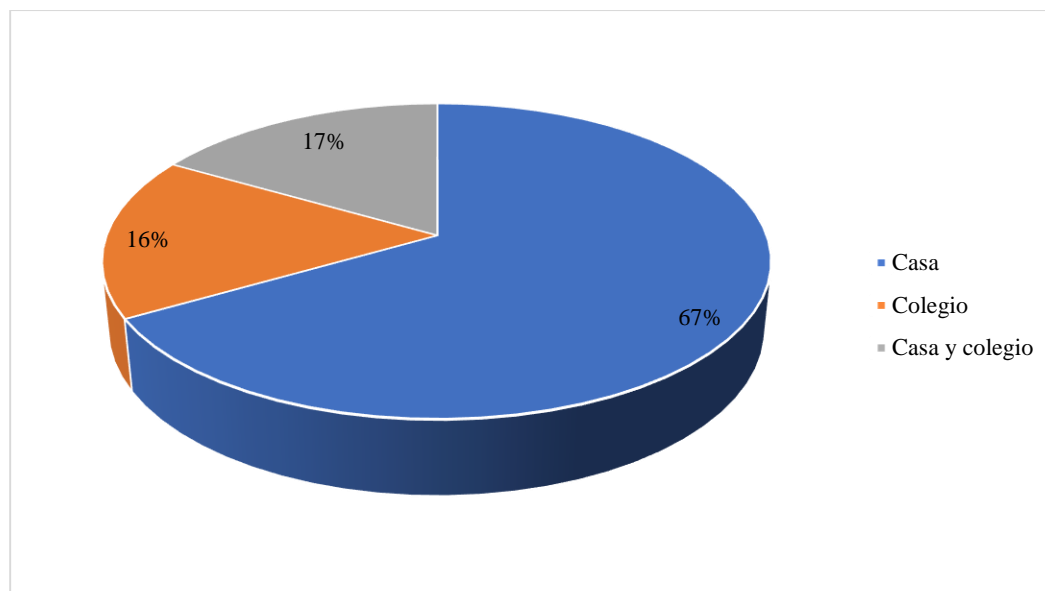
**Tabla 6**

*Número de estudiantes por lugares donde se conectan a internet*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Casa	20	66
Colegio	5	16
Casa y colegio	5	17
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 6**

*Estudiantes y lugares donde se conectan a internet*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

La preeminencia de estudiantes que acceden a Internet desde sus hogares (67%) revela que el entorno familiar es la fuente principal de conectividad en línea. La proporción de estudiantes conectados en la escuela (16%) podría ser resultado de limitaciones institucionales o preferencias por el ambiente más personalizado del hogar. El pequeño porcentaje que se conectan en ambos lugares (17%) sugiere una tendencia a separar los contextos de uso, quizás asignando tareas específicas para cada entorno.

## 7.- ¿Cuántas horas dedica a Internet?

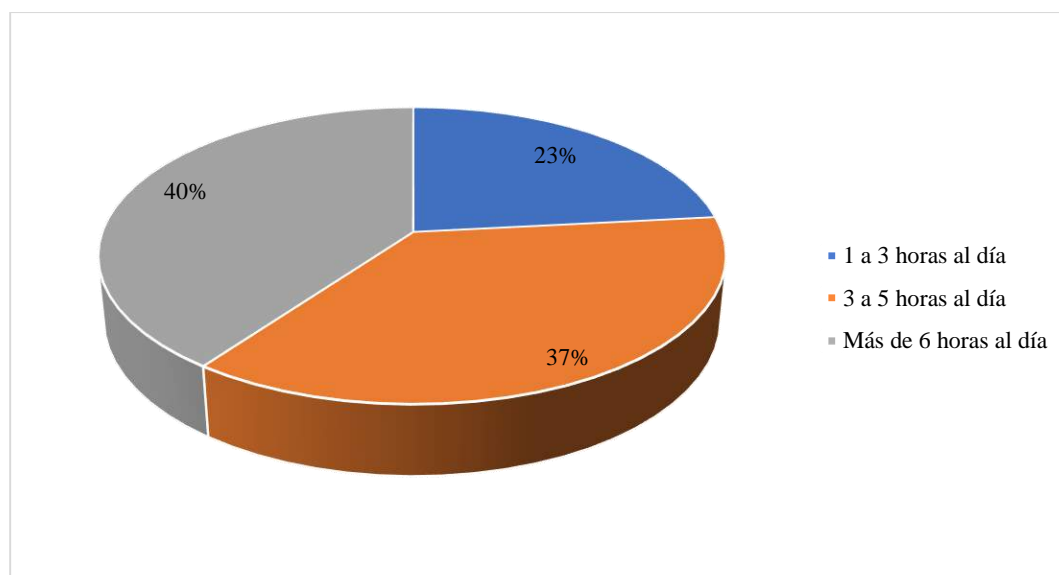
**Tabla 7**

*Número de estudiantes por horas que se conectan al internet*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
1 a 3 horas al día	7	23
3 a 5 horas al día	11	37
Más de 6 horas al día	12	40
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 7**

*Estudiantes y número de horas que pasan conectados al internet*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

La distribución de tiempo que los estudiantes pasan conectados a Internet revela patrones variados de uso. El hecho de que el 40% de los estudiantes se conecta durante más de 6 horas al día sugiere una alta frecuencia de uso, lo que podría estar relacionado con una combinación de actividades académicas, sociales y de entretenimiento en línea. Además, el 37% que se conecta de 3 a 5 horas diarias indica un nivel intermedio de participación digital, mientras que el 23% que pasa de 1 a 3 horas en línea refleja una menor exposición.

## 8.- ¿Cuál es la formación que tiene sobre las nuevas tecnologías?

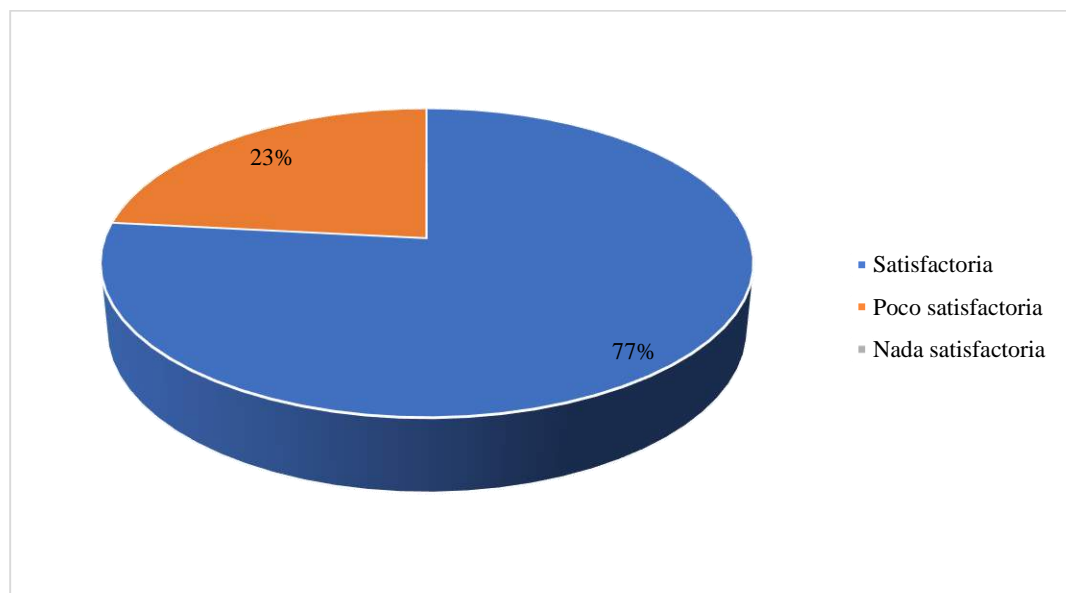
**Tabla 8**

*Número de estudiantes por la formación que tienen en las nuevas tecnologías*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Satisfactoria	23	77
Poco satisfactoria	7	23
Nada satisfactoria	0	0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 8**

*Estudiantes y su nivel de formación en las nuevas tecnologías*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El alto porcentaje de estudiantes (77%) que consideran satisfactoria su formación en relación a las TIC sugiere que la mayoría percibe que han recibido una preparación adecuada en este ámbito. Por otro lado, el 23% que evalúa su formación como poco satisfactoria señala que podría ser posible áreas de mejora en la enseñanza de las TIC. Esta percepción podría surgir de la necesidad de un enfoque más integral en las habilidades digitales, o de la incorporación de herramientas y aplicaciones más relevantes para el entorno académico y profesional de los estudiantes.

## 9.- ¿De las siguientes herramientas, programas y plataformas cuál conoce?

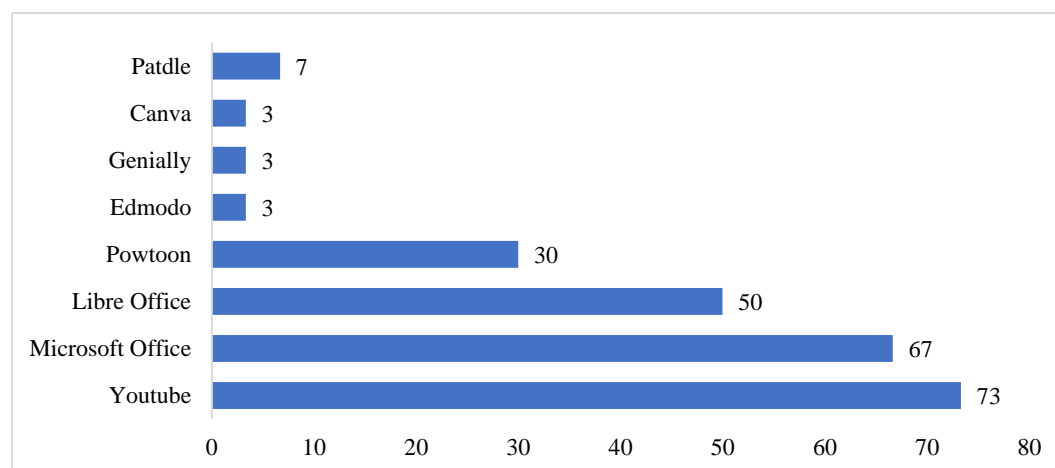
**Tabla 9**

*Número de estudiantes por herramientas, programas y plataformas que conocen*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
YouTube	22	73
Microsoft Office	20	67
Libre Office	15	50
Powtoon	9	30
Edmodo	1	3
Genially	1	3
Canva	1	3
Paddle	2	6

**Figura 9**

*Estudiantes herramientas, programas y plataformas que conocen*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

La distribución de herramientas, programas y plataformas utilizadas por los estudiantes destaca su diversidad en preferencias y necesidades en línea. El alto porcentaje que utilizan YouTube (73%) evidencia la relevancia de las plataformas de video para el aprendizaje. El uso de Microsoft Office (67%) y LibreOffice (50%) la necesidad de herramientas de productividad. Powtoon (30%) muestra un interés por contenido multimedia y animaciones. Herramientas menos frecuentes como Paddle, Canva, Genially y Edmodo podrían reflejar su especificidad o la familiaridad de los estudiantes.

## 10.- ¿El salón de clases disponen de TIC para que las utilicen los estudiantes?

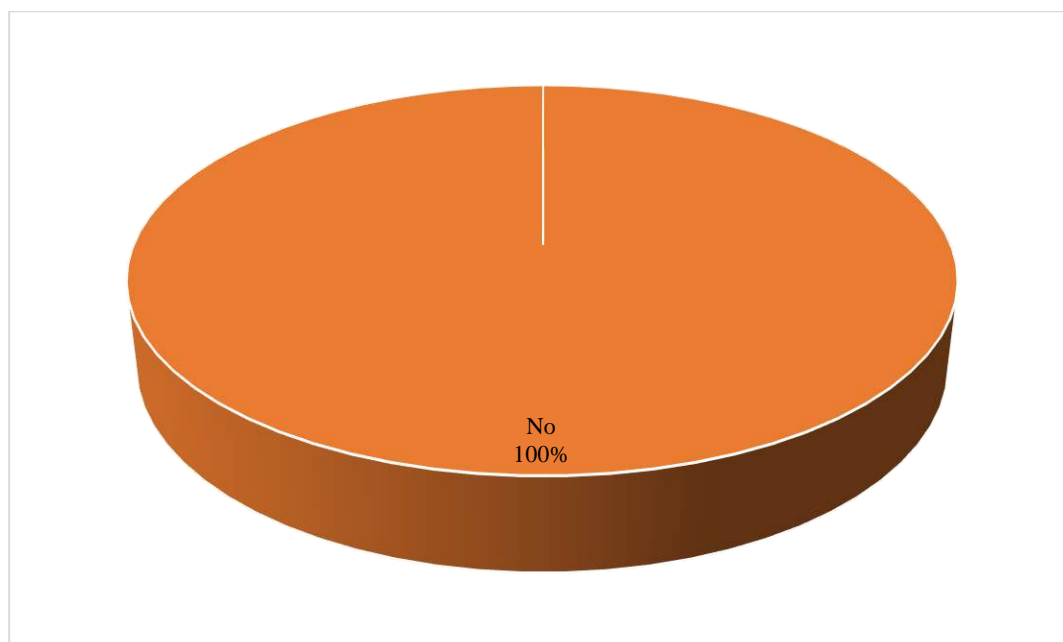
**Tabla 10**

*Número de estudiantes por disponibilidad de TIC en el salón de clases*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Si	0	0
No	30	100
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 10**

*Estudiantes y el uso de las TIC en el aula de clases*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

La totalidad de los estudiantes expresaron la ausencia de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las aulas es un dato relevante que sugiere una falta de integración tecnológica en el entorno educativo. Esto puede reflejar carencias en recursos, metodologías tradicionales o limitaciones en la experiencia de aprendizaje.

## 11.- ¿Con qué frecuencia la docente de Historia utiliza las TIC para dar clases?

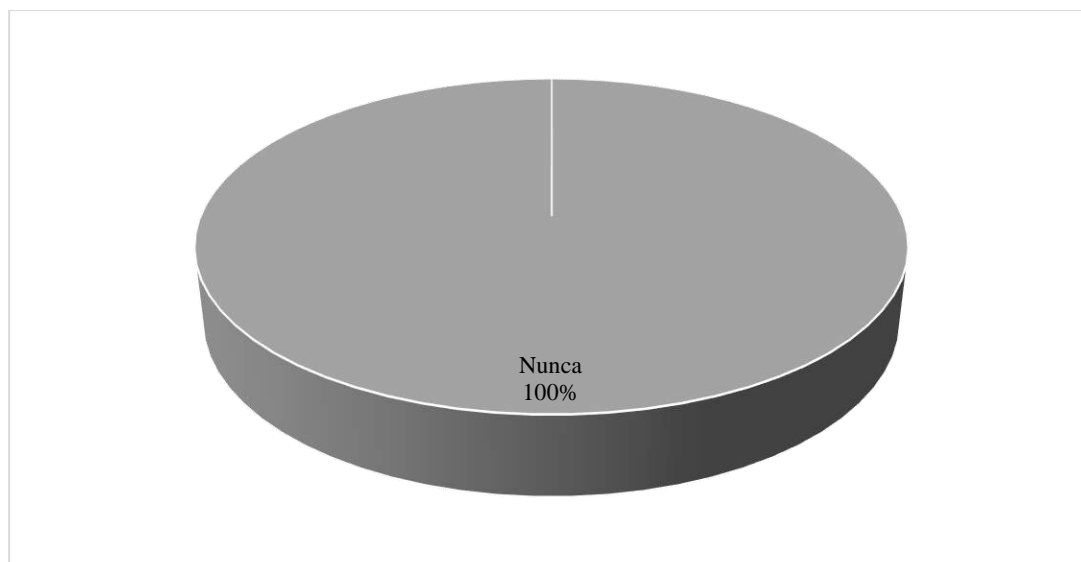
**Tabla 11**

*Frecuencia de uso de las TIC por la docente en las clases*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	30	100
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 11**

*Estudiantes y la frecuencia del uso de las TIC para dar clases la docente*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El dato que muestra todos los estudiantes (100%) indicaron que 1 docente de Historia nunca utiliza Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en clases. Esto podría estar influenciado por varios factores, como la formación docente en TIC, la disponibilidad de recursos tecnológicos en la institución o la preferencia por métodos de enseñanza tradicionales.

## 12.- ¿Para qué utiliza la docente de Historia las TIC en el aula?

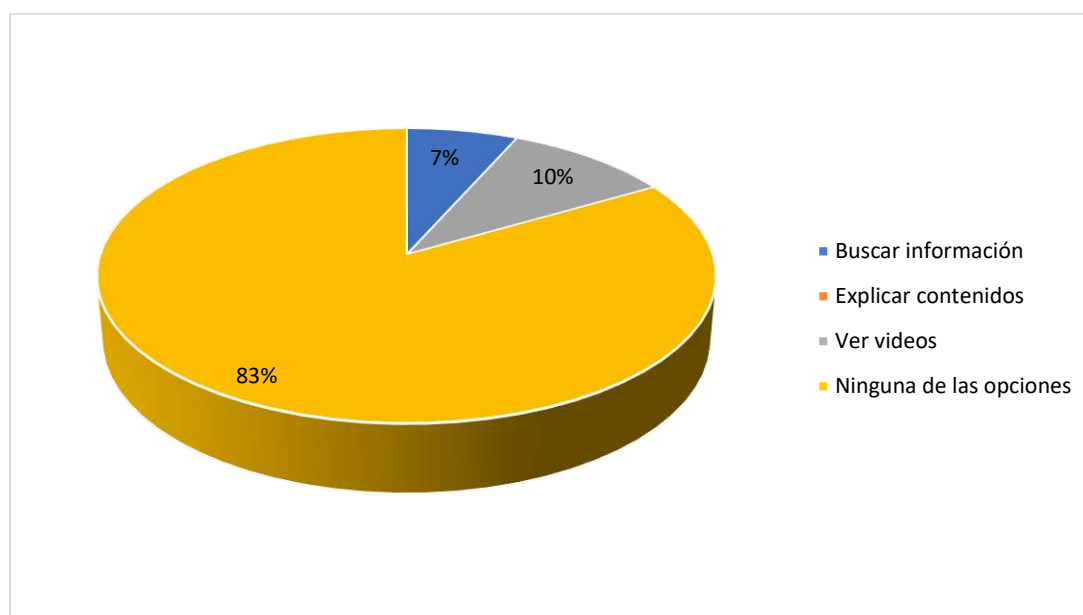
**Tabla 12**

*Número de estudiantes relacionados al uso en el aula de las TIC en el aula*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Buscar información	2	7
Explicar contenidos	0	0
Ver videos	3	10
Ninguna de las opciones	25	83
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 12**

*Estudiantes y el uso de las TIC por la docente en el aula de clases*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El hecho de que la mayoría de los estudiantes (83%) indica que el docente no utiliza Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en clases, seguido por un 10% que menciona el uso de TIC para ver videos de clases y un 7 % para buscar información, resalta la escasa integración de herramientas digitales en el entorno educativo. Esta distribución de respuestas refleja un enfoque tradicional en la enseñanza, con un uso limitado de la tecnología para fines específicos.

### 13.- La docente de Historia utiliza las TIC para evaluar

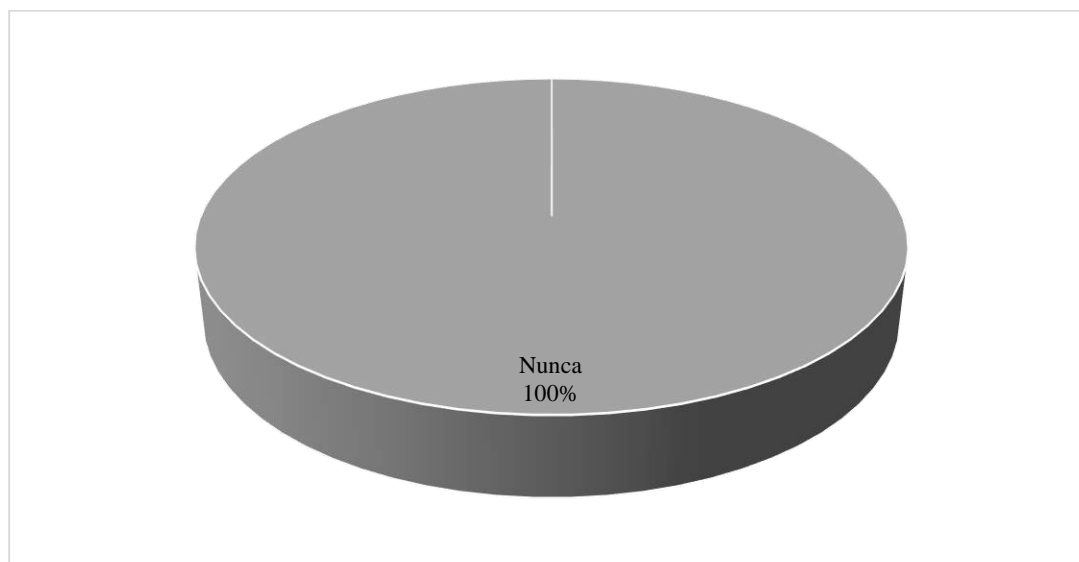
**Tabla 13**

*Número de estudiantes relacionados al uso de las TIC para evaluar*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	30	100
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 13**

*Uzo de las TIC para evaluar por parte de la docente*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

#### **Análisis e interpretación:**

La constatación de que el docente nunca evalúa utilizando Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) puede tener múltiples implicaciones. La falta de incorporación de TIC en la evaluación podría reflejar un enfoque tradicional en los métodos de evaluación o una posible falta de conocimiento o confianza en cómo emplear eficientemente las herramientas digitales en este contexto. La integración de TIC en la evaluación podría aportar ventajas, como la posibilidad de evaluar habilidades digitales, la creación de proyectos multimedia y la participación activa de los estudiantes.

#### 14.- La docente de Historia utiliza las TIC con los estudiantes que tienen alguna NEE

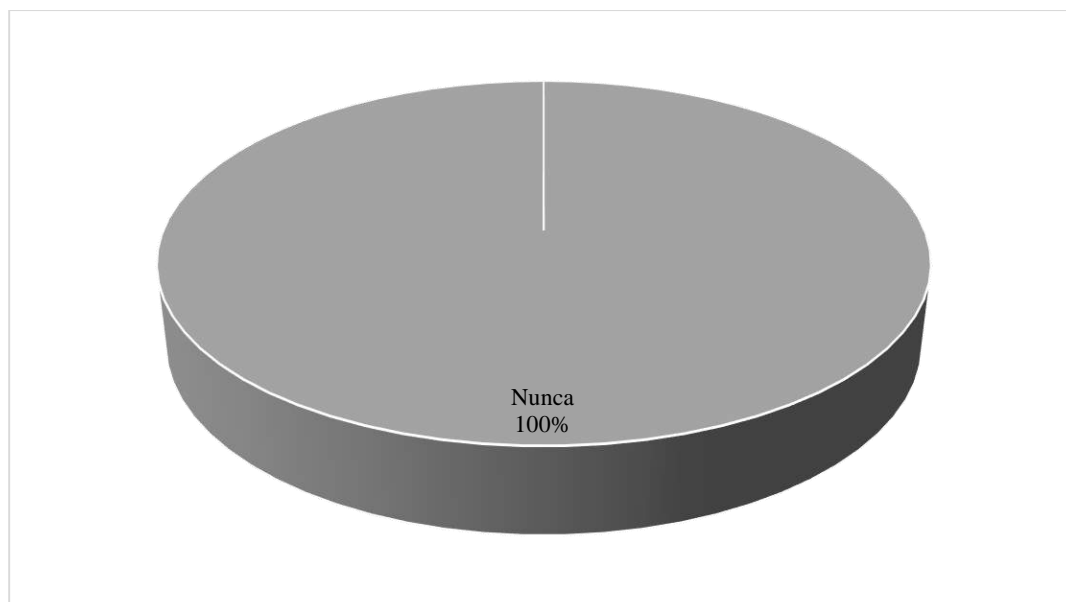
**Tabla 14**

*Número de estudiantes relacionados al uso de las TIC con estudiantes con NEE*

<b>Alternativas</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	30	100
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 14**

*Uso de las Tic por parte de la docente para trabajar con estudiantes con NEE*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

#### **Análisis e interpretación:**

La constatación de que la docente nunca utiliza TIC con los estudiantes que tienen necesidades educativas especiales señala una posible falta de adaptación y diversificación en los métodos pedagógicos. La integración de TIC podría ofrecer ventajas significativas en la educación inclusiva, ya que estas herramientas pueden ser adaptadas para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes con discapacidades o requerimientos particulares.

**15.- ¿De las siguientes herramientas, programas y plataformas cual utiliza la docente de Historia?**

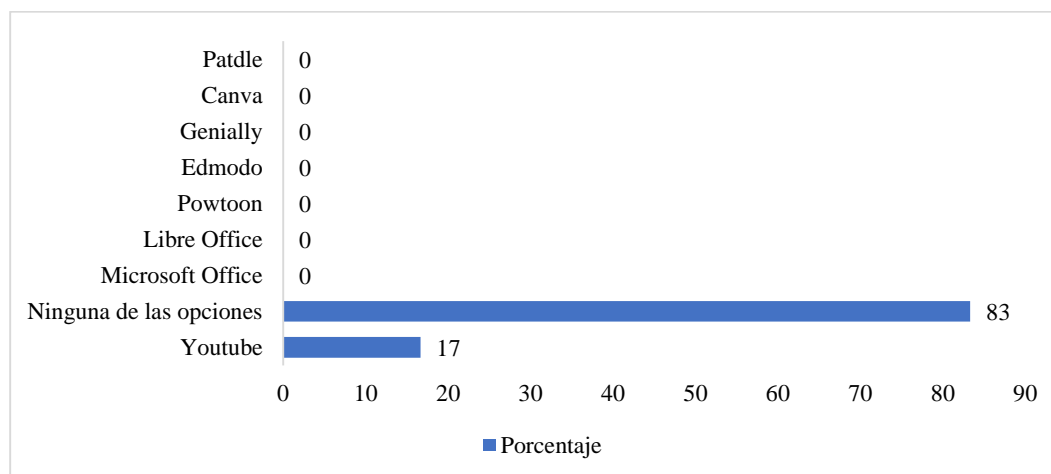
**Tabla 15**

*Número de estudiantes relacionados a las herramientas, programas y plataformas*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
YouTube	5	17
Ninguna de las opciones	25	83
Microsoft Office	0	0
Libre Office	0	0
Powtoon	0	0
Edmodo	0	0
Genially	0	0
Canva	0	0
Paddle	0	0

**Figura 15**

*Estudiantes y las herramientas, programas y plataformas usa la docente*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

**Análisis e interpretación:**

La mayoría de los estudiantes indica que la docente no utiliza herramientas de TIC en las clases de Historia. Sin embargo, un 17% menciona haber visto a la docente emplear YouTube para mostrar videos y luego explicar la lección. Este enfoque evidencia una introducción de elementos visuales y multimedia en la enseñanza, aunque de manera limitada.

## 16.- Las TIC permiten adecuar las actividades a las circunstancias personales

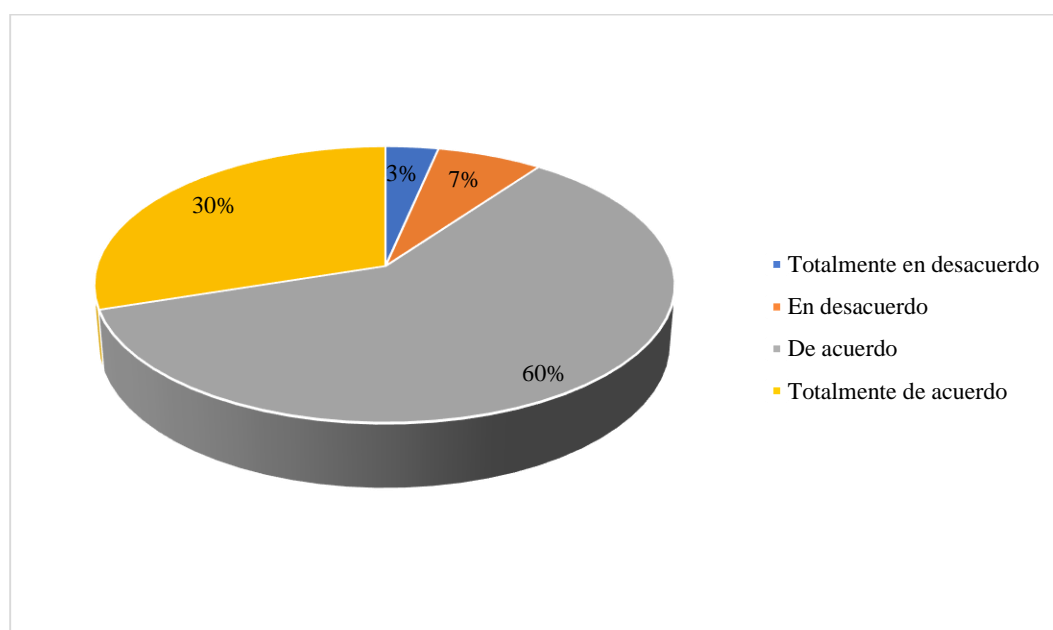
**Tabla 16**

*Número de estudiantes relacionados a las TIC y las adecuaciones que permiten*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	3
En desacuerdo	2	7
De acuerdo	18	60
Totalmente de acuerdo	9	30
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 16**

*Estudiantes y el uso de las TIC de acuerdo a las necesidades de cada estudiante*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El 30% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en que las TIC permiten ajustar las actividades a las circunstancias personales de cada estudiante. En contraste, solo un 3% está totalmente en desacuerdo, mientras que un 7% está en desacuerdo y el 60% está de acuerdo con esta afirmación. Estos resultados sugieren que una parte significativa de los estudiantes reconoce el potencial de las TIC para personalizar las actividades educativas.

## 17.- Las TIC fomentan la motivación entre los alumnos

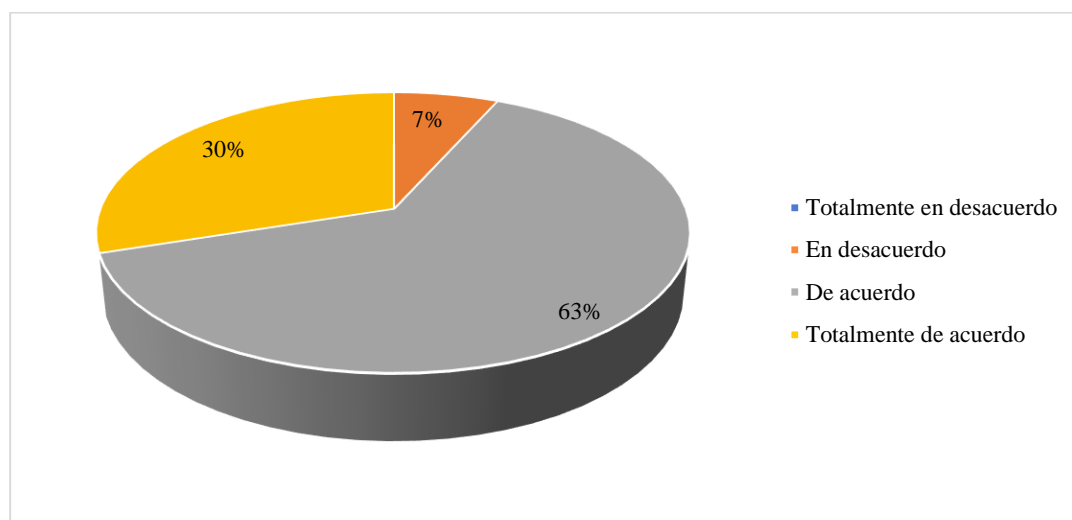
**Tabla 17**

*Número de estudiantes relacionados a las TIC y la motivación*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	2	7
De acuerdo	19	63
Totalmente de acuerdo	9	30
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 17**

*TIC y motivación*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El 30% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en que las TIC fomentan la motivación entre los alumnos. Además, el 63% está de acuerdo con esta afirmación, mientras que un 7% está en desacuerdo. Estos resultados sugieren que una parte considerable de los estudiantes percibe que las TIC tienen un impacto positivo en la motivación de los alumnos. Sin embargo, también se nota que hay un pequeño porcentaje que no está de acuerdo, lo que podría reflejar diferentes experiencias o percepciones individuales sobre el efecto de las TIC.

## 18.- Un uso responsable es fundamental cuando se trabaja con TIC

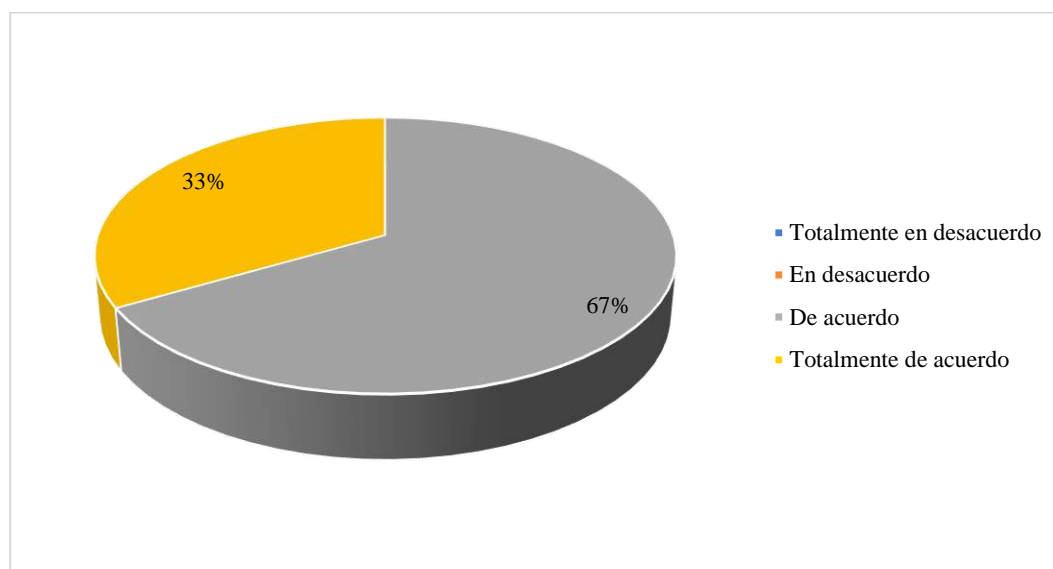
**Tabla 18**

*Número de estudiantes relacionados a las TIC y su uso responsable*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
De acuerdo	20	67
Totalmente de acuerdo	10	33
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 18**

*TIC y uso responsable*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

La mayoría de los estudiantes, con un 33%, están totalmente de acuerdo en que el uso responsable es fundamental al trabajar con las TIC, mientras que un 67% está de acuerdo con esta afirmación. Este resultado indica que existe un consenso generalizado entre los estudiantes acerca de la importancia de adoptar un enfoque responsable al utilizar las TIC. El hecho de que un tercio de los estudiantes esté totalmente de acuerdo resalta la conciencia sobre los aspectos éticos y prácticos relacionados con el uso de la tecnología.

## 19.- El uso de las TIC en el aula y el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje

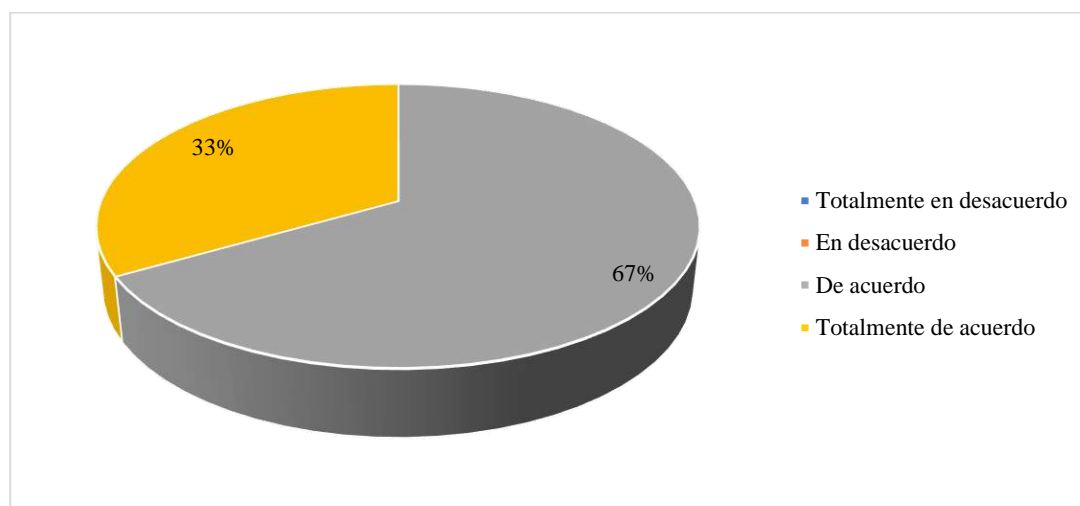
**Tabla 19**

*Número de estudiantes relacionados a las TIC y el éxito del proceso educativo*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
De acuerdo	20	67
Totalmente de acuerdo	10	33
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 19**

*TIC y éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El 67% de los estudiantes está de acuerdo en que el uso de TIC en el aula es una garantía de éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En contraste, el 33% está totalmente de acuerdo con esta afirmación. Estos resultados indican que una mayoría de los estudiantes reconoce el valor y la influencia positiva que pueden tener las TIC en la mejora de la experiencia educativa. La proporción más pequeña que está totalmente de acuerdo podría señalar una confianza aún mayor en el potencial de las TIC para impulsar el éxito académico.

## 20.- Las TIC ayudan a afianzar los conocimientos enseñados en clase

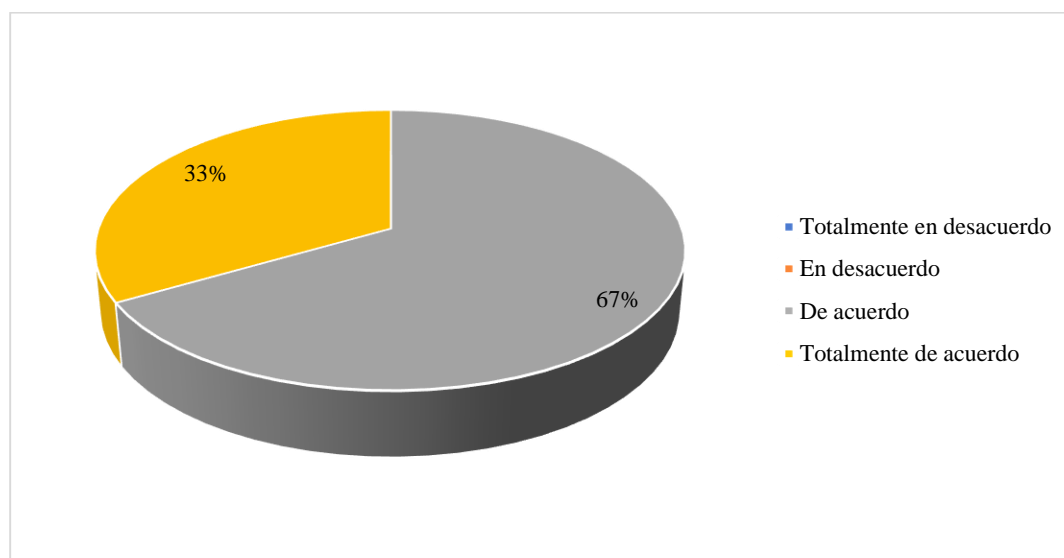
**Tabla 20**

*Número de estudiantes relacionados a las TIC y los conocimientos adquiridos*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
De acuerdo	20	67
Totalmente de acuerdo	10	33
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 20**

*TIC y conocimientos adquiridos*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El 33% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que las TIC ayudan a consolidar los conocimientos impartidos en clase, mientras que el 67% está de acuerdo con esta afirmación. Estos resultados indican que una proporción sustancial de los estudiantes reconoce el papel positivo que pueden desempeñar las TIC en el refuerzo de los conceptos enseñados. El grupo más pequeño que está totalmente de acuerdo podría señalar una creencia aún más sólida en el valor educativo de las TIC.

## 21.- Las TIC son herramientas adecuadas para utilizarlas en el aprendizaje de Historia

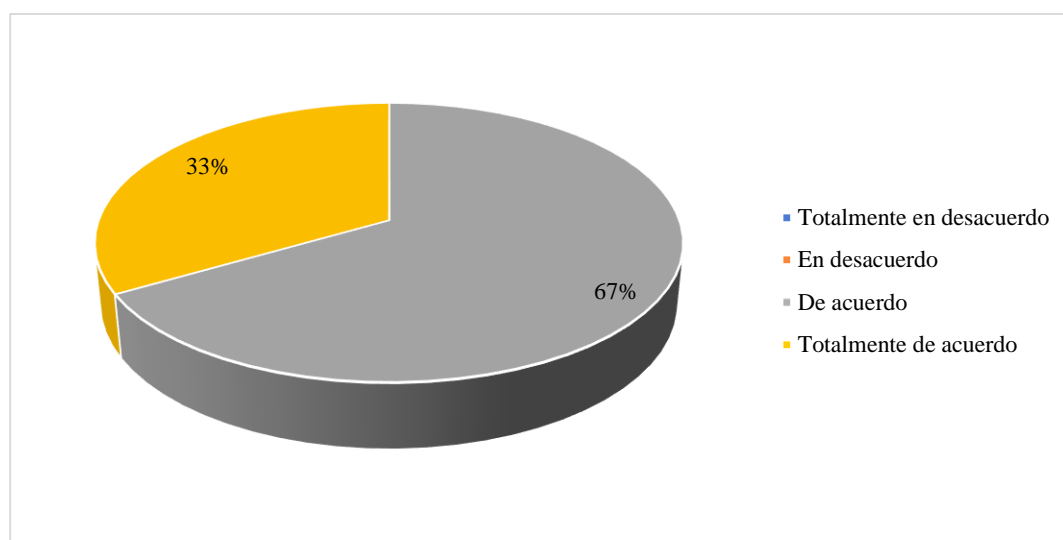
**Tabla 21**

*Número de estudiantes relacionados a las herramientas TIC que se pueden utilizar en la clase de Historia*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
De acuerdo	20	67
Totalmente de acuerdo	10	33
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 21**

*Herramientas TIC adecuadas al aprendizaje en Historia*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El 76% de los estudiantes están de acuerdo en que las TIC son herramientas adecuadas para su uso en el aprendizaje de la Historia. Además, el 33% está totalmente de acuerdo con esta afirmación. Estos resultados evidencian un consenso generalizado entre los estudiantes acerca de la pertinencia de las TIC como recursos educativos en el estudio de la Historia. El grupo más pequeño que está totalmente de acuerdo refleja una convicción aún más sólida en la idoneidad de las TIC.

## 22.- El uso de las TIC en el aula implica más beneficios que desventajas

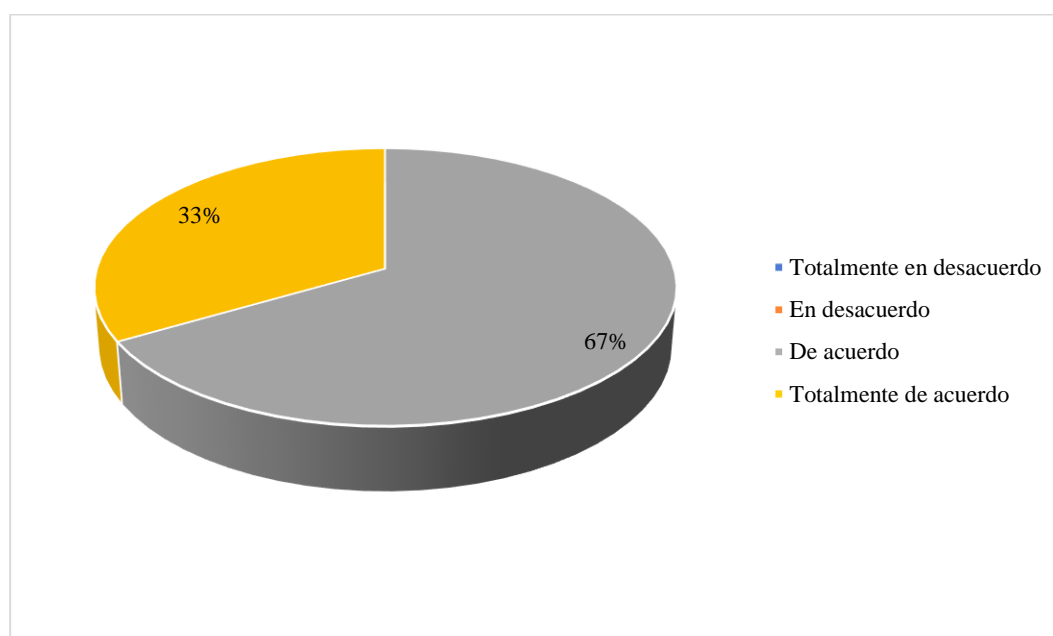
**Tabla 22**

*Número de estudiantes relacionados a las TIC a los pro y contra de su uso*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
De acuerdo	20	67
Totalmente de acuerdo	10	33
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 22**

*Pros y contra del uso de las TIC*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

### **Análisis e interpretación:**

El 67% de los estudiantes está de acuerdo en que el uso de TIC en el aula conlleva más beneficios que desventajas. Además, el 33% está totalmente de acuerdo con esta afirmación. Estos resultados indican que una proporción sustancial de los estudiantes percibe que las TIC ofrecen ventajas significativas en comparación con los posibles inconvenientes. El grupo más podría señalar una convicción más firme en los beneficios de la integración de las TIC.

### 23.- La formación de la docente de Historia en el área de las TIC es la adecuada

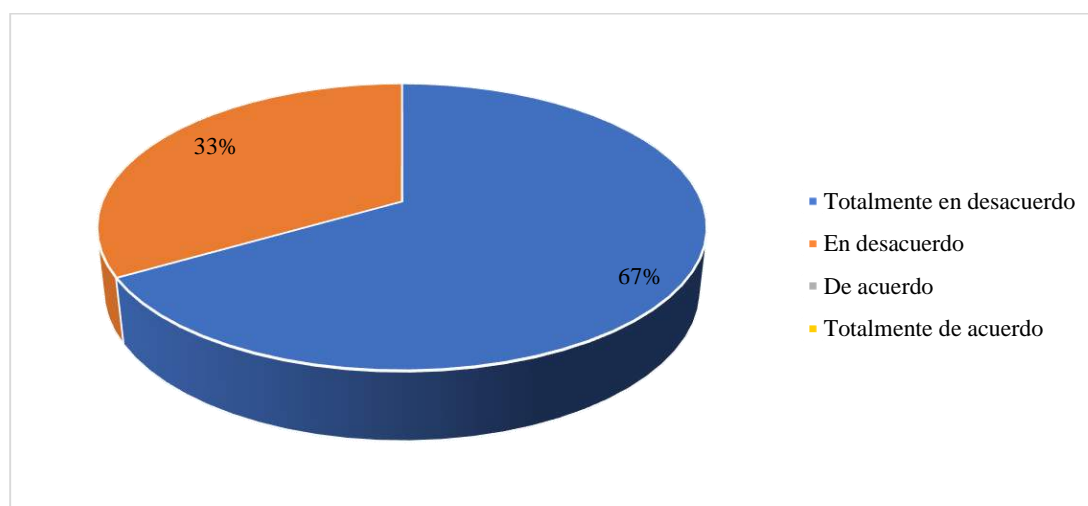
**Tabla 23**

*Número de estudiantes relacionados a las TIC a la formación de la docente de Historia*

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	20	67
En desacuerdo	10	33
De acuerdo	0	0
Totalmente de acuerdo	0	0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Figura 23**

*Formación del docente de Historia en relación a las TIC*



Elaborado por: Fanny Perea – Mercedes Medina

Fuente: Encuesta

#### **Análisis e interpretación:**

El 67% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo en cuanto a que la formación de la docente de Historia en relación a las TIC sea adecuada. Además, el 33% está en desacuerdo con esta afirmación. Estos resultados sugieren que una mayoría de los estudiantes percibe que la formación de la docente no se considera suficiente o efectiva. El grupo más grande que está totalmente en desacuerdo refuerza la opinión de que hay margen de mejora en la preparación docente en este campo.

### **2.8.2. Observación de la clase de Historia**

En la observación de clases (ver anexo 2) realizada a la docente de Historia se determinó que no utiliza Herramientas digitales en sus clases. Este hallazgo indica que, en el entorno educativo actual, la integración de herramientas digitales en las clases de Historia no es una práctica común por parte de la docente. Esta situación puede influir en la dinámica del aprendizaje y la motivación de los estudiantes, ya que las TIC tienen el potencial de enriquecer la presentación de contenidos, la interacción y la participación activa. Considerar la falta de uso de TIC como resultado de la observación puede ser una oportunidad para reflexionar sobre cómo incorporar de manera efectiva estas herramientas en la enseñanza de la Historia, buscando maximizar su impacto en la comprensión y el compromiso de los estudiantes.

La omisión de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia puede tener repercusiones significativas. La diversificación de recursos y enfoques pedagógicos que las TIC brindan a menudo se traduce en un mayor atractivo para los estudiantes. Al no aprovechar estas herramientas, se podría correr el riesgo de presentar los contenidos históricos de manera monótona y menos envolvente. Además, la interacción entre estudiantes y con el contenido histórico podría verse disminuida, ya que las TIC facilitan la participación activa, la discusión y la colaboración, aspectos que podrían sufrir debido a la falta de su implementación.

Las TIC permiten personalizar el aprendizaje para atender a las necesidades individuales de los estudiantes, ya que ofrecen una variedad de formatos y estilos de presentación. Sin estas herramientas, los educadores podrían enfrentar desafíos en cuanto a cómo abordar los diferentes niveles de comprensión y los estilos de aprendizaje. Además, la ausencia de TIC podría impactar la motivación de los estudiantes. Las TIC suelen ser visualmente atractivas y permiten una interacción activa, lo que puede mantener el interés y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje histórico. Sin estas características, los niveles de motivación podrían disminuir, lo que potencialmente afectaría la calidad del aprendizaje.

Por último, la falta de exposición a las TIC en el aula podría repercutir en la preparación de los estudiantes para el futuro. Las habilidades digitales son esenciales en la sociedad actual y en muchos campos profesionales. La falta de experiencia en el uso de estas herramientas podría dejar a los estudiantes en desventaja en términos de competencias requeridas para su vida personal y laboral. En resumen, la ausencia de TIC en la enseñanza de Historia no solo podría limitar el alcance y la efectividad del aprendizaje, sino que también podría afectar la

motivación de los estudiantes y su preparación para enfrentar los desafíos digitales de la actualidad y el futuro.

### **2.8.3. Entrevista a la docente de Historia**

La entrevista (ver anexo 3) realizada a la docente de Historia tuvo como objetivo explorar la perspectiva del docente en relación con el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia. la docente compartió su experiencia y opiniones sobre diversos aspectos relacionados con el uso de TIC en el aula y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

La docente indicó que, si bien utiliza TIC en su casa para preparar las clases, no las emplea en sus clases con mucha frecuencia debido a la falta de herramientas tecnológicas en la institución, en algunas ocasiones lleva a los estudiantes a la sala de audiovisual a observar un video del tema que se está tratando. Aunque reconoce el valor de las TIC, la limitación de recursos tecnológicos ha impedido su implementación efectiva en el entorno educativo. Sin embargo, mencionó que les recomienda a los estudiantes ver vídeos relacionados con los temas en casa como una forma de adaptación curricular informal.

En cuanto al uso de TIC para la preparación de clases, la docente reveló que utiliza estas herramientas principalmente para buscar información y preparar los temas de exposición de los estudiantes. Aunque no emplea TIC para evaluar los aprendizajes de los estudiantes, considera que las TIC son herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza y que permiten un aprendizaje interactivo y significativo.

También expresó que las TIC pueden favorecer la motivación de los estudiantes y promover el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo. Sin embargo, hizo hincapié en la importancia de guiar a los estudiantes para utilizar las TIC de manera efectiva y significativa.

Además, considera que las TIC permiten una práctica activa e innovadora en el proceso de enseñanza, lo que implica un aprendizaje participativo e interactivo. Para respaldar esta perspectiva, ha participado en varios seminarios de capacitación docente relacionados con herramientas digitales, lo que refleja su disposición para mejorar sus habilidades en este ámbito. Finalmente, señaló que sus estudiantes tienen conocimientos sobre TIC debido a su uso cotidiano de dispositivos móviles y programas tecnológicos.

La entrevista revela que, si bien la docente reconoce el valor y el potencial de las TIC en la enseñanza de Historia, la falta de recursos tecnológicos en el aula ha sido un obstáculo para su implementación efectiva. A pesar de esta limitación, el docente considera que las TIC pueden enriquecer el proceso educativo al permitir un aprendizaje interactivo, motivador y participativo. Su participación en capacitaciones demuestra un interés en mejorar sus habilidades en el uso de herramientas digitales para la enseñanza. Las TIC también son vistas como herramientas que pueden fomentar el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Sin embargo, la docente enfatiza la importancia de guiar a los estudiantes para un uso efectivo y responsable de las TIC.

Dada la percepción positiva de la docente sobre el potencial de las TIC en el proceso educativo, se recomienda explorar oportunidades para superar las limitaciones tecnológicas en el aula, ya sea a través de gestiones institucionales para la adquisición de herramientas tecnológicas o mediante estrategias alternativas de implementación de TIC en la enseñanza de Historia. Además, considerando la disposición del docente para capacitarse en TIC, se sugiere fomentar la participación en programas de formación digital para fortalecer sus habilidades y conocimientos en este campo.

## **2.8. Discusión de resultados**

Los resultados obtenidos en la encuesta de los estudiantes muestran que usan teléfonos celulares, se conectan desde sus casas por más de 6 horas al día, consideran satisfactoria su formación en TIC, utilizan YouTube, Microsoft Office, libre Office y Powtoon. En relación con las TIC en el aula indican que el salón de clases no dispone de TIC, la docente de Historia no usa TIC para dar clases, a veces las utiliza para buscar información y la lee. Consideran que las TIC fomentan la motivación en el aprendizaje, su uso continuo garantiza el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que ayudan a consolidar los conocimientos, existen herramientas adecuadas para la materia de Historia, tienen más beneficios que desventajas, además no consideran adecuada la formación de la docente en el área de TIC.

En la observación, la falta de utilización de herramientas digitales por parte de la docente de Historia en las clases puede tener un impacto significativo en la calidad del aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, esto limita su acceso a una amplia gama de recursos históricos disponibles en línea, desde documentos y archivos multimedia hasta bases de datos actualizadas. La riqueza de información que estas herramientas pueden proporcionar no solo

enriquece su comprensión de eventos históricos, sino que también fomenta la investigación y el pensamiento crítico al permitirles explorar múltiples perspectivas y fuentes. Además, la ausencia de herramientas digitales puede reducir la interacción en el aula y la participación activa de los estudiantes, ya que estas herramientas a menudo promueven la colaboración, la discusión y la retroalimentación en tiempo real. Esto podría afectar negativamente su motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje.

Otra desventaja importante radica en la falta de preparación de los estudiantes para el mundo digital en constante evolución. En un entorno global cada vez más digital, la exposición limitada a herramientas digitales en el aula puede dejar a los estudiantes en desventaja en términos de habilidades esenciales para el siglo XXI, como la alfabetización digital y la capacidad de evaluar y utilizar críticamente la información en línea. En resumen, la falta de integración de herramientas digitales en la enseñanza de la historia puede resultar en una experiencia de aprendizaje menos enriquecedora y menos alineada con las demandas de la sociedad actual, afectando la preparación y las perspectivas de los estudiantes a largo plazo.

La entrevista con la docente de Historia revela varias ideas clave. En primer lugar, la docente reconoce el valor de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza, pero se enfrenta a desafíos debido a la falta de recursos tecnológicos en la institución educativa. A pesar de esto, ha encontrado formas creativas de adaptarse, como recomendar a sus estudiantes que vean vídeos relacionados con los temas en casa como una adaptación curricular informal. Utiliza las TIC para preparar sus clases, lo que demuestra su disposición para incorporar estas herramientas en su proceso de enseñanza. Aunque no las utiliza para evaluar a los estudiantes, considera que las TIC son valiosos para el aprendizaje interactivo y significativo. La docente concibe las TIC como herramientas complementarias en la enseñanza de Historia, capaces de fomentar la motivación, promover el autoaprendizaje y habilitar el trabajo colaborativo. Sin embargo, subraya la importancia de guiar a los estudiantes para un uso efectivo y adecuado de estas herramientas.

Además, destaca la importancia de guiar a los estudiantes para un uso efectivo y significativo de las TIC, lo que refleja su enfoque en el desarrollo de habilidades digitales responsables. También ha participado en capacitaciones docentes relacionadas con herramientas digitales, lo que indica su compromiso con la mejora de sus habilidades en este ámbito. En general, la entrevista sugiere que, a pesar de los desafíos tecnológicos, la docente valora el potencial de las TIC para enriquecer el proceso educativo y está dispuesta a adaptarse y mejorar sus habilidades en este campo.

Al realizar la triangulación resultados de los instrumentos aplicados como la encuesta a los estudiantes, observación de la clase de Historia y entrevista a la docente se pudo observar que:

- **Uso extensivo de TIC por parte de los estudiantes:** Los resultados de la encuesta indican que los estudiantes hacen un uso intensivo de las TIC en su vida diaria, incluyendo el uso de teléfonos celulares y la dedicación de más de 6 horas al día a actividades en línea.
- **Reconocimiento del valor de las TIC en la educación:** Tanto los estudiantes como la docente reconocen el valor de las TIC en la educación, destacando su capacidad para fomentar la motivación, consolidar conocimientos y habilitar el trabajo colaborativo.
- **Desafíos en la integración de las TIC:** A pesar del reconocimiento del valor de las TIC, se identifican desafíos en la integración efectiva de estas herramientas en el aula, como la falta de recursos tecnológicos en la institución educativa y la falta de formación de la docente. En el área de TIC.
- **Importancia del desarrollo de habilidades digitales responsables:** Tanto la entrevista con la docente como los resultados de la encuesta destacan la importancia de guiar a los estudiantes en el uso efectivo y significativo de las TIC y el desarrollo de habilidades digitales responsables.

## **CAPITULO 3: PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA**

En esta sección se presenta la propuesta de intervención educativa que busca utilizar diferentes herramientas digitales para favorecer la motivación de los estudiantes de tercer año de bachillerato en las clases de Historia.

### **3.1. Nombre de la propuesta**

Herramientas digitales para el incremento de la motivación en las clases de Historia en 3er año de bachillerato.

### **3.2. Diseño de la propuesta**

En un mundo cada vez más digitalizado, es fundamental que la educación se adapte a las nuevas tecnologías para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esta propuesta se estructura a partir de la posibilidad que tienen de utilizar diferentes herramientas digitales asociadas a los temas de la asignatura, tratando de hacerla variada, motivadora y considerando las habilidades y la tecnología disponible para la utilización por parte de los estudiantes. Se presentan 8 diseños curriculares a manera de ejemplos que servirán de guía a los docentes para su utilización en las clases de Historia.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) desempeñan un papel fundamental en la motivación de los estudiantes al ofrecer un enfoque interactivo y personalizado para el aprendizaje. Mediante el uso de herramientas digitales, plataformas educativas y recursos multimedia, las TIC transforman el proceso de enseñanza en una experiencia dinámica y visualmente atractiva.

Los estudiantes se benefician al tener acceso a contenidos relevantes y variados, así como a actividades interactivas que estimulan su participación activa y su creatividad. La posibilidad de explorar información de manera autónoma y participar en entornos virtuales de aprendizaje aumenta su interés, manteniéndolos comprometidos y motivados en la adquisición de conocimientos y habilidades.

### 3.3. Objetivos

- **General**

- ✓ Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.

- **Específicos**

- ✓ Comprender la cultura Maya a través de una exploración interactiva utilizando la herramienta Timeline JS para crear líneas de tiempo que resalten eventos clave.
- ✓ Comprender y apreciar la importancia de la escritura maya en la transmisión de su cultura.
- ✓ Explorar la cultura Inca, sus logros arquitectónicos y su legado histórico a través de una inmersión virtual y utilizando Google Arts.
- ✓ Comprender la importancia de la religión en la cultura Inca.
- ✓ Analizar la cultura Azteca, su sociedad, logros y legado histórico mediante presentaciones multimedia en Power Point.
- ✓ Comprender la compleja estructura social de los Aztecas y su influencia en la vida cotidiana de esta civilización.
- ✓ Explorar las Culturas Andinas a través de mapas interactivos en Google My Maps.
- ✓ Comprender la economía de las culturas andinas precolombinas, centrándose en la agricultura, el comercio y su influencia en el desarrollo de estas civilizaciones.

### 3.4. Temporalización

La propuesta a modo de ejemplo abarca ocho clases con el propósito de que después el docente enriquezca el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia utilizando herramientas digitales que permitan fortalecer la motivación de los estudiantes. Las sesiones se realizan una cada semana en las horas de Historia, de acuerdo al horario docente.

**Tabla 24**

*Cronograma*

No.	Temas	Temporalización								
		Semana	Semana	Semana	Semana	Semana	Semana	Semana	Semana	Semana
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Exploración Interactiva de la cultura Maya.	2 periodos								
2	Escritura maya: un viaje al corazón de una civilización antigua		2 periodos							
3	Exploración virtual de la cultura Inca.			2 periodos						
4	Religión Inca: misticismo en las alturas de los andes.				2 periodos					
5	Exploración multimedia de la cultura Azteca.					2 periodos				
6	Estructura social de los Aztecas: pirámide y sociedad						2 periodos			
7	Exploración interactiva de las culturas Andinas.							2 periodos		
8	Economía de las culturas Andinas: agricultura, comercio y desarrollo.								2 periodos	

### 3.5. Planificación

Los temas han sido seleccionados de acuerdo al currículo nacional emitido por el Ministerio de Educación para los estudiantes de tercer año de bachillerato en la asignatura de Historia y tomados del libro del estudiante. Se siguió la secuencia lógica de la unidad No. 1 que lleva por título Cultura y vida de los pueblos precolombinos.

El primer tema a tratar es la exploración interactiva de la cultura Maya, el segundo es exploración virtual de la cultura Inca, el tercero la exploración multimedia de la cultura Azteca el cuarto tema exploración interactiva de las culturas Andinas el quinto tema exploración multimedia de la cultura Azteca el sexto tema estructura social de los Aztecas: pirámide y sociedad el séptimo tema exploración interactiva de las culturas Andinas y el octavo tema economía de las culturas Andinas: agricultura, comercio y desarrollo. Las destrezas a desarrollar están acorde al año de estudio y fueron tomadas del currículo priorizado con énfasis en las competencias.

- Comprender los logros en matemáticas, astronomía, arquitectura y sistema de escritura de la cultura Maya.
- Describir aspectos esenciales de la cultura Inca, incluida su ubicación geográfica, sociedad, sistema de carreteras y religión.
- Identificar aspectos esenciales de la cultura Azteca, como estructura social y política.
- Describir una visión general de las culturas andinas, considerando su estructura social, arquitectura y economía.

**Tabla 25**

*Planificación*

---

<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Destreza a desarrollar</b>	<b>Herramienta digital</b>	<b>Evaluación</b>
-------------	-----------------	-------------------------------	----------------------------	-------------------

---

Exploración interactiva de la cultura Maya.	Comprender la cultura Maya a través de una exploración interactiva utilizando la herramienta Timeline JS para crear líneas de tiempo que resalten eventos clave.	Comprender los logros en matemáticas, astronomía, arquitectura y sistema de escritura de la cultura Maya.	Timeline JS	Crear una línea de tiempo creada sobre los eventos históricos de la cultura Maya.
Escritura Maya: un viaje al corazón de una civilización antigua	Comprender y apreciar la importancia de la escritura maya en la transmisión de su cultura		Kahoot	Explicar el significado de los glifos de la escritura maya.
Exploración virtual de la cultura Inca.	Explorar la cultura Inca, sus logros arquitectónicos y su legado histórico a través de una inmersión virtual y utilizando Google Arts.	Describir aspectos esenciales de la cultura Inca, incluida su ubicación geográfica, sociedad, sistema de carreteras y religión.	Google Arts.	Exponer el recorrido virtual realizado sobre la cultura Inca.
Religión Inca: misticismo en las alturas de los andes	Comprender la importancia de la religión en la cultura Inca.		Facebook	Participar en el debate y responder a las preguntas sobre la religión Inca de manera reflexiva.
Exploración multimedia de la cultura Azteca.	Analizar la cultura Azteca, su sociedad, logros y legado histórico mediante presentaciones multimedia en Power Point.	Identificar aspectos esenciales de la cultura Azteca, como estructura social y política.	Power Point	Diseñar una multimedia sobre la cultura Azteca.

Estructura social de los Aztecas: pirámide y sociedad.	Comprender la compleja estructura social de los Aztecas y su influencia en la vida cotidiana de esta civilización.		CapCut	Grabar un video breves de 3-5 minutos, donde representen una escena que refleje la interacción entre diferentes clases sociales aztecas.
Exploración interactiva de las culturas Andinas.	Explorar las Culturas Andinas a través de mapas interactivos en Google My Maps.	Describir una visión general de las culturas andinas, considerando su estructura social, arquitectura y economía.	Google My Maps.	Crear un mapa interactivo sobre las culturas Andinas.
Economía de las culturas Andinas: agricultura, comercio y desarrollo.	Comprender la economía de las culturas andinas precolombinas, centrándose en la agricultura, el comercio y su influencia en el desarrollo de estas civilizaciones.		Instagram	Publicar al menos 2 historias creadas sobre la economía andina y compartir el enlace en el grupo de WhatsApp de la clase.

La planificación de las clases incluye tema, objetivo, recursos a utilizar, herramientas digitales, lugar en donde se desarrollarán, actividades de inicio, desarrollo, aplicación, evaluación y cierre.

**Tabla 26**

<b>Clase 1</b>	<b>Exploración interactiva de la cultura Maya (<a href="#">Google sites</a>)</b>
<b>Tiempo</b>	2 periodos (80 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Comprender la cultura Maya a través de una exploración interactiva utilizando la herramienta Timeline JS para crear líneas de tiempo que resalten eventos clave.

<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, Timeline JS, lista de eventos históricos, imágenes, videos, recursos en línea, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicia la clase con un video relacionado con la cultura Maya compartido por el grupo de WhatsApp de la clase. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PjEGJWGscMs">https://www.youtube.com/watch?v=PjEGJWGscMs</a></li> <li>• Introduce el tema de la clase y su importancia en la Historia y cultura mesoamericana.</li> </ul> <p><b>Desarrollo (15 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora con los estudiantes los aspectos esenciales de la cultura Maya, como su ubicación geográfica, logros en matemáticas, astronomía, arquitectura y sistema de escritura.</li> <li>• Presenta ejemplos visuales y multimedia para ilustrar estos aspectos.</li> </ul> <p><b>Aplicación (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Divide a los estudiantes en grupos pequeños.</li> <li>• Proporciona a cada grupo una lista de eventos históricos claves relacionados con la cultura Maya.</li> <li>• Los estudiantes investigarán más a fondo sobre los eventos utilizando recursos en línea confiables. <a href="https://www.google.com/search?q=HISTORIA">HISTORIA (google.com)</a> <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Maya_civilization">https://en.wikipedia.org/wiki/Maya_civilization</a>[1] <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_maya">https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_maya</a>[2] <a href="https://concepto.de/cultura-maya/">https://concepto.de/cultura-maya/</a> <a href="https://www.nationalgeographic.es/historia/quienes-fueron-los-mayas">https://www.nationalgeographic.es/historia/quienes-fueron-los-mayas</a>[5]</li> </ul> <p><b>Creación de líneas de tiempo con Timeline JS (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica cómo utilizar Timeline JS para crear una línea de tiempo interactiva <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z9R8pbhO_c">https://www.youtube.com/watch?v=z9R8pbhO_c</a></li> <li>• Los grupos utilizarán la herramienta para crear líneas de tiempo que destaquen los eventos investigados.</li> <li>• Anima a los estudiantes a añadir imágenes y descripciones para cada evento.</li> </ul> <p><b>Evaluación (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de la línea de tiempo creada con los eventos históricos de la cultura Maya.</li> <li>• Se evalúa las líneas de tiempo en función de la precisión de la</li> </ul>

---

información y la claridad de la presentación.

**Cierre (5 minutos)**

- Destaca la importancia de comprender la cultura Maya y su legado en la Historia a través de las siguientes preguntas:  
¿Cómo se desarrolló la civilización maya?, ¿Cuál fue el sistema de escritura maya?, ¿Cómo era la arquitectura maya?, ¿Qué relación hay entre las matemáticas y el calendario maya?, ¿Cuál era la religión y mitología maya?, ¿Cómo se realizaba el comercio maya?
  - Anima a los estudiantes a reflexionar sobre lo que han aprendido y cómo esta experiencia interactiva ha enriquecido su comprensión.
-

Tabla 27

Clase 2	Escritura Maya: un viaje al corazón de una civilización antigua
<b>Tiempo</b>	2 periodos (80 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Comprender y apreciar la importancia de la escritura maya en la transmisión de su cultura
<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, Kahoot, video, copias de escritura de la cultura Maya, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicia la clase con un video relacionado a la escritura Maya, compartido por el grupo de WhatsApp de la clase. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zQ8zGIPe8Aw">https://www.youtube.com/watch?v=zQ8zGIPe8Aw</a></li> <li>• Explicar brevemente la importancia de la escritura maya en la transmisión de su cultura.</li> </ul> <p><b>Desarrollo (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación en PowerPoint que explica los fundamentos del sistema de escritura Maya, incluyendo glifos y símbolos más comunes.</li> <li>• Mostrar ejemplos auténticos de escritura Maya en la presentación y discutir su significado. <a href="https://www.gettyimages.es/fotos/escritura-maya?assettype=image&amp;phrase=escritura%20maya&amp;sort=mostpopular&amp;license=rf%2Crm">https://www.gettyimages.es/fotos/escritura-maya?assettype=image&amp;phrase=escritura%20maya&amp;sort=mostpopular&amp;license=rf%2Crm</a></li> </ul> <p><b>Aplicación (30 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar qué es Kahoot y su función en la clase.</li> <li>• Realizar una breve demostración en vivo de cómo acceder a Kahoot y unirse a la sesión.</li> <li>• Guía paso a paso a los estudiantes para unirse a la competencia Kahoot que se llevará a cabo más adelante en la clase. Asegúrese de que todos los estudiantes estén conectados y se sientan cómodos con la herramienta.</li> </ul> <p><b>Evaluación (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir a los estudiantes en parejas y proporcionarles copias impresas de ejemplos de escritura maya. Pedirles que intenten analizar y descifrar el significado de los glifos. Luego, discutirán sus hallazgos con el resto de la clase</li> </ul>

---

**Cierre (10 minutos)**

- Preguntar a los estudiantes qué han aprendido y cómo esto cambia su percepción de la cultura maya y su escritura.
- 

**Tabla 28**

---

<b>Clase 3</b>	<b>Exploración virtual de la cultura Inca</b>
<b>Tiempo</b>	2 periodos (80 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Explorar la cultura Inca, sus logros arquitectónicos y su legado histórico a través de una inmersión virtual y utilizando Google Arts.
<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, Google Arts, imágenes, videos, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comienza la clase con imágenes de Machu Picchu, compartido por el grupo de WhatsApp de la clase. <a href="https://www.gettyimages.es/fotos/machu-picchu">https://www.gettyimages.es/fotos/machu-picchu</a></li><li>• Introduce el tema de la clase y su relevancia en la Historia de América del Sur.</li></ul> <p><b>Desarrollo (15 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explora los aspectos esenciales de la cultura Inca, incluida su ubicación geográfica, sociedad, sistema de carreteras, arquitectura y religión.</li><li>• Utiliza un video para ilustrar los logros y la importancia de la civilización Inca <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nHDD_JbvK_c">https://www.youtube.com/watch?v=nHDD_JbvK_c</a></li></ul> <p><b>Exploración de Recorridos Virtuales en Google Arts (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explica cómo realizar los recorridos virtuales utilizando Google Arts <a href="https://artsandculture.google.com/">https://artsandculture.google.com/</a></li><li>• Los grupos explorarán recorridos virtuales de sitios Inca, como Machu Picchu, Sacsayhuamán y más.</li><li>• Anima a los estudiantes a tomar notas y capturas de pantalla de aspectos relevantes.</li></ul> <p><b>Evaluación (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Exposición del recorrido virtual realizado sobre la cultura Inca.</li></ul>

---

- Se evalúa la precisión de la información presentada en la exposición.

**Cierre (5 minutos)**

- Reflexiona con los estudiantes sobre la experiencia de exploración virtual y cómo ha enriquecido la comprensión de la cultura Inca.
- Destaca la importancia de preservar y valorar el patrimonio cultural.

**Tabla 29**

<b>Clase 4</b>	<b>Religión Inca: misticismo en las alturas de los andes</b>
<b>Tiempo</b>	2 periodos (80 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Comprender la importancia de la religión en la cultura Inca.
<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, cuenta en Facebook, video, presentación en Power Point, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar brevemente la importancia de la religión en la cultura Inca y su relación con la vida cotidiana.</li> <li>• Mostrar un vídeo relacionado con la religión Inca, compartido por el grupo de WhatsApp de la clase. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-8x1z5paf3w">https://www.youtube.com/watch?v=-8x1z5paf3w</a></li> </ul> <p><b>Desarrollo (15 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación en PowerPoint: Ofrecer una visión general de la religión Inca, incluyendo sus deidades principales, rituales y prácticas religiosas. Destacar la importancia de la naturaleza en su religión.</li> </ul> <p><b>Aplicación (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foro de Discusión en Línea: Explicar a los estudiantes cómo unirse al grupo de Facebook creado para la clase. Pedirles que compartan sus preguntas, pensamientos o conocimientos iniciales sobre la religión Inca en el grupo.</li> </ul> <p><b>Evaluación (25 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debate en Línea: Establecer una serie de preguntas de debate en el grupo de Facebook relacionadas con la religión Inca. Los estudiantes deben participar en la discusión y responder a las preguntas de manera</li> </ul>

---

reflexiva.

**Cierre (10 minutos)**

- Preguntar a los estudiantes qué han aprendido sobre la religión Inca y cómo esta comprensión puede influir en su percepción de esta antigua cultura.
- 

**Tabla 30**

<b>Clase 5</b>	<b>Exploración multimedia de la cultura Azteca</b>
<b>Tiempo</b>	2 periodos (80 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Analizar la cultura Azteca, su sociedad, logros y legado histórico mediante presentaciones multimedia en Power Point.
<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, Power Point, videos, cuestionario en línea, imágenes, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comienza la clase con una imagen intrigante de la civilización Azteca, compartido por el grupo de WhatsApp de la clase. <a href="https://www.istockphoto.com/es/fotos/cultura-azteca">https://www.istockphoto.com/es/fotos/cultura-azteca</a></li><li>• Introduce el tema de la clase y su relevancia en la Historia de América Latina.</li></ul> <p><b>Desarrollo (15 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Presenta los aspectos esenciales de la cultura Azteca, como su ubicación geográfica, sociedad, religión y estructura política.</li><li>• Utiliza una presentación multimedia para ilustrar logros culturales y arquitectónicos <a href="https://view.genial.ly/64e7c6af9aa14600177f6222/presentation-cultura-azteca">https://view.genial.ly/64e7c6af9aa14600177f6222/presentation-cultura-azteca</a></li></ul> <p><b>Aplicación (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Divide a los estudiantes en grupos pequeños.</li><li>• Asigna a cada grupo un aspecto específico de la cultura Azteca para investigar (organización social, organización política, ubicación geográfica, religión, agricultura, manifestaciones artísticas)</li><li>• Los grupos buscarán información en línea y crearán un resumen breve.</li></ul>

---

---

**Presentaciones Multimedia de Grupos en Power Point (20 minutos)**

- Cada grupo presenta su investigación utilizando una presentación en Power Point.
- Anima a los estudiantes a utilizar texto e imágenes para enriquecer sus presentaciones.

**Evaluación (10 minutos)**

- Realiza un cuestionario en línea con preguntas sobre la cultura Azteca [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfsbF6rpzCiel3\\_kitG3hmlL3urrM4c-MDIyqWRLOOPYefSTw/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfsbF6rpzCiel3_kitG3hmlL3urrM4c-MDIyqWRLOOPYefSTw/viewform)
- Los estudiantes responderán individualmente utilizando dispositivos móviles o computadoras.

**Cierre (5 minutos)**

- Reflexiona sobre los aspectos más impactantes o sorprendentes de la cultura Azteca aprendidos en clase.
  - Destaca la importancia de reconocer y valorar las diversas culturas de la Historia.
- 

**Tabla 31**

<b>Clase 6</b>	<b>Estructura social de los Aztecas: pirámide y sociedad</b>
<b>Tiempo</b>	2 periodos (80 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Comprender la compleja estructura social de los Aztecas y su influencia en la vida cotidiana de esta civilización.
<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, video, CapCut, presentación en Power Point, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<b>Inicio (10 minutos)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explicar brevemente la importancia de la estructura social en la civilización Azteca y cómo influyó en su vida cotidiana.</li><li>• Mostrar video relacionado a la estructura social de la cultura Azteca, compartido por el grupo de WhatsApp de la clase. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OmBfyYMZZqY">https://www.youtube.com/watch?v=OmBfyYMZZqY</a></li></ul> <b>Desarrollo (10 minutos)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación en PowerPoint: Ofrecer una visión general de la</li></ul>

---

---

estructura social Azteca, destacando las clases sociales, como los gobernantes, sacerdotes, guerreros, comerciantes y agricultores. Explorar cómo estas clases interactúan en la sociedad.

**Aplicación (20 minutos)**

- Discusión Grupal: Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y asignarles una de las clases sociales Aztecas. Cada grupo discutirá las responsabilidades y roles de su clase en la sociedad.

**Evaluación (30 minutos)**

- Creación de videos: Pedir a los estudiantes que graben videos breves (aproximadamente 3-5 minutos) donde representen una escena que refleje la interacción entre diferentes clases sociales aztecas. Los estudiantes pueden actuar, narrar o utilizar imágenes y texto para expresar sus ideas.
- Edición y envío: Los estudiantes editarán sus videos y los enviarán al grupo de WhatsApp de la clase como actividad de evaluación.

**Cierre (10 minutos)**

- Preguntar a los estudiantes qué han aprendido sobre la estructura social Azteca y cómo esto influyó en la vida de esta civilización.
- 

**Tabla 32**

<b>Clase 7</b>	<b>Exploración interactiva de las culturas Andinas</b>
<b>Tiempo</b>	2 periodos (80 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Explorar las Culturas Andinas a través de mapas interactivos en Google My Maps.
<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, Google My Maps, videos, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienza la clase con una imagen representativa de los Andes o un video corto que muestre la diversidad cultural de la región, compartido por el grupo de WhatsApp de la clase. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Id6xAo66B20">https://www.youtube.com/watch?v=Id6xAo66B20</a></li> <li>• Introduce el tema de la clase y su relevancia en la Historia y cultura del Ecuador y América del Sur.</li> </ul>

---

---

**Desarrollo (15 minutos)**

- Presenta una visión general de las culturas andinas, incluyendo a los Incas y otros grupos indígenas.

Utiliza recursos multimedia para ilustrar la diversidad de costumbres, idiomas y logros culturales

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

**Aplicación (20 minutos)**

- Divide a los estudiantes en grupos pequeños.
- Asigna a cada grupo una cultura andina específica para investigar (quechua, Aymara, etc.).
- Los grupos utilizarán recursos en línea para recopilar información sobre la Historia, tradiciones y legado de la cultura asignada.

**Creación de mapas interactivos (20 minutos)**

- Explica cómo crear mapas interactivos con Google My Maps  
<https://www.youtube.com/watch?v=fyolkhW6pgI>
- Los grupos crearán mapas que resalten la ubicación geográfica de las culturas andinas y los sitios históricos importantes.

**Evaluación (10 minutos)**

- Cada grupo presentará su mapa interactivo y compartirá los aspectos más destacados de su cultura asignada.
- Los demás estudiantes pueden hacer preguntas y comentar sobre las presentaciones.

**Cierre (5 minutos)**

- Reflexiona sobre la diversidad y riqueza cultural de los Andes y cómo estas culturas influyen en la identidad de la región.
- 

**Tabla 33**

---

<b>Clase 8</b>	<b>Economía de las culturas andinas: agricultura, comercio y desarrollo</b>
<b>Tiempo</b>	2 periodos (80 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Comprender la economía de las culturas andinas precolombinas, centrándose en la agricultura, el comercio y su influencia en el desarrollo de estas civilizaciones.

---

<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, video, presentación en Power Point, Instagram, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar la importancia de la economía en las culturas andinas y cómo la geografía influyó en sus prácticas económicas.</li> <li>• Mostrar imágenes de la geografía andina y preguntar a los estudiantes qué observan y qué creen que esto significó para la economía, compartido por el grupo de WhatsApp de la clase. <a href="https://www.gettyimages.es/fotos/regi%C3%B3n-andina-?assettype=image&amp;phrase=regi%C3%B3n%20andina%20&amp;sort=mostpopular&amp;license=rf%2Crm">https://www.gettyimages.es/fotos/regi%C3%B3n-andina-?assettype=image&amp;phrase=regi%C3%B3n%20andina%20&amp;sort=mostpopular&amp;license=rf%2Crm</a></li> </ul> <p><b>Desarrollo (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación en PowerPoint: Ofrecer una visión general de la economía de las culturas andinas, destacando la agricultura en terrazas, el comercio de productos agrícolas y textiles, y el sistema de trueque.</li> <li>• Discusión en Grupo: Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y asignarles un aspecto específico de la economía andina para discutir y analizar.</li> </ul> <p><b>Aplicación (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de Perfiles de Instagram: Proporcionar a los estudiantes perfiles de Instagram preconfigurados. Cada estudiante debe crear publicaciones (imágenes y descripciones) que representen aspectos clave de la economía andina, como la agricultura en terrazas o los productos comercializados.</li> </ul> <p><b>Evaluación (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Publicación en Instagram: Los estudiantes deben publicar al menos 2 historias creadas sobre la economía andina. Deben etiquetar las imágenes con un hashtag específico de la clase, como #EconomíaAndina.</li> <li>• En el grupo de WhatsApp de la clase, los estudiantes deben compartir el enlace a sus perfiles de Instagram con las publicaciones relacionadas con la economía andina.</li> </ul> <p><b>Cierre (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntar a los estudiantes qué han aprendido sobre la economía de las culturas andinas y cómo las imágenes en Instagram ayudaron a visualizar y comprender mejor estos conceptos económicos.</li> </ul>

**Tabla 34**

<b>Clase 9</b>	<b>Evaluación de la propuesta</b>
<b>Tiempo</b>	1 periodo (40 minutos)
<b>Objetivo de la propuesta</b>	Integrar herramientas digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia con el fin de aumentar la motivación en los estudiantes y su deseo de aprender.
<b>Objetivo de la clase</b>	Evaluar la aplicación de la propuesta educativa.
<b>Recursos</b>	Teléfonos celulares, formulario en línea, refrigerio, grupo de WhatsApp de la clase.
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio (5 minutos)</b></p> <p>Presenta una visión general de lo que han sido las clases impartidas en Historia con herramientas digitales.</p> <p>Da a conocer que se procederá a evaluar las clases impartidas.</p> <p><b>Desarrollo (25 minutos)</b></p> <p>Ingresar al siguiente link compartido por el grupo de WhatsApp de la clase.</p> <p><a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeczu4jI5076nRcAnocTYeq4a_ktflO5CCbW5fmmMt8BK0L5NQ/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeczu4jI5076nRcAnocTYeq4a_ktflO5CCbW5fmmMt8BK0L5NQ/viewform?usp=sf_link</a></p> <p>Contesta la encuesta</p> <p>Entrega de refrigerios para un compartir con los estudiantes que participaron de las clases impartidas</p> <p><b>Cierre (10 minutos)</b></p> <p>Agradecer por la participación activa de los estudiantes, docente de Historia, e institución educativa.</p>

### **3.6. Evaluación de la propuesta**

La evaluación y el seguimiento de la propuesta juegan un rol esencial en la supervisión de cada una de las clases, los recursos empleados y el logro de los objetivos planteados. Si es necesario, se efectuarán ajustes y adaptaciones de manera inmediata para asegurar un desarrollo sin contratiempos. Tanto la evaluación como el seguimiento se llevarán a cabo desde el inicio hasta la conclusión de las sesiones.

Al culminar la implementación de la propuesta educativa, se realizará una evaluación exhaustiva con el propósito de obtener una comprensión profunda de la percepción de los estudiantes sobre la metodología utilizada y las herramientas digitales empleadas. Esta

evaluación permitirá comprender su nivel de satisfacción en relación a los conocimientos adquiridos y las habilidades desarrolladas durante las clases.

### 3.7. Validación de la propuesta

La propuesta educativa, cuyo objetivo es impulsar la motivación de los estudiantes en las clases de Historia mediante el uso de herramientas digitales, ha sido sometida a la revisión de expertos. Estos especialistas llevaron a cabo un análisis exhaustivo de cada uno de los indicadores que conformaban la evaluación de elementos esenciales y la de elementos complementarios. Al etiquetar ciertos elementos como "Esenciales", se resalta su rol crítico como pilares fundamentales sobre los cuales se construye la solidez y efectividad de la propuesta. Por otro lado, al denominar a otros elementos como "Complementarios", se reconoce su valor adicional al enriquecer la comprensión y la calidad de la propuesta, brindando una perspectiva más completa y permitiendo la adaptación a contextos específicos.

Los expertos seleccionados cumplen con características de ética profesional y poseen una sólida formación en campos específicos, como investigación científica, tecnologías de la información y comunicación, y ciencias sociales. Además, demostraron un genuino interés en participar en este proceso y más de 10 años de servicio ininterrumpidos.

En la siguiente Tabla 35, se puede observar el nombre de los expertos, el grado académico que posee, especialidad, años de servicio y la institución educativa para la que laboran.

**Tabla 35**

*Datos de expertos*

<b>Nombres y apellidos</b>	<b>Grado académico</b>	<b>Especialidad</b>	<b>Años de servicio</b>	<b>Institución en la que labora</b>
José Cortez Cabrera	Licenciado	Informática	13 años	Unidad Educativa Luis Tello
Pablo Alcívar Rodríguez	Magíster	Ciencias de la Educación y Pedagogía	20 años	Universidad Técnica Luis Vargas Torres
Magdalena Díaz Nieve	Licenciada	Historia y Geografía	35 años	Unidad Educativa Águeda González Quiñónez

Jesús Esther Gallegos Masaquiza	Magister	Ciencias sociales	15	Unidad Educativa Fiscal González Quiñonez
Zully Franco	Carvache Doctora	Investigación Socio Educativa	35	Universidad Católica Sede en Esmeraldas

### 3.7.1. Validación de elementos esenciales

Los elementos esenciales, son los componentes fundamentales y críticos de una propuesta educativa que son indispensables para su validación y éxito. Los elementos esenciales constituyen la base sólida sobre la cual se construye la propuesta y son evaluados cuidadosamente para garantizar su cumplimiento antes de la implementación. Su adecuada atención y satisfacción son fundamentales para la efectividad y calidad de la propuesta.

Los expertos realizaron la validación de elementos esenciales en base a diez indicadores que midieron claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y pertinencia. La propuesta obtuvo un promedio de 98% entre todos los expertos, estos resultados se pueden apreciar en la siguiente Tabla 36.

**Tabla 36**

*Valoración de elementos esenciales*

VALORACIÓN EXTERNA POR JUICIO DE EXPERTOS										
Indicadores	Experto 1		Experto 2		Experto 3		Experto 4		Experto 5	
	Nota	%	Nota	%	Nota	%	Nota	%	Nota	%
Claridad	5	10	4	8	5	10	4	8	5	10
Objetividad	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Actualidad	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Organización	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Suficiencia	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Intencionalidad	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Consistencia	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Coherencia	5	10	4	8	5	10	4	8	5	10
Metodología	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Pertinencia	5	10	5	10	4	8	5	10	4	8

<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>48</b>	<b>96</b>	<b>49</b>	<b>98</b>	<b>48</b>	<b>96</b>	<b>49</b>	<b>98</b>
<b>PROMEDIO</b>										
<b>NOTAS DE</b>										
<b>EXPERTOS</b>	<b>98%</b>									

### 3.7.2. Validación de elementos complementarios

Los elementos complementarios, son aspectos adicionales y relevantes en la evaluación de una propuesta educativa que, si bien no son considerados fundamentales, enriquecen y amplían la comprensión y la calidad de la propuesta. Los elementos complementarios ofrecen información adicional, perspectivas o consideraciones que pueden mejorar la evaluación de la propuesta, pero su cumplimiento puede ser más flexible y dependiente del contexto específico de implementación.

Los expertos realizaron la validación en base a diez indicadores que midieron viabilidad de implementación del resultado propuesto; transferibilidad y aplicabilidad a otros contextos; alineación con requerimientos sociales y personales; coherencia con los objetivos establecidos; innovación en conceptos y procedimientos; fundamentación pedagógica y efectividad del modelo propuesto; contextualización de la propuesta; claridad y coherencia de los objetivos; plan de acción estructurado y viabilidad de implementación en el tiempo y recursos disponibles. Los resultados muestran que la validación obtuvo un promedio de 95% tal como se observan en la siguiente Tabla 37.

**Tabla 37**

*Valoración de elementos complementarios*

<b>VALORACIÓN INTERNA POR JUICIO DE EXPERTOS</b>										
<b>Indicadores</b>	<b>Experto 1</b>		<b>Experto 2</b>		<b>Experto 3</b>		<b>Experto 4</b>		<b>Experto 5</b>	
	<b>Nota</b>	<b>%</b>	<b>Nota</b>	<b>%</b>	<b>Nota</b>	<b>%</b>	<b>Nota</b>	<b>%</b>	<b>Nota</b>	<b>%</b>
Viabilidad de implementación del resultado propuesto.	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Transferibilidad y aplicabilidad a otros contextos.	5	10	4	8	4	8	4	8	5	10
Alineación con requerimientos sociales y personales.	5	10	5	10	3	6	5	10	5	10

Coherencia con los objetivos establecidos.	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Innovación en conceptos y procedimientos.	5	10	5	10	4	8	5	10	5	10
Fundamentación pedagógica y efectividad del modelo propuesto.	5	10	4	8	4	8	4	8	5	10
Contextualización de la propuesta.	5	10	4	8	5	10	4	8	5	10
Claridad y coherencia de los objetivos.	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
Plan de acción estructurado.	5	10	4	8	5	10	4	8	5	10
Viabilidad de implementación en el tiempo y recursos disponibles	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>46</b>	<b>92</b>	<b>45</b>	<b>90</b>	<b>46</b>	<b>92</b>	<b>50</b>	<b>100</b>
<b>PROMEDIO NOTAS DE EXPERTOS</b>					<b>95%</b>					

Al final de la aplicación de la valoración de elementos esenciales y elementos complementarios se procedió a elaborar una Tabla 39 con los promedios obtenidos de cada experto para sacar un promedio general de validación, el mismo que fue de 96% dando por validada de forma definitiva y sin cambios la propuesta.

**Tabla 38**

*Valoración elementos esenciales y complementarios por criterio de expertos*

<b>Indicadores</b>	<b>Experto 1</b>	<b>Experto 2</b>	<b>Experto 3</b>	<b>Experto 4</b>	<b>Experto 5</b>	<b>Promedio</b>
Validación elementos esenciales	100	96	98	96	98	98
Validación elementos complementarios	100	92	90	92	100	94
<b>Promedio</b>	<b>100</b>	<b>94</b>	<b>94</b>	<b>94</b>	<b>94</b>	<b>96</b>
<b>PROMEDIO FINAL DE VALIDACIÓN</b>				<b>96%</b>		

## CONCLUSIONES

Basándonos en los objetivos específicos planteados, las conclusiones de la investigación son las siguientes:

En primer lugar, la investigación logró recopilar y analizar una variedad de fuentes de información relevantes para la fundamentación teórica del problema estudiado. Esto permitió establecer una base sólida de conocimiento en torno a la integración de herramientas digitales y su relación con el aumento de la motivación de los estudiantes en la clase de Historia.

En relación con el segundo objetivo, se pudo identificar de manera precisa el nivel de motivación de los estudiantes hacia el uso de herramientas digitales en las clases de Historia. A través de la observación de clase, la encuesta sobre el nivel de motivación y el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC), se evidenció que la mayoría de los estudiantes mostraron un aumento significativo en su motivación cuando se emplearon herramientas digitales en el aula. Este hallazgo sugiere que la integración de tecnología puede desempeñar un papel esencial en la creación de un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo.

En cuanto al tercer objetivo, se logró proponer una selección de herramientas digitales específicas para ser utilizadas en distintos temas de la asignatura de Historia, con el fin de estimular la motivación de los estudiantes. Estas herramientas fueron seleccionadas cuidadosamente en función de su relevancia para los contenidos y su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera interactiva.

La propuesta de herramientas digitales representa un paso hacia adelante en la creación de estrategias pedagógicas innovadoras que pueden mejorar la experiencia de aprendizaje y son líneas de tiempo, juegos educativos históricos, recorridos virtuales por lugares históricos, simulaciones y juegos de rol, presentaciones multimedia, mapas interactivos, foros y discusiones en línea.

Finalmente, mediante la validación de la propuesta de selección de herramientas digitales a través del criterio de expertos en el campo de la educación y la tecnología, se confirmó la idoneidad y la eficacia de las herramientas propuestas. La retroalimentación y el respaldo de los expertos validan la viabilidad de la estrategia propuesta y su capacidad para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la enseñanza de la Historia.

En conjunto, los resultados obtenidos en esta investigación indican que la integración de herramientas digitales en las clases de Historia tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y en la calidad del proceso educativo. La propuesta de herramientas digitales validada por expertos ofrece un enfoque práctico y viable para mejorar la experiencia de aprendizaje y fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula. Estas conclusiones respaldan la importancia de continuar explorando y desarrollando estrategias de enseñanza innovadoras que incorporen la tecnología de manera efectiva en el ámbito educativo.

## RECOMENDACIONES

Dado el impacto positivo de la integración de herramientas digitales en la motivación de los estudiantes, se recomienda proporcionar oportunidades de desarrollo profesional a los docentes. Talleres, capacitaciones y cursos que aborden la incorporación efectiva de las TIC en la enseñanza pueden ayudar a los educadores a adquirir las habilidades y la confianza necesarias para implementar estrategias tecnológicas de manera exitosa.

A raíz de la propuesta de selección de herramientas digitales validada por expertos, se sugiere que los docentes diseñen y adapten estrategias pedagógicas que integren estas herramientas en sus clases. La creación de actividades interactivas y proyectos que aprovechen las capacidades de estas herramientas puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes con los contenidos de la asignatura.

Se recomienda llevar a cabo una evaluación continua del impacto de la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes. Mediante la recopilación de datos sobre la motivación, el rendimiento y la participación de los estudiantes, los docentes y los responsables de la educación pueden monitorear el éxito de las estrategias implementadas y realizar ajustes según sea necesario.

Dado el respaldo de expertos en la validación de la propuesta de herramientas digitales, se sugiere fomentar la colaboración entre docentes y expertos en tecnología educativa. La retroalimentación y la orientación de estos expertos pueden enriquecer el diseño y la implementación de estrategias pedagógicas que aprovechen al máximo el potencial de las TIC, garantizando así un impacto positivo y sostenible en el aprendizaje de los estudiantes.

Para garantizar la aplicación permanente de la propuesta y obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en historia, se recomienda que la propuesta sea formalmente incorporada en el Plan de Estudios Anual de la materia de historia. Esto asegurará su continuidad y su integración efectiva en el proceso educativo a largo plazo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amores, A., & De-Casas, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Hamuta'ay*, 6(3) 37-49. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Constituyente. [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf).
- Asamblea Nacional. (2023). *Ley orgánica de educación intercultural*. Quito: Asamblea Nacional. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>.
- Asamblea Nacional. (2023). *Reglamento general a la ley orgánica de educación intercultural*. Quito: Asamblea Nacional. <https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2023/04/REGLAMENTO-GENERAL-A-LA-LEY-ORGA%CC%81NICA-DE-EDUCACIO%CC%81N-INTERCULTURA.pdf>.
- Caride, J. (2019). *Diseño de Investigación Cuantitativa: Diseños, análisis y redacción de informes*. Madrid: Pirámide.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (2017). *La motivación y el aprendizaje. 2a. ed.* Madrid: Narcea.
- Castro, F. (2018). Abraham Maslow, las necesidades humanas y su relación con los cuidadores profesionales. *Cutura de los cuidados*, 22(52). 102-132. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/85314#vpreview>.
- Cevallo, J., Lucas, X., Paredes, J., & Tomalá, J. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), 86-93. <http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>.

- Chifla, M., Villacís, C., & Chifla, M. (2020). El uso de un sistema de gestión de aprendizaje en el modelo educativo medio del Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 558-598. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1415>.
- Cocero, D., García, M. ., & López, J. (2017). *Informática aplicada. Herramientas digitales para .* Madrid: UNED.
- Congreso Nacional. (2003). *Código de la Niñez y adolescencia. Registro Oficial 737.* Quito: Asamblea Nacional. [https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ninezyadolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf).
- Cordón, J., López, J., & Vaquero, J. (2017). *Manual de investigación bibliográfica y documental: teoría y práctica.* Madrid: Pirámide .
- Delgado, Á., & Albarracín, J. (2016). La utilización de herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje colaborativo: análisis de una experiencia en Educación superior. *Docencia Universitaria*, 11(2), 333-351.
- Franco, D., & Bowen, L. (2023). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 101-123. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894>.
- Franco, H. (2022). *Herramientas digitales y colaborativas y su contribución del método de casos en una universidad privada de Arequipa. tesis de grado.* Arequipa: Universidad Privada de Perú. [https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4817/H.Franco\\_Trabajo\\_de\\_Investigacion\\_Maestria\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4817/H.Franco_Trabajo_de_Investigacion_Maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Gil, M., & Monroy, M. (2019). Tecnología y motivación para el desempeño académico de alumnos en educación básica. *Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*, (8), 66-74. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/05/Parad8.pdf>.
- González, D. (2020). *Psicología de la Motivación: Una teoría integradora.* Madrid: Eliva Press.
- Gonzalez, J., & Gomez, A. (2021). *Herramientas Digitales en la Formación Profesional Integral.* Madrid: Narcea.

- Granero, A., & Gómez, M. (2020). La motivación y la inteligencia emocional en secundaria. Diferencias por género. *Revista de psicología*, 1(1). 134-145. <https://www.redalyc.org/journal/3498/349863388010/349863388010.pdf>.
- Hernández, J. (2017). *Métodos y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Trillas: Ciudad de México.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2015). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw Hill.
- Herrera, J., & Zamora, N. (2014). ¿Sabemos realmente que es la motivación? *Correo Científico Médico*, 18(1), 126-128. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1560-43812014000100017&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100017&lng=es&tlng=es).
- Huerta-Montes, A., & Pantoja-Vallejo, A. (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso del TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación. *Educación XXI*, 19(2), 229-250. doi:10.5944/educXXI.14224.
- Llanga, E., Murillo, J., Panchi, K., Paucar, M., & Quintanilla, D. (2019). La motivación como factor de aprendizaje. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12(4). 34-45. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>.
- McClelland, D. (2017). *Estudio de la motivación humana. 3a. ed.* Madrid: Narcea.
- Mejía, L. (2018). *Manual de implementación de Herramientas Digitales para el desarrollo sostenible*. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Morales, P., Díaz, E., & Pérez, M. P. (2018). *Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales: El desarrollo de la inteligencia*. Madrid: Síntesis Editorial.
- Ñaupas-Paitán, H., Valdivia-Dueñas, M., Palacios-Vilela, J., & Romero-Delgado, H. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. México: Ediciones de la U.

- Palella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa. 3era. ed.* Caracas: Fedupel.
- Perret, R. (2016). *El secreto de la motivación.* México: Planeta.  
<https://static1.squarespace.com/static/54d1216ae4b032ab36c26b61/t/5aa32f749140b73db65c927f/1520643968955/El+Secreto+de+La+Motivaci%C3%B3n+WEB.pdf>.
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación.* Santiago de Chile: Taurus.
- Rodríguez-Jiménez, A., & Pérez-Jacinto, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. . *Revista EAN*, (82), 175–195.  
 doi:10.21158/01208160.n82.2017.1647.
- Saldombide, L. (2021). *Influencia del uso de las tecnologías digitales en la motivación por aprender Ciencias Naturales en Ciclo Básico: estudio de la cohorte de PISA 2018 en Uruguay. Trabajo de fin de master.* Montevideo: Universidad ORT Uruguay.  
<https://dspace.ort.edu.uy/bitstream/handle/20.500.11968/4511/Material%20completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Texcucano, L. (2019). *El empleo de las TIC como motivación para lograr el aprendizaje en Ciencias I (Biología) en alumnos de primer grado de educación secundarias. Trabajo de fin de master.* Puebla: Universidad Iberoamericana Puebla.  
<https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/4559/Texcucano%20Calderon%2C%20Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Turienzo, R. (2018). *El pequeño libro de la motivación. 2a. ed.* . Barcelona: Alienta.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1560-43812014000100017&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100017&lng=es&tlng=es).
- Unidad Educativa 21 de Septiembre. (2020). *Propuesta Pedagógica Institucional.* Esmeraldas: Unidad Educativa 21 de Septiembre.
- Vázquez, D., & Ruiz, J. (2018). *DE Herramientas digitales en la educación: Redescubriendo el pasado.* México: UNID.
- Zhiñin, D. (2018). *Guía metodológica para el uso de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la lecto escritura en segundo año de educación general básica, de la escuela San José Flores.* Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.