



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

Desarrollo de un entorno virtual en ClassDojo para el proceso de enseñanza –aprendizaje en
Historia: Civilizaciones Fluviales en la U.E. “Los Andes”.

Autor/es:

Álvarez Mosquera Silvia Janneth

Ramírez Ortega Kleber Ramiro

Tutor/a:

PhD. Omar Gustavo Bravo Quezada

ECUADOR

2024

i



La Universidad para todos





DEDICATORIA

A mi amada esposa que con su apoyo incondicional me permitió seguir adelante para alcanzar este objetivo, gracias por estar a mi lado en los momentos difíciles, motivándome en cada instante de este difícil camino.

A mis hijos Sebastián y Damaris, quienes con su amor, paciencia, sonrisa y comprensión me ayudaron a seguir adelante, su dedicación y amor son la inspiración de esfuerzo y constancia para no rendirme y alcanzar este logro tan anhelado.

A mi padre que, con su ejemplo de trabajo duro, responsabilidad y sacrificio me ayudó a ser una mejor persona, sus consejos y enseñanza han sido una guía fundamental a lo largo de mi vida y me ha permitido alcanzar este logro.

Este logro los dedico a todos ustedes con una gratitud infinita, pues son un pilar fundamental en mi vida. Este logro es de todos.

Kléber Ramiro Ramírez Ortega.

A mi esposo, por su paciencia y apoyo constante, su comprensión y confianza en mí han sido esenciales para no sentir presión, permitiéndome dedicar el tiempo necesario a mis estudios sin distracciones.

A mis hijas, Lisseth y Monserrat, gracias por ser mi mayor motivación. Su entusiasmo y aliento han sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante con la maestría. Cada palabra de apoyo ha sido un regalo invaluable.

A mis compañeros y compañeras, especialmente a aquellas que me animaban diciendo "Silvia, siga una maestría, usted puede", gracias por el apoyo y confianza. Sus palabras de aliento han sido un recordatorio constante de mi capacidad para superar cualquier obstáculo.

Silvia Janneth Álvarez Mosquera



AGRADECIMIENTO

A Dios, el Divino Niño y la Virgen Santísima, fuente de sabiduría y fortaleza, por guiarme en todo momento de mi vida y así alcanzar este logro muy importante, sin su bendición nada de esto sería posible.

A mi compañera la Lic. Silvia Janneth Álvarez Mosquera, por su entrega y dedicación en el desarrollo de este proyecto, pasamos momentos duros, pero con mucho esfuerzo, apoyo y paciencia logramos culminar.

A mis compañeros de maestría con quienes compartí experiencia de vida y aprendizaje, su apoyo y amistad permitieron crear un ambiente motivador.

A los docentes de la maestría, por compartir sus experiencias y conocimientos enriquecedores, mismos que son fundamentales en mi desarrollo personal y profesional, inspirándome a seguir preparándome cada día más.

A la Universidad Bolivariana del Ecuador, por brindarme la oportunidad de ser parte de su historia y permitirme crecer como persona y académicamente.

Al PhD. Gustavo Bravo Quezada tutor de tesis, su guía y acompañamiento ha sido fundamental en el desarrollo del proyecto, permitiendo mejorar mi conocimiento.

Kléber Ramiro Ramírez Ortega.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido significativamente en la realización de esta tesis.

En primer lugar, agradezco profundamente al Ing. Kléber Ramiro Ramírez Ortega, compañero de tesis, por su apoyo incondicional a lo largo de esta maestría. Su experiencia y conocimientos han sido fundamentales en momentos críticos.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

También quiero agradecer a mi tutor de tesis Gustavo Bravo, por su guía experta y apoyo constante, su dedicación y sabiduría han sido esenciales para la finalización exitosa de este proyecto.

A mis compañeros que compartieron este reto conmigo, gracias por su solidaridad y enseñanzas en momentos difíciles. Su apoyo ha sido crucial para mantenerme firme cuando parecía imposible seguir adelante.

A la Universidad Bolivariana del Ecuador, agradezco por abrirme las puertas para cursar esta maestría, su apoyo institucional ha sido vital para mi crecimiento académico.

Silvia Janneth Álvarez Mosquera.



La Universidad para todos





RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo desarrollar de un entorno virtual en ClassDojo para los estudiantes de Historia: Civilizaciones Fluviales en la U.E. “Los Andes”. Esta propuesta surge de la problemática de bajo rendimiento en la asignatura de Historia. ClassDojo utiliza un sistema de puntos y retroalimentación continua para mejorar el método tradicional de enseñanza, fomentando la participación activa y el rendimiento académico. La investigación emplea métodos teóricos, empíricos y estadísticos para analizar el impacto de la plataforma, evaluando las percepciones de los estudiantes y docentes. La muestra estuvo conformada por 43 estudiantes de los primeros años de bachillerato, distribuidos en dos paralelos: 21 en el paralelo “A” y 22 en el paralelo “B”, las edades de los participantes oscilan entre 15 y 16 años. Para la recolección de datos, Se diseñaron encuestas estructuradas con preguntas cerradas y abiertas para obtener información cuantitativa y cualitativa sobre el impacto de ClassDojo. Los datos de las encuestas fueron analizados utilizando el software SPSS para obtener resultados estadísticos. Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas a los docentes, las cuales fueron transcritas y analizadas mediante el análisis de contenido, buscando patrones en las respuestas relacionadas con el uso de la plataforma.

Palabras Clave: ClassDojo, Civilizaciones Fluviales, Historia, Antigüedad, Enseñanza, Aprendizaje

ABSTRACT

The objective of this research endeavour is to conceptualise and develop a virtual environment within the ClassDojo platform for students enrolled in the "River Civilizations" course offered by the University of the Andes (U.E. "Los Andes"). This initiative emerges as a response to the challenges encountered in the history curriculum, characterised by substandard performance. The ClassDojo platform utilises a points system and continuous feedback mechanisms to enhance conventional teaching methodologies, promoting active engagement and academic achievement. The research methodology encompasses theoretical, empirical and statistical approaches to analyse the impact of the platform, with a focus on evaluating the perceptions of students and educators. The sample comprised 43 students from the first years of high school, distributed across two groups: 21 in group A and 22 in group B, with ages ranging from 15 to 16 years. To collect the necessary data, structured surveys with closed and open-ended questions were designed to obtain quantitative and qualitative information on the impact of ClassDojo. Survey data were analysed using SPSS software to obtain statistical results. In addition, semi-structured interviews were conducted with teaching staff, which were transcribed and analysed using content analysis to identify patterns in the responses related to the use of the platform.

Keywords: ClassDojo, Fluvial Civilizations, History, Antiquity, Teaching, Learning



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	ii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE LOS AUTORES.....	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
ÍNDICE GENERAL	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xvii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xviii
ÍNDICE DE ANEXOS	xxii
INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización.....	1
Justificación del problema	3
Planteamiento del problema.....	5
Precisión del tema.....	6
Objeto de la investigación.....	6
Objetivos.....	7
Objetivo general.....	7
Planteamientos hipotéticos.....	7
Declaración de las variables.....	7
Variable independiente	7
Variable dependiente	7
Variables ajenas	7
Dimensiones del proceso de enseñanza en Historia	9
Objetivos específicos	11
Identificación de los métodos a emplear.....	11
Métodos teóricos.....	11
Métodos empíricos.....	12
	xii





Métodos matemáticos – estadísticos	12
Declaración de la población y muestra.	13
Declaración del tipo de investigación.	13
Principales aportes`	14
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	14
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.	15
1 CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	17
1.1 Antecedentes investigativos	17
1.2 Fundamentos de la Enseñanza de la Historia	24
1.2.1 Importancia de la Historia:	24
Relevancia del estudio de las civilizaciones fluviales en la historia global	25
1.2.2 Enfoques pedagógicos en la enseñanza de la Historia:	27
Métodos tradicionales y modernos en la enseñanza de historia antigua.....	28
1.2.3 Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad	30
Mesopotamia.....	30
China.....	31
India.....	32
Egipto.....	33
1.3 Tecnologías Educativas y su Impacto en el Aprendizaje	34
1.3.1 ClassDojo	37
1.3.2 Ventajas de la tecnología en el aula	38
1.4 Aplicación de ClassDojo en la Enseñanza de la asignatura de Historia	38
1.5 Herramientas digitales.....	39
1.5.1 Canva.....	39
1.5.2 Genially	39
1.5.3 Google Earth	40
1.5.4 Bubbl.us.....	41
1.5.5 Jeopardy Lab	41
1.5.6 Educaplay	42





1.6	Bases normativas y legales.....	42
1.6.1	Constitución de la República del Ecuador	42
1.6.2	Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).....	43
1.6.3	Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	44
2	CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICADO.	45
2.1	Conceptualización y Operacionalización de variables.....	45
2.2	Enfoque de la investigación	48
2.3	Alcance de la investigación.....	48
2.4	Tipo de investigación	49
2.4.1	Investigación Bibliográfica	49
2.4.2	Investigación Descriptiva.....	49
2.4.3	Investigación Explicativa	50
2.5	Métodos, Técnicas e instrumentos	51
2.5.1	Métodos.....	51
2.5.2	Técnicas e instrumentos	51
2.5.3	Técnica de Entrevista	52
2.5.4	Técnica de Encuesta.....	52
2.5.5	Instrumento de Cuestionario	53
2.6	Población y muestra	53
2.7	Etapas del proceso investigativo	53
2.7.1	Etapa del estudio teórico	53
2.7.2	Etapa del diagnóstico inicial	54
2.7.3	Etapa de la modelación de la propuesta	54
	Planificación inicial.	55
	Análisis de contenido.....	55
	Diseño del curso.....	55
	Desarrollo del contenido.....	56
	Pruebas y ajustes.....	56
	Implementación y evaluación.....	56





Seguimiento y mejora continua.	56
2.7.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta.	59
2.8 Análisis de resultados.....	59
2.8.1 Encuesta aplicada los estudiantes.....	59
2.8.2 Entrevista a los docentes	70
3 CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.	72
Modelación de la propuesta	72
3.1 Presentación	72
3.2 Fundamentación Teórica	72
3.2.1 Civilizaciones fluviales de la antigüedad	73
3.2.2 Entorno virtual en el proceso de enseñanza – aprendizaje.....	73
3.2.3 Nuevas tecnologías en la Educación	74
3.3 Objetivos generales y específicos	75
3.3.1 Objetivo General	75
3.3.2 Objetivos Específicos.....	75
3.4 Caracterización de la Propuesta didáctica.....	75
3.4.1 Características Principales.....	75
3.4.2 Recursos Tecnológicos.....	76
3.5 Estructura y Dinámica de los componentes	76
3.5.1 Metodologías.....	76
3.5.2 Actividades.....	77
3.5.3 Simulaciones Virtuales.....	77
3.6 Cronograma.....	78
3.7 Evaluación.....	78
3.8 Exigencias/ requisitos/ condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.	78
3.8.1 Requisitos Tecnológicos	78
3.8.2 Requisitos Pedagógicos.....	79
3.8.3 Condiciones para el Éxito de la Propuesta	79
3.8.4 Criterios de Evaluación	80





3.8.5	Beneficiarios.....	80
3.9	Demostraciones	81
3.9.1	Ejemplo del uso de la plataforma ClassDojo	81
3.10	Planificación de la propuesta didáctica	82
3.10.1	Preparación y configuración inicial.....	82
3.11	Validación de la propuesta	98
3.11.1	Descripción del proceso de validación.....	98
3.11.2	Tipo de validación utilizada	99
3.11.3	Validación por expertos: características.....	99
3.11.4	Selección de expertos	99
3.11.5	Criterio de selección de expertos	100
3.11.6	Descripción del instrumento de validación	100
3.11.7	Resultados de la validación	100
	Encuesta dirigida a los expertos.....	101
	Encuesta dirigida a los docentes.	103
	Encuesta dirigida a los padres de familia.....	110
	Encuesta dirigida a los estudiantes.	114
3.11.8	Análisis de datos en el sistema SPSS	120
	Prueba de normalidad.	122
	Prueba T.....	124
	Planteamiento de hipótesis.....	124
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	127
3.12	Conclusiones	127
3.13	Recomendaciones.....	128
4	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	129
5	ANEXOS.....	141





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variable independiente y su operacionalización.....	46
Tabla 2. Variable dependiente y su operacionalización.....	47
Tabla 3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.	51
Tabla 4. <i>Criterios de los expertos</i>	102
Tabla 5. <i>Pruebas de normalidad</i>	123
Tabla 6. <i>Prueba T</i>	124
Tabla 7. <i>Correlaciones de muestras emparejadas</i>	124
Tabla 8. <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	125



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Pregunta 1.- ¿Cuál es tu rango de edad?</i>	60
Figura 2: <i>Pregunta 2.- Seleccione el género al que pertenece</i>	61
Figura 3: <i>Pregunta 3.- ¿Qué nivel de interés tienes por la materia de Historia?</i>	61
Figura 4: <i>Pregunta 4.- ¿Cómo te sientes en las clases de Historia?</i>	62
Figura 5: <i>Pregunta 5.- ¿El docente de Historia hace uso frecuente de herramientas digitales interactivas (videos, presentaciones dinámicas, juegos educativos, etc.)?</i>	63
Figura 6: <i>Pregunta 6.- ¿Qué equipos y dispositivos electrónicos utilizas para acceder a recursos digitales en clase?</i>	64
Figura 7: <i>Pregunta 7.- ¿Consideras que el uso de tecnologías interactivas puede mejorar tu comprensión de la Historia?</i>	65
Figura 8: <i>Pregunta 8.- ¿De qué manera crees que las herramientas digitales pueden enriquecer tu experiencia de aprendizaje en una clase de Historia?</i>	66
Figura 9: <i>Pregunta 9.- ¿Crees que los recursos y herramientas digitales podrían mejorar el trabajo en grupo en tus clases de Historia?</i>	67
Figura 10: <i>Pregunta 10.- ¿Qué actividad te gustaría relacionar con las civilizaciones fluviales de la antigüedad?</i>	68
Figura 11: <i>Barra de búsqueda</i>	83
Figura 12: <i>Ingreso a la plataforma</i>	83
Figura 13: <i>Página principal de ClassDojo</i>	84
Figura 14: <i>Selección de usuario para el registro</i>	84
Figura 15: <i>Registro en la Plataforma ClassDojo Docente</i>	85
Figura 16: <i>Selección de usuario "Maestro"</i>	86
Figura 17: <i>Crear nueva clase</i>	86
Figura 18: <i>Clase creada</i>	87
Figura 19: <i>Añadir docentes</i>	87
Figura 20: <i>Correo de docente</i>	88
Figura 21: <i>Invitación para docentes</i>	88
Figura 22: <i>Añadir estudiantes</i>	89
Figura 23: <i>Lista de Estudiantes</i>	89



Figura 24: <i>Ingreso de los estudiantes a la plataforma</i>	90
Figura 25: <i>Codigo de acceso para estudiantes</i>	90
Figura 26: <i>Lista de estudiantes registrador en ClassDojo</i>	91
Figura 27: <i>Avatares personalizados</i>	91
Figura 28: <i>Asignación de grupos en la plataforma</i>	92
Figura 29: <i>Invitación a los representantes legales</i>	93
Figura 30 <i>Registro en la Plataforma ClassDojo Padre de Familia</i>	93
Figura 31: <i>Representantes legales registrados</i>	94
Figura 32: <i>Actividad de la civilización de Mesopotamia</i>	95
Figura 33: <i>Actividad de la civilización de China</i>	95
Figura 34: <i>Actividad de la civilización de la India</i>	96
Figura 35: <i>Actividad de la civilización de Egipto</i>	96
Figura 36: <i>Portafolio</i>	97
Figura 37: <i>Informe de actividades</i>	98
Figura 38. <i>Pregunta 1. La plataforma ClassDojo permite una comunicación entre docente y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.</i>	104
Figura 39. <i>Pregunta 2. La funcionalidad que presenta la plataforma ClassDojo como la asignación de puntos de recompensa permite fomentar la participación activa de los estudiantes en las clases de Historia.</i>	104
Figura 40. <i>Pregunta 3. El docente presenta las actividades de manera organizada en el entorno de la plataforma ClassDojo.</i>	105
Figura 41. <i>Pregunta 4. La plataforma ClassDojo facilita el seguimiento del progreso individual y grupal de los estudiantes en la asignatura de Historia.</i>	106
Figura 42. <i>Pregunta 5. La plataforma ClassDojo es de fácil acceso tanto para estudiantes como para docentes.</i>	106
Figura 43. <i>Pregunta 6. En la plataforma ClassDojo se puede integrar diferentes recursos y herramientas tecnológicas en la asignación de actividades.</i>	107
Figura 44. <i>Pregunta 7. La implementación de las actividades en la plataforma ClassDojo posibilita el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.</i>	108



Figura 45. <i>Pregunta 8. Mediante el uso de la plataforma ClassDojo, los estudiantes pueden desarrollar habilidades como la organización y el trabajo colaborativo.</i>	108
Figura 46. <i>Pregunta 9. Las instrucciones detalladas en las actividades de la plataforma ClassDojo, permiten que los estudiantes desarrollen sus tareas de manera fácil y segura. .</i>	109
Figura 47. <i>Pregunta 10. El uso de la plataforma ClassDojo permite innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.</i>	110
Figura 48. <i>Pregunta 1. ¿Qué tan de acuerdo esta que su hijo aprenda Historia con el uso de la plataforma ClassDojo?</i>	111
Figura 49. <i>Pregunta 2. ¿Considera que el rendimiento académico de su hijo ha mejorado en la asignatura de Historia con el uso de la plataforma ClassDojo?</i>	112
Figura 50. <i>Pregunta 3. ¿Le ha resultado fácil el manejo de la plataforma ClassDojo?.....</i>	113
Figura 51. <i>Pregunta 4. ¿Le gustaría que su hijo continúe utilizando la plataforma digital en la asignatura de Historia y demás?</i>	113
Figura 52. <i>Pregunta 5. ¿Considera Usted que el uso de la plataforma ClassDojo le ha permitido realizar un seguimiento oportuno del cumplimiento de actividades de su representado?</i>	114
Figura 53. <i>Pregunta 1. Estás de acuerdo con el uso de la plataforma ClassDojo en la enseñanza de la asignatura de Historia.....</i>	115
Figura 54. <i>Pregunta 2. ¿Consideras que es amigable la plataforma ClassDojo?</i>	116
Figura 55. <i>Pregunta 3. ¿Consideras que tu aprendizaje en la asignatura de Historia mejoro con el uso de la tecnología?.....</i>	116
Figura 56. <i>Pregunta 4. ¿El uso de la plataforma ClassDojo incremento tu participación en la clase de Historia?</i>	117
Figura 57. <i>Pregunta 5. ¿Consideras que el docente ha utilizado correctamente la tecnología en la enseñanza de Historia?.....</i>	118
Figura 58. <i>Pregunta 6. ¿Consideras que existió una buena comunicación entre estudiante y docente en la plataforma ClassDojo?.....</i>	118
Figura 59. <i>Pregunta 7. ¿Consideras que la plataforma ClassDojo permitió mejorar tus conocimientos en el uso de herramientas digitales?</i>	119



Figura 60. *Pregunta 8. ¿Te gustaría seguir recibiendo clase de Historia utilizando la plataforma digital?* 120

Figura 61. *Datos de entrada* 122





ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A. <i>Encuesta a estudiantes</i>	141
ANEXO B. <i>Entrevistas</i>	145
ANEXO C. <i>Encuesta a especialistas</i>	149
ANEXO D. <i>Encuesta de satisfacción a docentes</i>	167
ANEXO E. <i>Encuesta de satisfacción para estudiantes</i>	171
ANEXO F. <i>Encuesta de satisfacción para padres de familia</i>	175



INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

En la actualidad, las plataformas digitales se han convertido en herramientas esenciales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas, brindando a los docentes una variedad de funciones para el seguimiento académico. Estas herramientas digitales no solo han permitido que los docentes tengan una mejor gestión de las actividades de las aulas, sino también ayudan en crear entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos que motivan a los estudiantes mediante sistemas de recompensas de puntos. En este trabajo investigativo, se propone el uso de ClassDojo para el estudio de las civilizaciones fluviales de la Antigüedad, con el fin de desarrollar nuevos entornos digitales de aprendizaje (Ramos Vite & Macahuachi Nuñez de Castillon, 2021).

Por lo tanto, se observa que las plataformas digitales son herramientas clave para mejorar la enseñanza, proporcionando a los docentes la capacidad de gestionar las actividades académicas de manera más eficiente. ClassDojo, en particular, se destaca por su capacidad de crear entornos de aprendizaje interactivos, mejorando el aprendizaje de los estudiantes a través de sistemas de recompensas. La integración de estas plataformas en el estudio de temas históricos, como las civilizaciones fluviales, permite que los estudiantes participen de manera activa, conectando con el contenido de una forma dinámica y atractiva, lo que favorece un aprendizaje más profundo y significativo.

Según la investigación de DiGiacomo et al. (2022), afirma que ClassDojo es una aplicación diseñada para mejorar la comunicación y gestionar el comportamiento en el aula, con el objetivo de conectar a todas las familias con el entorno educativo. Entre sus características, se incluyen un sistema de puntos para la gestión del aula, comunicación instantánea entre profesores y padres, y carpetas de estudiantes.

Es por ello que ClassDojo es una plataforma innovadora que no solo facilita la gestión del comportamiento en el aula mediante su sistema de puntos, sino que también fortalece la





comunicación entre profesores y familias. Esta conexión constante entre el entorno educativo y los hogares permite un seguimiento más cercano del progreso académico y comportamental de los estudiantes. Además, la inclusión de carpetas individuales ofrece una herramienta útil para monitorear el desarrollo de cada alumno, fomentando una enseñanza personalizada.

Asimismo, Álvarez Muñoz & Hernández Prados (2023), sustenta que la expansión de la globalización digital está impactando diversos campos del conocimiento, incluyendo la educación, y profundizando en sus diferentes áreas de actuación. Las prácticas digitales se están integrando en la labor tutorial, especialmente en la relación entre familia y escuela, aumentando el uso de aplicaciones y plataformas digitales para promover la comunicación y participación en ambos contextos educativos.

En consecuencia, la globalización digital está transformando profundamente el campo educativo, particularmente en la relación entre la familia y la escuela. La integración de prácticas digitales en la labor tutorial permite una comunicación más fluida y efectiva entre ambos contextos, fomentando una participación activa de las familias en el proceso educativo de los estudiantes. Plataformas y aplicaciones digitales están facilitando este puente, permitiendo un seguimiento más cercano del desarrollo académico y comportamental. Este fenómeno evidencia cómo las herramientas digitales optimizan la gestión educativa y refuerzan el compromiso de las familias en el aprendizaje de sus hijos.

El uso de la plataforma ClassDojo para el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Historia permitirá presentar contenidos más dinámicos e interactivos para los estudiantes, alejándose del método tradicionales de enseñanza sobre las civilizaciones fluviales antiguas. Además, En ClassDojo se diseñaron actividades interactivas relacionadas con las civilizaciones fluviales, como juegos de preguntas y respuestas sobre Mesopotamia y Egipto, donde los estudiantes ganan puntos según su desempeño. Además, los estudiantes reciben retroalimentación instantánea en cada tarea, permitiendo una mejora continua. La plataforma también permite que los docentes monitoreen en tiempo real la participación y los avances de los estudiantes



Justificación del problema

Con el avance tecnológico en el marco educativo, el presente trabajo de investigación propone el análisis de los resultados sobre el uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU) de la U. E. “Los Andes” en la asignatura de Historia sobre las Civilización Fluviales de la Antigüedad.

Mediante el desarrollo del material didáctico en la plataforma ClassDojo, se pretende transformar el enfoque tradicional de la educación, motivando a docentes y estudiantes a la utilización de esta innovadora plataforma en las actividades curriculares, con esto se pretende digitalizar las actividades educativas y mejorar la interacción en el aula con una participación más activa y entusiasta. A través de esta herramienta tecnológica se busca lograr un ambiente de aprendizaje más interactivo, promoviendo una comprensión más profunda de la asignatura de estudio.

Esta investigación propone mejorar las competencias digitales de los docentes de forma que apliquen estos conocimientos de manera efectiva, estableciendo nuevos procesos de enseñanza – aprendizaje que permitan una participación activa de los estudiantes a través de la plataforma ClassDojo. Diferentes investigaciones indican que el uso de métodos tradicionales en el proceso de enseñanza interviene en el bajo rendimiento académico, provocando que los estudiantes no alcancen los resultados mínimos de aprendizaje, produciendo falencias en el aprendizaje. Por lo tanto, al desarrollar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje, como el uso de la plataforma digital ClassDojo, se espera motivar a la participación activa de los estudiantes de bachillerato, fomentando una interacción más dinámica y colaborativa.

Este estudio pretende fortalecer las competencias digitales de los docentes, capacitándolos para aplicar estos conocimientos de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje se pretende promover la participación activa de los estudiantes y fomentar una interacción más dinámica y colaborativa en el aula, lo que permitirá mejorar la calidad educativa y mejorar el

proceso de enseñanza, haciendo que el aprendizaje sea más envolvente y relevante para los estudiantes.

Según Ocaña Chiluisa & Román Tirira (2024), en su estudio señala que es fundamentales que la niñez y la juventud, tengan una educación de calidad por lo tanto es importante que se desarrolle estrategias tecnológicas que permitan un alto rendimiento académico, es así que en su estudio propone la implementación de ClassDojo donde los estudiantes alcanzaron resultados óptimos de aprendizaje en el tiempo programado. Concluyendo que existe herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, sin embargo, no les dan la utilidad correspondiente.

Asimismo, Guerrero Abril (2019), propone el uso de ClassDojo como una herramienta para aumentar la motivación y el pensamiento crítico en los estudiantes universitarios, fomentando hábitos que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta herramienta tecnológica gratuita que permite personalizar avatares, almacenar insignias como recompensas por los retos planteados en clase y premiar el buen comportamiento. Además, ofrece retroalimentación automática de resultados, facilita el trabajo en equipo y permite evidenciar el aprendizaje mediante un portafolio interactivo. La aplicación también permite enviar mensajes motivadores y generar informes tanto individuales como grupales de manera rápida, estableciendo una conexión efectiva entre profesores y padres.

La implementación de la plataforma ClassDojo ha permitido un mayor involucramiento de los estudiantes en el aula, demostrando una participación del 63.1%, a través de la utilización del sistema de insignias. Además, se ha observado que los discentes han cultivado diversos valores, tanto intrínsecos como extrínsecos, evidenciando que el 50.8% de los participantes señala que suelen participar en clase principalmente para obtener una calificación.

El uso de la plataforma ClassDojo ayudara que los estudiantes desarrollen aprendizajes personalizados y autónomos, tanto durante las clases como fuera de ellas. Esta herramienta digital está diseñada para adaptarse a las necesidades individuales de cada alumno, permitiendo un seguimiento más cercano y efectivo de su progreso. Con su implementación en la asignatura





de Historia, se espera que los estudiantes puedan acceder a recursos adicionales, recibir retroalimentación en tiempo real y participar en actividades interactivas, lo que, en conjunto, contribuirá a mejorar significativamente su rendimiento académico.

La integración de ClassDojo en la enseñanza de las Civilizaciones Fluviales traerá dinamismo al aula, especialmente porque muchos estudiantes ya están familiarizados con el uso de dispositivos electrónicos, lo que hará la implementación más fluida, esta herramienta digital innovará en el proceso de la enseñanza, haciendo que el contenido histórico sea más accesible y atractivo, fomentando en la clase una interacción y participación activa lo que mejora la experiencia de aprendizaje y ayuda a los estudiantes a conectarse mejor con el material.

Planteamiento del problema.

En la Unidad Educativa “Los Andes”, las clases de Historia evidencian una limitación en el desarrollo de la creatividad y el interés de los estudiantes debido a que los docentes no están capacitados ni familiarizados con el uso de recursos y herramientas digitales. Según datos recientes, aproximadamente el 70% de los estudiantes en esta institución reportan falta de interés hacia la materia. La falta de preparación tecnológica dificulta la implementación de metodologías innovadoras, afectando negativamente los aprendizajes significativos. Para mejorar esta situación, la formación docente en tecnologías educativas es crucial para ofrecer un enfoque más atractivo y efectivo en la enseñanza de la Historia.

En el desarrollo de las clases, se ha evidenciado una notable falta de interés entre los estudiantes debido al uso de métodos tradicionales, centrados en textos guía del Ministerio de Educación y otros recursos no tecnológicos. Esto ha generado una experiencia de aprendizaje poco didáctica, provocando un impacto negativo en el desempeño de la enseñanza – aprendizaje, demostrando que solo el 30% de los estudiantes alcanzan los estándares de aprendizaje en Historia, lo que pone de manifiesto la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza a través de enfoques más dinámicos e interactivos.



Esta situación se agrava por la limitada creatividad de algunos docentes al diseñar y ejecutar las actividades pedagógicas, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje poco didáctica y comprensiva. La falta de innovación por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje con lleva que los estudiantes no muestren interés en tener una participación activa y entusiasta para el aprendizaje en la asignatura de Historia.

Además, la falta de integración de herramientas digitales en la enseñanza de Historia genera deficiencias también en el desempeño académico en otras áreas, limitando la capacidad de los estudiantes para interactuar de manera dinámica y crítica con el contenido. Por ello, es crucial incorporar recursos tecnológicos que enriquezcan el proceso educativo, facilitando un aprendizaje más interactivo. Es crucial que los docentes reciban formación en el uso de tecnologías educativas.

Utilizar herramientas tecnológicas en el aula no solo mejorará el proceso educativo, sino también el proceso de aprendizaje será más interactivo, mejorando el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de Historia. Esta necesidad plantea el siguiente problema de investigación:

¿Cómo mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia sobre las Civilizaciones fluviales de la antigüedad mediante la utilización de la plataforma ClassDojo?

Precisión del tema

El problema de investigación planteado se desarrollará en la Unidad Educativa “Los Andes” en los primeros años del Bachillerato General Unificado (BGU) en la asignatura de Historia, con el tema de las Civilizaciones fluviales de la antigüedad enfocados en la línea de investigación: Aplicación de plataforma Google ClassDojo en el Ámbito Educativo.

Objeto de la investigación.

El proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia.





Objetivos

Objetivo general.

Desarrollar de un entorno virtual en ClassDojo para los estudiantes de Historia: Civilizaciones Fluviales en la U.E. “Los Andes”.

Planteamientos hipotéticos

El uso de la plataforma digital ClassDojo integra de manera significativa la tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia, específicamente en el tema de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, en los primeros años del Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa "Los Andes".

Determinar el uso de la plataforma digital ClassDojo que permita integrar la tecnología educativa de forma significativa en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia con el tema de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad en los primeros años del Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa “Los Andes”.

Declaración de las variables

Variable independiente

Uso de la Plataforma ClassDojo

Variable dependiente

Optimizar el aprendizaje en la asignatura de Historia sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

Variabes ajenas

1. Métodos de enseñanza: Las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes pueden afectar el aprendizaje, indiferentemente de la utilización de ClassDojo.





2. Habilidades previas del estudiante: El nivel de conocimiento de los estudiantes en la asignatura de Historia puede intervenir en el uso de la plataforma y su aprendizaje.
3. Acceso a tecnología: La disponibilidad de dispositivos tecnológicos y acceso permanente a Internet puede impactar en el uso de la plataforma ClassDojo.
4. Tiempo de uso de la plataforma: el segmento de tiempo que los estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU) dedican al uso de la plataforma tecnológica.
5. Experiencia del docente: Conocimientos tecnológicos de los docentes en la utilización de las herramientas digitales pueden mejorar en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
6. Estilo de aprendizaje: Las preferencias de los estudiantes para aprender.
7. Participación en clase: La interacción activa de los alumnos del Bachillerato General Unificado (BGU) en las tareas de la clase interviene en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
8. Evaluación del aprendizaje: El proceso de evaluación de conocimientos en cada uno de los estudiantes pueden incidir en el aprendizaje.

Estas variables ajenas pueden afectar el estudio y es importante considerarlas al analizar los resultados de tu investigación. ¿Te gustaría profundizar en alguna de ellas?

Para evaluar de manera precisa la optimización del aprendizaje en la asignatura de Historia sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, se implementarán diversos instrumentos de medición que permitan captar tanto la percepción de los estudiantes como la opinión de los docentes. En primer lugar, se aplicarán encuestas a los estudiantes de los primeros años del Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa “Los Andes”.

Estas encuestas estarán diseñadas para recoger información sobre la experiencia de los alumnos al utilizar la plataforma ClassDojo, con preguntas enfocadas en su percepción sobre la utilidad de la herramienta en el proceso de aprendizaje, su capacidad para facilitar la comprensión de los temas, y su impacto en la retención de conocimientos. A través de estas encuestas, se podrá obtener una visión cuantitativa del grado en que los estudiantes consideran que la plataforma ha contribuido a su rendimiento académico en la asignatura.



Adicionalmente, se llevarán a cabo entrevistas con los docentes que imparten la asignatura de Historia, con el fin de obtener una perspectiva cualitativa sobre los cambios observados en el comportamiento y rendimiento de los estudiantes tras la implementación de ClassDojo. Estas entrevistas estarán orientadas a evaluar cómo la plataforma ha influido en la participación activa de los estudiantes durante las clases, su motivación para aprender, y si ha habido mejoras tangibles en su desempeño académico. A partir de las respuestas de los docentes, se podrán identificar tanto los beneficios como los posibles desafíos que supone la integración de una herramienta digital en el aula.

Este enfoque combinado de encuestas y entrevistas permitirá un análisis completo y robusto sobre el impacto de ClassDojo en la enseñanza de la Historia, proporcionando datos tanto cuantitativos como cualitativos para sustentar los hallazgos del estudio.

Dimensiones del proceso de enseñanza en Historia

1. Dimensión de la Interpretación

La dimensión de la interpretación se refiere a la forma en que los estudiantes asimilan y comprenden los contenidos educativos mediante el uso de recursos visuales, enfatizando la importancia del uso de material didáctico multimedia como imágenes y videos, dado que esto permite un mejor entendimiento de los conceptos complejos. Al implementar recursos visuales, se estimula la capacidad de retención de los estudiantes, volviendo el aprendizaje más dinámico e interactivo (Éthier et al., 2010).

2. Dimensión de la Orientación Temporal

Según Huerta González et al. (2021), la dimensión de la orientación temporal ayuda en la organización y comprensión de eventos históricos mediante una línea de tiempo. Esta herramienta ayuda a los estudiantes en el aprendizaje cronológico de eventos importantes, mejorando la contextualización de los acontecimientos históricos. Al contar con una línea de tiempo los alumnos pueden ubicar y relacionar los sucesos, y así entender de una mejor manera los eventos sociales y culturales a lo largo del tiempo,



estimulando el pensamiento crítico y haciendo de esto un estudio de la historia más significativo.

3. Dimensión Metodológica

En la dimensión metodológica, se destaca el uso de la plataforma ClassDojo como herramienta innovadora que permite a los docentes incorporar metodologías adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes. Según Chávez Preisler (2021), la integración de actividades interactivas, dinámicas y personalizadas facilita la enseñanza y estimula un aprendizaje más participativo. Gracias a este enfoque, los profesores pueden diseñar estrategias pedagógicas que combinan la tecnología con métodos tradicionales, generando un ambiente educativo estimulante.

4. Dimensión del Pensamiento Histórico

Mediante la integración de las herramientas tecnológicas, se facilita el desarrollo de las habilidades de análisis y comprensión de los estudiantes frente a eventos históricos, promoviendo al pensamiento crítico donde los estudiantes puedan relacionar y examinar hechos pasados de manera más profunda. A través de la utilización de los recursos digitales, los alumnos podrán realizar secuencias de eventos históricos, identificando patrones sobre las causas de los procesos históricos, fortaleciendo la capacidad analítica y argumentativa, y fomentando una comprensión más integral y crítica de la historia como disciplina (Arteaga & Camargo, 2014).

5. Dimensión Social y Cultural

En la dimensión social y cultural se observa el contexto en el cual los estudiantes se desenvuelven y cómo influye en su aprendizaje, destacando la relevancia de trabajar de manera colaborativa y así obtener una comprensión amplia de los eventos históricos y culturales. Con la integración de recursos digitales en la enseñanza se promueve la interacción y el aprendizaje sobre la diversidad social y cultural, contribuyendo a la



formación crítica de los estudiantes, siendo capaces de analizar hechos desde distintos puntos de vista que permitan fortalecer el aprendizaje (García Rivera, 2022).

6. Dimensión del Aprendizaje Significativo

En la dimensión del aprendizaje significativo Halanoca Puma & Halanoca Puma (2024) destaca la relación de nuevos conocimientos de los estudiantes a través de experiencias, construyendo un aprendizaje más propenso y duraderos, con ello se fomenta la integración de conceptos prácticos, ya sea estos por la vinculación de hechos personales. Asimismo, se mejora el desarrollo de las habilidades críticas y la consolidación de la memoria que permitan obtener conocimientos que perduren a lo largo del tiempo.

Objetivos específicos

- Determinar los fundamentos teóricos para el uso de la plataforma ClassDojo en la asignatura de Historia para la enseñanza de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.
- Diseñar la plataforma ClassDojo con recursos y herramientas digitales que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.
- Evaluar, con base en la opinión de docentes expertos y estudiantes, la efectividad del uso de ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia, con un enfoque en las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

Identificación de los métodos a emplear

Métodos teóricos

Este método permitirá relacionar el objeto de estudio que es el uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza aprendizaje y su importancia, y se utilizará en todo el proceso investigativos, es decir, desde el planteamiento del problema hasta la emisión de conclusiones. En esta investigación se utilizará el siguiente método teórico:



Análisis Síntesis. Mediante este método teórico se podrá revelar las relaciones del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia con el tema de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad que no se puedan observar directamente, también nos permitirá elaborar una propuesta sobre el uso plataforma ClassDojo en la asignatura de Historia con el tema de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad de los primeros años de BGU analizando y sintetizando la información teórica de nuestra investigación (Ortiz, 2012).

Métodos empíricos

Los métodos a utilizar para poder diagnosticar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia y fortalecer las competencias digitales en el aula son las siguientes:

Método de observación. - Nos permitirá detectar el uso de recursos y herramientas tecnológicas tanto en estudiantes como en docentes durante el desarrollo de la clase de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Historia en los primeros años de BGU (Ortiz, 2012).

Método de interrogación. - Se aplicará la técnica de encuesta, misma que nos permitirá conocer la aceptación o negación de los estudiantes sobre el uso plataforma ClassDojo en la asignatura de Historia. También se aplicará una entrevista a los docentes que imparten la asignatura de Historia en los primeros años de BGU con el fin de conocer su nivel de competencias digitales (Ortiz, 2012).

Métodos matemáticos – estadísticos

Los datos obtenidos a través de las encuestas serán procesados utilizando el software estadístico SPSS, con el fin de realizar análisis descriptivos y pruebas de hipótesis para evaluar el impacto de ClassDojo en el rendimiento académico. Las entrevistas serán analizadas mediante el software NVivo, utilizando codificación temática para identificar patrones y tendencias en las respuestas.



Declaración de la población y muestra.

El presente trabajo de investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa "Los Andes", en la asignatura de Historia en los primeros años BGU, con un universo de 1054 estudiantes. La muestra se seleccionará de manera no probabilística, eligiendo a 43 estudiantes de los primeros años de bachillerato, distribuidos en dos paralelos: 21 en el paralelo "A" y 22 en el paralelo "B", las edades de los participantes oscilan entre 15 y 16 años.

Declaración del tipo de investigación.

El tipo de investigación estará determinado por las incidencias plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia en los primeros años de BGU de la Unidad Educativa "Los Andes", para ello utilizaremos una investigación descriptiva y explicativa, basándose en el conocimiento del tema investigativo y el enfoque que se pretende dar al tema planteado.

La investigación descriptiva permitirá medir la incidencia del uso de plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Historia, esto mediante la documentación del rendimiento académico y la participación activa de los estudiantes en la clase, con esto se obtendrán datos precisos sobre cómo ha mejorado el rendimiento académico, antes y después de la utilización de la herramienta tecnológica.

Mediante la investigación Explicativa se dará a conocer el porqué del bajo rendimiento en los estudiantes de los primeros años de BGU en la asignatura de Historia. A través del análisis de información se detallará porque un segmento de estudiantes presenta dificultades en el proceso de enseñanza en la materia de historia y como el uso de ClassDojo ayuda en estas dificultades.

A través de la combinación de las investigaciones descriptiva y explicativa, se logrará una mejor comprensión de las problemáticas presentadas en los primeros años de BGU de la Unidad Educativa "Los Andes", y como ClassDojo optimiza el proceso de enseñanza – aprendizaje y mejora el índice de estudiantes que tienen bajo rendimiento académico.

Principales aportes`

El uso de la plataforma ClassDojo fomenta el interés de los estudiantes hacia la participación activa en sus clases. Al ser una herramienta interactiva que ofrece recompensas por puntos, promueve un aprendizaje dinámico y entretenido. Además, ClassDojo contribuye a optimizar el aprendizaje en la asignatura de historia, gracias a su entorno visual atractivo, especialmente en el estudio de las Civilizaciones Fluviales. Los recursos multimedia que ofrece facilitan la comprensión del contenido, haciéndolo más atractivo visualmente para los estudiantes y mejorando su retención y entendimiento de los conceptos históricos.

Asimismo, esta plataforma digital incentiva a los estudiantes a participar en actividades grupales, lo que enriquece el proceso educativo. ClassDojo facilita un seguimiento continuo del progreso de cada estudiante, permitiendo identificar áreas de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptar las estrategias a sus necesidades individuales. Otro aspecto destacado de ClassDojo es su capacidad para involucrar a los padres de familia, lo que promueve una comunicación fluida entre padres y docentes y asegura un seguimiento constante del desarrollo de los estudiantes.

Por otro lado, ClassDojo motiva a docentes y estudiantes a interactuar en entornos digitales, fomentando así el aprendizaje autónomo. Además, los docentes pueden personalizar las actividades según las necesidades de cada estudiante, lo que permite un aprendizaje más inclusivo. De este modo, los estudiantes pueden continuar aprendiendo desde sus hogares sin perder la estructura y el seguimiento de las clases.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La importancia de la plataforma ClassDojo en la educación radica en su capacidad para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en un mundo cada vez más digitalizado y conectado. En la actualidad, es esencial que el ámbito educativo se adapte a esta realidad. El uso de plataformas como ClassDojo, junto con otras aplicaciones móviles y herramientas interactivas, permite acceder a información actualizada, fomentar la creatividad y la



colaboración, y ofrecer una mayor interactividad en el aprendizaje. Comprender el impacto positivo de estas herramientas es crucial para la formación de los estudiantes y su preparación para enfrentar los desafíos del mundo digital en el que vivimos.

La capacitación continua de los docentes sobre el uso de estas herramientas tecnológicas es de vital importancia para tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje en los primeros años de BGU de la Unidad Educativa “Los Andes”. A través de este estudio se contribuye a la mejora de las competencias digitales educativas, como es ClassDojo que transforma el proceso de enseñanza – aprendizaje, haciendo la clase más dinámica y eficiente.

Además, será una base para la implementación de nuevas plataformas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo cual es fundamental para enfrentar los desafíos del proceso educativo. Esta investigación no solo busca mostrar el impacto de ClassDojo en el rendimiento académico de los estudiantes, sino también servirá como medio para que los docentes puedan optimizar sus habilidades digitales, preparándolos para una educación más actualizada y puedan y mejorando los procesos de enseñanza tradicionales.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.

El presente trabajo de investigación titulado " Desarrollo de un entorno virtual en ClassDojo para el proceso de enseñanza –aprendizaje en Historia: Civilizaciones Fluviales en la U.E. Los Andes" aborda los desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje experimentados por estudiantes de primero de BGU en la Unidad Educativa "Los Andes".

El Capítulo I, se realiza un análisis detallado de las variables dependiente e independiente, fundamentando la investigación con un marco teórico sólido. Este capítulo proporciona el sustento conceptual necesario para el desarrollo del estudio.



El Capítulo II se centra en la metodología empleada para la recolección de datos, estructurada en diversas etapas que incluyen la revisión de literatura científica y la recopilación de datos empíricos.

En el Capítulo III, se analizan los resultados obtenidos de la revisión bibliográfica, complementando y enriqueciendo el estudio.

Finalmente, el Capítulo IV presenta las conclusiones y recomendaciones sobre el uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando su impacto en la mejora educativa.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos

La investigación de Rogério Foina (2024), hace referencia a que la tecnología ha transformado profundamente la sociedad, no solo al ofrecer comodidad y mejorar la productividad, sino también al modificar las relaciones humanas y la dinámica del poder. Actualmente, vivimos una etapa de transición en la que coexisten prácticas, conceptos y valores históricos con nuevas formas de comportamiento y estructuras propias del siglo XXI. Esta coexistencia, a menudo conflictiva, representa uno de los principales desafíos para los actores políticos y sociales, incluidos los educadores y operadores educativos. Comprender y adaptarse a la influencia de la tecnología se convierte en una tarea crucial para afrontar los retos contemporáneos.

Además, la transformación tecnológica está redefiniendo no solo la productividad y la comodidad en la vida cotidiana, sino también las relaciones humanas y la dinámica del poder. La investigación de Rogério Foina destaca que estamos en una fase de transición, donde las prácticas y valores del pasado coexisten con las nuevas estructuras del siglo XXI. Esta coexistencia puede generar tensiones y desafíos significativos para los actores políticos, sociales y educativos. Por lo tanto, es fundamental que los educadores comprendan y se adapten a esta influencia tecnológica para preparar a los estudiantes a navegar en un entorno cada vez más complejo y digitalizado.

Ahora bien, Vargas-Murillo (2019), menciona que las competencias digitales son habilidades esenciales que tanto los profesores universitarios como los estudiantes desarrollan en sus respectivas prácticas educativas y procesos de aprendizaje. Las tecnologías de la información y comunicación han dado lugar a una variedad de programas computacionales y herramientas tecnológicas, tanto gratuitas como de pago. Por lo tanto, su investigación propuso describir las competencias digitales vinculadas a estas nuevas tecnologías y explorar los ambientes flexibles, colaborativos, científicos, participativos y personalizados que emergen con su integración.



Asimismo, se resalta que el desarrollo de competencias digitales es fundamental en la educación superior, tanto para docentes como para estudiantes. La integración de tecnologías de la información y comunicación en el aula no solo amplía el acceso a una variedad de herramientas, sino que también promueve un aprendizaje más flexible y colaborativo. La investigación de Vargas-Murillo subraya la importancia de describir estas competencias digitales y su vinculación con nuevas tecnologías, así como la necesidad de crear entornos de aprendizaje participativos y personalizados. Esto permitirá preparar a los estudiantes para un mundo laboral cada vez más digital y dinámico, potenciando su formación integral.

Según Borja-Antrituña (2024), en su investigación señala que los recursos didácticos digitales desempeñan un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando el acceso y la interacción con el contenido educativo, además afirma que la aplicación de analítica del aprendizaje a estos recursos permite evaluar y verificar su impacto en el rendimiento estudiantil. En su investigación se centra en el uso de Canva como recurso didáctico digital en la asignatura de Estudios Sociales, con el objetivo de transformar la calidad académica. Encontrando resultados favorables sobre la utilización de Canva, afirmando que mejora significativamente la calidad de las evaluaciones en comparación con métodos tradicionales, gracias a su capacidad para aumentar la motivación y facilitar métodos de enseñanza activos.

Por lo tanto, se concluye que los recursos didácticos digitales, como Canva, son fundamentales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. La capacidad de estos recursos para facilitar el acceso al contenido y promover la interacción activa de los estudiantes es esencial para transformar la calidad académica. Además, la aplicación de analítica del aprendizaje permite no solo evaluar el impacto de estas herramientas en el rendimiento estudiantil, sino también ajustar estrategias pedagógicas en tiempo real. Los resultados favorables obtenidos con Canva sugieren que su uso puede ser decisivo para mejorar las evaluaciones, aumentando el compromiso de los estudiantes.

Asimismo, Álvarez Muñoz & Hernández Prados (2023), destacan que la globalización digital impacta la educación, integrando prácticas digitales en la relación familia-escuela. En un estudio en la Región de Murcia, 108 maestros evaluaron la aplicación ClassDojo para





comunicarse con las familias. Los resultados indican que tanto docentes como familias consideran útiles sus funciones de perfil, mensajería y sistema de puntos para el seguimiento de conductas y apoyo escolar. Sin embargo, se observa una falta de corresponsabilidad parental y baja participación estudiantil. Estos hallazgos enfatizan la necesidad de articular procesos que incluyan formación docente y protocolos para una implementación efectiva en los centros educativos.

Del mismo modo, se destaca que la globalización digital está redefiniendo las interacciones en el ámbito educativo, particularmente en la relación entre familia y escuela. El estudio de Álvarez Muñoz y Hernández Prados subraya la utilidad de la aplicación ClassDojo en la comunicación y seguimiento del desempeño estudiantil, lo que puede mejorar la colaboración entre docentes y familias. Sin embargo, la falta de corresponsabilidad parental y la baja participación de los estudiantes son preocupaciones que requieren atención. Para maximizar los beneficios de estas herramientas digitales, es esencial implementar procesos que incluyan formación docente y protocolos claros que fomenten un uso efectivo y responsable.

Según Urquiaga Salazar (2018), su investigación tiene como objetivo mejorar el manejo de fuentes de información en el área de Historia, Geografía y Economía para estudiantes de tercer año de secundaria, esta investigación se centra en capacitar a los docentes en la aplicación de estrategias efectivas y el uso de herramientas digitales, como el Sistema de Información Geográfica (SIG), para una mejor comprensión del espacio geográfico. Los resultados mostraron una enseñanza más dinámica y colaborativa, con docentes capaces de integrar tecnología en su didáctica, facilitando a los estudiantes la búsqueda y uso de información geográfica.

Por lo tanto, se destaca la importancia de capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales, como el Sistema de Información Geográfica (SIG), para mejorar el manejo de fuentes de información en áreas como Historia, Geografía y Economía. La investigación de Urquiaga Salazar subraya cómo esta capacitación puede transformar la enseñanza en un proceso más dinámico y colaborativo. Al integrar la tecnología en la didáctica, los docentes no solo enriquecen su metodología, sino que también empoderan a los estudiantes



para que busquen y utilicen información geográfica de manera efectiva. Esto no solo mejora la comprensión del espacio geográfico, sino que también fomenta habilidades críticas esenciales para el aprendizaje.

Por otro lado, Vera Cuaical & Terán Vaca (2023), aborda cómo la integración de herramientas digitales en la materia de Ciencias Sociales afecta la percepción y el desempeño de los estudiantes, donde se identificó que, aunque los estudiantes valoran el apoyo tecnológico, existe una percepción de que los docentes deben involucrarse más en el uso de TIC para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio revela la necesidad de transformar la educación tradicional hacia un enfoque más tecnológico y virtual, sin perder el componente humanista. A través de encuestas, se obtuvieron datos clave para evaluar y proponer estrategias que faciliten la adopción de tecnologías en el ámbito educativo rural.

También, la integración de herramientas digitales en Ciencias Sociales es fundamental para mejorar la percepción y el desempeño de los estudiantes. Aunque los estudiantes valoran el apoyo tecnológico, sugiere que es crucial que los docentes se involucren más en el uso de TIC para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto plantea la necesidad de transformar la educación tradicional hacia enfoques más tecnológicos y virtuales, sin sacrificar el componente humanista. Los datos obtenidos a través de encuestas pueden ser esenciales para desarrollar estrategias efectivas que faciliten la adopción de estas tecnologías, especialmente en contextos rurales.

Asimismo, Sánchez Miranda (2023), realizó una investigación en la Escuela Emilio Abad, específicamente en el aula de octavo año de EGB "A" en Azogues, Ecuador, con el objetivo de abordar la falta de motivación y el escaso trabajo colaborativo en la asignatura de Ciencias Naturales. La investigación se centró en la incorporación de la plataforma ClassDojo para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, implementando actividades de aula con la intención de fortalecer la formación de los alumnos, utilizando seis técnicas para la recolección y análisis de datos. Concluyendo que ClassDojo es eficaz para aumentar la motivación y fomentar el trabajo colaborativo entre los estudiantes.



Por consiguiente, Desde un enfoque investigativo, la investigación señala la importancia de abordar la falta de motivación y el escaso trabajo colaborativo en la enseñanza de Ciencias Naturales. La incorporación de la plataforma ClassDojo como herramienta educativa demuestra un enfoque innovador para mejorar el proceso de aprendizaje. Al implementar actividades que promueven la participación activa, se evidencia que ClassDojo no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también fomenta un ambiente de colaboración en el aula. Este hallazgo subraya la necesidad de integrar tecnologías digitales en la educación para fortalecer la formación de los alumnos y mejorar su rendimiento académico.

Según Remache Mayaguari & Vega Pacheco (2022), en su estudio sobre el uso del sistema de gestión de aprendizaje ClassDojo para la intercomunicación del contexto educativo, esta investigación surge a partir de los problemas observados durante las prácticas pre-profesionales, relacionados con la falta de comunicación entre docentes, representantes y estudiantes, por lo tanto se desarrolló una investigación basada en un enfoque socio-crítico y mixto, apoyado en la Investigación Acción Participativa (IAP) y utiliza métodos empíricos y deductivos, obteniendo resultados que confirman la viabilidad de aplicar ClassDojo en el aula, pero es fundamental considerar el acceso a Internet y la capacitación docente constante para asegurar su efectividad.

Es por ello, la importancia de ClassDojo como herramienta para mejorar la comunicación en el contexto educativo. Identificando problemas durante las prácticas pre-profesionales, la investigación enfatiza que la intercomunicación efectiva entre docentes, representantes y estudiantes es esencial para el éxito educativo. Sin embargo, los hallazgos subrayan que para asegurar la efectividad de ClassDojo, es crucial garantizar el acceso a Internet y proporcionar capacitación constante a los docentes, lo que refuerza la necesidad de políticas educativas integrales que apoyen la formación digital.

Reyes Contreras (2021), destaca la importancia de fortalecer las competencias tecnológicas de los docentes, dado que los estudiantes de séptimo grado en la IEMEP muestran poco interés en la lectura, argumentación e investigación cuando se emplean métodos de enseñanza tradicionales. Para abordar esta situación, se propone el uso del software



"ClassDojo", una plataforma con una interfaz gráfica amigable que permite crear, subir y descargar actividades. Concluyendo, que ClassDojo motivó a los estudiantes a realizar las actividades propuestas, fomentó la colaboración entre compañeros y facilitó la entrega puntual de tareas a través del trabajo en equipo y el uso de herramientas digitales.

Igualmente, la necesidad de fortalecer las competencias tecnológicas de los docentes para abordar la falta de interés en la lectura y la investigación entre los estudiantes de séptimo grado en la IEMEP. La propuesta de utilizar ClassDojo como herramienta educativa es particularmente pertinente, ya que su interfaz amigable promueve la creación y gestión de actividades de manera accesible. Los resultados muestran que ClassDojo no solo incrementó la motivación de los estudiantes, sino que también facilitó la colaboración y la entrega puntual de tareas, evidenciando cómo las herramientas digitales pueden transformar la dinámica de aprendizaje y mejorar el rendimiento académico.

Ahora bien, Checca Pila (2023), en su investigación sugiere el uso de ClassDojo como herramienta para fomentar la participación activa de los estudiantes, facilitando así el desarrollo del proceso de aprendizaje. Esta investigación demostró que, antes de la implementación de ClassDojo, el 100% de los 24 estudiantes presentaba un nivel bajo de contribución. Sin embargo, tras la aplicación de la plataforma, se observó un involucramiento activo en clase por parte de los estudiantes.

Así que, resalta el impacto positivo de ClassDojo en la participación activa de los estudiantes, lo que es crucial para un aprendizaje efectivo. Antes de su implementación, todos los estudiantes mostraban un nivel bajo de interés, lo que sugiere que las estrategias tradicionales no estaban logrando involucrarlos adecuadamente. Sin embargo, la introducción de ClassDojo generó un cambio significativo, evidenciado por el aumento en la intervención en clase. Este hallazgo subraya la importancia de utilizar herramientas digitales que fomenten el compromiso y la interacción, indicando que la tecnología puede ser un catalizador para transformar el ambiente educativo y mejorar el rendimiento estudiantil.



Asimismo, Rivero Forton (2021), propuso la implementación de la plataforma ClassDojo para fomentar el aprendizaje en niños de 5 años en el área de Comunicación, en la Institución Educativa Privada “Creciendo con Jesús”. Su estudio reveló que ClassDojo, con funciones como el registro de asistencia y participación, facilita la planificación docente. Además, gracias a su interfaz didáctica y amigable, capta la atención de los niños, lo que favorece una participación más eficiente en el aula.

Por consiguiente, al implementar ClassDojo en la enseñanza de niños de 5 años destaca la importancia de utilizar herramientas digitales adaptadas a la edad para mejorar el aprendizaje en el área de Comunicación. Su estudio demuestra que, al incorporar funciones como el registro de asistencia y participación, ClassDojo no solo facilita la planificación docente, sino que también promueve una mayor atención y compromiso entre los niños. La interfaz didáctica y amigable de la plataforma es clave para captar el interés de los estudiantes, lo que resalta el potencial de las tecnologías educativas para transformar la dinámica del aula y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, Antonio et al. (2023), enfocaron su estudio en la aplicación de ClassDojo como una herramienta tecnológica que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando una comunicación más efectiva en el aula y promoviendo la interacción entre estudiantes y docentes. El uso de ClassDojo permitió mejorar la dinámica de participación, y mantener una conexión más fluida y constante entre los estudiantes. Además, los investigadores señalaron que ClassDojo cuenta con una interfaz gráfica sencilla y de acceso gratuito, lo que hace que sea una herramienta accesible para todos los participantes en el entorno educativo.

El uso de esta herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza – aprendizaje permite a los docentes implementar estrategias de enseñanza más creativas e intuitivas, incentivando a los estudiantes a involucrarse de manera activa en su propio aprendizaje. Además, la plataforma ofrece un entorno intuitivo donde los estudiantes se sienten motivados a participar y colaborar entre sí, lo que no solo mejora su rendimiento académico, sino que también fortalece el trabajo en equipo y la comunicación interpersonal.



1.2 Fundamentos de la Enseñanza de la Historia

1.2.1 Importancia de la Historia:

La historia se enfoca en el estudio del pasado, buscando establecer una conexión con nuestras raíces. Aunque estas ideas pueden parecer simples o evidentes, la historia no se limita a una mera retrospectiva. Es un ejercicio intelectual que exige primero establecer el punto de partida desde el cual se investiga el pasado. Dado que los historiadores están situados en su propio presente, es claro que para comprender el pasado deben comenzar desde el contexto actual (Ayala Mora, 2014).

Bajo este contexto, Why History Matters de Tosh (2019), establece que nuestra cultura actual se debate sobre el papel de la historia en base a dos cuestiones muy diferentes. La primera se refiere a los fines políticos a los que puede servir la historia, concebidos de diversas maneras: patrimonio nacional, identidad de grupo e ideología política. Todos ellos han atraído a historiadores de gran erudición. La cuestión que plantean estas historias no es si son válidas como historia, sino qué tipo de función pública desempeñan, excluyendo perspectivas más críticas.

La segunda cuestión se refiere a la validez de la historia como rama del conocimiento, a la luz del asalto posmodernista a sus credenciales: ¿puede la historia proporcionar un conocimiento sólido del pasado, o no es más que una proyección de preocupaciones culturales muy contemporáneas? En ambos casos, respondiendo a lo que propone el autor, se aluce que, como derivación de la historia, puede desarrollarse una comprensión práctica reconociendo que las interpretaciones pueden estar moldeadas por las perspectivas actuales. De este modo, el conocimiento sólido del pasado a través de métodos rigurosos y un enfoque basado en fuentes primarias, junto a la interpretación en base al contexto actual permiten formar pensamientos críticos que prepare a las nuevas generaciones a enfrentar los desafíos del presente con una perspectiva más informada y crítica.



Relevancia del estudio de las civilizaciones fluviales en la historia global.

Los ríos son sistemas complejos con múltiples atributos y funciones. Su dinámica, evolución y usos están significativamente afectados por las actividades humanas y el cambio climático (Chung et al., 2021; Thorslund et al., 2021). Actuando como transportadores de sustancias naturales y como puntos de interacción entre diversas fuentes de energía, los ríos conectan la atmósfera, la litosfera, la biosfera y el ámbito humano. La forma en que los ríos se distribuyen temporal y espacialmente define las características fundamentales del entorno de una región (K. Wang et al., 2019; X. Wang et al., 2019).

Es así, que destacan que los ríos no solo transportan sustancias naturales, sino que también son puntos de interacción energética, conectando la atmósfera, litosfera, biosfera y las actividades humanas. Esta interconexión subraya la importancia de comprender la distribución temporal y espacial de los ríos, ya que influye en las características del entorno regional. Por tanto, es fundamental abordar la gestión sostenible de estos recursos hídricos, considerando su vulnerabilidad ante la intervención humana y los cambios climáticos.

Según Han (2019), explica que el surgimiento y desarrollo de la civilización humana están profundamente vinculados a los ríos. Las excavaciones arqueológicas revelan que los antiguos habitantes de Kenia en África Oriental (200-1,75 millones a.C.), los tanzanos de la garganta de Olduvai (200-1,75 millones a.C.), el hombre de Yuanmou (1,7 millones a.C.), el hombre de Lantian (1,15 millones-700.000 a.C.) y el hombre de Shandingdong (27-34.000 a.C.) en China vivían en regiones con redes fluviales interconectadas y montañas onduladas. Estos lugares ofrecían abundante comida, cuevas para refugio y, sobre todo, acceso regular a agua potable.

Cabe destacar que, con el crecimiento de la población, la caza y recolección ya no eran suficientes para satisfacer las necesidades alimenticias de los humanos primitivos. Alrededor del 6000 a.C., durante el Neolítico, los humanos hicieron un cambio significativo en su modo de vida, que llevó al establecimiento de comunidades sedentarias centradas en la agricultura (Tao et al., 2022). Este nuevo enfoque requería tierras fértiles y un adecuado suministro de



agua para riego, condiciones que impulsaron el desarrollo de las primeras civilizaciones en las riberas de los ríos. Ejemplos de ello incluyen las civilizaciones agrícolas tempranas en Egipto a lo largo del Nilo, en Babilonia junto al Éufrates y el Tigris, en la India en la cuenca del Ganges, y en China en la cuenca del río Amarillo entre 4000 y 2000 a.C. (Valipour et al., 2020).

En función a lo planteado, se evidencia que los ríos han jugado un papel importante en el desarrollo de las civilizaciones, la humanidad y la sociedad. Lo mencionado por Smith (2020), en su libro afirma que las diferentes maneras en que los seres humanos han usado los ríos han variado según la región y han evolucionado a lo largo del tiempo. No obstante, su relevancia se ha mantenido constante, ya que ofrecen cinco beneficios clave: acceso, recursos naturales, territorio, bienestar y una vía para ejercer poder. Aunque la forma en la que se experimenta estos beneficios ha cambiado, las necesidades fundamentales han permanecido igual.

Siendo las cosas así, resulta claro que el estudio de las civilizaciones fluviales es de cierto modo crucial para comprender el desarrollo de las primeras sociedades humanas, sus innovaciones tecnológicas, sus influencias culturales y religiosas, y sus contribuciones a las redes globales de comercio y comunicación. Este conocimiento no solo enriquece nuestra comprensión de la historia global, sino que también ofrece lecciones valiosas para enfrentar los desafíos contemporáneos y promover una gestión sostenible de los recursos.

Ratificando lo mencionado por Smith (2020), hay que tener en cuenta que, como menciona, Tvedt (2021) a pesar de las innumerables confluencias entre la sociedad y el agua lo largo de la historia, el significado social del agua ha tenido sorprendentemente poco impacto en la comprensión contemporánea de la historia y el desarrollo humano. Los nuevos descubrimientos sobre el planeta, así como la evolución de la sociedad y la naturaleza, exigen un cambio en la forma de pensar sobre el mundo, una reorientación de las ciencias sociales y la investigación histórica. En función de lo planteado, es crucial incluir el estudio de las civilizaciones fluviales en la educación académica, ya que proporciona una comprensión profunda que puede ayudar a abordar y resolver tanto los problemas actuales como los desafíos futuros.



Finalmente, se revela que, a pesar de la interconexión entre la sociedad y el agua, su significado social ha sido subestimado en las ciencias sociales y la investigación histórica. Este vacío es alarmante, dado que los nuevos descubrimientos y la evolución de las sociedades demandan un cambio en nuestra perspectiva. Incluir el estudio de las civilizaciones fluviales en la educación académica es esencial, ya que proporciona un contexto valioso para enfrentar problemas actuales y futuros, promoviendo una comprensión integral de la relación entre el ser humano y el agua.

1.2.2 Enfoques pedagógicos en la enseñanza de la Historia:

Según Aguilera Morales et al. (2019), manifiesta que, para comprender los problemas y avances en la enseñanza de la historia y las ciencias sociales, es esencial examinar su proceso de institucionalización y su evolución dentro del ámbito educativo. La historia, con su tradición de relatar las hazañas de monarcas y líderes, se estableció como una de las primeras ciencias sociales en obtener autonomía y ser integrada en la academia. La didáctica de la historia y las ciencias sociales, que ha sido parte fundamental de su enseñanza desde hace décadas, se ha desarrollado como una metodología y teoría para mejorar la enseñanza en la educación formal.

A lo largo del tiempo, se han propuesto diversos enfoques pedagógicos adaptados a las demandas de cada época, influyendo en la producción académica y en las prácticas educativas del país. Asimismo, han emergido nuevas tendencias para abordar de manera eficaz las cuestiones y temas clave en estas disciplinas (Aguilera Morales & González Terreros, 2019).

Si bien es cierto, los enfoques no se encuentran planteados desde una perspectiva objetiva, en base a la experiencia se puede establecer que cada uno de estos enfoques pedagógicos, como cronológicos, temáticos, comparativos, interdisciplinarios, entre otros, ofrecen beneficios y desafíos únicos para la enseñanza de la historia. La elección del enfoque adecuado puede depender del contexto educativo, los objetivos de aprendizaje y las necesidades específicas de los estudiantes. Una combinación de estos métodos, adaptada a las circunstancias particulares, puede proporcionar una experiencia educativa rica y diversa,

promoviendo una comprensión más profunda y significativa del pasado y su relevancia en el presente.

Métodos tradicionales y modernos en la enseñanza de historia antigua.

Uno de los desafíos para los docentes es educar a los estudiantes para que desarrollen un pensamiento crítico y una ciudadanía activa y democrática. Para lograr esto, la enseñanza de las ciencias sociales debe adoptar métodos centrados en el alumnado. Sin embargo, en la actualidad, es común encontrar en los niveles de Educación Primaria y Educación Secundaria un enfoque tradicional de la enseñanza de las ciencias sociales, que se basa principalmente en la lección magistral y el uso del libro de texto (Ibáñez et al., 2020).

La necesidad de fomentar el pensamiento crítico y una ciudadanía activa entre los estudiantes es un desafío fundamental para los docentes en el ámbito de las ciencias sociales. La adopción de métodos centrados en el alumnado es crucial para lograr este objetivo. Sin embargo, persiste un enfoque tradicional que se basa en la lección magistral y el uso exclusivo del libro de texto en Educación Primaria y Secundaria. Este enfoque limitante no solo restringe la participación activa de los estudiantes, sino que también impide el desarrollo de habilidades críticas necesarias para navegar en una sociedad democrática. Por lo tanto, es imperativo que los educadores reevalúen sus estrategias pedagógicas e integren métodos más dinámicos.

En términos generales, los programas curriculares no suelen basarse en métodos específicos de la didáctica de las ciencias sociales para la enseñanza de la historia, tales como el tratamiento del tiempo, el espacio, los contextos, el pensamiento crítico y el pensamiento histórico, entre otros. Como resultado, estos métodos no se reflejan en las estrategias didácticas que se aplican (Rabuco Hidalgo et al., 2020).

Por lo tanto, existe una preocupante desconexión entre los programas curriculares de ciencias sociales y los métodos específicos de enseñanza de la historia. La ausencia de enfoques que incorporen el tratamiento del tiempo, el espacio, los contextos y el pensamiento crítico limita la capacidad de los educadores para ofrecer una educación enriquecedora. Esta situación



se traduce en estrategias didácticas que no aprovechan el potencial de estas herramientas pedagógicas, impidiendo así que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda de la historia. Es crucial que los programas curriculares se revisen y adapten para incluir estas metodologías, favoreciendo una enseñanza más efectiva y significativa.

Gamboa Fallas (2022), señala que la historia, tanto como disciplina como asignatura, debe adaptarse a las necesidades contemporáneas y conectar con los contextos actuales mediante métodos de enseñanza modernos. El avance tecnológico ha permitido la formación de comunidades virtuales, en las que los estudiantes deben desarrollar habilidades para interactuar eficazmente y aprovechar al máximo estos entornos. Esto posibilita que los estudiantes asuman un rol activo en su propio aprendizaje, fomentando la creación y el protagonismo.

Además, la historia como disciplina y asignatura a las necesidades contemporáneas es esencial para una educación relevante y efectiva. Es imperativo que los métodos de enseñanza incorporen herramientas tecnológicas modernas que faciliten la interacción en comunidades virtuales. Esta transformación no solo enriquece el proceso educativo, sino que también empodera a los estudiantes al permitirles asumir un rol activo en su propio aprendizaje. Al desarrollar habilidades para interactuar en entornos digitales, los estudiantes pueden construir su propio conocimiento y protagonizar su educación, promoviendo una comprensión más profunda y significativa de la historia en relación con los contextos actuales.

La enseñanza específica de la historia antigua en la primaria y secundaria presenta varias dificultades debido a la complejidad de los conceptos involucrados y a que se refiere a períodos y contextos muy distantes y difíciles de comprender para los estudiantes. Generalmente, se enseña en el último año de primaria o el primer año de secundaria, los conocimientos previos de los alumnos sobre historia son fragmentarios y carecen de profundidad. Su comprensión de la historia tiende a estar centrada en efemérides y anécdotas desorganizadas. Las explicaciones suelen enfocarse en personajes o eventos específicos, siguiendo un riguroso orden cronológico y de hechos aislados, lo que impide una comprensión integral de los procesos históricos a largo plazo (Álvarez, 2020).



Finalmente, el aprendizaje de historia antigua enfrenta retos significativos, principalmente por la complejidad de los conceptos y la lejanía temporal de los eventos. A menudo, los estudiantes llegan con conocimientos fragmentarios y superficiales, lo que dificulta su comprensión de procesos históricos más amplios. Esta tendencia a enfocarse en efemérides y eventos aislados limita el desarrollo de una visión holística. Es fundamental que los educadores implementen estrategias didácticas que fomenten la conexión entre hechos históricos y su relevancia actual, así como el desarrollo del pensamiento crítico.

1.2.3 Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad

La evolución de la cultura y la civilización humanas ha estado estrechamente ligada a los recursos hídricos. Civilizaciones antiguas como los egipcios, romanos, el Imperio Veneciano y la dinastía Omeya se basaron en recursos hídricos sostenibles que les permitieron prosperar. La sostenibilidad y el desarrollo de las sociedades humanas, tanto pasadas como presentes, han dependido de los avances en la ciencia del agua y su aplicación a través de la ingeniería y la tecnología (Hosseiny et al., 2021).

A continuación, se detalla una breve descripción de algunas de las civilizaciones fluviales más grandes e importantes en la antigüedad.

Mesopotamia.

Mesopotamia, actualmente Irak, es considerada una de las regiones más antiguas del mundo, con una rica herencia histórica y cultural. El nombre "Mesopotamia" proviene del griego, que se traduce como «entre los ríos», en referencia a su ubicación entre los ríos Tigris y Éufrates. Estos ríos tienen su origen en las montañas del este de Asia Menor y fluyen paralelamente hacia el sureste. A más de 200 millas del Golfo Pérsico, los ríos emergen del desierto y se acercan uno al otro. La región es una llanura vasta y altamente fértil, beneficiada por los sedimentos que los ríos aportan (Iqra Ashraf et al., 2022).

Según Hnaihen (2021), afirma que, desde el inicio de la civilización, los habitantes de Mesopotamia se mostraron interesados en la navegación por los ríos como un método práctico



y económico para viajar, comunicarse y transportar mercancías. Una razón clave para la popularidad del transporte fluvial era el hecho de que las inundaciones anuales cubrían vastas áreas del país. Durante la temporada de inundaciones, los habitantes de Mesopotamia se concentraban en el transporte por ríos.

Ahora bien, Mesopotamia, a menudo es considerada la cuna de la civilización, ofrece una rica herencia histórica que refleja la interconexión entre la geografía y el desarrollo humano. La proximidad de los ríos Tigris y Éufrates no solo proporcionó fertilidad a la región, sino que también facilitó el transporte y la comunicación. La navegación por estos ríos se convirtió en un método crucial para el intercambio de bienes y la cohesión social. Entender cómo los antiguos mesopotámicos utilizaron su entorno natural para fomentar el desarrollo económico y cultural nos permite apreciar la complejidad de las civilizaciones tempranas y su adaptación a los desafíos del medio ambiente.

China.

China se extiende a lo largo de una vasta región de Asia, desde las elevadas montañas y mesetas del Hindu Kush, el Tíbet y el Himalaya en el oeste, hasta la costa del Pacífico y las regiones subtropicales bajas y cálidas del sur, atravesando grandes praderas y estepas que separan los bosques boreales de Siberia de las áreas cultivadas de China. El movimiento tectónico de los Himalayas ha dado forma a una topografía en China que presenta elevaciones en el oeste y regiones más bajas en el este, creando un terreno en tres niveles que desciende hacia el este. Esto hace que los principales ríos de China, como el Yangtsé y el Amarillo, fluyan de oeste a este (Scarre et al., 2021; H. Wang & He, 2022).

Por consiguiente, la geografía de China, ha sido fundamental en la configuración de su historia y cultura. Desde las elevadas montañas del Himalaya hasta las llanuras del este, esta variabilidad geográfica ha influido en el desarrollo de las civilizaciones chinas, determinando la distribución de recursos, la agricultura y las rutas comerciales. Los ríos Yangtsé y Amarillo, que fluyen de oeste a este, no solo han proporcionado agua vital, sino que también han sido arterias de comunicación y transporte. Comprender la interacción entre la geografía y el



desarrollo social en China es esencial para apreciar la complejidad de su evolución histórica y cultural.

India.

La civilización Harappana (o del Valle del Indo), que floreció aproximadamente entre 3000 y 1500 a.C., fue una de las más antiguas y avanzadas de la antigüedad, destacándose por su gran extensión territorial y su nivel de desarrollo en ciencia y sociedad en el subcontinente indio protohistórico. A diferencia de otras civilizaciones contemporáneas, como la mesopotámica, la civilización Harappana no seguía el concepto de un "estado único" centralizado, evidenciado por la existencia de palacios, templos y entierros diferenciados (Kumar Singh et al., 2020). La sociedad Harappana estaba basada en conceptos compartidos de poder, sin evidencia de dominación o conquistas militares.

Según Kumar Singh et al. (2020) en su investigación cita a Jansen (1989), el cual señala que los ciudadanos de la civilización Harappana tenían una gran devoción por el agua, orando a los ríos diariamente y atribuyéndoles un estatus divino. Sus centros urbanos estaban diseñados con avanzadas infraestructuras civiles y arquitectónicas, incluyendo sofisticados sistemas de drenaje y gestión de aguas residuales. Es relevante destacar que estos sistemas de gestión del agua y de desechos han estado adaptados a las condiciones socioculturales y socioeconómicas a lo largo de todas las civilizaciones.

La historia del Ganges, el río más importante de la india, desde la antigüedad, ha estado marcada por manifestaciones divinas, incluyendo dioses, diosas, ancestros, espíritus de los bosques, árboles, cuerpos de agua y el inframundo. Esta historia también está vinculada a las cambiantes concepciones sobre el nacimiento, la muerte y la reencarnación, así como a las formas de organización social y jerarquía de castas basadas en estas distinciones. El río Ganges ofrece una perspectiva única sobre la cultura y la civilización del subcontinente indio. La rica y animada mitología en torno al río no refleja de manera directa la estructura social y política dominante. En lugar de eso, la práctica de las peregrinaciones masivas a sitios sagrados a lo largo del río ha desafiado las estrictas jerarquías de estatus y casta (Sen, 2019).



La civilización Harappana, que floreció en el Valle del Indo, nos revela un panorama fascinante de una sociedad avanzada que valoraba la colaboración y la conexión con su entorno. A diferencia de las civilizaciones contemporáneas, su organización social carecía de un estado centralizado, lo que sugiere una convivencia armoniosa basada en valores compartidos en lugar de la dominación militar. Esta comunidad reverenciaba el agua, orando a los ríos y construyendo impresionantes sistemas de drenaje que reflejan su ingenio y respeto por la naturaleza. Al explorar su relación con el río Ganges, vemos cómo su cultura y creencias espirituales desafiaban las jerarquías sociales, mostrando una profunda interconexión entre lo divino y lo cotidiano.

Egipto.

Egipto se dividía en dos regiones: la parte sur se conocía como Alto Egipto y la región norte como Bajo Egipto, según la elevación del terreno. Los antiguos egipcios diferenciaban el país en dos tipos de tierras: 'Kemet', que significaba la tierra negra, referida a las fértiles orillas del río Nilo, y 'Deshret', que significaba la tierra roja, correspondiente al desierto árido. Las fronteras naturales de Egipto lo protegían de invasores, incluyendo el Desierto del Sahara al oeste, el Desierto Oriental y el Mar Rojo al este, el Mar Mediterráneo al norte con su pantanosa Delta, y las Cataratas al sur (Ahmed et al., 2020).

Puji et al. (2019), afirma que la ubicación geográfica de Egipto, a lo largo del río Nilo, está en una llanura con suelos fértiles. Esta situación ha sido influenciada por desastres naturales que han afectado la región anualmente. Las inundaciones, por ejemplo, tienen efectos tanto negativos como positivos en el desarrollo de la geografía de Egipto. Las inundaciones suelen provocar desbordamientos del Nilo, que resultan en la acumulación de barro a lo largo de las riberas del río. Este barro ha sido fundamental para mantener la calidad del suelo fértil en la región y contribuye a su continuo enriquecimiento.

Concluyendo, que la geografía de Egipto no solo delineó su paisaje físico, sino que también modeló su civilización. La distinción entre Alto y Bajo Egipto, junto con las dos tierras de 'Kemet' y 'Deshret', refleja la profunda conexión de los antiguos egipcios con su entorno.



El Nilo, como arteria vital, no solo proporcionó agua y fertilidad, sino que también actuó como un protector natural. Las inundaciones, aunque podían ser devastadoras, fueron esenciales para enriquecer el suelo, convirtiendo el desierto en un jardín. Este delicado equilibrio entre los elementos naturales subraya cómo la geografía y los desastres naturales han dado forma a la historia, cultura y desarrollo de Egipto.

1.3 Tecnologías Educativas y su Impacto en el Aprendizaje

Hoy en día las tecnologías ocupan un rol muy importante en la educación, a lo largo del tiempo, el ser humano ha demostrado una gran capacidad para utilizar los diferentes recursos para poder desarrollarse tanto científica como tecnológicamente (Bolaños Garcia, 2022). Es así que el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha transformado significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes nuevos retos y oportunidades. El empleo de la tecnología en el ámbito educativo ha mejorado la accesibilidad e inclusión, abriendo nuevas posibilidades pedagógicas (Salgado Reyes, 2023).

Desde la perspectiva investigativa, la tecnología en la educación ha revolucionado la forma en que enseñamos y aprendemos. Esta tecnología no solo facilita el acceso a la información, sino que también promueven una educación más inclusiva y accesible, permitiendo que estudiantes de diferentes contextos se beneficien del aprendizaje. Al ofrecer nuevas oportunidades pedagógicas, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) fomentan un entorno dinámico donde los alumnos pueden enfrentar desafíos que estimulan su curiosidad y creatividad. Sin embargo, es fundamental que tanto educadores como estudiantes estén preparados para adaptarse a estos cambios y maximizar el potencial transformador de la tecnología en el aula.

La implementación de herramientas digitales en la educación ha permitido desarrollar un ambiente educativo interactivo donde los docentes y estudiantes ha generado una relación didáctica más comprometida al aprendizaje, para ello la adopción de las TICs ha generado un creciente número de recursos didácticos de aprendizaje (Sánchez-Rivas et al., 2020). De la misma manera, Vital Carrillo (2021), señala que el avance tecnológico ha influido





significativamente en la sociedad, integrando diversas herramientas tecnológicas en la educación. Esto ha permitido transformaciones positivas en el sistema educativo, fomentando la motivación estudiantil a través de la interacción con plataformas educativas.

La incorporación de herramientas digitales en la educación creara un ambiente interactivo, estableciendo una relación más comprometida entre docentes y estudiantes, lo que a su vez promueve un aprendizaje más profundo y significativo. El uso de las TIC no solo facilita el acceso a una variedad de recursos didácticos, sino que también motiva a los estudiantes al hacer el aprendizaje más dinámico y participativo. Esta transformación es esencial para preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digital, donde las habilidades tecnológicas son fundamentales para el éxito personal y profesional.

Estas herramientas facilitan el aprendizaje autónomo de los estudiantes, promoviendo la construcción de conocimientos significativos, con esto la tecnología ha dado lugar a la educación virtual, utilizando plataformas educativas como una alternativa que redefine las relaciones pedagógicas y ofrece una nueva perspectiva sobre el entorno económico, social y político, en consonancia con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (Vital Carrillo, 2021).

Según, Banoy Suarez (2019), la educación en la actualidad tiene un gran desafío, pues tiene que estar en constante innovación y cambiar el proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, debido que este genera falta de interés y motivación al aprender, con la integración de herramientas digitales en el aula el proceso de enseñanza es más dinámico e interactivo, facilitando el acceso a recursos y contenidos educativos actualizados que permite que los estudiantes se encuentren en contante aprendizaje.

Por ello, estas herramientas digitales no solo promueven el aprendizaje, sino que también transforma las dinámicas pedagógicas tradicionales. Al ofrecer plataformas educativas virtuales, se redefine la interacción entre estudiantes y docentes, adaptándose a un contexto global que exige una comprensión más profunda de las realidades económicas, sociales y políticas. Este enfoque innovador es crucial, ya que la educación actual enfrenta el desafío de



motivar a los estudiantes y mantener su interés. Al utilizar tecnologías de la información y comunicación, el aula se convierte en un espacio dinámico, donde el acceso a contenidos actualizados facilita un aprendizaje continuo y significativo, preparando a los estudiantes para los retos del futuro.

A lo largo de los años, el proceso de enseñanza–aprendizaje ha sido afectada por métodos tradicionales de enseñanza que se centran en la enseñanza escrita y poco práctica, provocando que el proceso de enseñanza presente falencias en el aprendizaje. Sin embargo, con la implementación de tecnologías educativas se tiene un mayor desempeño académico. No obstante, la efectividad de estas tecnologías depende en gran medida de la capacitación de los docentes y de la adaptación de las herramientas a las necesidades específicas del aula (Zapata Gallegos et al., 2021).

Vázquez et al. (2020), sostienen que las nuevas tecnologías han creado entornos de aprendizaje más interactivos entre docentes y alumnos, lo que favorece un aprendizaje activo y significativo, mejorando el desempeño académico. La incorporación de TIC en la educación ha facilitado la adopción de nuevas metodologías, aunque también ha revelado problemas como la falta de coordinación, trabajo en equipo, formación docente insuficiente, y carencia de infraestructuras tecnológicas. Por ello, para un uso efectivo de estas tecnologías, no basta con implementarlas; es crucial que los docentes estén capacitados y que las estrategias superen los métodos de enseñanza tradicionales.

Con la utilización de las TICs en la educación han surgido desafíos, como la desigualdad en el acceso a la tecnología y la dependencia excesiva de la misma. A pesar de ello, la tecnología continúa brindando nuevas oportunidades para mejorar la educación y el desarrollo de las habilidades y competencias de los estudiantes (Salgado Reyes, 2023).

Finalmente, se concluye que este proceso ha enfrentado limitaciones de métodos tradicionales, centrados en la escritura y poco prácticos, lo que ha generado dificultades en la adquisición de conocimientos significativos. Sin embargo, la integración de tecnologías educativas ha demostrado un potencial para mejorar el rendimiento académico. No obstante,



su efectividad está intrínsecamente ligada a la capacitación docente y a la adaptación de las herramientas a las realidades del aula. Es esencial que los educadores no solo implementen TIC, sino que también desarrollen estrategias innovadoras que superen las limitaciones de los enfoques tradicionales.

1.3.1 ClassDojo

Como menciona DiGiacomo et al. (2022), ClassDojo es una plataforma educativa fundada en 2011 por Sam Chaudhary y Liam Don, con el objetivo de dar herramientas e ideas para mejorar la educación de los estudiantes, está diseñada para mejorar la comunicación entre docentes, estudiantes y padres. ClassDojo permite a los maestros premiar o corregir a los estudiantes, y facilita la interacción con los padres a través de fotos, mensajes y videos.

Asimismo, Bahçeci (2019), señala que ClassDojo es una aplicación de comunicación en clase que permite a los profesores registrar y calificar los comportamientos de los estudiantes etiquetándolos. También permite a profesores, padres y estudiantes tener acceso a esta información.

Además, ClassDojo ofrece la función de crear portafolios para cada estudiante, permitiendo así un seguimiento detallado de su progreso. Los docentes también pueden programar tareas y anuncios para fechas específicas. La plataforma motiva a la participación de los alumnos a través de un sistema de puntos para facilitar la gestión del aula, la comunicación instantánea de maestros-padres con un ambiente estructurado (DiGiacomo et al., 2022; Pratista, 2023).

Así que ClassDojo se ha consolidado como una herramienta integral que no solo facilita la gestión del aula, sino que también mejora significativamente la comunicación entre docentes, estudiantes y padres. Al permitir a los maestros registrar y calificar comportamientos, la plataforma fomenta un ambiente estructurado, donde se motiva a los estudiantes mediante un sistema de puntos, incentivando la participación activa. Además, la función de portafolios estudiantiles es particularmente valiosa para el seguimiento individualizado del progreso



académico, permitiendo una evaluación más precisa y continua. La posibilidad de enviar tareas y mensajes en tiempo real refuerza la transparencia y colaboración en la educación.

1.3.2 Ventajas de la tecnología en el aula

La integración de la tecnología en el aula ofrece múltiples ventajas que transforman y mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje. En primer lugar, facilita el acceso a una vasta cantidad de recursos educativos en línea, lo que enriquece el contenido disponible para estudiantes y docentes (David & Weinstein, 2024). Además, permite la personalización del aprendizaje, adaptando las lecciones a las necesidades y ritmos individuales de los estudiantes (Torchia, 2022). La tecnología también promueve la interactividad y el compromiso a través de herramientas como simulaciones, juegos educativos y plataformas de aprendizaje colaborativo. Finalmente, fomenta el desarrollo de competencias digitales esenciales para el mundo actual, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de una sociedad cada vez más digitalizada (Haleem et al., 2022).

1.4 Aplicación de ClassDojo en la Enseñanza de la asignatura de Historia

Según Haleem et al. (2022), las Naciones Unidas buscan obtener para el 2030 una educación de calidad y para garantizar el cumplimiento de este objetivo, se utilizarán las tecnologías digitales, debido que en los últimos años han tenido un impacto significativo en el sistema educativo. Estas tecnologías digitales no solo son proveedores de conocimientos, sino también un co-creador de información, un mentor y un asesor.

ClassDojo es una herramienta tecnológica que se convertirá en una valiosa aliada para la enseñanza de Historia, ofreciendo una experiencia educativa más dinámica y participativa. Mediante esta plataforma, los docentes podrán motivar el aprendizaje a través de la participación activa de los estudiantes en actividades interactivas, como debates en línea, presentaciones colaborativas y proyectos de investigación (Rodríguez Lozano et al., 2019). Estas actividades no solo facilitan la contextualización del conocimiento histórico, sino que también permiten profundizar en los temas tratados (Greenhalgh et al., 2023).



De manera que la integración de tecnologías digitales como ClassDojo en la enseñanza de Historia ofrece una experiencia educativa más interactiva y participativa, alineada con los objetivos de las Naciones Unidas para garantizar una educación de calidad para 2030. ClassDojo no solo motiva el aprendizaje mediante la participación activa de los estudiantes, sino que también facilita el aprendizaje colaborativo a través de actividades como debates en línea y proyectos de investigación. Al aprovechar estas herramientas, los docentes pueden contextualizar mejor el conocimiento histórico, promoviendo una comprensión profunda de los temas tratados, lo que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.5 Herramientas digitales

1.5.1 Canva

Es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite crear una amplia variedad de contenidos visuales, como presentaciones, infografías, carteles y publicaciones para redes sociales. Ofrece una interfaz intuitiva y una extensa biblioteca de plantillas, imágenes y elementos gráficos que facilitan el diseño profesional incluso para usuarios sin experiencia previa en diseño gráfico (Gehred, 2020).

Por tal motivo, esta plataforma de diseño gráfico en línea democratiza el acceso a la creación de contenidos visuales, al ofrecer una interfaz intuitiva y una amplia variedad de plantillas. Esto permite a usuarios sin experiencia en diseño gráfico desarrollar materiales visualmente atractivos de manera sencilla y rápida. La plataforma es especialmente útil en el ámbito educativo y profesional, donde la comunicación visual efectiva es clave para captar la atención del público y transmitir información de manera clara. Además, su accesibilidad fomenta la creatividad y permite que personas de distintos campos puedan personalizar sus diseños, potenciando la innovación visual.

1.5.2 Genially

Es una herramienta en línea para la creación de contenido interactivo y visualmente atractivo, como presentaciones, infografías, juegos y gamificación. Permite incorporar



elementos interactivos y multimedia, facilitando una experiencia más dinámica y participativa para los usuarios. Es ideal para educadores que buscan hacer sus materiales didácticos más envolventes e interactivos (Torres-Torres, 2024).

Por consiguiente, esta herramienta en línea para la creación de contenido interactivo y visualmente atractivo representa un avance significativo en la didáctica moderna. Su capacidad para incorporar elementos multimedia y gamificación en presentaciones e infografías fomenta un aprendizaje más activo y participativo. Al permitir que los educadores diseñen materiales más envolventes, mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, su versatilidad la hace ideal para distintos contextos educativos, ya que puede adaptarse tanto a entornos tradicionales como a espacios virtuales, facilitando la inclusión de recursos interactivos que mejoran la retención de conocimientos.

1.5.3 Google Earth

Es una aplicación que ofrece vistas de satélite del planeta Tierra, mapas interactivos y visualizaciones en 3D de terrenos y edificios. Es útil para explorar lugares geográficos, realizar análisis espaciales y en contextos educativos, como la enseñanza de geografía, historia y ciencias sociales, permitiendo una inmersión visual en diferentes regiones del mundo (Arias Yaure & Poma López, 2022).

Es así, que esta aplicación, al ofrecer vistas de satélite y visualizaciones en 3D, proporciona un recurso clave para el análisis espacial y la exploración geográfica en tiempo real. En contextos educativos, es particularmente útil para enseñar geografía, historia y ciencias sociales, ya que permite a los estudiantes experimentar una inmersión visual en diferentes regiones del mundo. Este tipo de herramientas no solo facilita la comprensión de conceptos geográficos complejos, sino que también estimula el pensamiento crítico y la curiosidad al interactuar con datos reales, promoviendo una experiencia de aprendizaje más dinámica e intuitiva.



1.5.4 Bubbl.us

Es una herramienta en línea para la creación de mapas mentales. Permite a los usuarios organizar y visualizar ideas de manera estructurada mediante diagramas que conectan conceptos de forma jerárquica. Es útil para la planificación de proyectos, brainstorming y la organización de información en un formato visual claro y comprensible (Karim et al., 2020).

Desde la perspectiva investigativa, esta herramienta en línea para la creación de mapas mentales ofrece una solución eficaz para la organización visual de ideas, lo que facilita la comprensión y el procesamiento de información compleja. Su enfoque jerárquico permite estructurar conceptos de manera clara, lo que la convierte en un recurso valioso para la planificación de proyectos y el brainstorming, mejorando la creatividad y la productividad. Además, su formato visual potencia el aprendizaje activo y la retención de información, ya que ayuda a los usuarios a establecer conexiones entre conceptos de manera lógica y fácilmente comprensible, optimizando el análisis y la toma de decisiones.

1.5.5 Jeopardy Lab

Jeopardy Lab ayuda a los docentes a elaborar juegos de preguntas y respuestas personalizados, facilitando un aprendizaje interactivo, esta plataforma cuenta con una interfaz intuitiva que permite el acceso desde cualquier dispositivo convirtiéndola en una herramienta de gran utilidad para clases presenciales y remotas. Además, la opción de guardar y compartir juegos enriquece la colaboración entre educadores (Jetter & Walker, 2020).

Por lo tanto, Jeopardy Lab es una plataforma que permite a los docentes crear juegos de preguntas y respuestas personalizados, fomentando un aprendizaje interactivo. Su interfaz intuitiva y accesible desde cualquier dispositivo facilita su uso tanto en clases presenciales como en entornos remotos. La posibilidad de guardar y compartir los juegos enriquece la colaboración entre educadores. Esta herramienta apoya la gamificación en la educación, promoviendo la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, ofrece oportunidades



para la evaluación formativa, integrando el aprendizaje con la evaluación de manera lúdica, lo que contribuye a mejorar la retención de conocimientos.

1.5.6 Educaplay

Según Jurado Enríquez (2022) es una herramienta tecnológica de gran alcance que contribuye en la mejora del aprendizaje de los estudiantes, a través del diseño de actividades online interactivas y llamativas que despierta el interés en la asignatura impartida. Esta herramienta permite crear actividades tanto a docentes como estudiantes mediante una cuenta que se puede crear de manera gratuita. Además, esta herramienta facilita las descargas de las actividades en formato flash las cuales pueden ser utilizadas sin conexión a internet. Educaplay es un recurso útil en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.6 Bases normativas y legales

1.6.1 Constitución de la República del Ecuador

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de La República Del Ecuador, 2008).

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.



La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución de La República Del Ecuador, 2008).

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive (Constitución de La República Del Ecuador, 2008).

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas (Constitución de La República Del Ecuador, 2008).

1.6.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Esta ley fue promulgada en el 2011, regula el sistema educativo en Ecuador, promoviendo una educación inclusiva y de calidad. Define la educación como un proceso de formación integral que garantiza el desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas. El LOEI también promueve el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas para mejorar la calidad de la educación. Es importante considerar los principios

de interculturalidad y la adaptación a las necesidades de los estudiantes (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

1.6.3 Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Según el (Reglamento General a La Ley Orgánica de Educación Intercultural , 2012), proporciona directrices sobre la implementación de programas educativos y el uso de herramientas tecnológicas en el aula, contemplando específicamente los artículos 39 y 45 de la (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011), que establece la importancia de la implementación de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje para incentivar al uso eficiente en las aulas y garantizar la formación continua de los docentes.

Los criterios de posición que asume el investigador en este estudio se fundamentan en un análisis crítico y reflexivo de las concepciones expuestas por diversos autores en torno a la integración de tecnologías emergentes en la educación. Se contrastan perspectivas teóricas sobre la validación de propuestas didácticas, destacando la importancia del rigor metodológico para garantizar la efectividad del entorno virtual en ClassDojo. Asimismo, se reconoce la necesidad de una verificación empírica que respalde los beneficios del uso de plataformas digitales en el aprendizaje. La discusión permite cuestionar y reafirmar la pertinencia de estas herramientas, promoviendo una visión integral y fundamentada.





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

2.1 Conceptualización y Operacionalización de variables

El uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en una estrategia fundamental para optimizar la calidad educativa. ClassDojo, una plataforma de gestión de aula, permite a docentes y estudiantes interactuar de manera efectiva, facilitando la retroalimentación y el compromiso. La operacionalización de las variables permitirá observar aspectos clave como la frecuencia de uso, las herramientas empleadas y el nivel de interacción, lo cual es esencial para medir su eficacia en el contexto educativo.

Estas dimensiones reflejan la efectividad del aprendizaje, permitiendo establecer si el uso de la plataforma realmente potencia el rendimiento académico. De esta manera, se podrán identificar mejoras específicas en el proceso educativo, fomentando el desarrollo de habilidades y conocimientos en los estudiantes.



Tabla 1.

Variable independiente y su operacionalización.

Variable independiente						
Variable	Conceptualización	Operacionalización	Indicadores y Dimensiones	Escala - valores	Muestra	Técnicas y herramientas
Uso de la Plataforma ClassDojo	El uso de la plataforma ClassDojo en el ámbito educativo incentiva a los estudiantes a la participación activa dentro de las clases (Rivero Forton, 2021).	Registro de accesos por semana, Observar el nivel de participación de los estudiantes, análisis de las funcionalidades más usadas	– Cuestionario – Factores personales Edad, genero Tipo de dispositivo Actividades	Moderado Muy alto Bajo Muy motivado Algo motivado Poco motivado Siempre 14-15 años 15 – 16 años. Laptop Celular. Atletismo.	A veces Nunca Totalmente de acuerdo De acuerdo En desacuerdo. Si No Futbol. Básquet. Música. Cine	43 estudiantes de BGU de la Unidad Educativa “Los Andes” Encuestas



Tabla 2.

Variable dependiente y su operacionalización.

Variable	Variable independiente					Técnicas y herramientas
	Conceptualización	Operacionalización	Indicadores y Dimensiones	Escala - valores	Muestra	
Optimizar el proceso de enseñanza - aprendizaje	El proceso de enseñanza aprendizaje se convierte en una estrategia de la educación para mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades sobre las civilizaciones fluviales (Ampuero Ramírez, 2022).	<ul style="list-style-type: none"> - Resultados pre y post en pruebas de Historia. - Evaluación de pruebas orales o escritas sobre las civilizaciones fluviales. - Registro de participación en clase. 	Cuestionario.	Preguntas Cerradas	7 docentes de la asignatura de Historia del BGU de la Unidad Educativa “Los Andes”	Entrevistas





2.2 Enfoque de la investigación

Ahora bien, el enfoque utilizado dentro del presente trabajo de investigación es cuali-cuantitativo. Según Hernández-Sampieri & Torres (2018), este enfoque permite comprender las razones por las cuales surge la problemática y cuáles son las consecuencias que produce dentro del marco investigativo, teniendo un mayor entendimiento con los estudiantes. Es así que a través del presente enfoque cuali – cuantitativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Historia se conocerá las problemáticas que tiene el estudiante en la comprensión de la materia, así mismo se comprenderá el impacto que tendrá la plataforma ClassDojo en el aprendizaje sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

2.3 Alcance de la investigación

El presente trabajo investigativo se enfoca en un paradigma investigativo sociocrítico, con un alcance explicativo longitudinal. Donde Tello Carrasco & Ponce Uquillas (2019), indica que es el progreso de los procesos del conocimiento, además, mediante este paradigma se logra una visión global de la realidad educativa en la asignatura de Historia donde los métodos tradicionales no motivan a los estudiantes de primer año de BGU a tener una participación activa en el estudio de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

El presente trabajo investigativo aborda una problemática detectada en las aulas de primer año de Bachillerato General Unificado (BGU), donde se encontraron deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ante ello, se propuso la implementación de la plataforma digital ClassDojo como una estrategia para mejorar la motivación estudiantil y optimizar el desarrollo académico.

Esta plataforma tecnológica busca un ambiente de enseñanza – aprendizaje más interactivo que motive a la participación activa de los estudiantes y mejore su rendimiento académico.



2.4 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cuasi – experimental, centrado en el uso de la plataforma ClassDojo en el entorno educativo. Se estudiará el aprendizaje de un grupo de estudiantes del primer año de BGU que utilizarán la plataforma ClassDojo como parte de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia. Para ello, se medirá la comprensión de los contenidos históricos compartidos en la plataforma, en comparación a los métodos tradicionales de enseñanza utilizados por los docentes (Ruiz Villegas et al., 2019).

Esto con el fin de determinar si existe una mejora significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y así transformar la dinámica educativa a una forma más interactiva y participativa optimizando la calidad del aprendizaje en la asignatura de Historia. El tipo de investigación estará determinado por las incidencias del uso de ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia, para ello, se utilizarán investigaciones de tipo descriptivo y explicativo.

2.4.1 Investigación Bibliográfica

Según Hernández-Sampieri & Torres (2018), la investigación bibliográfica es fundamental para el desarrollo de proyectos de investigación, dado que facilita la recopilación y análisis de información relevante. Este proceso implica realizar una búsqueda sistemática en fuentes confiables, lo que permite obtener datos precisos y bien fundamentados. A través de esta investigación, se asegura que la información recolectada sea de calidad, lo que contribuye significativamente al éxito de cualquier estudio.

2.4.2 Investigación Descriptiva

Asimismo, Ramos-Galarza (2020), señala que la investigación descriptiva detalla las características o comportamientos de los sujetos de estudio, esto con el propósito de describir de forma clara y precisa los aspectos de la problemática estudiada. En este caso, se centrará

en detallar como utilizar la plataforma ClassDojo en el aula e identificar si los estudiantes de primero de BGU participan e interactúan a través de la plataforma.

Esta investigación permitirá medir la incidencia del uso de plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Historia, esto mediante la documentación del rendimiento académico y la participación activa de los estudiantes en la clase, con esto se obtendrán datos precisos sobre cómo ha mejorado el rendimiento académico, antes y después de la utilización de la herramienta tecnológica.

2.4.3 Investigación Explicativa

Por consiguiente, Ramos-Galarza (2020), afirma que la investigación explicativa ayuda a identificar las causas y efectos de un fenómeno, y busca explicar el "por qué" y "cómo" ocurren ciertas situaciones. Este tipo de estudio profundiza en las relaciones causales entre las variables, lo que permite comprender a fondo el fenómeno estudiado.

Mediante la investigación Explicativa se dará a conocer el porqué del bajo rendimiento en los estudiantes de los primeros años de BGU en la asignatura de Historia. A través del análisis de información se detallará porque un segmento de estudiantes presenta dificultades en el proceso de enseñanza en la materia de historia y como el uso de ClassDojo ayuda en estas dificultades y si realmente influye de manera positiva en la comprensión de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

A través de la combinación de las investigaciones descriptiva y explicativa, se logrará una mejor comprensión de las problemáticas presentadas en los primeros años de BGU de la Unidad Educativa "Los Andes", y como ClassDojo optimizara el proceso de enseñanza – aprendizaje y mejora el índice de estudiantes que tienen bajo rendimiento académico.



2.5 Métodos, Técnicas e instrumentos

2.5.1 Métodos

El método utilizado en esta investigación es un inductivo-deductivo, dado que permite al investigador seguir un proceso organizado y sistemático para obtener y analizar información, lo que resulta en un marco teórico robusto que aporta rigor y coherencia a la investigación, aspectos fundamentales para lograr resultados confiables y significativos. En este trabajo investigativo se parte desde lo conocido que es la desmotivación de los estudiantes de bachillerato en el proceso de enseñanza – aprendizaje en Historia, para ello se explora teorías y se propone soluciones. Asimismo, se puede iniciar desde lo particular, verificando que los estudiantes se desmotivan con los métodos tradicionales en el aprendizaje.

2.5.2 Técnicas e instrumentos

Para la recopilación de información para tener un mejor entendimiento de la problemática investigada se plantearon dos técnicas de recolección de información que son las entrevistas y encuestas mismas que permitirá responder la pregunta de información planteada y alcanzar los objetivos de estudio propuestos. A continuación, en la Tabla 3, se detalla cada uno de estas técnicas con sus objetivos dentro de la investigación.

Tabla 3.

Técnicas e instrumentos de recolección de información.

Técnicas	Instrumento	Objetivo
Entrevista	Guía de preguntas	<ul style="list-style-type: none">• Conocer el conocimiento de los docentes sobre el uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia.• Conocer la perspectiva del maestro sobre el uso de la plataforma ClassDojo para el aprendizaje de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.



Encuesta

Cuestionario

- Determinar los factores escolares que influyen en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia.
- Determinar si la herramienta tecnológica ClassDojo ayudara en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

2.5.3 Técnica de Entrevista

Para determinar el nivel de conocimiento de los docentes sobre el uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, se aplicó una entrevista semiestructurada con preguntas abiertas, que permitió recolectar información relevante para la investigación. Según Cisneros-Caicedo et al. (2022), la entrevista es una técnica de recolección de datos que se desarrolla como una conversación entre el investigador y el sujeto de estudio, facilitando la obtención de respuestas claras a las incógnitas planteadas en la problemática.

2.5.4 Técnica de Encuesta

Esta técnica permitirá evaluar la influencia de la plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de primer año de BGU en la asignatura de Historia, tanto dentro como fuera del aula. Según Cisneros-Caicedo et al. (2022), esta técnica facilita la recolección de información relevante a través de un cuestionario de preguntas, donde las respuestas son recolectadas de manera directa al sujeto de estudio.



2.5.5 Instrumento de Cuestionario

Según García Alcaraz et al. (2006), el investigador utiliza este instrumento para plantear preguntas específicas a los estudiantes, con el fin de recolectar información relevante para la investigación.

2.6 Población y muestra

El estudio de la investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa “Los Andes” con un universo de 1054 estudiantes, la población específica se selecciona una muestra no probabilística de 43 estudiantes de los primeros años de bachillerato, distribuidos en dos paralelos: 21 en el paralelo “A” y 22 en el paralelo “B”, las edades de los participantes oscilan entre 15 y 16 años. Asimismo, se llevó a cabo una entrevista a los docentes de Historia siendo un total de 7 docentes.

Los estudiantes participarán activamente en actividades diseñadas en ClassDojo para el estudio de Historia sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad. Esta plataforma facilitará la interacción entre estudiantes, profesores y padres de familia, promoviendo un aprendizaje significativo, también permitirá identificar cómo la interactividad en la plataforma ClassDojo influye en la motivación de los estudiantes. Se espera que el uso de entornos virtuales aumente la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de Historia.

2.7 Etapas del proceso investigativo

2.7.1 Etapa del estudio teórico

En esta etapa del estudio teórico, se elabora un marco teórico robusto que respalda la investigación. Se analizan teorías y antecedentes relevantes relacionados con el tema de estudio, enfocados en las variables. Con la finalidad de obtener un trabajo bien fundamentado, proporcionando una base teórica que guíe el desarrollo del proyecto y contribuya a su validez y rigor académico. Esta revisión exhaustiva asegura que la investigación esté alineada con el

conocimiento existente en el campo, facilitando una comprensión más profunda del fenómeno estudiado.

2.7.2 Etapa del diagnóstico inicial

En la etapa del diagnóstico inicial para la propuesta del desarrollo de un entorno virtual en ClassDojo para el proceso de enseñanza –aprendizaje en la asignatura de Historia sobre las Civilizaciones Fluviales en la U.E. “Los Andes”, se llevó a cabo un estudio exhaustivo para comprender las necesidades educativas. Para ello se identificó las áreas de estudio que requieren una mejora en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Historia, a través de la revisión de notas y recopilación de información de estudiantes y docentes. Asimismo, se llevó a cabo una evaluación de los recursos tecnológicos educativos disponibles

Esto con la finalidad de obtener información relevante para el diseño y desarrollo del entorno virtual en ClassDojo se aplicaron instrumentos para el levantamiento de información: Encuestas a los estudiantes, Entrevista a los docentes. A demás de ello se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura sobre ClassDojo y el proceso de enseñanza – aprendizaje permitiendo una comprensión integrada de los recursos y mejores prácticas para el proceso de enseñanza aprendizaje a través de ClassDojo, minimizando con ello los métodos tradicionales.

2.7.3 Etapa de la modelación de la propuesta

En la actualidad, la integración de tecnologías digitales en la educación es fundamental para optimizar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, el diseño y desarrollo de un entorno virtual en ClassDojo para la asignatura de Historia, enfocado en las Civilizaciones Fluviales, representa un avance significativo. Esta iniciativa enriquecerá la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato, facilitando una interacción más dinámica y efectiva con los contenidos y promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo.



Para ello, se analizaron las etapas claves del proceso, desde la identificación de la problemática hasta el desarrollo y evaluación de la plataforma, destacando la importancia de optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Historia, siguiendo el siguiente proceso:

Planificación inicial.

Antes de iniciar el desarrollo de la plataforma, se convoca una reunión de planificación con el equipo docente. Durante esta sesión, se analizan los objetivos educativos del curso, que se fundamentan en el currículo escolar y en las necesidades particulares de los estudiantes. Se elabora un cronograma provisional y se identifican los recursos requeridos, incluyendo materiales de apoyo y acceso a la tecnología necesaria.

Análisis de contenido.

El equipo docente se reúne una vez más para revisar el currículo de Historia. Durante la sesión, se examinan los temas esenciales que deben abordarse a lo largo del año escolar y se seleccionan los recursos didácticos más adecuados para cada uno. Además, se considera cómo adaptar estos recursos al formato digital, evaluando su adecuación para facilitar el aprendizaje en línea.

Diseño del curso.

Con el contenido curricular definido, se comienza a estructurar la plataforma ClassDojo. La misma que se organiza en unidades temáticas y lecciones específicas, estableciendo objetivos de aprendizaje para cada sección. Además, se crean actividades interactivas que facilitarán a los estudiantes la exploración y aplicación de los conceptos aprendidos.

Desarrollo del contenido.

Lo docentes comienzan a desarrollar el contenido del entorno virtual, creando materiales multimedia y actividades prácticas. Se ajusta el contenido previo y se elaboran nuevos recursos educativos adaptados a las necesidades del curso y a las capacidades de la plataforma.

Pruebas y ajustes.

Con la plataforma diseñado y el contenido listo, se llevan a cabo pruebas piloto con un grupo pequeño de estudiantes. Se observa su interacción con el curso, se detectan posibles problemas técnicos o pedagógicos, y se recoge su retroalimentación. A partir de estos comentarios, se implementan ajustes y mejoras tanto en el diseño como en el contenido.

Implementación y evaluación.

Una vez finalizada y ajustada la plataforma, se procede a implementarla. Los estudiantes de Bachillerato reciben acceso y comienza el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se monitorea su progreso, se evalúa su desempeño mediante diversas actividades, y se recopila información sobre su experiencia de aprendizaje.

Seguimiento y mejora continua.

Se realiza un monitoreo constante del desempeño y la experiencia de los estudiantes. Se recopila información sobre la efectividad del curso y se implementan mejoras en el diseño y contenido basadas en esta retroalimentación. Se promueve la colaboración entre docentes para compartir prácticas efectivas y enriquecer la experiencia educativa con el uso de ClassDojo en la asignatura de Historia.





Objetivos de aprendizaje claros

- Se establecen objetivos específicos para cada unidad temática del curso, que expresan los conceptos y habilidades que los estudiantes deben desarrollar.
- Los objetivos se redactan de forma clara y precisa, utilizando verbos de acción que describan conductas observables y medibles que los estudiantes realizarán al finalizar el curso.
- Se garantiza que los objetivos estén alineados con los estándares curriculares y los resultados de aprendizaje definidos por las autoridades educativas.

Contenidos curriculares estructurados

- Los contenidos del curso se estructuran en unidades temáticas organizadas de forma coherente y secuencial, siguiendo la progresión de las Civilizaciones Fluviales en la Antigüedad para estudiantes de Bachillerato.
- Cada unidad temática ofrece una introducción al tema, una explicación detallada de los conceptos principales, ejemplos prácticos y actividades de aplicación.
- Se incluyen recursos multimedia, como imágenes, videos y animaciones, que ayudan a ilustrar los conceptos y facilitan su comprensión para los estudiantes.

Recursos didácticos variados

- Se elige una variedad de recursos didácticos cuidadosamente seleccionados para apoyar los objetivos de aprendizaje, incluyendo textos, gráficos, videos, simulaciones y enlaces a materiales externos relevantes.
- Se incorporan diferentes estilos de aprendizaje para adaptarse a las preferencias individuales de los estudiantes y fomentar su participación activa en el aprendizaje.
- Los recursos se presentan de forma clara y organizada, facilitando la navegación y comprensión de los estudiantes.



Actividades prácticas y evaluaciones formativas

- Se crean actividades prácticas para que los estudiantes puedan aplicar los conceptos en contextos reales, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Se incorporan evaluaciones formativas, como cuestionarios de opción múltiple, ejercicios de completar espacios y actividades interactivas de arrastrar y soltar, permitiendo una evaluación continua del progreso estudiantil.
- La retroalimentación se brinda de forma inmediata y constructiva, ayudando a los estudiantes a identificar áreas de mejora y fortalecer su comprensión de los conceptos.

Interactividad y retroalimentación

- Se estimula la interacción entre los estudiantes mediante actividades de autoevaluación, foros de discusión y sesiones de preguntas y respuestas en línea.
- Se proporciona retroalimentación personalizada y específica para cada actividad, resaltando los aciertos y corrigiendo errores conceptuales.
- Se impulsa el aprendizaje colaborativo, favoreciendo la comunicación entre los estudiantes y promoviendo el intercambio de ideas y perspectivas.

Accesibilidad y usabilidad

- El diseño de la plataforma se optimiza para diversos dispositivos y navegadores web, garantizando que los estudiantes puedan acceder al contenido desde cualquier lugar y en cualquier momento.
- Se consideran las necesidades de accesibilidad de los estudiantes, brindando opciones para ajustar el tamaño del texto, los colores y otros elementos visuales.
- Se proporciona un diseño intuitivo y fácil de usar, con una navegación clara y un aspecto limpio que minimiza las distracciones y maximiza la concentración en el contenido.



2.7.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta.

En esta fase, se diseña un entorno virtual en ClassDojo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia, enfocándose en las Civilizaciones Fluviales en la U.E. "Los Andes". La etapa de diagnóstico final resulta fundamental para determinar si la plataforma ha alcanzado sus objetivos para optimizar la comprensión de los estudiantes sobre los conceptos y temas de Historia. Para ello, se analizan los resultados de las pruebas y evaluaciones realizadas antes y después de la implementación del entorno virtual, permitiendo así una evaluación exhaustiva de su efectividad en el aprendizaje de los alumnos.

Asimismo, se evaluó la relevancia del contenido y la efectividad de los métodos de enseñanza empleados y si el diseño del entorno virtual en ClassDojo cumplía con los estándares de calidad y validez educativa. A partir de estos análisis, se formularon recomendaciones y conclusiones para mejorar el curso, incluyendo ajustes en el contenido, cambios en el enfoque pedagógico y la incorporación de actividades adicionales.

2.8 Análisis de resultados

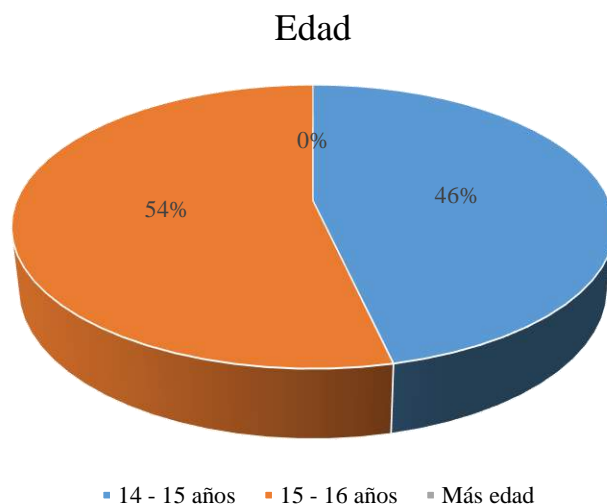
Es una etapa fundamental en la investigación, la misma que permite interpretar los datos obtenidos y extraer conclusiones significativas. Se presentan los hallazgos obtenidos a partir de la recolección y procesamiento de datos, considerando tanto los valores cuantitativos como los aspectos cualitativos relevantes. Además, se analizan el impacto de estos resultados en el contexto educativo, contrastándolos con los objetivos planteados y la literatura existente.

2.8.1 Encuesta aplicada los estudiantes

La evaluación y comprensión de los resultados recopilados en este trabajo investigativo se da a partir de la encuesta aplicada a la población seleccionada, la misma que consta de 10 preguntas que permitió conocer el nivel de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Historia en el tema Civilizaciones fluviales de la antigüedad (Ver ANEXO A).

Figura 1:

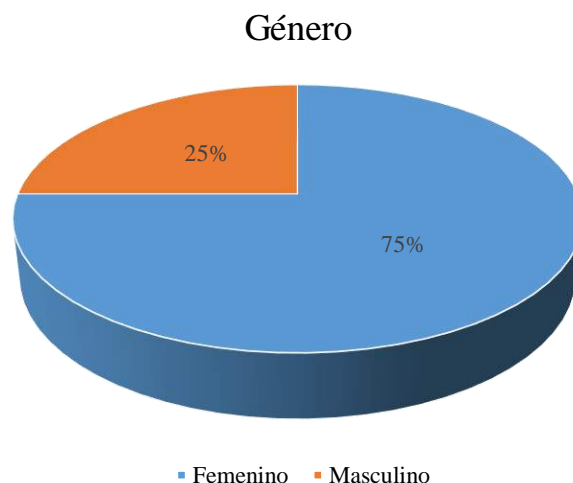
Pregunta 1.- ¿Cuál es tu rango de edad?



En la encuesta aplicada a los estudiantes de los primeros años de BGU se observa que el 54% de los estudiantes tienen entre 15 – 16 años, mientras que el 46% se encuentra entre 14 – 15 años de edad. Indicando que la mayoría de la población encuestada se encuentra en la etapa de la maduración cognitiva con lo que genera interés y motivación en el aprendizaje, por ello el uso de la herramienta digital ClassDojo se ajustará de una manera satisfactoria a sus necesidades, ofreciéndoles una interacción dinámica que mantenga su atención en el proceso de enseñanza – aprendizaje sobre las civilizaciones fluviales de la antigüedad.

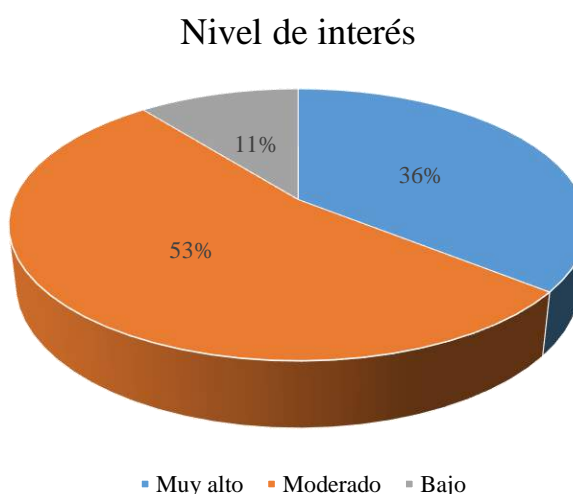


Figura 2:
Pregunta 2.- Seleccione el género al que pertenece



Asimismo, en cuanto al género, el 75% de población encuestada es femenino, mientras que únicamente el 25% es de género masculino. Esta información dentro del desarrollo de un entorno visual de aprendizaje es importante, debido que se debe adaptar las actividades para fomentar la participación y el interés grupal, fomentando la participación colaborativa contribuyendo en un entorno más inclusivo en base a las necesidades de todos los estudiantes.

Figura 3:
Pregunta 3.- ¿Qué nivel de interés tienes por la materia de Historia?



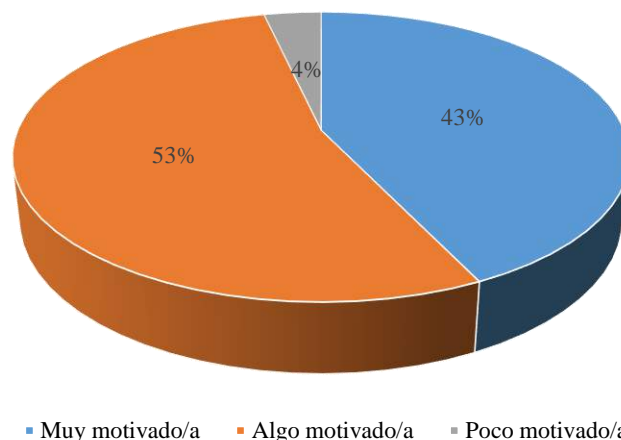


Ahora bien, en la pregunta 3 de la encuesta realizada a los primeros años de BGU, se revela que el 53% muestra un interés moderado en la asignatura de Historia, mientras que el 36% expresa un interés muy alto y el 11% indica no tener interés alguno. Estos resultados evidencian la necesidad de un cambio en las metodologías tradicionales para generar el nivel de interés requerido para un proceso de enseñanza - aprendizaje más optimizado, incrementando el compromiso en los estudiantes.

Figura 4:

Pregunta 4.- ¿Cómo te sientes en las clases de Historia?

¿Cómo te sientes en clases?



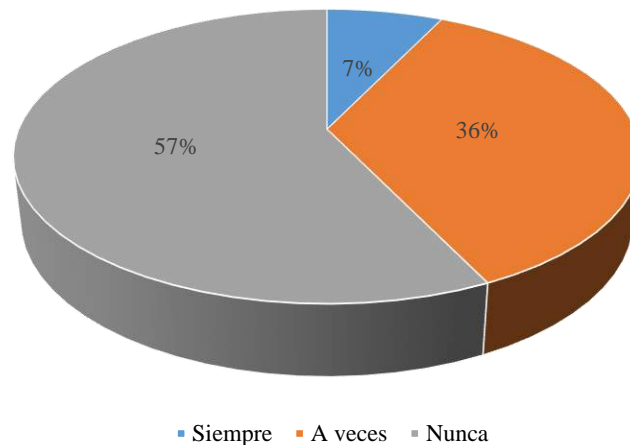
Al evaluar la motivación en los métodos de enseñanza en los primeros años de BGU, se identificó que el 53% de los estudiantes se siente algo motivado con el método de enseñanza, mientras que el 43% expresa un interés considerable y solo el 4% se siente poco motivado. Estos resultados indican que el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje tendría un impacto positivo en el aprendizaje de las Civilizaciones Fluviales de la antigüedad, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más interactiva al ser un proceso más visual y personalizado.



Figura 5:

Pregunta 5.- ¿El docente de Historia hace uso frecuente de herramientas digitales interactivas (videos, presentaciones dinámicas, juegos educativos, etc.)?

Uso de herramientas tecnológicas

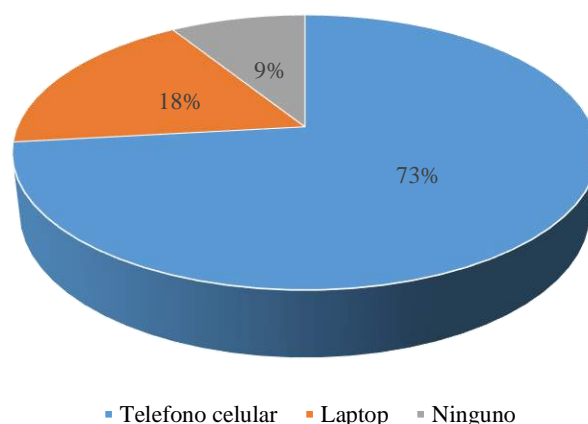


Por ello, en la pregunta 5 de la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato se identificó que la mayoría de la población nunca hace uso frecuente de herramientas digitales con un 57%, mientras que el 36% solo a veces hace uso de las herramientas tecnológicas y un mínimo del 7% indica que siempre hace uso de las herramientas tecnológicas. Estos resultados revelan que la integración de un entorno virtual en la asignatura de Historia no solo es viable sino necesaria para promover una mayor interacción con la tecnología. Aprovechando el uso limitado actual de las herramientas, ClassDojo puede hacer que la tecnología sea más accesible y útil en el aprendizaje de las civilizaciones fluviales, alineando el entorno educativo con las competencias digitales requeridas.

Figura 6:

Pregunta 6.- ¿Qué equipos y dispositivos electrónicos utilizas para acceder a recursos digitales en clase?

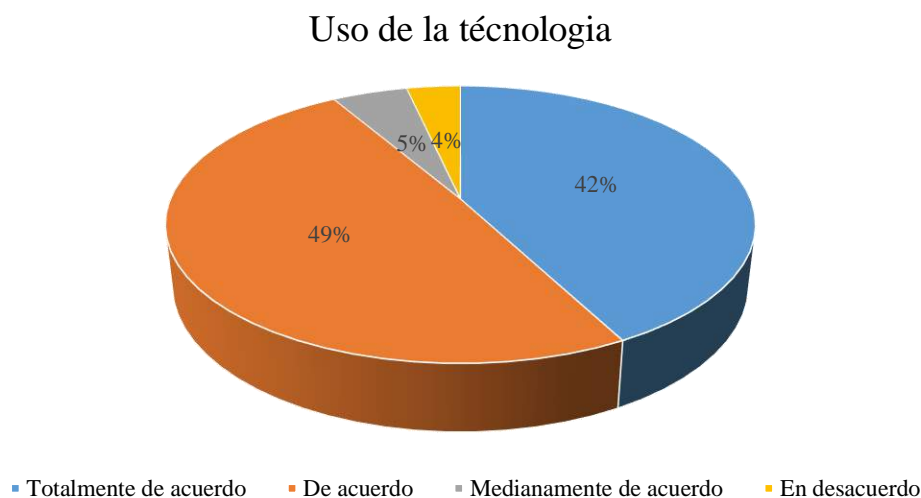
Equipos y dispositivos electrónicos



Asimismo, al preguntar a los estudiantes de bachillerato sobre el uso de los equipos electrónicos que utilizan para acceder a los recursos digitales se identificó que el 73% hace uso del teléfono celular, mientras que el 18% utiliza laptop, mientras que el 9% de la población seleccionada no hace uso de dispositivos electrónica. Esta información es esencial para adaptar el entorno virtual a los teléfonos móviles, asegurando que los estudiantes puedan acceder fácilmente a ClassDojo y a sus recursos desde el dispositivo más común, mejorando así la accesibilidad y facilitando el aprendizaje continuo y sin barreras.

Figura 7:

Pregunta 7.- ¿Consideras que el uso de tecnologías interactivas puede mejorar tu comprensión de la Historia?

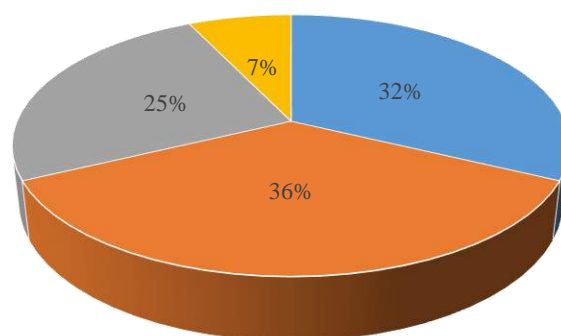


Ahora bien, en la pregunta 7 de la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato sobre si considera el uso de tecnologías interactivas puede optimizar la comprensión de la Historia se encontró el que 42% está totalmente de acuerdo, mientras que el 49% se encuentra de acuerdo. A diferencia del 5% y 4% que se encuentra medianamente de acuerdo y en desacuerdo respectivamente. Por lo tanto, se puede concluir que el uso de la tecnología para el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Historia sería de gran ayuda para mejorar el entendimiento sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, debido que el entorno interactivo ayuda a clarificar conceptos y a hacer que temas complejos, como las civilizaciones fluviales, sean más accesibles y atractivos.

Figura 8:

Pregunta 8.- ¿De qué manera crees que las herramientas digitales pueden enriquecer tu experiencia de aprendizaje en una clase de Historia?

Herramientas Digitales



- Colaboración en proyectos grupales
- Mayor personalización del aprendizaje
- Acceso a contenido multimedia Interactivo
- Realización de actividades gamificadas

Por lo tanto, en la pregunta 8 de la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato donde se menciona cuáles son las herramientas digitales que puedes enriqueces su experiencia en el aprendizaje de la asignatura de Historia, se identificó que el 36% prefiere mayor personalización del aprendizaje, mientras que el 32% prefiere colaboración en proyectos grupales, el 25% prefiere acceso a contenido multimedia interactivo, a diferencia del 7% que prefiere la realización de actividades gamificadas. Concluyendo que con una mayor personalización del material para el aprendizaje sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad mejoraría de manera notable el rendimiento académico de los primeros años de BGU, de la Unidad Educativa Los Andes, facilitando una comprensión más profunda de la materia de Historia.

Figura 9:

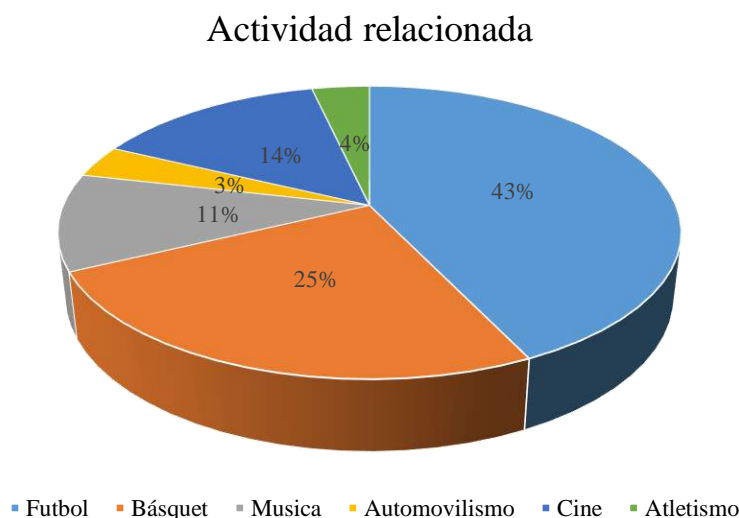
Pregunta 9.- ¿Crees que los recursos y herramientas digitales podrían mejorar el trabajo en grupo en tus clases de Historia?



Asimismo, en la pregunta sobre si los recursos y herramientas digitales podrían optimizar el trabajo en grupo en la asignatura de Historia, se encontró que el 71% considera que sí habría una gran mejora. Por otro lado, el 25% opina que la mejora sería leve y solo el 4% considera que no sería necesario. Esto muestra una inclinación positiva hacia el trabajo colaborativo mediante tecnología, sugiriendo que el entorno de ClassDojo podría ayudar a fortalecer habilidades de trabajo en equipo, especialmente en proyectos sobre civilizaciones fluviales, donde el aprendizaje colectivo puede enriquecer el proceso educativo.

Figura 10:

Pregunta 10.- ¿Qué actividad te gustaría relacionar con las civilizaciones fluviales de la antigüedad?



Finalmente, en la pregunta 10 de la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato sobre el aprendizaje de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, se les pidió que relacionaran una actividad con estas civilizaciones. Los resultados revelaron que el 43% de los encuestados prefiere el fútbol, mientras que el 25% opta por el baloncesto, siendo estas las actividades con los porcentajes más altos. Además, el 14% prefiere el cine, el 11% la música, el 4% el atletismo y únicamente el 3% el automovilismo. Esto sugiere que los estudiantes se sienten motivados por actividades físicas. Adaptar el entorno virtual en ClassDojo para incluir comparaciones entre deportes y tradiciones antiguas podría hacer que el aprendizaje de las civilizaciones fluviales sea más atractivo, utilizando analogías deportivas para captar la atención y favorecer una conexión más significativa con los temas históricos.

Conclusión general junto a otros estudios

Cabe destacar que la muestra seleccionada para esta investigación estuvo conformada exclusivamente por estudiantes de la asignatura de Historia de los primeros años del Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa “Los Andes”. Esto represento una limitante para la generalización de los resultados, dado que la información recopilada se

enfoca únicamente en este grupo específico y no puede extrapolarse a otros entornos educativos.

Sin embargo, los hallazgos obtenidos reflejan de manera detallada las experiencias y resultados en este entorno particular, proporcionando un análisis profundo sobre el impacto de ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Civilizaciones Fluviales. Además, este constituye un aporte significativo que puede orientar futuras investigaciones, permitiendo explorar el uso de herramientas digitales en diferentes niveles educativos, asignaturas e instituciones, y ampliando así su potencial impacto en la educación.

Para complementar los hallazgos obtenidos, se realizó un análisis de estudios relevantes que han investigado el uso de plataformas digitales, como ClassDojo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos estudios permitieron contrastar y enriquecer los resultados, ofreciendo una perspectiva más amplia sobre la efectividad y el impacto de estas herramientas en diferentes contextos educativos. Según Perrotta & Pangrazio (2023), las plataformas digitales se han integrado de manera fundamental en la educación moderna. Aunque los estudiantes asisten físicamente a una sola escuela, su experiencia educativa incluye también un complejo entramado de espacios digitales que deben explorar como parte de su proceso de aprendizaje.

Según, Álvarez Muñoz & Hernández Prados (2023) subrayan que ClassDojo es una herramienta útil para mejorar el proceso educativo, especialmente en la comunicación con las familias, aunque enfatizan la necesidad de capacitar a los docentes en su uso adecuado. Por su parte, Antonio et al. (2023), destacan que ClassDojo facilita una comunicación más efectiva en el aula y promueve la interacción entre estudiantes y docentes, mejorando la dinámica de participación y manteniendo una conexión constante entre los participantes. Además, resaltan su interfaz gráfica sencilla y acceso gratuito, lo que la convierte en una herramienta accesible para todos en el entorno educativo. Según, (Thompson & Liu, 2024; Tomczyk et al., 2022) ClassDojo, se puede utilizar fácilmente en las aulas.



Asimismo, Sánchez Miranda (2023) muestra que el uso de la plataforma ClassDojo mejora el proceso de aprendizaje de los estudiantes con la implementación de actividades de aula aumentando la motivación en el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Ahora bien, Checca Pila (2023), en su trabajo concluyo que el uso de ClassDojo fomentara la participación activa de los estudiantes, facilitando así el desarrollo del proceso de aprendizaje, señalando que el total de los estudiantes presentaban un nivel bajo de participación. Sin embargo, tras la aplicación de la plataforma, se observó un aumento notable por parte de los estudiantes en la participación de los estudiantes en la clase.

Finalmente, Remache Mayaguari & Vega Pacheco (2022) enfatizan que la viabilidad del uso de ClassDojo depende de garantizar el acceso a Internet y proporcionar una capacitación continua a los docentes, destacando la importancia de implementar políticas educativas integrales que fomenten la formación en competencias digitales. La educación está cada vez más infiltrada por la tecnología y la utilización de datos, las prácticas de disciplina en las escuelas a través de ClassDojo, mejorar el comportamiento de los estudiantes (Manolev et al., 2024). Estas conclusiones respaldan y fortalecen los hallazgos obtenidos en el presente estudio, subrayando la necesidad de un enfoque sistémico para el uso efectivo de herramientas tecnológicas en la educación.

2.8.2 Entrevista a los docentes

En la entrevista realizada a los docentes de los primeros años de BGU en la unidad educativa Los Andes, se encontró que el rango de edad oscila entre 30 y 60 años, seis mujeres y dos hombres. Al preguntarles sobre el nivel de interés de sus estudiantes, expresaron que observan poco interés en las clases, argumentando que los métodos tradicionales utilizados para la enseñanza-aprendizaje son muy aburridos. Sin embargo, cuando se les preguntó sobre la posible implementación de recursos y herramientas tecnológicas en las clases de Historia, coincidieron en que sería muy efectivo, ya que esto les permitiría innovar y, en consecuencia, incentivar a los estudiantes hacia un aprendizaje más significativo.



De igual forma, mencionaron que las herramientas más utilizadas para la enseñanza de la asignatura de Historia son YouTube y Quizziz, siendo la gamificación el recurso de aprendizaje más empleado. Al preguntarles con qué frecuencia utilizan estos recursos y herramientas tecnológicas, la mayoría respondió que lo hacen de manera frecuente. Consideran que es fundamental incorporar estas actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, también reconocen tener un conocimiento limitado sobre el uso de esta tecnología. Por lo tanto, es necesario que los docentes reciban una capacitación adecuada para aprovechar al máximo el entorno virtual que se desarrollará en la plataforma ClassDojo.

En la entrevista, se indagó sobre cuáles consideran los principales desafíos para el uso de herramientas digitales en la asignatura de Historia. Los docentes señalaron que una de las falencias más evidentes es la falta de recursos tecnológicos proporcionados por la institución. Además, mencionaron la necesidad de capacitaciones constantes tanto para docentes como para estudiantes, así como la escasez de tiempo disponible para la planificación de actividades innovadoras. Estos factores limitan la integración efectiva de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que podría mejorar significativamente la experiencia educativa en la materia.

Finalmente, se solicitó a los entrevistados su opinión sobre cómo mejorar la enseñanza de Historia mediante el uso de TIC en el aula. Los participantes sugirieron la integración de tecnologías emergentes, como la realidad aumentada y la realidad virtual, para recrear eventos históricos de manera más inmersiva. Además, propusieron la implementación de evaluaciones digitales interactivas y el fomento de proyectos colaborativos utilizando herramientas digitales. Estas estrategias no solo enriquecerían el aprendizaje de los estudiantes, sino que también promoverían una mayor participación y colaboración en el aula a través del uso de la tecnología (Ver ANEXO B).



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

Modelación de la propuesta

El presente trabajo investigativo se enfoca en el diseño y desarrollo de un entorno virtual utilizando la plataforma ClassDojo, aplicado al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia, específicamente sobre las Civilizaciones Fluviales, dirigido a estudiantes de Primer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Los Andes”. Este estudio se enfoca en mejorar el proceso educativo sustituyendo los métodos tradicionales por métodos tecnológicos, proporcionando a los estudiantes un aprendizaje más claro y efectivo a través de un entorno virtual intuitivo y dinámico.

3.1 Presentación

La enseñanza de la asignatura de Historia en los estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU) enfrenta desafíos significativos, particularmente en el proceso de aprendizaje sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad. Los métodos tradicionales han demostrado ser poco efectivos, dado que muchos estudiantes experimentan dificultades para comprender y retener la información, percibiendo las clases como tediosas y desmotivadoras. Esta problemática resalta la necesidad de implementar un entorno virtual de aprendizaje, que facilite un enfoque más dinámico e interactivo, mejorando tanto la enseñanza como la experiencia de aprendizaje.

3.2 Fundamentación Teórica

El presente trabajo investigativo se centra en conceptos como las civilizaciones fluviales de la antigüedad, el uso de un entorno virtual para el proceso de enseñanza – aprendizaje y la integración de nuevas tecnologías en la educación.

El presente trabajo investigativo se enfoca en el estudio de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, la implementación de un entorno virtual para optimizar el proceso de



enseñanza-aprendizaje, y la integración de nuevas tecnologías en el ámbito educativo como una herramienta clave para innovar en las metodologías pedagógicas tradicionales.

3.2.1 Civilizaciones fluviales de la antigüedad

Las civilizaciones humanas y su evolución cultural están profundamente vinculadas a los recursos hídricos. Civilizaciones antiguas como los egipcios, los romanos, el Imperio Veneciano y la dinastía Omeya dependieron de la gestión sostenible del agua para alcanzar su prosperidad (Hosseiny et al., 2021). Asimismo, las civilizaciones fluviales de la antigüedad, como Mesopotamia, China, India y Egipto, florecieron gracias a su relación con los ríos y su capacidad para aprovechar este recurso esencial (Carrillo Zamora, 2016; López Domínguez, 2023).

Las civilizaciones humanas han construido su desarrollo y progreso cultural en torno a los recursos hídricos, dado que estos no solo han sido una fuente vital para la supervivencia, sino también el motor que impulsó la agricultura, el comercio y la organización social. La capacidad del manejo de los recursos hídricos determinó el crecimiento de sociedades como Egipto, Mesopotamia, China e India, mostrando que la sostenibilidad de este recurso ha sido, y sigue siendo, un pilar fundamental para la prosperidad de cualquier civilización.

3.2.2 Entorno virtual en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Un entorno virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un espacio digital que facilita la interacción entre docentes, estudiantes y recursos educativos, promoviendo un aprendizaje dinámico e interactivo. A través de herramientas como foros, recursos multimedia y actividades colaborativas, estos entornos transforman la educación tradicional, adaptándose a las necesidades de cada estudiante y fomentando su pensamiento crítico (Cedeño Romero et al., 2019; Rodríguez Velázquez et al., 2018).

Asimismo, (Salazar Veloz & Fernández Rodríguez, 2022; Villacis Lizano et al., 2021), afirman que estos entornos virtuales pueden complementar la enseñanza presencial de manera



autónoma, brindando flexibilidad y accesibilidad. Aunque su implementación enfrenta retos como la resistencia al cambio y la capacitación tecnológica en un entorno globalizado y digitalizado.

Un entorno virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un espacio digital diseñado para facilitar la interacción, el acceso a recursos educativos y la colaboración entre estudiantes y docentes, mediante plataformas tecnológicas que integran herramientas como foros, actividades interactivas, recursos multimedia y evaluaciones en línea, permitiendo un aprendizaje más dinámico y adaptativo. Los entornos virtuales promueven la flexibilidad al no depender que los estudiantes se encuentren de manera presencial, personalizando el aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes.

3.2.3 Nuevas tecnologías en la Educación

Las nuevas tecnologías en la educación han transformado los métodos tradicionales de enseñanza, permitiendo entornos de aprendizaje más personalizados, dinámicos e inclusivos. Herramientas como plataformas virtuales, inteligencia artificial, realidad aumentada y aprendizaje móvil facilitan el acceso a la información, potencian el interés estudiantil y fomentan un aprendizaje autónomo y colaborativo. Además, estas tecnologías permiten ajustar los contenidos al ritmo y estilo de cada estudiante, reduciendo desigualdades educativas. Sin embargo, desafíos como la brecha digital, la formación docente y la privacidad de los datos deben ser abordados para maximizar su impacto positivo y garantizar una implementación efectiva en los sistemas educativos (De La Torre Burgos et al., 2023; Moscoso, 2024; Ortega Navas, 2011).

Las nuevas tecnologías en la educación abarcan un conjunto de herramientas, plataformas y recursos digitales que transforman los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje, incluyendo aplicaciones, plataformas interactivas y dispositivos tecnológicos, que permiten una experiencia educativa más enriquecedora y accesible. Estas tecnologías incentivan la innovación pedagógica, mejorando el acceso a la información y promueve habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y el aprendizaje autónomo.



3.3 Objetivos generales y específicos

3.3.1 Objetivo General

Desarrollar un entorno virtual en la plataforma digital ClassDojo que incorpore material didáctico interactivo para el aprendizaje de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado (BGU) de la “Unidad Educativa los Andes”.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Diseñar un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) interactivo y práctico que facilite el proceso de enseñanza - aprendizaje sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.
- Fomentar el aprendizaje mediante la participación activa de los estudiantes a través de recursos gamificados (juegos, historias y ambientes), para el desarrollo de sus destrezas.
- Analizar el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación de la plataforma digital ClassDojo, evaluando su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4 Caracterización de la Propuesta didáctica

3.4.1 Características Principales

Uso de material didáctico: A través del entorno virtual desarrollado en ClassDojo, esta propuesta permitirá a los estudiantes interactuar con recursos didácticos innovadores, como juegos, narrativas dinámicas y ambientes virtuales diseñados para facilitar una comprensión más profunda y significativa de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

Integración de tareas prácticas: Por medio de actividades prácticas diseñadas específicamente, los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar y reforzar los conceptos



aprendidos en clase, aprovechando las funcionalidades del entorno digital de ClassDojo para consolidar su aprendizaje de manera interactiva y efectiva.

3.4.2 Recursos Tecnológicos

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo, se requiere el uso de recursos tecnológicos como computadoras y dispositivos móviles con acceso a Internet, esenciales para acceder a la plataforma digital ClassDojo. Este entorno virtual facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia, promoviendo un mejor entendimiento por parte de los estudiantes.

El uso de plataformas digitales como ClassDojo en el ámbito educativo no solo organiza y centraliza las actividades de la clase, sino que también permite gestionar eficientemente los recursos pedagógicos. Tanto docentes como estudiantes dispondrán de material didáctico intuitivo y accesible, lo que contribuirá a la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico y propicio para una comprensión más efectiva en la asignatura de Historia de los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado (BGU) de la “Unidad Educativa los Andes”.

3.5 Estructura y Dinámica de los componentes

3.5.1 Metodologías

La metodología empleada en este trabajo investigativo se fundamentó en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), orientado a la resolución de problemas y al desarrollo de productos colaborativos, lo que permitió involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Además, se adoptó el modelo ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación), fomentando un aprendizaje integral al conectar experiencias prácticas con los conceptos teóricos.

Se complementó con el enfoque del aula invertida, promoviendo el trabajo autónomo antes de las clases presenciales, permitiendo mantener discusiones del tema en clases.



Finalmente, se integró el modelo de las 5E (Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar), asegurando un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico y estructurado, motivando la curiosidad e investigación por parte de los estudiantes sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

3.5.2 Actividades

Para el desarrollo del entorno virtual, se diseñaron diversas actividades que integraron enfoques individuales, grupales y colaborativos, fomentando un aprendizaje dinámico y significativo.

En las actividades individuales, los estudiantes analizaron documentos y videos, identificando ideas clave y desarrollando productos como ensayos y mapas conceptuales. Por otro lado, las actividades grupales incluyeron la creación de presentaciones y trípticos utilizando herramientas como Canva, así como la realización de debates y la elaboración colaborativa de cuadros comparativos interactivos, promoviendo el trabajo en equipo y la discusión constructiva.

En las actividades exploratorias, se utilizó Google Earth para realizar recorridos virtuales por territorios históricos, facilitando la conexión con los contextos geográficos y culturales de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad. Finalmente, las actividades colaborativas en línea incluyeron el uso de plataformas como Padlet y Canva, donde los estudiantes compartieron ideas y reflexiones, enriqueciendo el aprendizaje a través de contribuciones culturales en espacios interactivos.

3.5.3 Simulaciones Virtuales

Para las simulaciones virtuales, se realizaron recorridos históricos utilizando Google Earth, donde los estudiantes exploraron de manera interactiva ubicaciones emblemáticas como Babilonia, Ur y el Valle del Indo, conectando la geografía con los contextos históricos de las Civilizaciones Fluviales. Además, se implementaron juegos de rol temáticos, como una

adaptación educativa de "Juego de Tronos", que permitieron a los estudiantes debatir y analizar los logros culturales de estas civilizaciones de forma dinámica y participativa.

Se emplearon videos educativos enlazados a YouTube sobre Mesopotamia, China, India y Egipto, los cuales sirvieron para reforzar los conocimientos en la asignatura de Historia de los estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa "Los Andes".

3.6 Cronograma

El cronograma del presente trabajo investigativo ha sido diseñado de manera flexible, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y considerando los tiempos requeridos para un aprendizaje efectivo. Los docentes garantizan que cada estudiante disponga del tiempo necesario para procesar y comprender los contenidos relacionados con las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, incluyendo el uso de materiales didácticos, como juegos, tareas dirigidas y un sistema de puntos por participación en el aula virtual, implementados en la plataforma ClassDojo, con el objetivo de promover una comprensión y aprendizaje significativo.

3.7 Evaluación

A través de evaluaciones, se midió el rendimiento académico de los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje de la asignatura de Historia, específicamente en el tema de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad. Estas evaluaciones estuvieron acompañadas de retroalimentación constante por parte del docente, asegurando que los estudiantes pudieran identificar y corregir sus errores.

3.8 Exigencias/ requisitos/ condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.

3.8.1 Requisitos Tecnológicos

- Acceso a dispositivos móviles y ordenadores con conexión a internet.



- Software específico para la elaboración del material didáctico para el entorno virtual.
- Acceso a la plataforma ClassDojo para la gestión y distribución de contenido.

3.8.2 Requisitos Pedagógicos

Formación especializada para los docentes, enfocada en el manejo eficiente de la plataforma digital ClassDojo y en la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Promoción de una actitud proactiva entre los estudiantes, fomentando su disposición para trabajar de manera autónoma y colaborativa en las actividades propuestas.

Implementación de un espacio virtual que facilite la participación activa de los estudiantes, utilizando materiales didácticos atractivos como juegos, tareas dirigidas y un sistema de recompensas para incentivar el aprendizaje.

3.8.3 Condiciones para el Éxito de la Propuesta

- Colaboración ente estudiantes y docentes, desarrollando un ambiente participativo.
- Acceso por parte de todos los estudiantes a los dispositivos tecnológicos.
- Apoyo tecnológico por parte de la unidad educativa los Andes a los estudiantes del BGU.
- Promoción de un ambiente participativo que facilite la interacción activa, el intercambio de ideas y el aprendizaje colaborativo en el entorno virtual.
- Garantizar que todos los estudiantes dispongan de los recursos tecnológicos necesarios, como dispositivos móviles o computadoras, para participar plenamente en las actividades educativas.
- Provisión de respaldo técnico y recursos tecnológicos por parte de la Unidad Educativa "Los Andes" a los estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU), asegurando la inclusión y el acceso efectivo a las herramientas digitales.



3.8.4 Criterios de Evaluación

Para garantizar que la propuesta cumpliera con sus objetivos, se definieron y aplicaron los siguientes criterios:

- **Pertinencia Pedagógica:** La propuesta se alinea con los principios de aprendizaje interactivo, asegurando que los estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU) adquirieran conocimientos más sólidos y significativos sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, buscando que el entorno virtual promoviera una experiencia educativa dinámica.
- **Adecuación Metodológica:** Las actividades desarrolladas en la plataforma ClassDojo se diseñaron para fomentar la participación activa de los estudiantes y estimular su pensamiento crítico. Estas actividades integran material didáctico interactivo y conceptos teóricos para fortalecer la comprensión y el análisis.
- **Viabilidad Técnica:** La implementación del entorno digital debe ser técnicamente factible, garantizando que tanto docentes como estudiantes pudieran acceder y utilizar la herramienta tecnológica sin dificultades, asegurando su funcionalidad y eficiencia en el contexto educativo.
- **Impacto en el Aprendizaje:** Este criterio evaluó cómo la propuesta incidió en el proceso de enseñanza-aprendizaje, midiendo la participación activa de los estudiantes y su nivel de comprensión de los conceptos relacionados con las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

3.8.5 Beneficiarios

Los principales beneficiarios de este trabajo investigativo son los estudiantes y docentes de la asignatura de Historia del primer año de Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa “Los Andes”. A través del entorno virtual dinámico desarrollado en ClassDojo, los participantes tendrán acceso a material didáctico interactivo sobre las

Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, diseñado para facilitar una comprensión más profunda y significativa de los contenidos históricos.

Este entorno virtual no solo optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve la participación activa de los estudiantes mediante tareas y actividades propuestas por los docentes, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y colaborativo. La interacción con el material digital convierte el estudio de la asignatura en una experiencia más atractiva y motivadora, mejorando tanto el interés como la retención de los conceptos importantes.

Además, la propuesta beneficia a los docentes al proporcionarles una herramienta actualizada que les permite reemplazar los métodos tradicionales de enseñanza por estrategias más innovadoras y eficaces. Esto facilita un enfoque pedagógico adaptado a las necesidades contemporáneas, incrementando la eficiencia del proceso educativo y fomentando un aprendizaje continuo y significativo en los estudiantes del BGU.

3.9 Demostraciones

3.9.1 Ejemplo del uso de la plataforma ClassDojo

Para la implementación del entorno de aprendizaje de la asignatura de Historia en Primero de Bachillerato, se desarrollará un manual de usuario que guiará a los estudiantes en el proceso de registro y acceso a la plataforma ClassDojo. Además, se diseñó una planificación estructurada sobre las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad, integrando etapas clave que aseguran la efectividad de la propuesta.

Este enfoque abarca desde la planificación inicial hasta la validación del entorno virtual, empleando herramientas digitales y metodologías innovadoras que optimicen la enseñanza, fomenten la participación activa y fortalezcan el proceso de aprendizaje en un contexto interactivo y dinámico.



3.10 Planificación de la propuesta didáctica

3.10.1 Preparación y configuración inicial

Configurar la plataforma tecnológica y recopilar la información requerida para el proceso de enseñanza – aprendizaje de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad.

Introducción

Bienvenidos al desarrollo de un entorno virtual en ClassDojo para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia, específicamente sobre las Civilizaciones Fluviales, en la Unidad Educativa “Los Andes.” Este entorno ha sido diseñado para transformar la experiencia educativa, dejando atrás los métodos tradicionales y adoptando un enfoque más intuitivo y centrado en las necesidades actuales de los estudiantes del Bachillerato General Unificado.

ClassDojo, la plataforma seleccionada para este proyecto, ofrece un espacio digital dinámico y accesible, facilitando la navegación tanto para docentes como para estudiantes. Esta herramienta no solo permite una comunicación fluida y constante a través de retroalimentaciones, sino que también incentiva la participación activa mediante un sistema de puntos, aprovechando al máximo los materiales interactivos especialmente preparados para enriquecer el aprendizaje.

Para ingresar a la plataforma y comenzar a explorar este innovador entorno de aprendizaje, se deben seguir los siguientes pasos:

Para estudiantes y docentes.

a. Acceso a la Plataforma ClassDojo

Abra su navegador de internet (Google, Firefox, Edge, etc.) digita ClassDojo en el navegador.

3.11.2 Tipo de validación utilizada

Para asegurar la calidad de la propuesta, se llevó a cabo una validación cualitativa con la participación de expertos en educación y tecnología, llevando a cabo una revisión minuciosa, analizando elementos relevantes, verificando que los objetivos se encuentren alineados con las necesidades de los estudiantes del BGU. También se analizaron la efectividad de la plataforma ClassDojo para el proceso de enseñanza – aprendizaje donde se cambiaron los métodos tradicionales por tecnológicos. Además, se analizó que la propuesta se basara en enfoques metodológicos sólidos y actualizados. Así también se consideró la viabilidad de implementación, analizando los recursos disponibles y el nivel de preparación de docentes y estudiantes para aplicarla en el aula.

3.11.3 Validación por expertos: características

La validación por parte de expertos es un proceso en el que profesionales con experiencia y conocimientos en un área determinada analizan y valoran una propuesta, garantizando que cumpla con los requisitos de calidad, coherencia y pertinencia en su ámbito. En este caso, se empleó la validación por expertos para evaluar la propuesta desde las perspectivas pedagógica, metodológica y técnica.

3.11.4 Selección de expertos

Los expertos seleccionados para llevar a cabo la validación son los siguientes:

- Dr. José Augusto Cadena Moreano**: Doctor en Ingeniería de Sistemas de Información y director de la carrera de Sistemas de Información.
- Dra. Agnese Bosisio (Ph.D.): Especialista en Formación del Profesorado y docente en la Universidad Técnica de Cotopaxi, con 13 años de experiencia docente e investigadora.



- Dr. Juan Carlos Chancusig Chisag (Ph.D.): Especialista en Sistemas de Información y docente en la Universidad Técnica de Cotopaxi, con 16 años de experiencia como docente e investigador.
- Ing. Mónica Eugenia Mosquera Esparza (Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo): Docente en la Unidad Educativa “12 de noviembre”, con 19 años de experiencia como docente e investigadora.
- Ing. Omar David Zuñiga Altamirano (Magíster en Tecnología de la Información y Multimedia Educativa): Docente del Área Técnica en la Unidad Educativa “Los Andes”.
- Ing. Adriana Yadira Solis Ibarra (Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales): Docente de Bachillerato Técnico con especialidad en Informática en la Unidad Educativa “Los Andes”.

3.11.5 Criterio de selección de expertos

Los profesionales seleccionados para la validación cuentan con una amplia experiencia y conocimiento en el área de estudio. Su habilidad para evaluar los aspectos pedagógicos y técnicos garantizó que la propuesta fuera analizada de manera integral.

3.11.6 Descripción del instrumento de validación

El instrumento empleado para la validación de la plataforma tecnológica ClassDojo es un cuestionario que incluye preguntas tanto abiertas como cerradas. Este formato permitirá recopilar información detallada sobre la propuesta, a través de la retroalimentación de los expertos.

3.11.7 Resultados de la validación

Con el objetivo de evaluar la propuesta desarrollada en ClassDojo, se ha diseñado un cuestionario dirigido a los docentes expertos, docentes de historia, padres de familia y estudiantes. Este cuestionario permitirá conocer la accesibilidad, usabilidad y funcionalidad



de los recursos tecnológicos, así como identificar posibles áreas de mejora para optimizar la propuesta en futuras implementaciones.

A través de los siguientes cuestionarios, se busca evaluar la experiencia de los usuarios en términos de accesibilidad, usabilidad y funcionalidad de la plataforma ClassDojo, con el propósito de identificar posibles mejoras en la propuesta.

Encuesta dirigida a los expertos.

1. Claridad y Coherencia

A partir de las preguntas aplicadas a los expertos sobre claridad y coherencia, se determinó que el 100 % de ellos está de acuerdo en que cada pregunta de la investigación está alineada con el objetivo del estudio. Asimismo, destacaron que el cuestionario es claro y de fácil comprensión, ya que posee un enfoque específico sobre la información que se desea obtener (ver anexo).

2. Relevancia y Pertinencia

Asimismo, en el apartado de relevancia y pertinencia, el 100 % de los expertos confirmó que los datos recopilados para el análisis son relevantes, pues están alineados con los objetivos propuestos. Esto permite abordar aspectos esenciales de la investigación y garantiza que la encuesta se adapte de manera adecuada al grupo de personas encuestadas (ver anexo).

3. Organización del contenido

Finalmente, en la organización del contenido, los expertos determinaron que las preguntas reflejan los aspectos que se desean evaluar. Además, consideraron que las preguntas son adecuadas, tienen una extensión correcta y están correctamente formateadas y distribuidas. Esto facilita una lectura clara y comprensible, asegurando una adecuada comprensión del contenido (ver anexo).



4. Criterios de especialistas

Tabla 4.

Criterios de los expertos

Experto	Criterio del especialista
Dr. José Augusto Cadena Moreano.	La encuesta propuesta reúne todo lo necesario para ser aplicado, el mismo que garantizara la recolección de la información de una manera acertada y precisa.
Dra. (Ph. D.) Agnese Bosisio	La encuesta se encuentra estructurada de manera adecuada para cumplir con el objetivo planteado.
PhD. Juan Carlos Chancusig Chisag.	Me parece muy importante que se realice el presente estudio en el área de estudio.
Ing. Mónica Eugenia Mosquera Esparza Msc.	Considero que las encuestas se encuentran bien diseñadas, ya que se evidencia preguntas claras, coherentes y alineadas con los objetivos planteados en la propuesta; destaca la pertinencia del cuestionario para evaluar el impacto del entorno virtual en ClassDojo, permitiendo obtener datos relevantes de los docentes, estudiantes y padres de familia. También, resalta la organización y facilidad de respuesta, lo que facilita la recolección de los datos.
Omar David Zuñiga Altamirano Msc.	Las encuestas están bien estructuradas y permiten recopilar información valiosa sobre la efectividad de ClassDojo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se puede destacar aspectos importantes como la interacción docente - estudiante, el seguimiento del progreso académico por parte de los representantes legales y el uso de herramientas digitales para mejorar la enseñanza de Historia, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y participativo.



Adriana Yadira Solis
Ibarra Msc.

Desde la perspectiva como especialista en educación y pedagogía en Entornos Digitales se puede mencionar que las encuestas dirigidas a docentes, padres de familia y estudiantes son fundamentales para comprender el impacto y la efectividad de la herramienta ClassDojo en el proceso educativo, mencionando que las encuestas no solo recojan opiniones sobre la plataforma, sino también sobre su accesibilidad, eficacia pedagógica y el impacto en el rendimiento de los estudiantes. Con un análisis detallado de las respuestas permita ser la base para ajustar y perfeccionar el enfoque, asegurando que el entorno virtual sea una herramienta eficaz y accesible para todos los involucrados.

Encuesta dirigida a los docentes.

Para la aplicación de la encuesta a los docentes se llevó a cabo una inducción del entorno virtual de aprendizaje de la plataforma ClassDojo, garantizando que cada uno de los docentes adquieran un conocimiento claro y preciso que les permita emitir un criterio fundamentado acorde a la experiencia vivida. Es importante destacar que la encuesta validada por expertos previo a su aplicación, de esta manera se garantiza la fiabilidad de los instrumentos utilizados. Por lo tanto, se recopiló información relevante para las mejorar pedagógicas (Ver ANEXO D). A continuación, se detalla los resultados:

Figura 38.

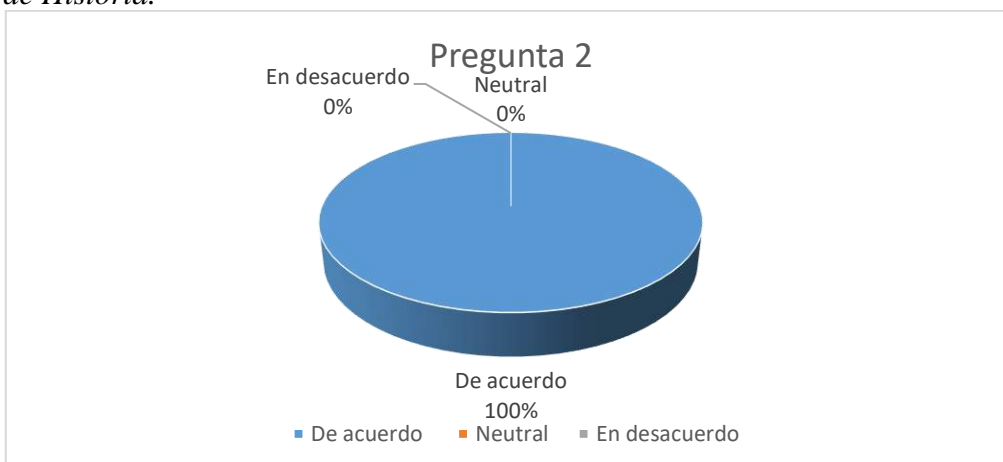
Pregunta 1. La plataforma ClassDojo permite una comunicación entre docente y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.



En la encuesta aplicada a los docentes para evaluar la efectividad de la comunicación facilitada por la plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia, se obtuvo un 100% de respuestas positivas, lo que demuestra que la herramienta cumple plenamente con su objetivo. Por lo tanto, la implementación de ClassDojo resulta altamente satisfactoria.

Figura 39.

Pregunta 2. La funcionalidad que presenta la plataforma ClassDojo como la asignación de puntos de recompensa permite fomentar la participación activa de los estudiantes en las clases de Historia.

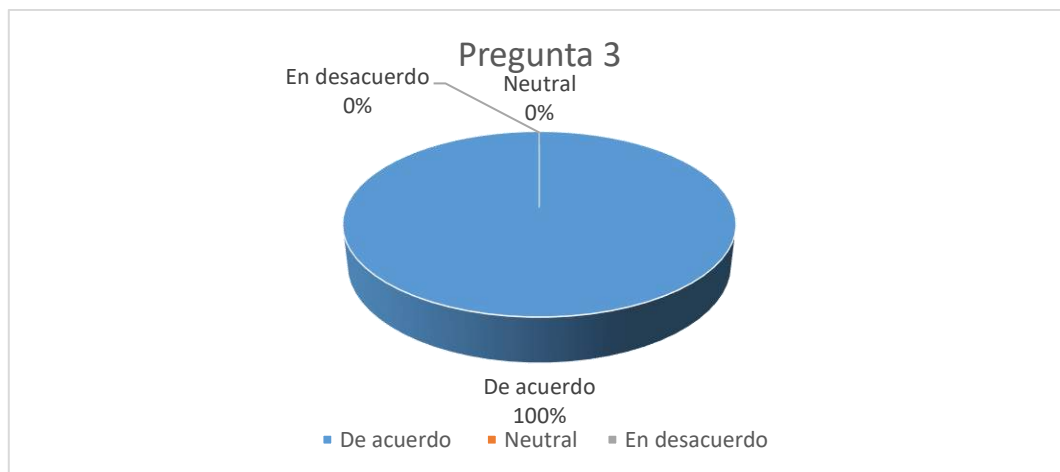




Asimismo, en la pregunta sobre la funcionalidad de asignación de puntos de recompensa en ClassDojo, el 100% de los encuestados manifestó estar de acuerdo en que esta característica fomenta la participación activa de los estudiantes en las clases de Historia. Esto indica que el uso de la plataforma incentiva de manera efectiva el compromiso estudiantil, contribuyendo a un entorno de aprendizaje más interactivo y participativo.

Figura 40.

Pregunta 3. El docente presenta las actividades de manera organizada en el entorno de la plataforma ClassDojo.



Por otra parte, en la pregunta 3 que evaluó si el docente presenta las actividades de manera organizada en el entorno de ClassDojo, se evidenció un acuerdo unánime, ya que el 100% de los encuestados manifestó estar de acuerdo. Este resultado destaca la efectividad de la organización en la plataforma, lo que contribuye a un proceso de enseñanza-aprendizaje estructurado y eficiente.

Figura 41.

Pregunta 4. La plataforma ClassDojo facilita el seguimiento del progreso individual y grupal de los estudiantes en la asignatura de Historia.



En cuanto a la capacidad de la plataforma ClassDojo para facilitar el seguimiento del progreso individual y grupal de los estudiantes en la asignatura de Historia, se encontró que el 100% de los encuestados está completamente de acuerdo. Este resultado positivo respalda la factibilidad de implementar esta herramienta, ya que permite un monitoreo detallado y efectivo del rendimiento académico, lo que optimiza significativamente el proceso de enseñanza.

Figura 42.

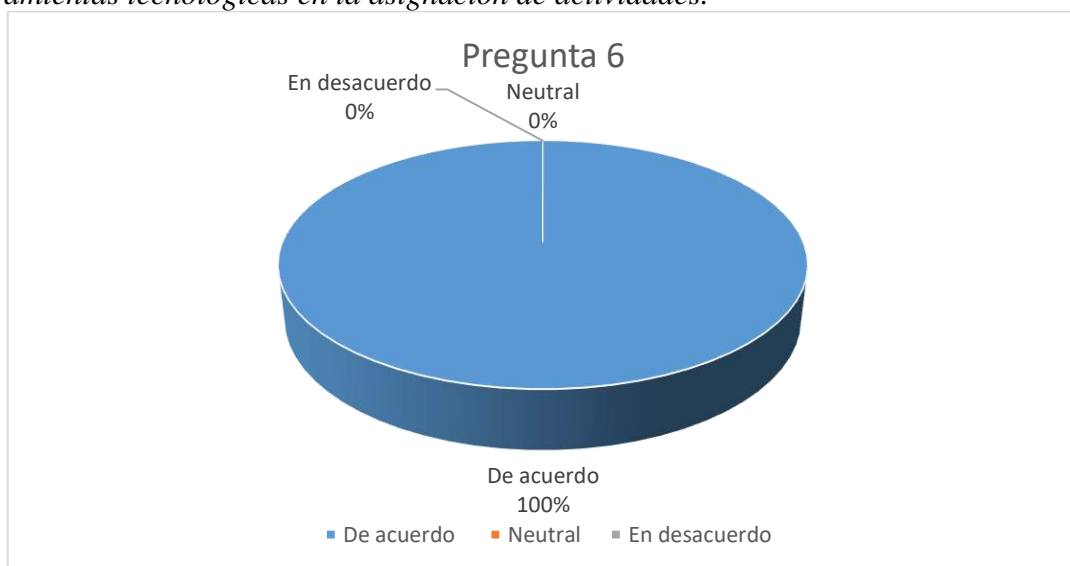
Pregunta 5. La plataforma ClassDojo es de fácil acceso tanto para estudiantes como para docentes.



Asimismo, en la pregunta 5 sobre si la plataforma ClassDojo es de fácil acceso para estudiantes y docentes, el 100% de los encuestados manifestó estar completamente de acuerdo. Este resultado respalda la factibilidad de implementar la herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando una integración fluida y eficaz en el entorno educativo.

Figura 43.

Pregunta 6. En la plataforma ClassDojo se puede integrar diferentes recursos y herramientas tecnológicas en la asignación de actividades.



Por otra parte, en la pregunta 6, que evaluó la capacidad de la plataforma ClassDojo para integrar diversos recursos y herramientas tecnológicas en la asignación de actividades, el 100% de los encuestados manifestó estar totalmente de acuerdo. Este resultado refleja un alto nivel de satisfacción entre los docentes, evidenciando la versatilidad y eficacia de la herramienta en el soporte de actividades pedagógicas.

Figura 44.

Pregunta 7. La implementación de las actividades en la plataforma ClassDojo posibilita el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.



Asimismo, en la pregunta 7, que evaluó si la implementación de actividades en la plataforma ClassDojo favorece el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, se encontró que el 96% de los encuestados está totalmente de acuerdo, mientras que el 4% manifestó desacuerdo. Este resultado respalda la factibilidad de la investigación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Los Andes, al evidenciar que la plataforma contribuye significativamente al fortalecimiento de habilidades digitales esenciales en el entorno educativo actual.

Figura 45.

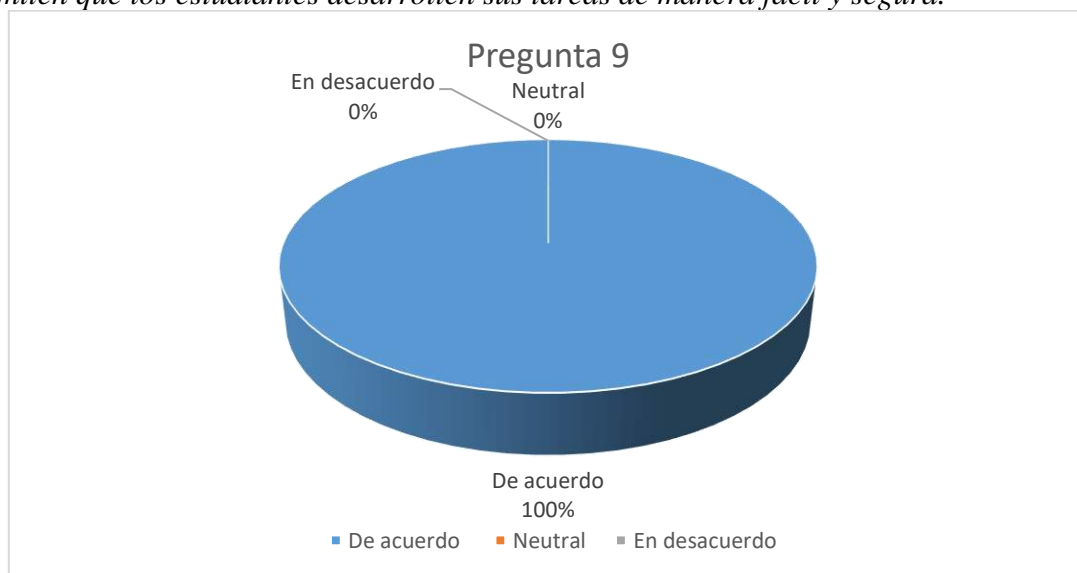
Pregunta 8. Mediante el uso de la plataforma ClassDojo, los estudiantes pueden desarrollar habilidades como la organización y el trabajo colaborativo.



Asimismo, en relación con el desarrollo de habilidades como la organización y el trabajo colaborativo a través del uso de la plataforma ClassDojo, se obtuvo un 100% de respuestas favorables por parte de los encuestados. Este resultado evidencia que la herramienta es efectiva para fortalecer estas competencias en los estudiantes, lo que la convierte en un recurso valioso para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 46.

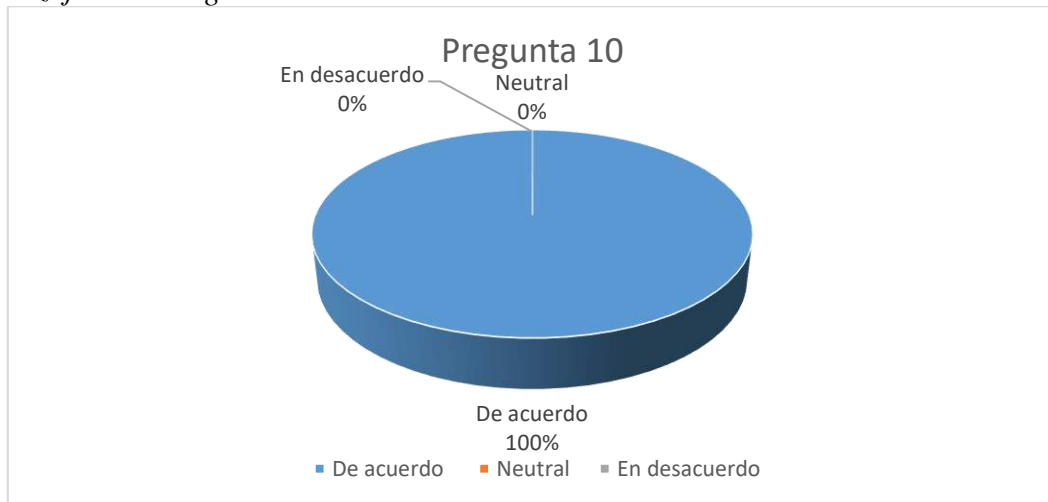
Pregunta 9. Las instrucciones detalladas en las actividades de la plataforma ClassDojo, permiten que los estudiantes desarrollen sus tareas de manera fácil y segura.



Por lo tanto, en la pregunta 9 sobre si las instrucciones detalladas en las actividades de la plataforma ClassDojo facilitan que los estudiantes desarrollen sus tareas de manera sencilla y segura, se obtuvo un 100% de respuestas favorables. Este resultado confirma que la claridad y estructura de las actividades dentro de la plataforma contribuyen significativamente al proceso de aprendizaje, consolidándola como una herramienta eficaz para su implementación en el entorno educativo.

Figura 47.

Pregunta 10. El uso de la plataforma ClassDojo permite innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.



Finalmente, en la pregunta 10, referente a si el uso de la plataforma ClassDojo permite innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia, se obtuvo un 100% de respuestas favorables. Este hallazgo evidencia que los docentes perciben a ClassDojo como una herramienta innovadora que contribuye a la transformación del modelo educativo tradicional. Por lo tanto, se concluye que la implementación de esta plataforma favorecerá la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del BGU de la Unidad Educativa Los Andes.

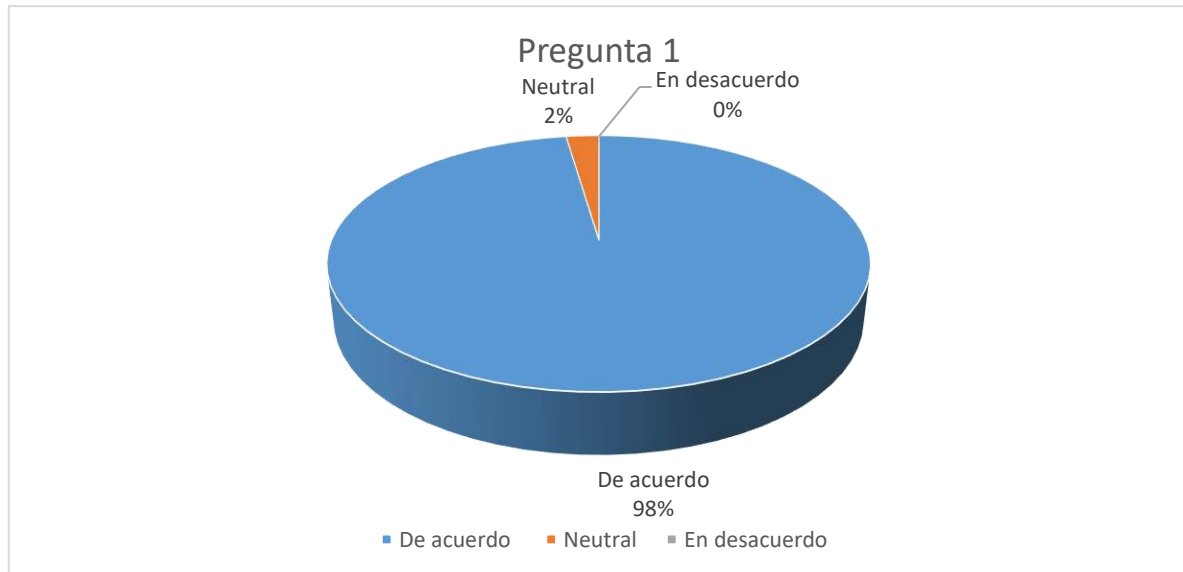
Encuesta dirigida a los padres de familia.

Para la encuesta de satisfacción dirigida a los padres de familia se gestionó un comunicado, invitándolos a responder sobre el uso de la plataforma ClassDojo en relación con el desempeño académico de sus representados. Esta iniciativa permitió conocer sus experiencias de manera directa, además de facilitar la identificación de áreas de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros estudiantes. Los datos recopilados a partir de sus respuestas proporcionarán información relevante para implementar cambios significativos

que permitan mejorar la calidad educativa (Ver ANEXO F). A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Figura 48.

Pregunta 1. ¿Qué tan de acuerdo esta que su hijo aprenda Historia con el uso de la plataforma ClassDojo?



Ahora bien, en la encuesta dirigida a los padres de familia, con el objetivo de evaluar su nivel de acuerdo respecto al uso de la plataforma ClassDojo en el aprendizaje de Historia por parte de sus hijos, se obtuvo que el 98% de los encuestados manifestaron estar de acuerdo con esta metodología. Por otro lado, un 2% expresó una postura neutral, lo que indica que, si bien la aceptación es mayoritaria, existe un pequeño margen de padres que aún no tienen una opinión definida sobre su efectividad.

Figura 49.

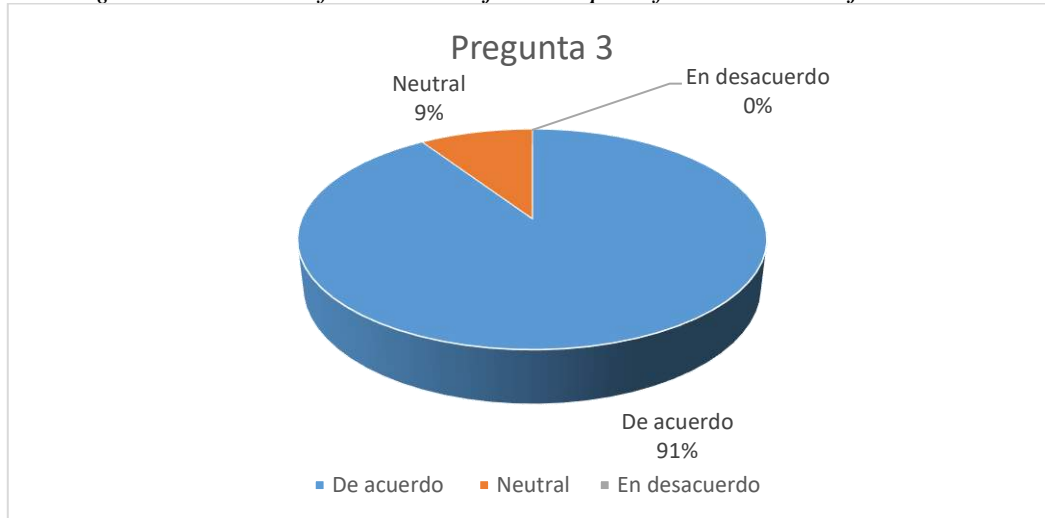
Pregunta 2. ¿Considera que el rendimiento académico de su hijo ha mejorado en la asignatura de Historia con el uso de la plataforma ClassDojo?



Adicionalmente, se realizó una consulta a los padres de familia sobre si consideran que el rendimiento académico de sus hijos en la asignatura de Historia ha mejorado con el uso de la plataforma ClassDojo. Los resultados evidenciaron que el 100% de los encuestados están totalmente de acuerdo con esta afirmación. Este hallazgo respalda la eficacia de la plataforma como una herramienta pedagógica que contribuye significativamente a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 50.

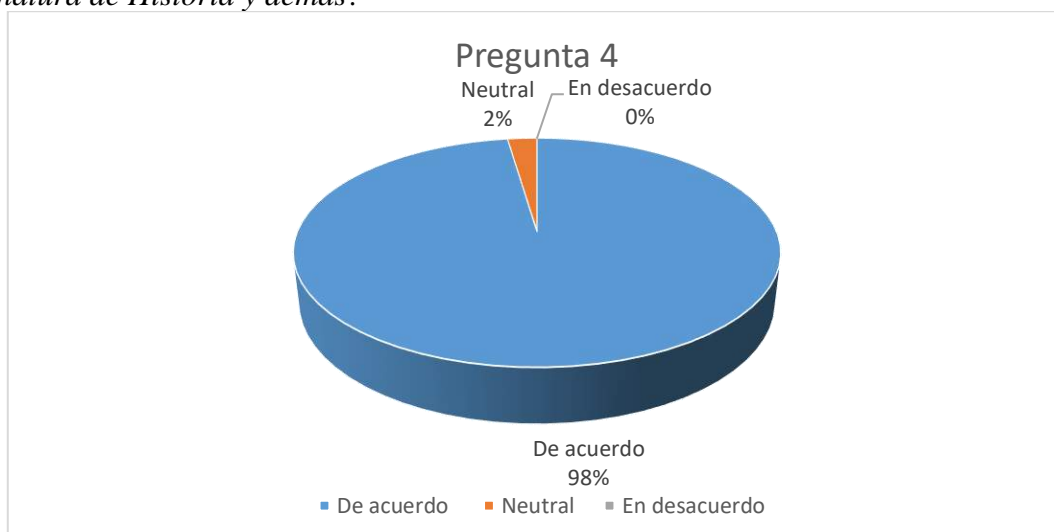
Pregunta 3. ¿Le ha resultado fácil el manejo de la plataforma ClassDojo?



En la pregunta 3, se encuestó a los padres de familia sobre la facilidad de uso de la plataforma ClassDojo obteniendo que el 92% de los encuestados considera que su manejo es sencillo, mientras que el 8% se mantiene en una posición neutral. Estos datos permiten concluir que ClassDojo es una plataforma accesible para los padres, facilitando su participación en el seguimiento de las actividades académicas de sus hijos.

Figura 51.

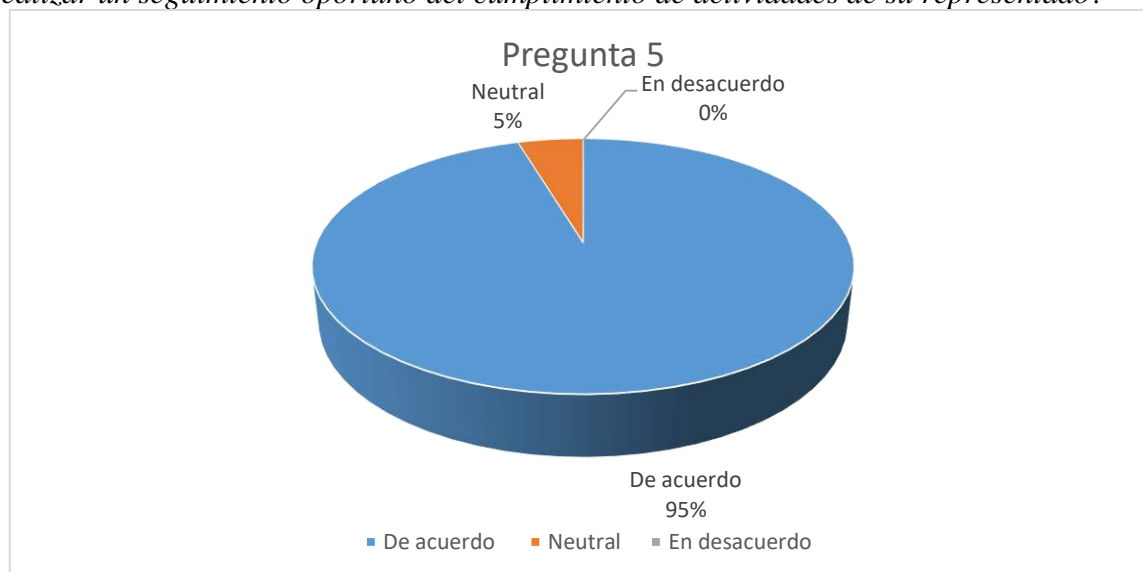
Pregunta 4. ¿Le gustaría que su hijo continúe utilizando la plataforma digital en la asignatura de Historia y demás?



En la pregunta 4, se consultó a los padres de familia si desearían que sus hijos continuaran utilizando la plataforma ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia. Los resultados revelan que el 98% de los encuestados están de acuerdo con su uso, mientras que el 2% se mantiene en una postura neutral. Estos hallazgos respaldan la efectividad de la plataforma y sugieren que su implementación contribuiría significativamente a la mejora del proceso educativo.

Figura 52.

Pregunta 5. ¿Considera Usted que el uso de la plataforma ClassDojo le ha permitido realizar un seguimiento oportuno del cumplimiento de actividades de su representado?



Finalmente, en la encuesta se evaluó si el uso de la plataforma ClassDojo ha facilitado un seguimiento oportuno del cumplimiento de actividades por parte de los estudiantes. Los resultados indicaron que el 95% de los encuestados está completamente de acuerdo, mientras que solo el 5% adoptó una postura neutral. Estos resultados refuerzan la efectividad de la plataforma para monitorear el desempeño académico de los estudiantes.

Encuesta dirigida a los estudiantes.

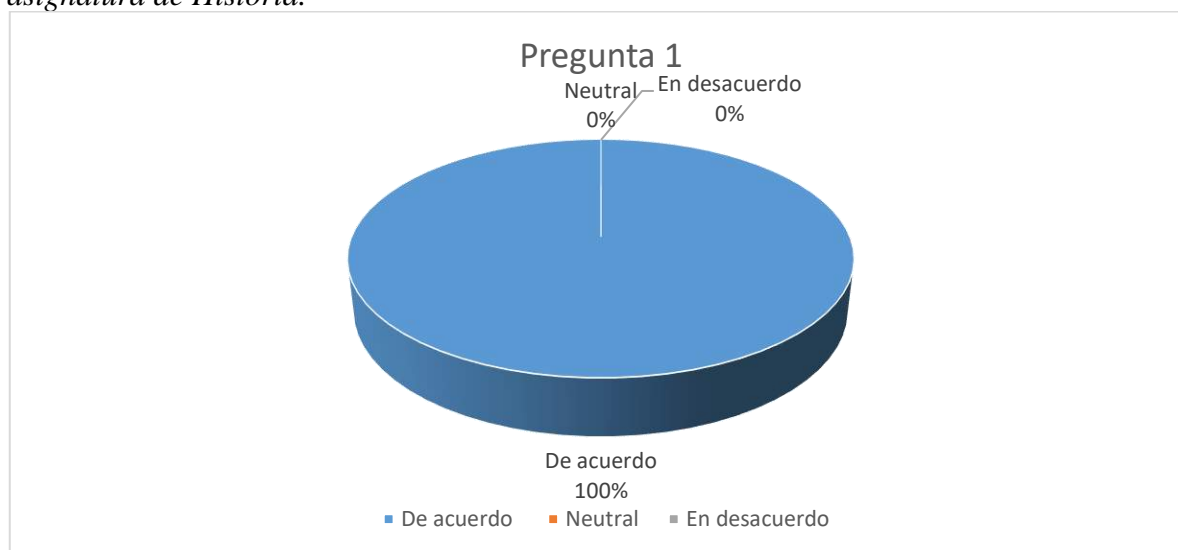
Finalmente, se coordinó con los primeros años de los paralelos A y B del BGU para aplicar una encuesta a los estudiantes. En la cual expresan su nivel de satisfacción al trabajar



con la herramienta tecnológica ClassDojo, permitiendo evidenciar como es el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de los entornos digitales (Ver ANEXO E). A continuación, se presentan los resultados obtenidos, los cuales reflejan la visión integral de los alumnos evaluados.

Figura 53.

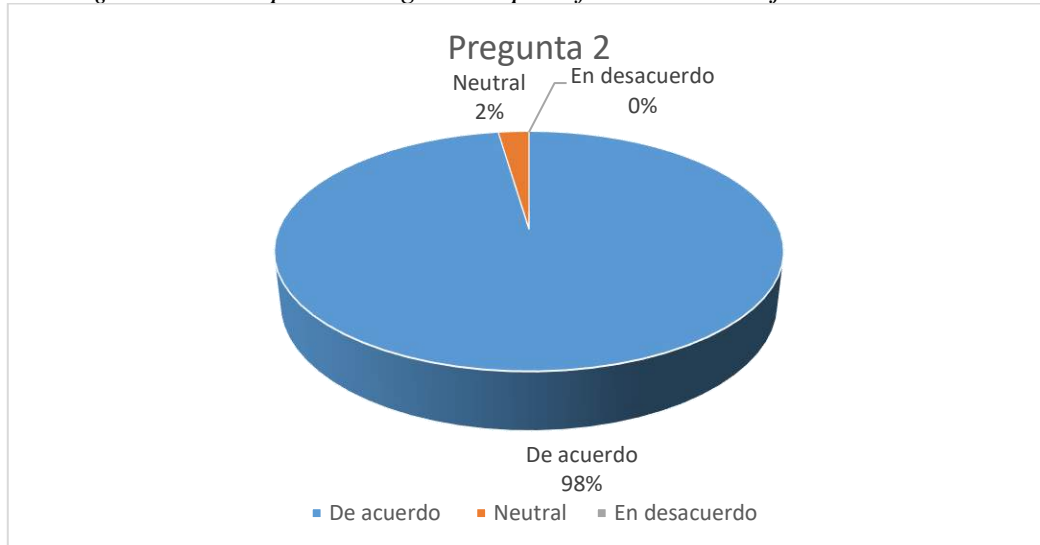
Pregunta 1. Estás de acuerdo con el uso de la plataforma ClassDojo en la enseñanza de la asignatura de Historia.



Asimismo, en la encuesta aplicada a los estudiantes sobre su opinión respecto al uso de la plataforma ClassDojo en la enseñanza de la asignatura de Historia, se encontró que el 100% de los encuestados se mostró favorable. Por lo tanto, se concluye que la implementación de ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje es completamente viable y contribuirá significativamente a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Figura 54.

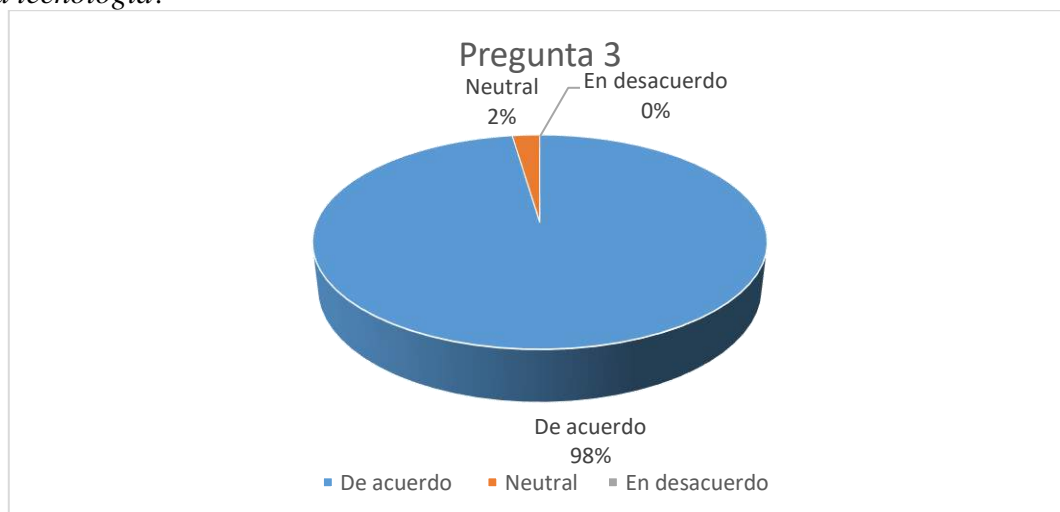
Pregunta 2. ¿Consideras que es amigable la plataforma ClassDojo?



Ahora bien, en la pregunta 2, si la plataforma ClassDojo es amigable para la enseñanza, se obtuvo que el 98% de los encuestados está de acuerdo, mientras que el 2% se muestra neutral. En consecuencia, se concluye que ClassDojo resulta ser una herramienta amigable para el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual contribuirá a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del BGU de la Unidad Educativa Los Andes.

Figura 55.

Pregunta 3. ¿Consideras que tu aprendizaje en la asignatura de Historia mejoro con el uso de la tecnología?

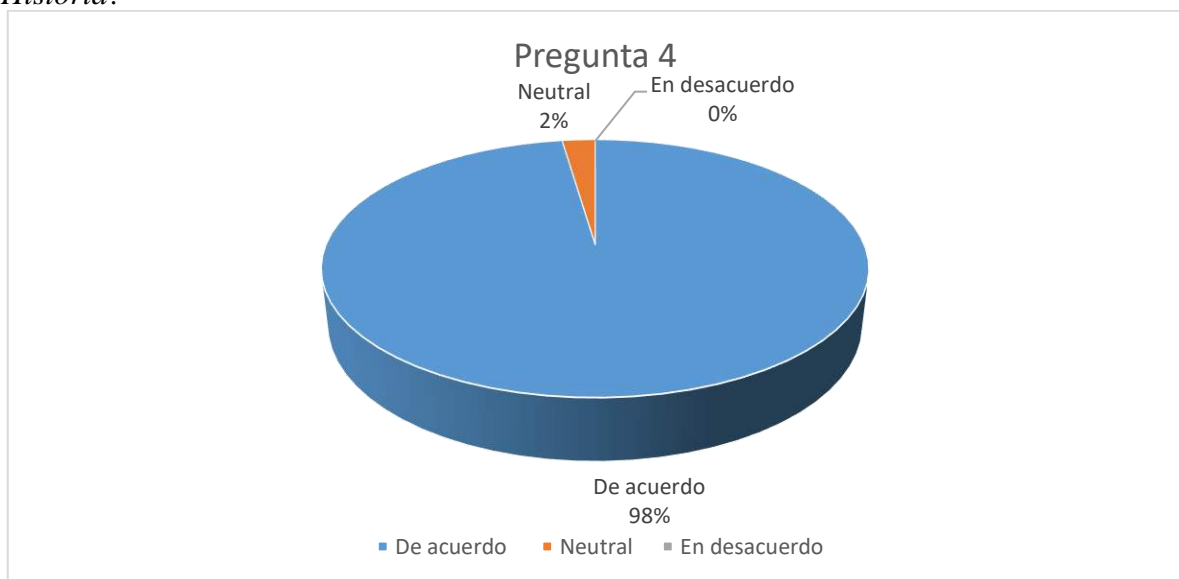




En la pregunta 3, sobre si el aprendizaje en la asignatura de Historia mejoró con el uso de la tecnología, se obtuvo que el 98% de la población encuestada está de acuerdo, mientras que únicamente el 2% se mantiene neutral. Por lo tanto, se concluye que la implementación de la plataforma ClassDojo contribuirá significativamente a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.

Figura 56.

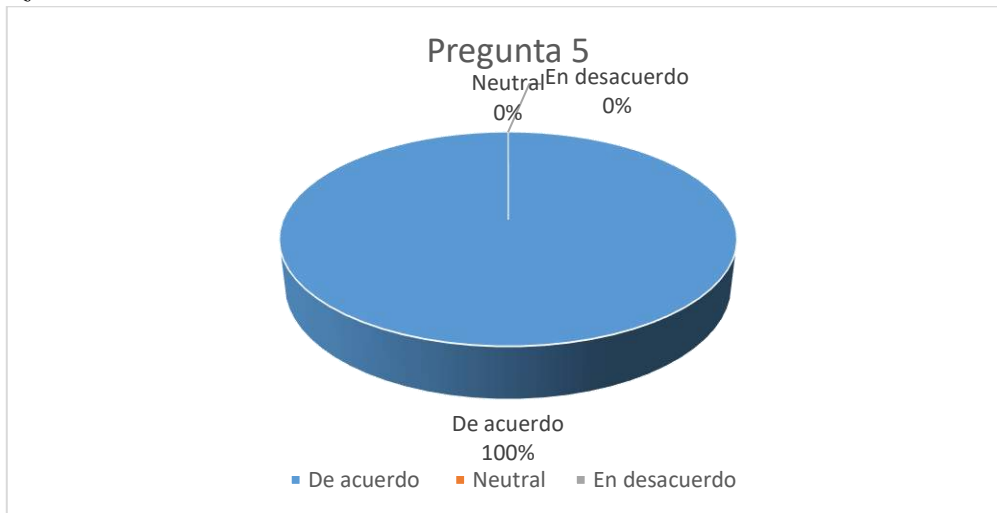
Pregunta 4. ¿El uso de la plataforma ClassDojo incremento tu participación en la clase de Historia?



Asimismo, en la pregunta sobre si el uso de la plataforma ClassDojo incrementó la participación en la clase de Historia, el 98% de los encuestados expresó estar de acuerdo en que esta plataforma digital permitió aumentar la participación activa de los estudiantes, mientras que solo el 2% se mostró neutral. Por lo tanto, se concluye que el uso de ClassDojo en la asignatura de Historia ha facilitado una mayor participación, lo que ha contribuido positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 57.

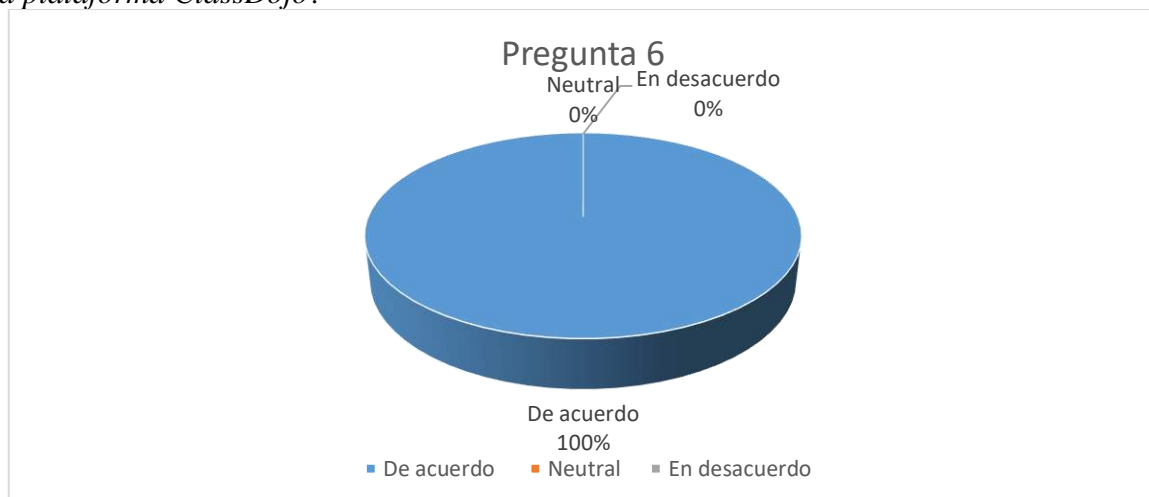
Pregunta 5. ¿Consideras que el docente ha utilizado correctamente la tecnología en la enseñanza de Historia?



Ahora bien, en la pregunta 5, se encuesta si el docente ha utilizado correctamente la tecnología en la enseñanza de la asignatura de Historia, se encontró que el 100% de la población encuestada está completamente de acuerdo en que el docente hace un uso adecuado de la tecnología. Por lo tanto, se puede concluir que la implementación de ClassDojo no presenta ninguna problemática en cuanto a su manejo y uso efectivo por parte del docente.

Figura 58.

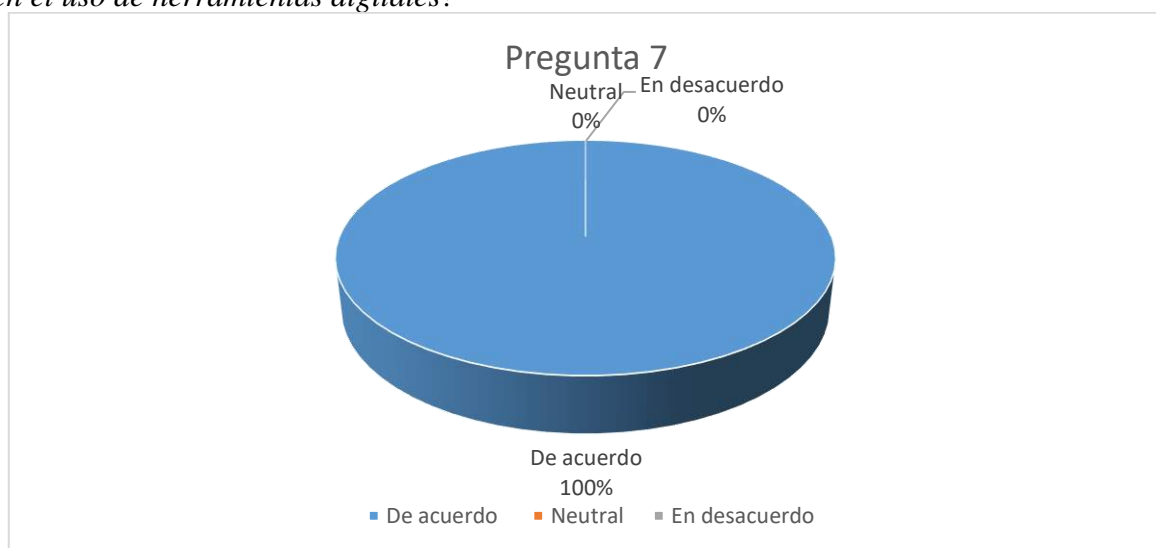
Pregunta 6. ¿Consideras que existió una buena comunicación entre estudiante y docente en la plataforma ClassDojo?



Por otra parte, en la pregunta donde se evaluó si los encuestados consideran que existió una buena comunicación entre estudiantes y docentes a través de la plataforma ClassDojo, se encontró que el 100% de la población encuestada está totalmente de acuerdo. Por lo tanto, esta investigación demuestra que el uso de ClassDojo es completamente factible para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 59.

Pregunta 7. ¿Consideras que la plataforma ClassDojo permitió mejorar tus conocimientos en el uso de herramientas digitales?



Asimismo, se evaluó si consideran que la plataforma ClassDojo permitió mejorar los conocimientos en el uso de herramientas digitales, revelando un resultado altamente positivo. Dado que el total de los encuestados está de acuerdo, se puede concluir que la plataforma ClassDojo ha tenido un impacto significativo en el desarrollo de competencias digitales entre los estudiantes, resaltando la efectividad de ClassDojo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Figura 60.

Pregunta 8. ¿Te gustaría seguir recibiendo clase de Historia utilizando la plataforma digital?



Finalmente, en la pregunta 8, donde se evaluó si a los estudiantes les gustaría seguir recibiendo clases de Historia utilizando la plataforma ClassDojo, se encontró que el 100% de la población se encuentra totalmente de acuerdo. Este resultado sugiere que la implementación de ClassDojo en la asignatura de Historia no solo ha sido bien recibida, sino que también podría servir como un modelo para que otras asignaturas integren herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando así la experiencia educativa en general.

3.11.8 Análisis de datos en el sistema SPSS

Para evaluar la propuesta innovadora de implementación de ClassDojo, se aplicaron encuestas a 43 estudiantes del Primer Año de Bachillerato General Unificado de los paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Los Andes". Inicialmente, se llevó a cabo una clase tradicional sin el uso del software, registrándose de manera cuantitativa el rendimiento académico de los alumnos. Posteriormente, se impartió una clase utilizando la plataforma tecnológica ClassDojo, aplicando los mismos contenidos, lo que permitió comparar ambos enfoques y valorar el impacto de la herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Los resultados obtenidos nos permitieron analizar el impacto del entorno de aprendizaje ClassDojo tras su implementación, sometiendo los datos al análisis mediante el software estadístico IBM SPSS para determinar si seguían una distribución normal. En la prueba de normalidad se evaluaron las calificaciones iniciales y finales de los estudiantes, utilizando los valores del test de Kolmogorov-Smirnov, considerando que la muestra comprendía más de treinta participantes.

Asimismo, se aplicó el estadístico t de Student para muestras relacionadas utilizando el software IBM SPSS. Esta prueba se realizó con base en las medias de las dos calificaciones, lo que permitió obtener el nivel de significación. Dependiendo de este valor y del nivel de error establecido, se acepta o rechaza la hipótesis nula, y consecuentemente, se acepta la hipótesis alternativa.





Hipótesis a contrastar:

H0: Los datos analizados tienen una distribución normal.

H1: Los datos analizados no tienen una distribución normal,

Elección de la prueba:

KOLMOGOROV-SMIRNOV: $N > 30$

SHAPIRO-WILK: $N < 30$

Es importante mencionar que, con el uso de la plataforma de aprendizaje, se evidenció una notable mejora en el rendimiento académico de los estudiantes, siendo esta un resultado satisfactorio. Además, se destaca que los estudiantes se han adaptado de manera amigable a la gestión y manejo de la plataforma, demostrando interés en el ambiente de trabajo. Se cumplían las actividades, se aprovechaban los recursos gamificados y se obtuvo un rendimiento académico muy satisfactorio, lo que permitió alcanzar aprendizajes significativos y desarrollar las destrezas necesarias en la asignatura de Historia de Primero de Bachillerato BGU.

Tabla 5.

Pruebas de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Nota antes	,098	43	,200*	,975	43	,477
Nota después	,096	43	,200*	,950	43	,062

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.
a. Corrección de significación de Lilliefors

Análisis

Según la Tabla 5, el grado de libertad (gl) es 43, lo cual es mayor a 30. Por lo tanto, se empleará la prueba de Kolmogorov-Smirnov. Además, se observa que el valor de la significancia (Sig.) es 0,200, que es mayor a 0,05, tanto para las notas antes como después. En consecuencia, se acepta la hipótesis nula (H0), lo que indica que los datos siguen una



distribución normal. Por lo tanto, se puede proceder con la aplicación de la prueba t de Student para muestras relacionadas.

Estadístico T Student

Para el cálculo del estadístico t de Student, se utilizó nuevamente el software estadístico IBM SPSS, con el fin de comparar las medias de las calificaciones iniciales y finales obtenidas por los estudiantes. Se aplicó una prueba t para muestras relacionadas, utilizando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%.

Prueba T

Tabla 6.
Prueba T

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Nota antes	6,0523	43	1,36946	,20884
	Nota después	9,4088	43	,42108	,06421

Tabla 7.
Correlaciones de muestras emparejadas

		Correlaciones de muestras emparejadas		
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Nota después & Nota después	43	,700	,000

Planteamiento de hipótesis

Hipótesis Nula H0: La nota antes y nota después no presentan diferencias significativas en el desarrollo de aprendizaje en la asignatura de Historia de los estudiantes de Primero de Bachillerato BGU de la Unidad Educativa “Los Andes”



Hipótesis Alterna H1: La nota antes y nota después presentan diferencias significativas en el desarrollo de aprendizaje en la asignatura de Historia de los estudiantes de Primero de Bachillerato BGU de la Unidad Educativa “Los Andes”

Para verificar las hipótesis planteadas en este trabajo investigativo y poder rechazar o aceptarlas, se utilizó el software estadístico IBM SPSS para realizar la prueba T para muestras relacionadas, obteniendo los siguientes resultados a partir de las calificaciones Nota antes y Nota después obtenidas por los estudiantes de primer Año de bachillerato BGU paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa “Los Andes”

Criterio de decisión:

Sig \leq 0,05 Rechazar H0 y aceptar H1

Sig $>$ 0,05 Rechazar H1 y aceptar H0

Tabla 8.

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Nota antes – Nota después	-3,35651	1,11588	,17017	-3,69993	-3,01309	-19,724	42	,000

Análisis

Una vez realizada la prueba de muestras relacionadas en el software estadístico SPSS y considerando los resultados obtenidos con un nivel de error del 0,05, se obtuvo un valor de significancia (Sig.) de 0,000, el cual es menor que 0,05. Esto permite aceptar la hipótesis alternativa (H1), que establece que las calificaciones antes y después presentan diferencias





significativas en el desarrollo del aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de Primero de Bachillerato BGU de la Unidad Educativa “Los Andes”. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0).

En la Tabla 8 correspondiente, se evidencia que la media de la nota antes de la implementación de la plataforma ClassDojo fue de 6,0523, mientras que la media de la nota después fue de 9,4088, lo que refleja una diferencia significativa atribuida a la implementación de la plataforma en la enseñanza de la asignatura de Historia.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.12 Conclusiones

En conclusión, la muestra utilizada en esta investigación se centró exclusivamente en estudiantes de los primeros años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Los Andes”, lo cual limita la generalización de los resultados. Sin embargo, los datos obtenidos mediante entrevistas y encuestas proporcionaron información valiosa acerca del impacto de la implementación de ClassDojo en el rendimiento académico, especialmente en el estudio de las Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad. Este trabajo abre nuevas perspectivas para futuras investigaciones sobre el uso de herramientas digitales, evidenciando su potencial para transformar los métodos educativos tradicionales, fomentar aprendizajes significativos y promover cambios efectivos.

Asimismo, se evidenció que la plataforma ClassDojo es una herramienta eficaz para incrementar el rendimiento académico en la asignatura de Historia. A través de actividades interactivas y un innovador sistema de puntos, la plataforma logra aumentar el interés y la participación de los estudiantes, haciendo que la materia resulte más atractiva y dinámica. Esta integración de tecnologías digitales en el proceso educativo demuestra que es posible transformar los métodos de enseñanza tradicionales, promoviendo aprendizajes más significativos y colaborativos, lo cual se refleja en la mejora de las calificaciones y el desarrollo de habilidades críticas en los alumnos, y excelentes resultados.

Finalmente, la implementación de ClassDojo beneficia no solo a los estudiantes, sino que también impulsa el desarrollo de competencias digitales entre los docentes, permitiéndoles incorporar herramientas innovadoras en sus prácticas pedagógicas. Esta plataforma digital fomenta un entorno de enseñanza moderno y flexible, en el que se promueve la creatividad y la interacción. Además, ClassDojo fortalece la conexión entre las familias, mejorando la comunicación, el seguimiento del progreso y el compromiso hacia el aprendizaje. De este modo, se crea una comunidad educativa colaborativa y actualizada, adaptada a las demandas del siglo XXI, con excelentes resultados muy alentadores.



3.13 Recomendaciones

Considerando que el tamaño de la población seleccionada es reducido, se recomienda que futuras investigaciones amplíen el alcance de este estudio, incluyendo a estudiantes de diferentes instituciones educativas y con diversos niveles de rendimiento académico, para validar y enriquecer los hallazgos obtenidos en este contexto particular. Además, sería valioso explorar la implementación de ClassDojo en otros niveles educativos y en asignaturas distintas a Historia, con el objetivo de evaluar su impacto en una variedad más amplia de contenidos y contextos de enseñanza.

Se recomienda diseñar actividades interactivas relacionadas con los contenidos curriculares, tales como juegos, cuestionarios en línea y trabajos colaborativos, con el objetivo de dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La implementación de estas actividades en plataformas digitales, como ClassDojo, puede incrementar el interés de aprendizaje y el involucramiento de los estudiantes, especialmente en asignaturas de historia que suelen ser demasiado teóricas. Al utilizar estrategias pedagógicas innovadoras, se promueve un ambiente educativo altamente participativo y se facilita la asimilación de conceptos, lo cual contribuye a un mejor desempeño académico y al desarrollo de los alumnos en la asignatura de Historia.

Además, es fundamental que los docentes reciban formación continua en el uso de ClassDojo y otras herramientas digitales, ya que esta capacitación les permite integrar eficazmente estas tecnologías en sus prácticas pedagógicas. Al optimizar la interacción con los estudiantes, se promueve un aprendizaje más participativo y significativo. La formación en tecnología educativa mejora las competencias digitales de los docentes y contribuye a crear entornos de aprendizaje innovadores y adaptados a las demandas del siglo XXI. De este modo, se fortalece el proceso educativo, garantizando una enseñanza de calidad que beneficia tanto a los estudiantes como a toda la comunidad educativa.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera Morales, A., & González Terreros, M. I. (2019). *Historia reciente e historia desde abajo: Tendencias actuales de la Educación en Ciencias Sociales* (Primera Edición). Universidad Pedagógica Nacional. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=q0ixDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Enfoques+pedag%C3%B3gicos+en+la+ense%C3%B1anza+de+la+Historia&ots=mW2RoP5mYN&sig=N74-FcxVb6-4ajyYPUpPuT4F8oU#v=onepage&q=Enfoques%20pedag%C3%B3gicos%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20de%20la%20Historia&f=false>
- Ahmed, A. T., Gohary, F. El, Tzanakakis, V. A., & Angelakis, A. N. (2020). Egyptian and Greek Water Cultures and Hydro-Technologies in Ancient Times. *Sustainability* 2020, Vol. 12, 12(22), 9760. <https://doi.org/10.3390/SU12229760>
- Álvarez, M. S. (2020). La temporalidad en los manuales de Historia Antigua: de Astolfi a los manuales del siglo XXI. *Clío & Asociados. La Historia Enseñada*, 30, 107–118. <https://doi.org/10.14409/cya.v0i30.8955>
- Álvarez Muñoz, J. S., & Hernández Prados, Á. (2023). Percepción docente respecto al uso de Classdojo con familias. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 137–156. <https://doi.org/10.6018/RIITE.556691>
- Ampuero Ramírez, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(6), 126–135. <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>
- Antonio, J., Viana, R., Gonçalves, E. M., Morais Costa, M. J., Maria, S., & Marques, F. (2023). Aprendizagem ativa e tecnologias digitais no contexto escolar: potencialidades do aplicativo classdojo na comunicação digital em sala de aula. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, 14(41), 85–99. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7901814>
- Arias Yaure, L., & Poma López, L. N. (2022). Google Earth y su aplicación en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales. *Tesla Revista Científica*, 2(2), e97. <https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e97>



- Arteaga, B., & Camargo, S. (2014). Educación histórica: una propuesta para el desarrollo del pensamiento histórico en el plan de estudios 2012 para la formación de maestros de educación básica. *Tempo e Argumento*, 6(13), 110–139. <https://doi.org/10.5965/2175180306132014110>
- Ayala Mora, E. (2014). *Historia, Tiempo y Conocimiento del pasado* (Editora Nacional, Vol. 23).
- Bahçeci, F. (2019). CLASSDOJO: The Effects of Digital Classroom Management Program on Students-Parents and Teachers. *International Online Journal of Educational Sciences*, 11(4), 160–180. <https://doi.org/10.15345/iojes.2019.04.012>
- Banoy Suarez, W. (2019). El uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación (tic) y su influencia en el aprendizaje significativo de estudiantes de media técnica en Zipaquirá, Colombia. *Revista Academia y Virtualidad, ISSN 2011-0731, Vol. 12, N°. 2, 2019, Págs. 23-46, 12(2), 23–46.* <https://doi.org/10.18359/ravi.4007>
- Bolaños Garcia, M. (2022). *Tecnologías educativas para la inclusión* (Editorial Unimagdal..., Vol. 1).
- <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=9wxqEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT21&dq=tecnologias+educativas+&ots=I4dSK8bv4B&sig=p7FFJdkb3pL6J68FeKEB7MWMGi8#v=onepage&q&f=false>
- Borja-Antrituña, G. M., Chiguano-Noboa, M. D., López-Fernández, R., & Alzate-Peralta, L. A. (2024). Analítica del aprendizaje utilizando la herramienta digital Canva en la asignatura de Estudios Sociales. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(Suplemento 1), 165–176. <https://doi.org/10.62452/GR3S1240>
- Carrillo Zamora, S. M. (2016). *Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia y Egipto* [Universidad de Jaén. Antropología, Geografía e Historia]. <http://crea.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/5345>
- Cedeño Romero, E. L., Murillo Moreira, J. A., Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el



- proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 138–148. <https://doi.org/10.33936/REHUSO.V4I1.2156>
- Chávez Preisler, C. A. (2021). Formación del Pensamiento Histórico en Estudiantes de Formación Inicial Docente. *TDX (Tesis Doctorals En Xarxa)*. <https://www.tdx.cat/handle/10803/671066>
- Checca Pila, K. O. (2023). Aplicación del ClassDojo para promover la participación de estudiantes del cuarto de secundaria en el área de ciencias sociales de una institución educativa de Arequipa. *UNSA*. <https://hdl.handle.net/20.500.12773/16368>
- Chung, M. G., Frank, K. A., Pokhrel, Y., Dietz, T., & Liu, J. (2021). Natural infrastructure in sustaining global urban freshwater ecosystem services. *Nature Sustainability*, 4(12), 1068–1075. <https://doi.org/10.1038/s41893-021-00786-4>
- Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J., & Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de Las Ciencias*, 8(1), 1165–1185. <https://doi.org/10.23857/DC.V8I1.2546>
- Constitución de La República Del Ecuador (2008).
- David, L., & Weinstein, N. (2024). Using technology to make learning fun: technology use is best made fun and challenging to optimize intrinsic motivation and engagement. *European Journal of Psychology of Education*, 39(2), 1441–1463. <https://doi.org/10.1007/S10212-023-00734-0/TABLES/3>
- De La Torre Burgos, H. A., Tumbaco Muñoz, M. Y., Vera Panchana, I. E., & Mogrovejo Pincay, R. D. (2023). Implicaciones de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*. ISSN: 2600-6030, 6(12), 41–59. <https://doi.org/10.56124/SAPIENTIAE.V6I12.0003>
- DiGiacomo, D. K., Greenhalgh, S., & Barriage, S. (2022). How Students and Principals Understand ClassDojo: Emerging Insights. *TechTrends*, 66(2), 172–184. <https://doi.org/10.1007/S11528-021-00640-6/TABLES/9>
- Éthier, M. A., Demers, S., & Lefrancois, D. (2010). Las investigaciones en didáctica sobre el desarrollo del pensamiento histórico en la enseñanza primaria. *Enseñanza*



de Las Cienicas Sociales, 9, 61–74.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=324127609007>

Gamboa Fallas, M. (2022). Enseñar historia mediante las redes sociales y enseñar sobre redes sociales mediante la historia: los alcances de las redes sociales en la enseñanza de la historia. *Perspectivas*, 24, 1–20. <https://doi.org/10.15359/rp.24.3>

García Alcaraz, E., Espín, A., Martínez, H., & Alarcón, M. (2006). Diseño de Cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones Revista Clínica de Medicina de Familia, 1(5), 232–236.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=169617616006>

García Rivera, E. L. (2022). La construcción del pensamiento histórico en el nivel medio superior: propuesta didáctica para la enseñanza de la historia. *Sinéctica*, 58. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0058-011](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0058-011)

Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338. <https://doi.org/10.5195/JMLA.2020.940>

Greenhalgh, S. P., DiGiacomo, D. K., & Barriage, S. (2023). Platforms, perceptions, and privacy: ethical implications of student conflation of educational technologies. *Information and Learning Science*, 124(9–10), 247–265. <https://doi.org/10.1108/ILS-03-2023-0030>

Guerrero Abril, L. (2019). Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo. *Analysis: Claves de Pensamiento Contemporáneo*, 22(22), 65–69. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8695437&info=resumen&idioma=ENG>

Halanoca Puma, D., & Halanoca Puma, D. (2024). Aprendizaje Significativo en la educación superior. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 8(34), 1714–1726. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V8I34.828>

Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>



- Han, M. (2019). Multiple perspectives in the study of human–landrelationship. *The Journal of Yunnan University Social Sciences Edition*, 18(6), 53–56.
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. Edamsa Impresiones.
- Herrera Cárdenas, A. (2023). Validación de la propuesta de una tesis mediante el método Delphi. *Educación Superior*, 10(3), 65–74.
<https://doi.org/10.53287/THSU5282KJ84H>
- Hnaihen, K. H. (2021). River Transport in Mesopotamia (5900–539 BC). *Światowit*, 59, 141–151. <https://doi.org/10.31338/0082-044X.swiatowit.59.8>
- Hosseiny, S. H., Bozorg-Haddad, O., & Bocchiola, D. (2021). Water, culture, civilization, and history. *Economical, Political, and Social Issues in Water Resources*, 189–216. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-90567-1.00010-3>
- Huerta González, R., Salgado S/N, M., Santa, D., Atzcapotzaltongo, C., Guadalupe, M., & Ramírez, M. (2021). El tiempo histórico y el aprendizaje significativo. Propuesta de una línea del tiempo para la comprensión del Tiempo histórico: Historical time and meaningful learning. Proposal of a timeline for the comprehension of the Historical time. *South Florida Journal of Development*, 2(4), 5414–5436.
<https://doi.org/10.46932/sfjdv2n4-032>
- Ibáñez, R. S., Ferrer, J. M. C., & Romera, C. G. (2020). Percepciones del profesorado de primaria y secundaria sobre la enseñanza de la historia. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado. Continuación de La Antigua Revista de Escuelas Normales*, 34(3). <https://doi.org/10.47553/rifop.v34i3.83247>
- Iqra Ashraf, Attiya Khanum, & Sohail Akhtar. (2022). An Analytical Study of the Mesopotamian Civilization. *PERENNIAL JOURNAL OF HISTORY*, 3(1), 237–247.
<https://doi.org/10.52700/pjh.v3i1.112>
- Jetter, M., & Walker, J. K. (2020). Gender differences in performance and risk-taking among children, teenagers, and college students: Evidence from Jeopardy! *B.E. Journal of Economic Analysis and Policy*, 20(2). <https://doi.org/10.1515/BEJEAP-2019-0179/MACHINEREADABLECITATION/RIS>



- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012
- Karim, R. A., Tahir, M. H. M., Adnan, A. H. M., Idris, N., Ismail, I., & Abu, A. G. (2020). Bubbl.us: A digital mind-mapping tool to promote a mobile-based technology approach in writing courses. *Emerging Perspectives and Trends in Innovative Technology for Quality Education 4.0*, 231–235. <https://doi.org/10.1201/9780429289989-67>
- Kumar Singh, P., Dey, P., Kumar Jain, S., & Mujumdar, P. P. (2020). Hydrology and water resources management in ancient India. *Hydrology and Earth System Sciences*, 24(10), 4691–4707. <https://doi.org/10.5194/HESS-24-4691-2020>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, Ministerio de Educación 1 (2011).
- López Domínguez, J. A. (2023). *Programación didáctica para 1º de ESO. Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto China e India* [Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/66948>
- Manolev, J., Sullivan, A., & Tippett, N. (2024). Reshaping school discipline with metrics: an examination of teachers' disciplinary practices with ClassDojo. *British Journal of Sociology of Education*. <https://doi.org/10.1080/01425692.2024.2407874>
- Moscoso, T. (2024). Influencias de las Nuevas Tecnologías en el Proceso de Enseñanza de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 297–309. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I5.13296
- Ocaña Chiluisa, J. M., & Román Tirira, S. M. (2024). *The educational use of ClassDojo to enhance the learning of logical-mathematical notions of seriation, classification, and conservation in kindergarten children*. [Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6677>
- Ortega Navas, C. (2011). Las nuevas tecnologías como instrumentos innovadores de la educación a lo largo de la vida. *REP*, LXIX(249), 323–338.



- Ortiz, E. (2012). Los Niveles Teóricos y Metodológicos en la Investigación Educativa. *Cinta de Moebio*, 43(43), 14–23. <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100002>
- Perrotta, C., & Pangrazio, L. (2023). The Critical Study of Digital Platforms and Infrastructures: Current Issues and New Agendas for Education Technology Research. *Education Policy Analysis Archives*, 31. <https://doi.org/10.14507/EPAA.31.7952>
- Pratista, G. Y. (2023). Students' Perceptions of Using Class Dojo in a Teaching and Learning Process. *English Education: Journal of English Teaching and Research*, 8(1), 77–90. <https://doi.org/10.29407/jetar.v8i1.19257>
- Puji, R. P. N., Wathon, S., Ikhsan, F. A., Kurnianto, F. A., & Apriyanto, B. (2019). Historical geography: the analysis of geographic condition of Egyptian and Chinese civilizations. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243, 012157. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012157>
- Rabuco Hidalgo, A. A., Díaz Zuñiga, F. C., & Marolla-Gajardo, J. (2020). Enseñanza de la historia en la escuela: Una aproximación desde el análisis del texto escolar. *REIDICS Revista de Investigación En Didáctica de Las Ciencias Sociales*, 7, 133–152. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.07.133>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/CA.V9I3.336>
- Ramos Vite, M. M. del R., & Macahuachi Nuñez de Castillon, L. C. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Dominio de Las Ciencias*, 7(3), 1080–1098. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.2042>
- Reglamento General a La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012).
- Remache Mayaguari, F. S., & Vega Pacheco, D. V. (2022). *Uso del sistema de gestión de aprendizaje ClassDojo para la intercomunicación del contexto educativo en la Unidad Remigio Romero y Cordero en el séptimo de Básica "B"*. [Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2492>



- Reyes Contreras, A. M. (2021). Estrategia Didáctica Apoyada en el uso de Tecnologías Digitales Para el Fortalecimiento de las Habilidades Investigativas en Estudiantes de Grado Séptimo. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*. <https://doi.org/10.17227/01203916.3460>
- Rivero Forton, Y. (2021). *Uso de la plataforma virtual Classdojo para favorecer aprendizajes significativos del área de comunicación en niños de cinco años* [Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/12117>
- Rodríguez Lozano, C., Zarco Matallana, V., Rodríguez Lozano, M. ángeles, Fernández Correas, S., Fernández Correas, G., & Sacher Vidal, J. P. (2019). Classdojo: una herramienta de gamificación y comunicación para la mejora del proceso educativo. *Publicaciones Didácticas*, 1(103), 599–652.
- Rodríguez Velázquez, K., Pérez Fauria, J. M., & Torres García, G. (2018). Implementación de un entorno virtual como herramienta didáctica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje. *EDUMECENTRO*, 10(4), 54–71. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742018000400004&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Rogério Foina, P. (2024). El impacto de la tecnología en la educación. *Inclusão Social*, 17(2). <https://doi.org/10.18225/INC.SOC.V17I2.6994>
- Ruiz Villegas, R., González Tregnaghi, H. G., González Ramírez, H. A., Ruiz Villegas, R., González Tregnaghi, H. G., & González Ramírez, H. A. (2019). Análisis cuasi-experimental del efecto de un programa de entrenamiento en liderazgo sobre la autoestima de estudiantes universitarios. *Revista Científica de La UCSA*, 6(2), 20–26. <https://doi.org/10.18004/UCSA/2409-8752/2019.006.02.020-026>
- Salazar Veloz, T. M., & Fernández Rodríguez, M. M. (2022). El proceso de enseñanza aprendizaje desde entornos virtuales. *Espíritu Emprendedor TES*, 6(4), 16–35. <https://doi.org/10.33970/EETES.V6.N4.2022.322>
- Salgado Reyes, N. (2023). Evolución de la Educación y las aplicaciones tecnológicas. *Pol. Con.*, 8(4), 1319–1328. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i4>



- Sánchez Miranda, J. F. (2023). Classdojo para el proceso de aprendizaje en la asignatura de las Ciencias Naturales con estudiantes de octavo año de EGB. *Eliécer Cárdenas*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3212>
- Sánchez-Rivas, E., Colomo-Magaña, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Tecnologías educativas y estrategias didácticas. *Riuma*. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/20345>
- Scarre, C., Fagan, B. M., & Golden, C. (2021). *Ancient Civilizations* (C. Scarre, B. Fagan, & C. Golden, Eds.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429401008>
- Sen, S. (2019). *Ganges : the many pasts of an Indian River* (1st ed.). Yale University Press. <https://books.google.com/books/about/Ganges.html?hl=es&id=FOV8DwAAQBAJ>
- Smith, L. C. (2020). Rivers of power : how a natural force raised kingdoms, destroyed civilizations, and shapes our world. *Penguin UK*, 368. https://books.google.com/books/about/Rivers_of_Power.html?hl=es&id=3AimDwAAQBAJ
- Tao, D., Liu, X., Xiao, Y., & Chen, C. (2022). Human subsistence in the late Neolithic age revealed by the remains of charred plants in Lutai site, Henan province. *Acta Anthropologica Sinica*, 41(01), 73. <https://doi.org/10.16359/J.1000-3193/AAS.2021.0001>
- Tello Carrasco, M. E., & Ponce Uquillas, V. F. (2019). *Paradigma socio crítico para el rescate de la identidad cultural, en el subnivel de Educación Inicial 2*. [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5300>
- Thompson, H., & Liu, J. (2024). Using ClassDojo in Elementary Physical Education. *Strategies*, 37(5), 47–50. <https://doi.org/10.1080/08924562.2024.2377039>
- Thorslund, J., Bierkens, M. F. P., Oude Essink, G. H. P., Sutanudjaja, E. H., & van Vliet, M. T. H. (2021). Common irrigation drivers of freshwater salinisation in river basins worldwide. *Nature Communications*, 12(1), 4232. <https://doi.org/10.1038/s41467-021-24281-8>



- Tomczyk, L., Fedeli, L., Wloch, A., Limone, P., Frania, M., Guarini, P., Szyszka, M., Mascia, M. L., & Falkowska, J. (2022). Evaluation of the Quality of the Educational Software From the Perspective of Experiences of Italian and Polish Pre-Service Teachers. *30th International Conference on Computers in Education Conference, ICCE 2022 - Proceedings, 1*, 613–618.
- Torchia, R. (2022, September 16). *Technology in the Classroom & The Benefits for K-12 Schools* / *EdTech Magazine*. EdTech. <https://edtechmagazine.com/k12/article/2022/09/benefits-integrating-technology-todays-k-12-classrooms-perfcon>
- Torres-Torres, O. L. (2024). Evaluación de Genially como herramienta didáctica en la práctica docente de la educación a distancia. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.55813/GAEA/JESSR/V4/N1/82>
- Tosh, J. (2019). *Why History Matters* (Vol. 2). Bloomsbury Publishing. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=jxxHEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=history+relevance&ots=GkSDorgliM&sig=v0aZuOtgfTvpnusqNceGd5BPnUA#v=onepage&q=history%20relevance&f=false>
- Tvedt, T. (2021). *Water and Society Changing Perceptions of Societal and Historical Development*.
- Urquiaga Salazar, P. V. (2018). *Uso de estrategias didácticas para discriminar la calidad y confiabilidad de las fuentes de información, utilizando herramientas digitales para el estudio del espacio geográfico*. [Pontificia Universidad Católica del Perú]. Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad para la Enseñanza del Área de Historia
- Valipour, M., Krasilnikof, J., Yannopoulos, S., Kumar, R., Deng, J., Roccaro, P., Mays, L., Grismer, M. E., & Angelakis, A. N. (2020). The Evolution of Agricultural Drainage from the Earliest Times to the Present. *Sustainability*, 12(1), 416. <https://doi.org/10.3390/su12010416>
- Vargas-Murillo, G. (2019). Digital competences and its integration with technological tools in higher education. *Revista "Cuadernos"*, 60(1), 88–94.



- Vázquez, J. J., Náñez Alonso, S. L., Sanz Bas, D., & Chivite Cebolla, P. (2020). *Contribuciones de la tecnología digital en el desarrollo educativo y social* (Redine). https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZG4sEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA102&dq=tecnologias+educativas+&ots=_I7pm8frbY&sig=39OcYGV3u7PKj05HInDBvpPY9rI#v=onepage&q=tecnologias%20educativas&f=false
- Vera Cuaical, M. F., & Terán Vaca, J. S. (2023). The Use of ICT in the Teaching-Learning Process of Social Sciences in the Third Year of High School. *Prometeo*, 3(2).
- Villacis Lizano, M., Moreno Genovés, M., & Benavides Lara, R. (2021). Entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje. “Un enfoque teórico para la educación superior.” *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(19), 695–708. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V5I19.230>
- Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de La Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 9–12. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Wang, H., & He, G. (2022). Rivers: Linking nature, life, and civilization. *River*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.1002/rvr2.7>
- Wang, K., Davies, E. G. R., & Liu, J. (2019). Integrated water resources management and modeling: A case study of Bow river basin, Canada. *Journal of Cleaner Production*, 240, 118242. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.118242>
- Wang, X., Dong, Z., Xu, W., Luo, Y., Zhou, T., & Wang, W. (2019). Study on Spatial and Temporal Distribution Characteristics of Coordinated Development Degree among Regional Water Resources, Social Economy, and Ecological Environment Systems. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(21), 4213. <https://doi.org/10.3390/ijerph16214213>
- Zambrano Morales, A. A., Luciani Toro, L. R., & González Ordoñez, A. I. (2019). Validation of the proposal for continuous improvement for internal competitiveness



of the Ecuadorian Medium and Small Companies. *Cooperativismo y Desarrollo*, 7(1), 59–67. <https://doi.org/10.4206/SINT.TECNOL.2007.V3N2-02>

Zapata Gallegos, K. A., Lara Genovezzi, H. J., Coronel Escobar, C. J., & Castillo Cevallos, R. N. (2021). Uso de tecnologías educativas en la didáctica con estudiantes de educación básica. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 5, 2021, Págs. 342-359, 6(5), 342–359. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2663>