

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Tema: “EdiLim para el aprendizaje de Historia.”

Trabajo de titulación para la obtención del
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Autor: Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado

Tutor: MSc. Víctor Manuel Rodríguez Quiñones

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado con el número de cédula 0605534130 ha elaborado el trabajo de titulación: “EdiLim para el aprendizaje de Historia”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva



f.....

MSc. Víctor Manuel Rodríguez Quiñonez

TUTOR

Tulcán, octubre de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado con cédula de identidad número 0605534130 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado

AUTOR

Tulcán, octubre de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “EdiLim para el aprendizaje de historia” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado

AUTOR

Tulcán, octubre de 2024

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la dicha de tener a mis padres vivos ya que ellos son mi pilar fundamental para que yo haya podido cumplir todas mis metas, a mi hermanita de igual manera y a todas las personas que supieron darme un consejo cuando más lo necesitaba también agradezco a la Universidad Politécnica Estatal del Cachi especialmente a la carrera de Educación, Tecnología e Innovación y a todos sus docentes y directivos que fueron depositando en mí su sabiduría y conocimiento.

A mis amigos, a Carmita por ser un apoyo incondicional y a mis compañeros maestrantes por brindarme tan bonitas experiencias a lo largo de este proceso especialmente a mi primo Edison por ayudarme cuando más lo necesitaba y ser como un hermano y como no a mi tutor de tesis el magister Víctor Rodríguez por ayudarme en todo este proceso.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres y hermana que son el pilar fundamental para mí a Dios por arme la dicha de la salud y a mí mismo para recordarme que si yo me lo propongo puedo lograr cualquier cosa pese a los problemas que vengan.

ÍNDICE

RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
CAPÍTULO I.....	16
PROBLEMA	16
1.1. Planteamiento del problema.....	16
1.2. Preguntas de Investigación o hipótesis	20
1.3. Objetivos de investigación.....	20
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	20
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	21
1.4. Justificación.....	21
CAPÍTULO II.....	25
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	25
2.1. Antecedentes de la investigación.....	25
2.2. Marco Teórico	31
2.3. Marco Legal.....	52
CAPÍTULO III	54
METODOLOGÍA.....	54
3.1 Descripción del área de estudio	54
3.2 Enfoque y tipo de investigación	56
3.3 Definición y operacionalización de variables.....	60
3.4. Procedimientos	69
3.5. Consideraciones bioéticas	73
CAPÍTULO IV	74
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	74
4.1. Resultados de las encuestas aplicadas	74

4.2 Análisis correlacional de los resultados.....	93
4.2.2. Prueba de normalidad	96
4.2.3. Coeficiente de correlación Spearman	97
4.2.4. Chi Cuadrado	99
4.3. Discusión de resultados	100
CAPÍTULO V	104
PROPUESTA	104
5.1. Datos informativos	104
5.3. Introducción.....	105
5.3.1. Diagnóstico de la situación actual	105
5.3.1. Tipo de propuesta	106
5.4. Antecedentes.....	106
5.5. Objetivos.....	107
5.5.1. Objetivo General.....	107
5.5.2. Objetivos Específicos	107
5.4 Alcance de la propuesta.....	107
5.5. Marco Teórico	108
5.5.1. El proceso de la enseñanza-aprendizaje	108
5.5.2. Aprendizaje de calidad	108
5.5.3. Habilidades creativas tecnológicas	109
5.6. Desarrollo	110
5.6.2.1. Actividades a realizarse	111
5.7. Metodología.....	115
5.8. Resultados esperados.....	116
5.9. Evaluación	116
5.11. Recursos	123
5.12. Normativa vigente	124

5.13. Viabilidad	125
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	143
Recomendaciones	144
REFERENCIAS	145
ANEXOS.....	153

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de Problemas.....	18
Figura 2. Localización de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.....	55
Figura 3. Coeficiente de correlación Spearman	97
Figura 4. Puzzle técnico visual de aprendizaje en línea.....	111
Figura 5. Sopa de letras	112
Figura 6. Preguntas.....	112
Figura 7. Dictado.....	113
Figura 8. Clasificar imágenes.....	114
Figura 9. Ubicación de la Herramienta EdiLim	129
Figura 10. Inicio del programa	130
Figura 11. Selección del trabajo a realizarse.....	130
Figura 12. Ejemplo de una actividad.....	131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y Muestra	54
Tabla 2. Descripción de los cursos y paralelos.....	60
Tabla 3. Operacionalización de variables.....	62
Tabla 4. Detalle de los expertos a la validación de las encuestas aplicadas	70
Tabla 5. Validación general del cuestionario.	71
Tabla 6. Ventaja del software EdiLim el incremento de la atención en clases	74
Tabla 7. La distracción causada por EdiLim fomenta menor atención al proceso de enseñanza-aprendizaje	75
Tabla 8. Es pertinente el uso de la herramienta EdiLim este enfocada a la gamificación	76
Tabla 9. EdiLim sirve como una herramienta pedagógica innovadora para mejorar el rendimiento académico.....	77
Tabla 10. EdiLim lograra conectar a los estudiantes con los conocimientos adquiridos	77
Tabla 11. EdiLim ayudara a que el conocimiento perdure, evolucionando las capacidades tecnológicas de los estudiantes	78
Tabla 12. Pregunta 7. La interactividad que genera EdiLim es beneficiosa.....	79
Tabla 13. La experiencia educativa se da mejor con la ayuda de herramientas tecnológicas	80
Tabla 14. El punto de vista que posee sobre las estrategias educativas al ejecutar EdiLim	80
Tabla 15. La gestión de la educación mediante un software educativo.....	81
Tabla 16. Existe una buena conectividad afectiva sólida con los entornos virtuales ...	82
Tabla 17. EdiLim como una herramienta didáctica.....	83
Tabla 18. Las herramientas tecnológicas transmitirán un conocimiento de calidad	83
Tabla 19. Es inapropiado que se haya dejado atrás el modelo educativo tradicionalista	84
Tabla 20. Es correcto que el profesor utilice las herramientas tecnológicas	85
Tabla 21. Pregunta 16. La enseñanza interactiva es mala induciendo que este deje a un lado el tradicionalismo.....	86
Tabla 22. La importancia que el profesor genere valores educativos en el aula	86

Tabla 23. Es bueno que el estudiante aprenda un conocimiento situado que le sirva tanto en la vida académica como lo personal	87
Tabla 24. La cultura histórica estará basada a los hechos históricos de una localidad.	88
Tabla 25. La actividad cognitiva influirá de manera negativa con el proceso enseñanza-aprendizaje.....	89
Tabla 26. El aprendizaje sobre historia estará basado en los conocimientos que se obtengan	90
Tabla 27. EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje con su utilización sobre historia.....	91
Tabla 28. La historia genera un aprendizaje inmersivo para que los estudiantes se sientan más motivados	92
Tabla 29. Piensa usted que EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje	93
Tabla 30. Procesamiento de casos.	95
Tabla 31. Estadística de fiabilidad.....	95
Tabla 32. Pruebas de normalidad.....	96
Tabla 33. Coeficiente de correlación de Rho Spearman.....	98
Tabla 34. Prueba de Chi Cuadrado.	99
Tabla 35. Encuesta de la propuesta planteada	117
Tabla 36. Cronograma de actividades	119
Tabla 37. Diseño de las actividades.....	127
Tabla 38. Pasos para la implementación de EdiLim	128
Tabla 39. Planificación del manejo de EdiLim basado en la asignatura de Historia apoyado en los contenidos de los orígenes y las primeras culturas de la humanidad ..	133
Tabla 40. Planificación 2 del manejo de EdiLim basado en la asignatura de Historia apoyado en el legado del mundo	135
Tabla 41. Del manejo de EdiLim basado en la asignatura de Historia apoyado en la historia de los pueblos aborígenes de América Latina	138

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexos A. Formato de la encuesta	153
Anexos B. Sugerencias de la encuesta	159
Anexos C. Validación de los instrumentos	159
Anexos D. Permiso de la institución Educativa	164

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar la herramienta digital tecnológica EdiLim, para la enseñanza de la materia de historia en los estudiantes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, mediante la integración de un modelo tecnológico innovador de enseñanza virtual presencial. El enfoque fue cuantitativo, con un diseño no experimental, de campo y correlacional. Se aplicaron encuesta a 195 estudiantes y 2 docentes. Los datos obtenidos fueron procesados mediante el programa SPSS versión 29. Los resultados evidencian que los estudiantes están de acuerdo en utilizar la herramienta EdiLim. Los docentes necesitan capacitarse en el diseño de material con el apoyo de herramientas tecnológicas. Se diseñaron clases virtuales en EdiLim para el refuerzo académico en los estudiantes del Bachillerato General Unificado, que permita desarrollar destrezas y conocimientos a través de una planeación docente. Se concluye que, la herramienta EdiLim es una alternativa eficaz para complementar la enseñanza de la historia en el Bachillerato General Unificado, favoreciendo un entorno de aprendizaje interactivo y dinámico. Sin embargo, para maximizar su impacto, es fundamental que los docentes reciban capacitación en el uso de estas tecnologías, lo que permitirá diseñar materiales didácticos más efectivos.

Palabras Clave: EdiLim, Aprendizaje, Digital, Interactivo, Virtual

ABSTRACT

The objective of this research was to evaluate the digital technological tool EdiLim, for teaching the subject of history to students of the General Unified High School of the PedroVicente Maldonado Educational Unit, through the integration of an innovative technological model of face-to-face virtual teaching. The approach was quantitative, with a non-experimental, field and correlational design. A survey was applied to 195 students and 2 teachers. The data obtained were processed using SPSS version 29. The results show that the students agree to use the EdiLim tool. Teachers need to be trained in the design of material with the support of technological tools. Virtual classes were designed in EdiLim for the academic reinforcement of students of the Unified General High School, which allows the development of skills and knowledge through teacher planning. It is concluded that the EdiLim tool is an effective alternative to complement the teaching of history in the Unified General Baccalaureate, favoring an interactive and dynamic learning environment. However, to maximize its impact, it is essential that teachers receive training in the use of these technologies, which will allow them to design more effective teaching materials.

Key words: EdiLim, Learning, Digital, Interactive, Virtual

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

A nivel internacional, la revista Tecnológica-Educativa DOCENTES 2.0 ubicada en la ciudad de México, en su artículo denominado: La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior, compartió información sobre las nuevas herramientas tecnológicas de los procesos educativos, en este sentido el artículo realizado por Sánchez *et al.* (2020) comparten información sobre la utilización de la herramienta tecnológica denominada gamificación, como una metodología innovadora en la participación e innovación de las clases, utilizando el avance tecnológico en base a juegos interactivos, para que la educación cambie y sea impartida de manera divertida e interactiva, creando así una mejora en el desempeño.

Lo referenciado indico que internacionalmente se tiene el mismo objetivo, el cual es crear nuevas herramientas tecnológicas para el uso de una enseñanza de calidad, enfocándose en la gamificación como nueva forma de enseñanza, denotando así la obtención de mejores resultados académicos y para que esto sea posible se utilizan las herramientas tecnológicas de gamificación más conocidas como lo son: EdiLim, Canva, Prezi, Quizziz, Edmodo, entre otras, creando así estrategias de aprendizajes enfocadas en lograr un mejor desempeño en los estudiantes mediante el uso de las herramientas tecnológicas.

En el contexto ecuatoriano, los estudiantes de la Universidad Nacional de Educación con sede en la ciudad de Azogues, Calle y Illares (2022) aportan en su investigación titulada: La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador, definen a la gamificación como un importante avance tecnológico educacional debido a la innovación que provoca que los estudiantes se vuelvan más inmersivos en relación a los avances tecnológicos, desarrollando la atención de los estudiantes con recursos tecnológicos que son de fácil uso para la mejora de su potencial

educativo, siendo esta capaz de formar estudiantes más comprometidos. Por lo citado, se puede sostener que el uso de la gamificación ha estado en un constante uso para mejorar el sistema educativo ecuatoriano, generando nuevas propuestas, las cuales conlleven mejorar el estilo de aprendizaje para que los estudiantes sean más interactivos con el mundo digital, recalcando que el uso de EdiLim requiere de una capacitación previa por parte de los docentes, para que estos sean los responsables de poder enseñar a los estudiantes la correcta utilización de esta herramienta tecnológica, para así poder innovar el estilo de educación.

A nivel local, en la Universidad Nacional de Chimborazo ubicada en la ciudad de Riobamba, los autores Patiño y Cando (2023) en su trabajo investigativo titulado: La metodología del docente en el aprendizaje de los estudiantes migrantes en la Básica Media de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante" cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023, explican que: la metodología educativa que utilizan es la gamificación, debido a que se tiene que formar a los jóvenes desde sus inicios y que mejor manera qué hacerlo con las TIC con el objetivo de desarrollar su capacidad innata con la tecnología, por tal motivo se da mucha importancia a la técnica de la gamificación y así van formándose hasta obtener hábitos tecnológicos que les ayuden a resolver sus problemas de una manera efectiva.

En conclusión, a lo mencionado anteriormente, no cabe duda de que el uso de las herramientas tecnológicas son de mucha importancia dado que los estudiantes actuales son nativos digitales, por tal motivo es recomendable que se familiaricen con las herramientas tecnológicas enfocándose en la educación, para que logren impulsar sus capacidades digitales y así puedan digitalizar al mundo con ideas frescas e innovadoras, tomando como referencia el programa EdiLim los alumnos obtendrán una nueva forma en la que podrán trabajar en reforzar su nivel académico mediante múltiples opciones.

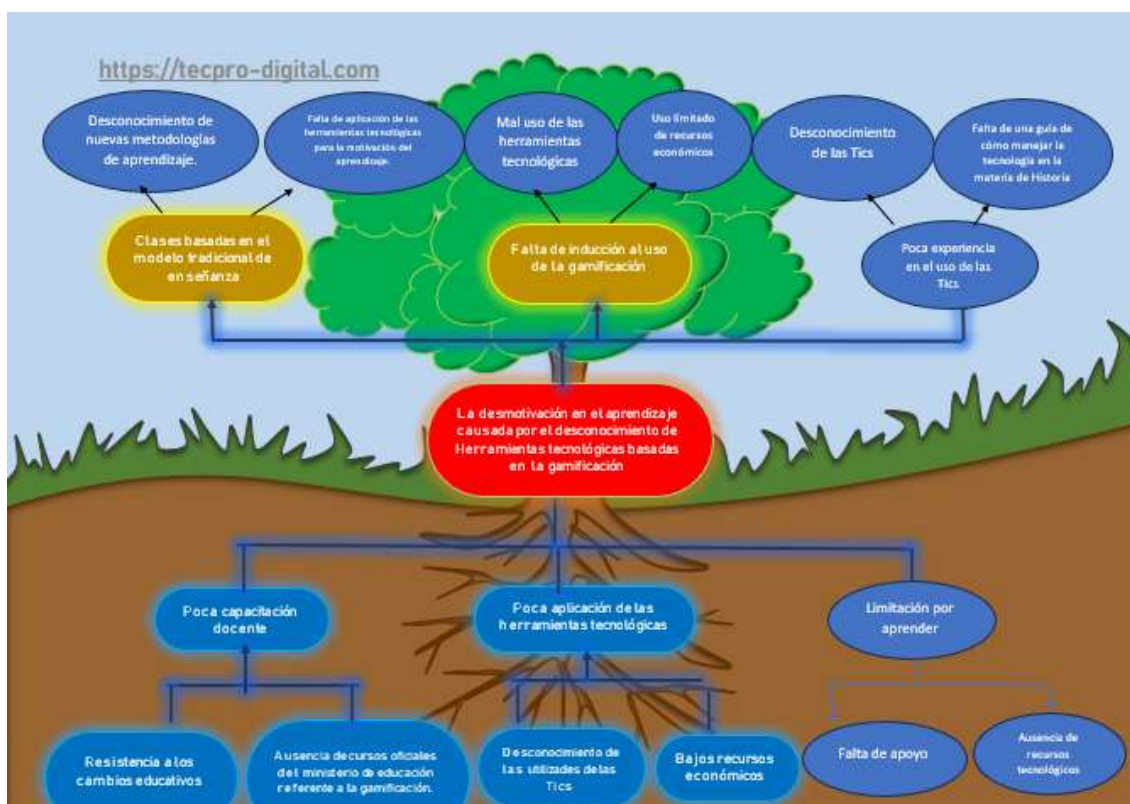
En definitiva, todos los autores Sánchez, Cruz, Juárez, Carrillo, Calle, Illares, Villegas, Patiño, Cando, coinciden en que se puede contrastar la utilización de herramientas tecnológicas como método de enseñanza-aprendizaje, como lo son: Canva, Quizziz, Socrative, se las utiliza para que los estudiantes logren obtener un mejor estilo de aprendizaje que implique la utilización de las herramientas tecnológicas, tomando en cuenta EdiLim como principal exponente, en la cual los docentes eduquen y los estudiantes

aprendan ya que esta cuenta con muchas opciones aplicadas en el contexto académico actual para que la educación logre alcanzar un nivel más óptimo, para que así se produzca el cambio educativo.

En la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado el problema de investigación detectado es la desmotivación en el aprendizaje en la asignatura de Historia, como se visualiza en la figura 1; Debido a que los docentes tienen resistencia al momento de utilizar herramientas tecnológicas en sus clases, por tal motivo están generando en los estudiantes desmotivación en la participación educativa dentro del aula. Además, se evidenció el poco interés de los discentes en utilizar las mencionadas herramientas, debido al desconocimiento que tienen de las mismas.

Figura 1.

Árbol de Problemas.



Nota: Información obtenida del análisis de la desmotivación en el aprendizaje causada por el desconocimiento de las TIC, realizada por Pinduisaca (2024).

En referencia a la figura anterior, la causa del problema educativo corresponde a la poca motivación en innovar el aprendizaje para generar nuevos tipos de conocimientos utilizando herramientas tecnológicas por parte de los profesores. Al respecto, Ruiz y Belén (2010) mencionan que: gran parte de los estudiantes no logran sentirse motivados, debido a que en algunos establecimientos siguen enseñando con un modelo tradicionalista, generando un desconocimiento de la utilización correcta de las TIC no obstante recalcan que el modelo educativo promueve el uso de la tecnología como método de aprendizaje.

Continuando con las causas detalladas en el árbol del problema, otro motivo fue la poca aplicación que se da a las herramientas tecnológicas, esto pudiendo ser generado por un desconocimiento de estas o a su vez porque no existan los suficientes recursos económicos en la institución. Al respecto, Sarango (2014) manifiesta que la información digital puede llegar a ser confusa dado que no existe un manifiesto institucional que motive a que se utilicen las TIC en el aula, generando así una total pérdida de motivación, pues el papel del docente y de los alumnos deriva del aprendizaje-enseñanza, (p. 32).

Las limitaciones que se presentan al momento del aprendizaje generalmente son denotadas por la falta de apoyo que poseen los docentes o los mismos estudiantes, otra causa fue la ausencia de los recursos económicos dentro del establecimiento. Para Torres (2017) las limitaciones que se generan en el ámbito académico ocurren por la falta de apoyo que se genera en las mismas denotando así una falta de interés en la innovación(p. 48).

Es importante destacar que al no dar solución al problema educativo se pueden generar diferentes efectos como se indica en la figura 1, como lo es el desconocimiento de las nuevas metodologías de aprendizaje, Gutiérrez manifiesta que (2010) en el Ecuador la educación sigue siendo empírica, por lo cual nos encontramos en un subdesarrollo, tomando como punto de partida que la educación se inicia desde la escuela (p. 17).

Otro de los problemas que se presentaron fue el mal uso de las herramientas y su limitación de los recursos tecnológicos, esto se ocasiona debido a un mal conocimiento de cómo utilizar las TIC, para Martínez (2016) en el ámbito educativo, las herramientas tecnológicas pueden entenderse como un arma de doble filo, el cual para que la misma

funcione se necesita tener un conocimiento, por eso es que la mayoría de las veces se da un mal uso de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo(p. 10).

A continuación, se plantea la formulación del problema el cual se basa esta investigación: ¿De qué manera evaluar EdiLim como herramienta de gamificación en el aprendizaje de Historia de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado?

Como resultado de la formulación del problema se generan subproblemas o problemas específicos que permitirán dar una mejor guía al proceso de investigación y por ende a los objetivos específicos. Los subproblemas mencionados son: a) ¿Cómo identificar las competencias digitales en el uso de EdiLim que poseen los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado? b) ¿De qué manera se diseñan recursos didácticos interactivos mediante EdiLim para el aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado? c) ¿Cómo se aplica la herramienta EdiLim en el proceso de aprendizaje de la materia de Historia en los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado?

1.2.Preguntas de Investigación o hipótesis

En el proyecto de investigación y desarrollo se planteó la siguiente hipótesis: EdiLim como herramienta de gamificación influye significativamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato General Unificado en el área de Historia de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado. De tal manera que esta hipótesis será sometida a análisis descriptivos y a su vez a los pertinentes procesos estadísticos por medio de un software especializado que ayudará a cuantificar los datos.

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Evaluar la herramienta EdiLim, para el aprendizaje de Historia de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las competencias digitales en el uso de EdiLim que tienen los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.
- Diseñar recursos didácticos interactivos con el uso de EdiLim, para el aprendizaje de Historia de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.
- Aplicar la herramienta EdiLim, para el aprendizaje de Historia de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

1.4. Justificación

Este trabajo de manera general se justifica por la conveniencia de utilizar EdiLim en el aprendizaje del área de historia, situación que resulta muy importante en la motivación de los estudiantes dentro del aula de clases; esto sirve como una nueva herramienta de gamificación para potenciar la enseñanza. Según el autor Capa (2023) menciona que la motivación de EdiLim en el aprendizaje es de vital importancia, dadas las capacidades que posee esta herramienta tecnológica, los alumnos podrán optar por un sinnúmero de actividades lúdicas que ayudarán a reforzar su conocimiento.

La presente investigación tomó como referencia a las TIC como punto de partida, debido a que en el contexto actual las herramientas tecnológicas están muy avanzadas, por ende, es necesario que los estudiantes puedan comprender y utilizar el método de la gamificación, así como los profesores deben de tener una capacitación previa para que ellos puedan impartir los conocimientos a los estudiantes. Según Aldana *et al.* (2017) mencionan que los procesos educativos en la actualidad están más centrados en buscar la eficacia y actualización que se necesita para el estudiante actual, esto enmarcado en la tecnología que es la que obliga a la necesidad de buscar nuevas técnicas de aprendizaje.

En referencia a la justificación general, se puede expresar que el aprendizaje ha evolucionado, de tal manera que hoy en día existen muchas herramientas tecnológicas que

ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje, ayudando de manera significativa a la manera en la que el estudiante se vuelve más didáctico con la información, denotando el programa Edilim como máximo exponente para la realización de esta investigación.

Para la justificación teórica, el presente trabajo se enfatizó en la utilización correcta de las TIC, dado que en la actualidad los estudiantes manejan la tecnología de una manera excepcional y por ende es necesario que los profesores estén a la par de esta para sacar provecho de todas las ventajas que ofrecen las mismas para que así se genere una educación de mejor calidad. Para tener una buena práctica sobre las TIC se necesita que los docentes estén capacitados para que este pueda impartir sus conocimientos utilizando la tecnología mediante la gamificación, mientras más conocimientos se tengan sobre la utilización de estas, mejor será la manera en la que se impartan las clases.

Se tomó en cuenta que las variables estuvieron en una constante observación, la cual denotaba la utilización de la herramienta tecnológica EdiLim para generar un aprendizaje de mejor manera en la materia de Historia, constanding así las formas en las que se empleó a las TIC en la materia de historia, denotando una conexión entre variables. Para Baltazar y Ramírez (2015) al referirse sobre las tecnologías en la educación, mencionan una manera eficiente en la que la misma ha evolucionado, poniendo énfasis en la utilización de las TIC.

En la actualidad, los estudiantes de esta última generación son nativos tecnológicos, lo que supone la utilización de nuevos métodos y estrategias al momento de impartir un conocimiento. Se espera que se logre delimitar la importancia de utilizar EdiLim como método de enseñanza-aprendizaje en el área de Historia, y que este documento sirva como un punto de partida para solucionar problemas futuros que tengan similitud con la utilización de la tecnología principalmente en el ámbito.

Con respecto a la justificación práctica, esta investigación ayudó a que los estudiantes mejoren su aprendizaje y habilidades al momento de receptor información, puesto que se tomó en cuenta la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante: evaluaciones, puzles, videos que ofrece la plataforma EdiLim. Según Trapero (2009) habla sobre la innovación que existe al momento de utilizar las TIC en el ámbito educativo, ya

que esta es muy variada, existiendo así muchas herramientas que sirven como apoyo para que el estudiante aprenda de manera didáctica, lo cual apoya el proceso de aprendizaje mejorando el intelecto y la motricidad educativa en el estudiante (p. 7).

Para la justificación social, la innovación educativa es un modelo innovador de enseñanza, el cual obliga al profesor a dejar el modelo tradicionalista y que este se enfoque en una innovación educativa, generando así un conocimiento atractivo e innovador para que los estudiantes se sientan atraídos por el método utilizado. Los estudiantes serían los principales beneficiados de la aplicación de las herramientas tecnológicas fueron los alumnos, ya que estos estarán en constante interactividad con la tecnología, lo cual desarrollará nuevas maneras de aprendizaje, que facilitaran la comprensión de los contenidos impartidos en el aula de clase, esta proyección denota un alcance global en el cual todos los estudiantes logren utilizar las TIC generando así mejorar la calidad educativa.

Con respecto a la justificación metodológica, si se integra Edilim como modelo de enseñanza y práctica, se podrá obtener una nueva manera de implementar las TIC, haciendo énfasis en la gamificación, lo cual lleva a que el estudiante esté motivado por la interacción tecnológica, ya que el objetivo es utilizar una nueva forma en la que de ellos se puedan superar a gusto y puedan aprender sin necesidad de distracciones.

La utilidad que produce al utilizar EdiLim en el proceso de enseñanza-aprendizaje es muy positiva debido a que se puede realizar un análisis el cual denotará el impacto al momento de utilizar esta herramienta en el ámbito educacional, generando en sí nuevos conceptos en base a las variables utilizadas, las cuales ayudarán a otras investigaciones en la definición de un concepto más acertado y fundamentado.

Es importante compartir que todo trabajo de investigación en el Ecuador debe de estar fundamentado en el plan nacional de desarrollo número 7 el cual habla sobre potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles, y tiene como objetivo reducir los altos porcentajes de población joven y adulta que no se ha insertado en procesos educativos de Educación General Básica y

Bachillerato mediante procesos educativos de calidad que les permitan continuar con su proyecto de vida.

Teniendo en cuenta todo lo anterior mencionado, se puede llegar a una conclusión positiva al momento de utilizar un nuevo método de enseñanza utilizando las herramientas tecnológicas, en este caso del programa EdiLim, el cual sirvió como un apoyo del profesor para exponer sus conocimientos en base a una nueva manera de enseñanza, el cual sea interactivo, novedoso y lúdico para los estudiantes y que esto les ayude a mantenerse motivados y que logren tener un progreso paulatinamente, de esta manera se estaría ejecutando una correcta utilización de las herramientas digitales para una educación de calidad.

El aporte de esta investigación es lograr que los estudiantes sean capaces de utilizar y tener conocimiento sobre las TIC por medio de una guía explicativa, el cual se basa EdiLim, en este sentido, considerando las potencialidades y los recursos que servirán como apoyo didáctico en la materia de Historia; la herramienta de gamificación a utilizar es Edilim que fortalecerá de una manera interactiva la motivación en el aprendizaje de los estudiantes. Luego de haber descrito la problemática educativa, el tema de investigación es el siguiente. EdiLim para el aprendizaje de historias, además es importante conocer la línea de investigación relacionado con esta temática: La investigación se adscribe a la línea de investigación de la UPEC Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo y en su línea de investigación específica es la formación del docente en el aula, la escuela y la comunidad.

La investigación estuvo orientada a estudiantes como a docentes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, ya que ambos son importantes para que se produzca el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo así al Plan Nacional para el nuevo Ecuador 2024-2025. Específicamente, el presente trabajo se alineó con la reducción de las brechas digitales en el sector educativo y la mejora de la calidad de la educación, además, se ajusta a la línea de investigación de la UPEC sobre Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la investigación

En base a la sección presente se detallan algunos de los trabajos académicos, las cuales determinan una vinculación con las variables que se estudiaron en el documento presentado, por consiguiente, se pondrá mucho énfasis en la metodología aplicada, los resultados, la población y las conclusiones más significativas de cada trabajo, claro está que esto se lo realizará previo a un análisis detallado de cada trabajo investigativo detallado.

Para Guamán (2018) en su trabajo de investigación titulado Propuesta metodológica para la enseñanza de la historia en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros. Tiene como finalidad de estudio el desarrollar una propuesta para la enseñanza de Historia en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros, para lograr los aprendizajes significativos, el tipo de investigación utilizado fue la de campo y su nivel fue el descriptivo, también denota la utilización del diseño de investigación no experimental con un enfoque cuantitativo, su método a utilizarse fue el método inductivo utilizando las técnicas e instrumentos como lo son la entrevista, las fichas de observación y encuestas para validar los resultados de los encuestados. Al respecto se comparte que:

Por medio de esta investigación se pudo analizar y comprender el concepto de gamificación, su uso y aplicación. También la motivación que genera en los estudiantes y docentes, ya que aprenden jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando recompensas. Además, tiene una gran importancia para el aprendizaje de la Historia, ya que facilita que los alumnos muestren un interés continuo por aprender y vayan avanzando por conseguir las notas que deseen. En definitiva, con esta experiencia se pretende fomentar el trabajo en equipo, realidad a la que se tendrán que enfrentar los alumnos en vida profesional (p. 45).

Según Salvatierra (2023) en su trabajo de investigación titulado: Edilim como herramienta interactiva y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo, de la escuela de Educación Básica “Eugenio Espejo” del cantón Milagro, tiene como finalidad de estudio: determinar la influencia de EDILIM en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de la escuela de Educación Básica Eugenio Espejo. La problemática hace referencia a que a pesar de que a nivel mundial la educación ha cambiado enfocada en el desarrollo de una nueva era, en la institución aún existen docentes que continúan aplicando métodos tradicionales, lo que provoca una falta de motivación y lentitud en el aprendizaje de los estudiantes. Su investigación es de tipo no experimental con un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, tomando como muestra 37 docentes a los cuales se les aplicó un cuestionario con 20 preguntas. Al respecto se concluyó que:

No existe en la escuela de Educación Básica Eugenio Espejo, una propuesta de solución para mejorar el aprendizaje mediante el software educativo EDILIM en los niños y niñas, por lo tanto, es importante que se proponga el uso de las herramientas interactivas en el aprendizaje que influyan en la asimilación de los contenidos de la clase de la escuela Eugenio Espejo del cantón Milagro y se logre la incorporación de herramientas que logren una solución al problema de modo que los niños y las niñas desarrollen sus actividades en ambiente lleno de motivación acorde a los avances tecnológicos del mundo actual (p. 83).

Murillo (2021) en su trabajo de investigación titulado: “EdiLIM como herramienta de soporte a la docencia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco”, tiene como finalidad incentivar la implementación del software educativo EdiLIM en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de Bachillerato General Unificado. El tipo de investigación utilizado es el método de cuali-cuantitativo y descriptivo, utilizando un enfoque mixto, la técnica para recabar los datos fue con las encuestas realizadas a los estudiantes, puesto que se recolectarán datos que serán tabulados, interpretados y analizados en Microsoft Excel, dirigidas a 115 estudiantes de nivel bachillerato de la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco del cantón Simón Bolívar. En conclusión:

La integración de EdiLIM como recurso tecnológico y académico para los

estudiantes de bachillerato contribuyen a desarrollar un espacio más interactivo que despierta el interés por reforzar el contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, haciendo que los conocimientos permanezcan más tiempo y no sean solo memorísticos. La utilización de este software permite optimizar el tiempo, al finalizar la jornada escolar los estudiantes pueden acceder a EdiLIM para reforzar los contenidos sin necesidad de conexión a internet, es decir es un software que se adapta a la realidad social que se vive (p. 43).

Para Escarabay (2021) en su trabajo investigativo titulado: “EdiLim en la enseñanza de emprendimiento y gestión en bachillerato”, tiene como finalidad: diseñar actividades digitales, interactivas e innovadoras en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en Bachillerato, a través del software EDILIM, la problemática se da debido a que: el diseño de actividades digitales es un reto para los docentes debido a la falta de dominio de las TIC. La metodología de investigación responde a un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación descriptivo, el instrumento de recolección de datos fueron una encuesta que se aplicó a una muestra de 39 estudiantes de primero de bachillerato, el instrumento a utilizar fueron los cuestionarios.

Se pudo concluir mediante los resultados de la presente investigación, que la mayoría del estudiantado tiende a aprender por medio de herramientas tecnológicas, mejorando así, el rendimiento académico, la motivación y participación por la asignatura de Emprendimiento y Gestión denotando la importancia de esta (p. 57).

En resumen, los autores que se mencionan anteriormente en sus trabajos de maestrías detallan un mejor entendimiento cuando los estudiantes utilizan las herramientas tecnológicas, en este caso de EdiLim la cual mejora el aprendizaje de estos mediante las diferentes características que posee dicho programa, además la misma engloba un mejor entendimiento en el ámbito escolar y también una notable mejora en el rendimiento. Provocando así que los jóvenes estén motivados, cabe destacar que los docentes deben estar capacitados para poder enseñar de forma correcta la utilización de EdiLim.

A continuación, se presentarán los trabajos de titulación de cuarto nivel a nivel internacional, los cuales tendrán una cierta similitud referente al tema propuesto anteriormente, esto con el fin de que sirva como una constancia de otras investigaciones y que las mismas sirvan como un punto de complemento.

Para Ventura y Quispe (2023) en su trabajo titulado: “Aplicación del software educativo EdiLim para mejorar la resolución de problemas de la competencia número y operaciones del área de matemática del 2º grado de primaria de la i.e. Jorge Basadre Grohmann de la provincia de Ilo, región Moquegua año 2014”, tienen como finalidad aplicar el software educativo Edilim para mejorar la resolución de problemas en la competencia número y operaciones del área de matemática, la problemática radica en el análisis de los resultados, en la que se observa un bajo nivel en el logro de aprendizaje esperado en el área de matemática, específicamente en la resolución de problemas. La investigación utilizó un nivel descriptivo y 15 correlacional, con carácter de aplicación experimental del Software Educativo Edilim, se aplicó en la I.E.” Jorge Basadre Grohmann” nivel primario del 1 de junio al 20 de setiembre del 2015.

En conclusión, el desarrollo del Software educativo Edilim sirve como puente para la apropiación de conceptos matemáticos, ya que no es suficiente contextualizar este conocimiento y responde al cumplimiento satisfactorio de los objetivos, de esta investigación.(p. 91)

Según Rodríguez (2019) en su trabajo de investigación titulado: Enseñanza de la historia en la educación básica en perspectivas simbólicas, tiene como objetivo construir un campo analógico el cual posibilite la enseñanza de Historia en la educación básica. El tipo de investigación utilizado fue el método descriptivo, con la técnica de la recolección de datos a través de fichas de lectura aplicando la técnica de análisis de contenido, los cuales puedan servir para fundamentar la hipótesis planteada, otra técnica utilizada fue la entrevista para la recolección de datos, se usó un enfoque hermenéutico, el cual dio flexibilidad a la hora de interpretar los datos.

En conclusión: Se considera entonces que la historia conlleva una carga subjetiva e ilusoria que surja en el pasado e interpreta las fuentes. Pero también una historia

sin ensoñación da resultados, como lo evidencia la historia de las prácticas pedagógicas, o sea que la historia “con cara gana y con sello también”, solamente hay que hacer consciente dicho proceso pedagógico en la enseñanza. En consecuencia, la enseñanza de la historia debe desarrollar estrategias que promuevan tanto la imaginación como la lectura textual de las fuentes, lo que permite decir que es necesario enseñar la historia en perspectiva simbólica (p. 163).

Para Nina y Velásquez (2018) según su trabajo de titulación llamado: “Aplicación de estrategias didácticas basadas en el software educativo EdiLim para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del primer grado de Educación Primaria, institución educativa n° 43031 John F. Kennedy, Ilo 2017”, tienen como finalidad: mejorar el desarrollo de la comprensión lectora a partir de la aplicación de estrategias didácticas basadas en el software educativo EDILIM en estudiantes del primer grado de educación primaria alrededor de 30 fue la muestra, se utilizó el enfoque cuantitativo y su nivel fue descriptivo, su diseño utilizado fue el preexperimental de preprueba - posprueba con un solo grupo, su técnica de investigación a utilizarse fue la observación.

En conclusión, se logra mejorar el desarrollo de la comprensión lectora a partir de la aplicación de estrategias didácticas basadas en el software educativo EDILIM en estudiantes del primer grado de educación primaria, Institución Educativa N° 43031 John F.Kennedy, Ilo 2017 (p. 53).

Para Tello (2019) en su trabajo de investigación titulado: “Programa EDILIM en la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías de segundo-secundaria de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre-Bagua”, tiene como finalidad de estudio: determinar la importancia del programa EDILIM en los aprendizajes para mejorar su capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías en los estudiantes, el tipo de investigación utilizado fue: tipo de investigación descriptiva, utilizando un diseño no experimental, siendo de tipo transversal, se aplicó un instrumento como la entrevista, el grupo de estudio se enfocó a alrededor de 96 estudiantes utilizando un muestreo no probabilístico con un enfoque mixto.

Se deduce que este software educativo cumple con características

técnico-metodológicas pertinentes para su aplicación, pues cuenta con una gran variedad de páginas interactivas que generan aprendizajes significativos en el análisis de textos líricos, de acuerdo con lo expuesto por los sujetos de estudio e informantes clave con la utilización del programa EdiLim (p. 52).

Para Díaz y Cetina (2023) en su trabajo titulado: “Estrategia de gamificación basada en el software de autor EdiLIM para el fortalecimiento de las competencias digitales docentes y competencias lectoras en estudiantes del grado sexto”, tiene como finalidad de estudio: demostrar que los estudiantes aumentan la motivación, el estado de ánimo y el trabajo colectivo mediante la gamificación, la presente investigación utilizó el método cualitativo, además se empleó el diseño metodológico de investigación-acción, en la cual participaron alrededor de 15 estudiantes, el instrumento utilizado fue las entrevistas.

Se concluye que la estrategia didáctica mediada por gamificación incidió en la comprensión lectora de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas del municipio de Socotá Boyacá, ya que en el comparativo que se realiza de la prueba Diagnóstica y la prueba final nos arrojan resultados positivos, pues los estudiantes en el nivel literal en la prueba inicial las respuestas correctas (p. 184)

Para Chambilla *et al.* (2018) en su trabajo de tesis titulado: Aplicación del software educativo EdiLim para mejorar el nivel de aprendizaje de la identidad regional de los estudiantes del quinto grado de primaria en el área personal social de la I.E. Fernando Belaunde Terry, Moquegua 2016, tiene como finalidad de estudio: la aplicación del software educativo EDILIM mejora el nivel de aprendizaje de la identidad regional, la metodología aplicada fue cuasi experimental y el nivel de investigación explicativo experimental, la técnica de recolección de datos fue el cuestionario, la muestra consto de 42 estudiantes, haciendo uso del software educativo Edilim y el instrumento utilizado fue el test de identidad regional.

En conclusión: la aplicación del software educativo Edilim mejoró el nivel de aprendizaje de la identidad regional en el aspecto político y económico de los

estudiantes del quinto grado de primaria en el área Personal Social de la I.E. Fernando Belaunde Terry, Moquegua 2016 (p. 15).

Para Chávez *et al.* (2022) en su artículo: Software Edilim y lectura comprensiva en estudiantes del sexto grado de la institución educativa María Reiche, tuvo como finalidad de estudio Identificar la influencia del software EdiLim en los estudiantes y su comprensión lectora con la misma, utilizando un enfoque de investigación cuantitativo, además se utilizó la estadística para cuantificar los datos, tiene un diseño cuasi experimental con dos grupos no equivalentes, el tipo de investigación fue aplicado, la muestra de estudio estuvo conformada por 61 estudiantes del sexto grado de primaria, además para medir las variables, se utilizó la psicometría.

En conclusión, se denoto que existe una diferencia en la comprensión lectora y mejora en el aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Patasagua; Tiabaya - Arequipa, al implementar el software educativo JCLIC como recurso, tan igual que en nuestro caso, que fue la comprensión lectora, además, de acuerdo al primer objetivo específico propuesto, la aplicación del Software EdiLim influye positivamente en el nivel literal (p. 547).

2.2. Marco Teórico

Enfoque o teoría educativa

El constructivismo, para Hernández (2008) plantea que “es el encargado de construir conocimientos en base a una idea planteada, mediante la asimilación de lo que ya conocemos, tomando en cuenta que los contenidos varían acorde a la interacción que se tengan” (p. 5). Desarrollando así una interacción la cual produzca un aprendizaje que no necesariamente debe ser transmitido por el profesor al estudiante, sino más bien que la misma sea construida por el estudiante a medida que va interactuando con el entorno.

Según Sáenz (2019) el constructivismo es de vital importancia al momento de trabajar con EdiLim debido a que gracias a esta herramienta tecnológica se podría interactuar con los estudiantes construyendo su conocimiento en base a diferentes actividades que se pueden

realizar, ocasionando que el aprendizaje sea de mejor calidad. Puesto que se está en una era donde las herramientas tecnológicas están a la vanguardia de la sociedad, dado su nivel de apoyo en el día a día.

Para Pabón (2014) el conectivismo está vinculado con el ser humano debido a que este quiere conocer una serie de datos mediante una herramienta, la cual adopta las necesidades de los estudiantes al momento de conectarse con información o entre ellos, reflejando las tendencias de la utilización de las herramientas tecnológicas que existen. En la actualidad las cuales permiten tener una interacción mucho más fácil, destruyendo la limitada frontera de la distancia.

El conectivismo según Siemens (2004) es otra teoría educativa que tiene mucha importancia, debido a que mediante la herramienta tecnológica EdiLim se pretende impartir un conocimiento a los estudiantes utilizando los medios tecnológicos actuales, tomando en cuenta las exigencias que dictan que los centros educativos necesitan innovar su manera de impartir clases y de comunicación para tener de una manera más accesible la educación innovativa.

Por tal motivo, se tomó como referencia del presente trabajo al constructivismo y conectivismo, dado que estos métodos de la enseñanza están vinculados con el programa tecnológico llamado EdiLim, dado que este tiene muchas características, las cuales se pueden utilizar para la realización de actividades, juegos interactivos, análisis de imágenes entre otras cosas, apoyado por medio de la tecnología con conexiones en línea, para mejorar el rendimiento escolar con bases asentadas en la tecnología, la cual será de mucha ayuda ya que los estudiantes de la última generación son denominados generación z o también nativos digitales.

La herramienta EdiLim en la educación

En la continuación del capítulo II se mencionó la variable independiente que corresponde a la herramienta tecnológica EdiLim, que está fundamentada en la gamificación, en lo que

se refiere al uso de las TIC en el ámbito académico, al respecto Sornoza (2023) sostiene que:

Edilim es un editor de libros LIM (libro multimedia interactivo) fácil de usar para crear cuadernos con diferentes páginas o actividades para diferentes temas, incluidos sopas de letras, acertijos, respuesta única de opción múltiple, completo, contiene información sobre texto, video, audio e imágenes, enlaces, etc. (p. 15).

La implementación de EdiLim como herramienta pedagógica se utilizará para que los estudiantes se sientan motivados a aprender de una manera innovadora, utilizando los conocimientos, aptitudes y habilidades de una persona, denotando la interacción con el medio tecnológico, el estudiante podrá mejorar su aprendizaje de una manera muy didáctica, ya que este permite crear muchas actividades en línea para verificar el progreso de los estudiantes, como bien se sabe, la última generación es denominada: la generación z, que por naturaleza son nativos tecnológicos y por eso tienden a estar más propensos a utilizar herramientas tecnológicas para su aprendizaje.

Es importante la aplicación de las herramientas tecnológicas en los procesos educativos, y de manera particular EdiLim. A criterio de Mejía y Méndez (2023) mencionan que: al intentar implementar la técnica de la gamificación en el ámbito educativo las consecuencias pueden ser muy aprovechadas de manera en la que surjan algunas ventajas y desventajas acerca de la gamificación es por esto por lo que es de mucha importancia que se investiguen nuevas formas de innovar la educación.

Es decir que para que los estudiantes sean más productivos y tengan motivación para aprender conocimientos nuevos tenemos que estar a la par de la tecnología e implementarla, estas competencias son cada vez más importantes en la sociedad contemporánea, ya que la tecnología digital desempeña un papel crucial en diversos aspectos de la vida, tanto personal como profesional, dado el caso de EdiLim que es una herramienta digital que posee muchas cualidades educativas para que así al momento de que el profesor imparta una clase utilizando la gamificación los alumnos se sientan motivados y con ganas de aprender.

De la misma manera, en su investigación realizada sobre la motivación por medio de la gamificación con el programa EdiLim, Gómez y Ávila (2021) hablan sobre la motivación que produce en los estudiantes la gamificación debido a que este se basa en un sistema de notas en el cual el objetivo es sacar el mayor puntaje posible utilizando un programa tecnológico que no tiene costo llamado Edilim, esto provoca que los estudiantes logren superar su récord anterior a la vez que interactúan con el mismo, dado que un alumno motivado obtendrá mejores notas su desempeño será mucho mejor, es por esto por lo que se utiliza a las tecnologías como una ayuda para la innovación en el aula.

Por ende, se entiende que estas competencias digitales son esenciales en el entorno laboral actual y en la sociedad en general, ya que la tecnología digital se integra cada vez más en diversas actividades diarias, debido al uso de Edilim como herramienta tecnológica de la educación, específicamente de la gamificación podrá optarse como un apoyo el cual tiene como fin la escala intelectual de los estudiantes, basándose en un sistema de notas, recompensas, que las mismas podrán determinar cuánto han avanzado en un tema de estudio.

Ventajas y desventajas de la clase con EdiLim

El programa EdiLim es una herramienta tecnológica que sirve como un apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, la cual sirve para poder realizar una estrategia metodológica en la cual los estudiantes logren aprender de una manera más didáctica, aumentando la motivación de una forma natural.

Para el autor Quispilema (2023) menciona que las ventajas que conlleva utilizar esta herramienta son el incremento notable de atención al momento de recibir información en el aula, esto en el sentido de que estarán más atentos a todo lo visto en clase, por ende generará un mayor compromiso, aumentando su implicación en el aprendizaje, pero se debe de tener cuidado porque esta herramienta tiene como desventaja provocar que los estudiantes se puedan distraer por el juego digital, generando así una pérdida de información valiosa, otra de las consecuencias en algunas que habrá que tener cuidado es

que generará una sensación de estar siempre en competencia con su alrededor, denotando así su superioridad por tener el mejor puntaje.

Como síntesis, el programa EdiLim sirve como método de gamificación, denotando así una herramienta que ayuda a motivar a los estudiantes a aprender basándose en la gamificación, esta es muy innovadora y productiva, generando así resultados de mucha importancia para el ámbito escolar, pero como toda técnica tiene sus fortalezas y debilidades, hay que tener en cuenta las falencias y tratar de fortalecerlas para que al momento de utilizar la gamificación el estudiante no se complique, además que su correcta aplicación fomentará a que ellos estén preparados para obtener una mejor nota lo que generará una mayor productividad del aprendizaje.

Incremento de la atención con EdiLim

EdiLim como un software educativo se encarga de aplicar en todas las áreas del conocimiento, en la cual están involucradas la gamificación como principal exponente educativo, una de sus cualidades es la portabilidad de el mismo dado que cualquier estudiante puede utilizar este programa sin necesidad de una previa instalación.

Para Barraza (2010) la incorporación de EdiLim en la educación ofrece un cambio muy importante en el desarrollo educativo, puesto que la misma ofrece una alternativa al método de enseñanza tradicional ayudándose en la teoría cognitiva la cual aceptara y lograra centrar en las demandas de la educación actual la cual está más digitalizado, el incremento de la atención se deriva de varios factores los cuales están involucrados los estudiantes y profesores ya que de allí parte el sistema educativo

En conclusión, el incremento de la atención al utilizar la herramienta digital EdiLim puesto que la misma genera un conocimiento evolutivo en la cual los estudiantes tendrán la capacidad de aprender mediante la gamificación ayudando en si a mejorar la atención por querer obtener un mejor puntaje, el cual EdiLim genera indistintamente que el estudiante repase los contenidos con el único fin de obtener una mejor calificación, ayudando a si a un mejor incremento en la atención.

Productividad en el aprendizaje escolar

Los docentes en el aula de clase evidenciaron que los conocimientos aumentan de manera significativa al aplicar las TICS la cual aumento la frecuencia en la que los alumnos mejoran al utilizar el programa EdiLim, como método práctico de análisis de la psiquis estudiantil lo cual genera e influye de manera positiva al estado estudiantil.

Según Ruiz *et al.* (2010) mencionan que la productividad dependiendo de las tecnologías informativas han ido evolucionando con el pasar de los años, presentándose múltiples desafíos y cuestionamientos sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje que ofrece las TIC, desde la practica educativa se ha logrado construir y afrontar los desafíos de una buena práctica educativa en la cual el principal objetivo es buscar métodos para mejorar la productividad estudiantil sin que este afecte a la calidad educativa.

En conclusión, los autores determinaron que en la actualidad las TIC están a la orden del día y por ende se busca innovar la educación en el presente caso con la utilización de la herramienta tecnológica EdiLim se pretende que los estudiantes mejoren su calidad educativa en base a juegos y actividades interactivas que ofrece este programa la cual ayudara de manera progresiva al desarrollo de los mismos.

Medio didáctico con EdiLim

En la educación actual es una práctica común por parte de los docentes incluir herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, y en este caso específico en el área de Historia, a través de la herramienta EdiLim que se convierte en un medio didáctico innovador para la creación de actividades educativas basadas en la gamificación.

Un medio didáctico hace referencia a la elaboración del proceso enseñanza-aprendizaje, el cual tiene como objetivo facilitar al estudiante su conocimiento, tomando como referencia la utilización de programas tecnológicos que permitan la creación didáctica de desarrollar actividades que generen un aprendizaje significativo en función al texto o información.

Según Pico *et al.* (2020) mencionan que los medios didácticos son los instrumentos que ayudan a los profesores a realizar sus actividades de enseñanza, por ende las mismas ayudan a que los estudiantes comprenden de una mejor manera los contenidos que se les vaya a impartir, con la utilización de las tecnologías, recalcando que hay suficientes variables que existen para que se de este proceso, la mejora en la calidad educativa es una de ellas y esta es indispensable para que se genera un cambio en los objetivos para poder entender a las TIC.

En conclusión, se puede abordar a la educación en un ambiente de innovación, la cual ayude a crear nuevas herramientas tecnológicas que sirvan como un aporte positivo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, todo esto se puede lograr promoviendo un cambio en el sistema educativo, esto se genera previo a un planeamiento y una investigación, viendo el contexto actual de la sociedad y así poder sugerir una mejor visión para que estas herramientas tecnológicas sirvan de manera positiva a los estudiantes.

Herramientas didácticas como instrumento educativo

Las herramientas didácticas son instrumentos las cuales sirven como un instrumento educativo la cual utiliza uno o varios métodos para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, la aplicación de estas permite activar el desarrollo del pensamiento analógico, crítico y creativo del estudiante en base a la utilización de herramientas tecnológicas.

Según (2022) Alvares y Calderón el uso de estas herramientas interactivas las cuales se denominan innovadoras en el aula de clase ayudan a la práctica pedagógica del estudiante ayudando en si a que se logre desarrollar las actividades mediante juegos lúdicos las cuales despertaran el interés de los estudiantes para que los mismos logren despertar nuevas maneras de interacción con la tecnología fortaleciendo en su la creatividad enfocada en el desarrollo de las competencias y experiencias de aprendizaje significativo.

En conclusión, a lo antes mencionado se puede decir que las herramientas tecnológicas ayudan a que los estudiantes despierten sus sentidos de interacción con lo practico lo cual ayuda en si a que estos sean más interactivos en el uso del aprendizaje en base a la

utilización de las herramientas tecnológicas mediante juegos interactivos los cuales despertaran el interés en aprender mediante el uso de las TIC.

Materiales visuales y audiovisuales de las herramientas tecnológicas

Los materiales visuales y audiovisuales son parte importante de las herramienta tecnológicas puesto que las mismas tienen como fin el interactuar con los estudiantes a través de una pantalla de manera en la que los mismos se sientan atraídos por los colores, imágenes o sonidos, es importante recalcar que para que exista una interacción bueno se necesita que los programas tengan buenos colores y efectos auditivos para que así los estudiantes se sientan atraídos y tengan ganas de seguir interactuando con la tecnología.

Para Margoth (2022) el uso de las herramientas visuales y audiovisuales en las TIC es de vital importancia para que los alumnos se sientan motivados a aprender mediante la vista y el oído, por lo tanto, se debe usar de una manera constante y didáctica la misma para que los alumnos puedan aprender mediante la vista y el oído, puesto que existen actividades que requieren mucha concentración y por eso no es bueno que se aplique solo letras si ni más bien que se dinamice un poco las clases.

En conclusión, los materiales que se aplican en las herramientas tecnológicas son importantes para que las mismas sirvan como un medio de innovación y no surja un estancamiento o aburrimiento en los estudiantes, bien se sabe que otra manera en la que ellos aprenden es mediante imágenes y audios por ende es importante que se utilicen estos dos de manera didáctica para que sirvan como un complemento en el uso de la herramienta tecnológica EdiLim.

La interactividad en la enseñanza-aprendizaje

La interactividad es el proceso primordial de la enseñanza-aprendizaje, la cual genera una experiencia educativa, haciendo que el estudiante defina su conocimiento a través de una herramienta tecnológica que el profesor está encargado de utilizar, es decir, la interpretación de estas puede darse por parte de los mismos compañeros y profesores a

través de la utilización de diferentes herramientas, claro está que en algunas ocasiones esta interacción no puede resultar positiva siempre, generando en el profesor una posición rigurosa, la cual niega un proceso de diálogo intelectual.

Para Viacava (2020) menciona que: Las tecnologías en el aula conllevan a un proceso en el cual están inmersos los objetivos educativos, haciendo énfasis en la utilización de las TIC para lograr su aprovechamiento con las múltiples opciones que tienen, esto se lo hace para generar una evolución educativa, en la cual los estudiantes son nativos digitales, por ende es necesario que se empleen las tecnologías para el proceso de aprendizaje, puesto que tienen características que conllevan a que busquen nuevas formas de aprender, esto con el único fin de que el estudiante logre adquirir un aprendizaje activo.

Por ende, se logra entender que el uso de las herramientas tecnológicas en la actualidad es de vital importancia para generar una interactividad de calidad en la cual los estudiantes se sientan motivados por aprender de una manera didáctica en la que ellos tengan el control de la información y para esto los profesores son los encargados de impartir su conocimiento en base a herramientas tecnológicas que generen una interactividad en un aula educativa.

El aprendizaje multimedia utilizando las TIC

El aprendizaje multimedia utiliza a las nuevas tecnologías como método de enseñanza en las aulas de clase, además se sabe que el cerebro humano funciona con dos receptores de información siendo el primero el visual y el segundo el auditivo o verbal por eso es importante la creación de conexiones significativas dentando en sí que la información pasa por un canal sensorial donde se retiene la misma por un tiempo delimitado por los estímulos ya antes mencionadas.

Según Martínez (2022) el aprendizaje multimedia se da u a construcción de imágenes a partir de una o más palabras, para que así surja la idea de lo que se plantea hablar y así poder utilizar la tecnología para poder generar figuras u cualquier otra cosa didáctica que logre promover el aprendizaje estudiantil, esta se deberá adaptar con el uso constante de la misma puesto que se debe reconocer e interactuar de manera correcta los díselos

multimedia para poder complementar las habilidades humanas y ayudar a fortalecer las menos hábiles para que se produzca un desarrollo de calidad.

En conclusión a lo planteado anteriormente se menciona que el aprendizaje por medio de la multimedia abarca la utilización de las tecnologías, las cuales ayudan a desarrollar habilidades en el ámbito educativo a medida que la tecnología va avanzando la manera de ver las cosas va evolucionando, denotando en si la dualidad sensorial donde se logren involucrar muchas más sentidos con el fin de generar y respetar una información mucho más entendible mediante la vista y el oído ayudando a mejorar la retención de la información.

La experiencia educativa en el desarrollo humano

La experiencia educativa trata sobre la facilidad del desarrollo humano contemplando las habilidades y virtudes del ser humano, dichas experiencias pueden suceder en cualquier momento y entorno, es por esto por lo que se sugiere que se lo haga en las instituciones educativas de preferencia en la cual el estudiante podrá optar por una buena experiencia educativa en base a profesionales que se prepararon y están capacitados para lograr el crecimiento personal.

Según Muñoz y Gonzales (2008) la experiencia educativa trata de facilitar el aprendizaje y el desarrollo de los nuevos conocimientos que se vayan a ir adquiriendo a lo largo de la etapa estudiantil, dichas experiencias pueden suceder en varias circunstancias ya sea en la institución o en algún lugar de trabajo, las mismas están diseñadas para fortalecer y ayudar al crecimiento personal en lo que se refiere a conocimientos y competencias.

En conclusión, a lo antes mencionado se dice que las experiencias educativas están fomentadas para la creación y desarrollo personal las cuales pueden ser estructuradas en su momento o dadas de forma natural, las mismas pueden ocurrir en diferentes entornos, en si se puede decir que la experiencia educativa es algo que ya va pasando conllevando en si la interacción de varias personas para un único fin el cual es el educativo en este caso.

El software educativo como gestión del aprendizaje

Es un programa informático que tiene como finalidad gestionar las diferentes áreas o materias de un centro educativo, en otras palabras, mediante una herramienta digital los profesores pueden organizar su aula de clase sin necesidad de tener libros a la mano, este tipo de software está diseñado para que la conectividad con los estudiantes sea más sencilla, claro que se pueden hacer muchas más cosas como crear un aula virtual, un historial de cada estudiante, registros de notas.

Según Evaristo (2006) hace énfasis en que: las herramientas tecnológicas son programas tecnológicos que son creados con la finalidad didáctica que logre facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos, ya que algunos software son especialmente dirigidos a la educación, también se debe de tener en consideración la capacidad de intercambiar información con el resto del mundo, pero teniendo cuidado de la existencia de información basura, en algunas ocasiones son herramientas de software libre y en otras de paga.

En conclusión, los software educativos sirven para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje gracias a su facilidad, en el ámbito educativo se pueden organizar de mejor manera las tareas e información, incluso se puede realizar un registro, una de las grandes ventajas es que algunos software son gratis y se les puede utilizar de manera libre, claro está que estas herramientas están enfocadas al ámbito educativo por eso se requiere una capacitación previa o un conocimiento para que cuando se utilice a las mismas su uso sea el correcto.

El aprendizaje de Historia en los estudiantes

El aprendizaje de historia hace referencia a acontecimientos históricos que surgieron en una localidad relacionadas a la historia, es una materia que se imparte a los estudiantes que están cursando el Bachillerato General Unificado, la misma utiliza datos de la sociedad con el fin de que se conozcan y si es posible logren una mejora para la sociedad en un futuro en base a los acontecimientos o las experiencias que se plasmaron en un tiempo determinado.

En consecuencia sobre el aprendizaje de historia González (2018) menciona que el aprendizaje de historia no se basa en una memorización de los datos, acontecimientos o fechas sino más bien crear actividades múltiples que ayuden a los alumnos a entender de mejor manera los datos históricos, una de las maneras en las que se puede plasmar la historia es mediante dibujos, maquetas, exposiciones, dramatizaciones claro está que para realizar todo lo planteado el proceso deberá servir como una guía para que el proceso y la información sea planteada de manera correcta.

Ante lo citado por Gonzales, si se trata de un aprendizaje de historia, se debe de tomar en cuenta que no solo es aprender datos sino más bien tratar de plasmarlos para que así sea mejor comprendido y que los estudiantes no se sientan abrumados por tanta información, el hecho de que se imparta la historia en los estudiantes es un arte ya que dependiendo de cómo se cuente o se explique, este tendrá mayor o menor impacto.

Uso de las TIC en la enseñanza de la materia de Historia

El aprendizaje de historia utilizando las TIC, facilita la comprensión por parte de los estudiantes, brindándoles algo interactivo, que en un periodo de corto plazo los estudiantes logren asimilar este nuevo método de aprendizaje con la ayuda de la tecnología, para que los mismos denoten un cambio en la matriz educativa.

Para Irigoyen (2014) el uso de las TIC en la enseñanza de historia en los estudiantes es de mucha relevancia debido a que la misma constituye un factor fundamental para una mejor comprensión de la materia al igual que los contenidos que se impartirán, refiriéndose a la creación de material didáctico o herramientas que permiten la participación por parte de los estudiantes utilizando la motivación en el aprendizaje.

Concluyendo así que al momento que se utilicen las TIC en el uso de la materia de historia esta permitirá brindar una manera mucho más interactiva y didáctica a los estudiantes, induciéndoles al estímulo del conocimiento, lo que provocará que cada vez que se usen las TIC, permitiendo además que los estudiantes accedan a la información de una manera

mucho más ordenada, debido a que la interacción frecuente mejora el trabajo individual y grupal, lo que ocasiona mejor consolidación de conocimientos.

La motivación en el aprendizaje por parte de los estudiantes

La motivación en el aprendizaje puede variar dependiendo de que, si los estudiantes se sienten motivados a aprender o a estar en los centros educativos, al igual que los profesores si los mismos están de acuerdo con su profesión, también esta se puede desarrollar con un poco de énfasis en la utilización de nuevas herramientas didácticas, así mismo como de materiales educativos.

Para Cazorla (2015) *et al.* la motivación surge en los profesores ya que estos son los que están encargados en impartir el conocimiento a los alumnos, esto se o puede realzar con la ayuda de múltiples herramientas las cuales ayudador a que el alumno se sienta motivado con el querer aprender, de igual manera se necesita que tanto como el profesor y los alumnos estén dispuestos a aprender y a respetar cualquier información con el único fin educativo.

En conclusión, a lo antes mencionado se hace referencia a que la motivación dentro del aula de clase influye mucho en el aprendizaje es por esto que se necesita que los docentes estén comprometidos con la labor educativa, asimismo los estudiantes deberán estar dispuestos a aceptar no hay información, por parte de sus maestros los profesores deberán utilizar nuevos métodos y herramientas didácticas las cuales normatizan al estudiante para que éstos aprendan de una manera innovadora.

Estrategias de enseñanza en Historia utilizadas en la educación

Las estrategias son los recursos que se utilizarán por parte de los docentes para llegar al aprendizaje de los estudiantes, en la materia de Historia, existen múltiples estrategias, pero depende de cada docente planear con cual va a trabajar puesto que el objetivo en general es lograr una educación de calidad enfocándose en las exigencias actuales de los estudiantes.

Según Taiman (2022) la investigación descriptiva es aquella que busca el objeto de estudio, dado que según lo indica, el mismo deberá describir las razones y explicarlas para que estas tengan lugar en la investigación, pero de igual manera no refleja las razones por las cuales tiene lugar y ha tenido como principal característica caracterizar a la población estudiada explicando el porqué de las cosas.

Es un tipo de investigación que trata de vincular las variables, claro está que esto no implica que se conozcan las causas de los fenómenos creados o existentes, sino más bien de un diagnóstico de situación. Para Hernández *et al.* (2010) la investigación correlacional es por así decirlo, un tipo de estudio que posee un propósito, el cual es verificar la relación que existen entre dos o más conceptos, variables, el estudio cuantitativo correlacional, como su nombre lo expresa mide las correlaciones entre el grado de relación que poseen las variables para después analizarlas y expresarlas en una hipótesis sometida los resultados.

Es decir que se tomarán en cuenta las variables presentadas en la investigación, realizada a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado en la asignatura de Historia, es por esto por lo que este trabajo de titulación tiene como fin establecer la relación de las variables dependiente, Edilim y la independiente, Aprendizaje de historia, denotando así una recopilación de la información obtenido en base a las encuestas realizadas, para conocer cómo es la implementación del programa tecnológico llamado EdiLim en los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado “específicamente en la asignatura de Historia.

La enseñanza interactiva impulsando la participación estudiantil

Es una estrategia que tiene como objetivo el impulsar la participación de los estudiantes en base a actividades prácticas e innovadoras para que los mismos obtengan un aprendizaje de calidad al utilizar las TIC, cuando se dispone de buen material didáctico interactivo, las clases son mucho más dinámicas y, por ende, los estudiantes aprenden de manera mucho más práctica y divertida. Para Cruz *et al.* (2020) mencionan que:

Utilizar recursos interactivos y combinarlos dentro de un contexto sociocultural específico en el aprendizaje, va a permitir que los significados se adquieran y transmitan de manera participativa y dinámica. La práctica pedagógica interactiva potencia la comprensión lectora en la población de estudio, porque al ser la comunicación inherentemente multimodal, la producción de hipertextos, que muestran e incorporan juegos, imágenes, audios, actividades y demás recursos hipermedia para que los niños lean desde otros escenarios y nuevos soportes de lectura participativos (Erazo Rodríguez et al., 2020, p. 60).

En conclusión, a lo antes mencionado se puede identificar que existen múltiples formas de aplicar una enseñanza interactiva, la cual involucre tanto al estudiante como al profesor para crear un proceso de aprendizaje y enseñanza de calidad en la cual se ayuden de las herramientas tecnológicas, ya que las mismas fueron creadas para solventar las falencias del sistema educativo y poder mejorar a grandes rasgos los mismos.

Enseñanza situada en el aula utilizada como un método

La enseñanza situada es más que un método que aplican los docentes en base a una situación concreta y a su vez tiene como objetivo primordial que los alumnos logren resolver problemas cotidianos en base a dichos problemas, específicamente en el ámbito social, el cual es clave para que los mismos logren desarrollar sus habilidades.

Según Rodríguez (2020) la enseñanza situada se da en el entorno escolar, el cual manifiesta las características que posee el estudiante en constancia a lo que este ha vivido, es decir, se basa en las experiencias para así poder crear un aprendizaje situado que se base en situaciones específicas, generando así que los alumnos logren transferir lo que aprenden.

En resumen, a lo visto se menciona que la enseñanza situada en el aula se basa en las experiencias o vivencias que han tenido los estudiantes en referente a los contenidos estudiados o en particular a un tema en específico, cabe recalcar que para que suceda esto se debe de tener una experiencia previa para que así el aprendizaje logre desarrollarse y el estudiante asimile en cuanto a su análisis.

La interacción docente-alumno como un proceso educativo

El profesor y el alumno firman parte importante del proceso educativo en el cual se busca la construcción de una sociedad para bien, por tal motivo es importante que se capaciten los profesores para que estos sirvan como una guía a los estudiantes y así estos logren encarrilarse y aprendan nuevos aprendizajes, claro está que se necesita una mirada integral respetando la diversidad, cultura, etnia, raza de todos los alumnos para que exista un ambiente de armonía teniendo una visión múltiple sobre la enseñanza.

Para Magdalena y Papahiu (2004) los procesos de evaluación han sido objeto de múltiples estudios ya que involucran a los profesores cómo alumnos a buscar nuevos métodos de como estos logren tener una buena interacción para así lograr una enseñanza asertiva y obtener nuevos métodos los cuales ayuden a fortalecer los conocimientos mediante técnicas lúdicas, teniendo en cuenta la necesidad de buscar nuevos procesos psicológicos sociales que incidan a la práctica de una correcta formación profesional.

En síntesis, a lo antes mencionado se hace énfasis en que es de vital importancia que exista una buena comunicación entre profesores y alumnos ya que estos comparten un aula de clase y por tal motivo es indispensable que se busquen nuevas formas de impartir la enseñanza, todo con la finalidad de que los estudiantes logren adquirir un conocimiento de calidad que les ayude a ser ciudadanos de bien, por eso los profesores necesitan estar capacitados y entender el modelo actual de la enanez en la que los estudiantes utilizan y están más inmersos en la tecnología, ya que mediante la misma con sus múltiples herramientas ayudaran a forjar un conocimiento mucho más duradero.

La cultura Histórica como una actividad

Trata sobre el desarrollo de un marco macro, en el cual están englobados cientos de factores y hechos que suscitaron a la humanidad, sosteniendo así que la noción principal de la historia es la cultura por la cual nace un concepto y por ende se lo conoce como una conciencia histórica.

Moreno *et al.* (2015) que la cultura histórica nace como una actividad cognitiva del ser humano en la cual la memoria de las personas que son plasmadas en hojas, revistas, aparatos electrónicos, se plasman en el tiempo y espacio, por lo que se denomina como conciencia histórica a las memorias que son registradas por el ser humano denotando su estructura temporal la cual incluye vivencias pasadas, presentes y que posiblemente marquen un futuro, ya que gracias a la misma un sujeto puede identificar la consistencia de su identidad, en otras palabras se lo denomina los conocimientos aprendidos por el fruto de la historia.

En base a lo expuesto, se entiende que la cultura histórica es la estructura de espacio y tiempo con la cual el ser humano está inmerso de cierta manera debido a los acontecimientos que han pasado, creando así una conciencia que perdura en la memoria y es plasmada de igual manera de diferentes maneras para contrastar dichos acontecimientos, entendiendo así el fruto de la historia de los seres humanos.

Actividad cognitiva del alumno en el aula

Se refiere al proceso que construyen los alumnos en base a su conocimiento, lo cual conlleva que los mismos desarrollen sus capacidades mentales a lo largo de los años o de los ciclos escolares, puesto que las mismas hacen que el cerebro capte mediante los sentidos toda la información recibida y a su vez logren estimular su propio conocimiento. Para Zambrano (2023) menciona que:

El trato amoroso, la estimulación de sus habilidades cognitivas, motoras y lingüísticas a través del juego recreativos y estimulación temprana, son básicas para que los niños y niñas tengan un potencial en su vida escolar donde con la ayuda de los docentes y la aplicación de estrategias pedagógicas favorecen su potencial integro convirtiéndose en un excelente estudiantes y ciudadano (2023, p. 5).

En conclusión, a lo antes mencionado se hace referencia a que el estudiante para que tenga un buen desarrollo necesita desde temprana edad ir practicando y mejorando sus actividades motoras para que en un futuro este no tenga inconvenientes en el proceso de aprendizaje, los docentes son los encargados de guiar a los estudiantes a que logren tener

una buena estimulación de sus receptores neuronales para que estos asimilen los conocimientos de mejor manera.

Conocimientos aprendidos en historia dentro del aula

Los conocimientos aprendidos en historia son importantes, ya que aquí se detallan los acontecimientos que ocurrieron en el mundo o en una localidad en específico, se pueden definir estos conocimientos como importantes debido a que mientras más se involucren los alumnos con información, más características lograrán describir, así como el conocimiento de la identidad propia de su pueblo, sus tradiciones, etc. Según Vásquez (2009) menciona que:

La historia se tiene que enseñar en aquellos centros y en aquellas aulas donde el alumno tiene una presencia relevante; qué relaciones hay entre la historia del país, y el peso que una u otra han de tener a la hora de definir su identidad o su identificación colectiva; o el papel que juegan los aprendizajes históricos realizados en el país de origen como elementos facilitadores u obstaculizadores de la construcción de la conciencia histórica del alumnado (Vásquez, 2009, p. 53).

En conclusión, el propósito de la asignatura de Historia es dar a conocer una parte de la historia de su localidad, que puede ser nacional o internacional, las cuales se construyen a través de las vivencias o experiencias que se han suscitado en el mundo, teniendo en si un enfoque explicativo el cual denote las características más importantes a través de su estudio, los alumnos lograrán aprender un poco más la cronología de los acontecimientos que ocurrieron en el mundo.

Recepción creativa histórica en base a los acontecimientos

La recepción histórica trata de la construcción histórica en base a los acontecimientos contados por narraciones o libros, la misma ayuda a que el ser humano construya los conocimientos históricos en base a los sucesos que se suscitaron en una localidad, ya que los mismos nos ayudaran a reconstruir de cierta manera las creencias que se vivieron en la

realidad sociocultural, tomando como referencia la percepción del lector como la de la interpretación.

Para Pino (2004) la estética de la recepción histórica propone el acto de leer un acontecimiento determinado, el cual pueda servir como vista para su correcta interpretación y análisis, puesto que el lector es el que va a evidenciar de cierta manera los acontecimientos que ocurrieron en la historia mediante libros u otros métodos de información, en la cual estarán plasmados.

En conclusión, esto hace énfasis a que la recepción histórica se basa en los hechos que suscitaron una localidad y que los mismos están plasmados para que futuras generaciones logren conocer cuáles eran sus costumbres, métodos de vida, etc., esto es de vital importancia al momento de estudiar la materia puesto que la misma se centra en la recolección de datos antiguos para así lograr obtener un conocimiento previo de la cultura.

El método de enseñanza de historia con EdiLim

El software educativo EdiLim es una herramienta muy sofisticada con la cual se puede lograr varias cosas didácticas, haciendo énfasis en los métodos distintos dependiendo de las circunstancias de los estudiantes y las necesidades del tema ya sean retroalimentaciones, autoaprendizaje, memoria entre otros, utilizando EdiLim podremos crear un bloque de contenidos y a su vez ir delimitando las actividades que sean importantes para el aprendizaje de Historia.

Según Capa (2023) habla sobre la importancia de como EdiLim es una herramienta portable muy fácil de utilizar los alumnos podrán acceder a un sin número de contenidos los cuales estarán clasificados en diferentes ramas acorde a las necesidades que requieran, además que se pueden implementar sonidos e imágenes que facilitan la interacción del estudiante con la materia de historia, y en algunas instituciones los profesores solo lo visualizan como una materia de imágenes y texto y no es así ya que con EdiLim el aprendizaje se vuelve interactivo, y se elimina todo lo tradicional ya que no solo buscamos la memorización del contenido sino más bien se trata de enfocar con nuevos métodos

didácticos la enseñanza de historia puesto que los estudiantes asimilan mejor un conocimiento utilizando las TIC.

Como conclusión a lo expuesto se puede decir que existen muchos métodos que se pueden utilizar a la par con el programa EdiLim dado que los profesores de historia en la actualidad no utilizan de manera correcta las TIC, algunas personas tienen la mala perspectiva de que la historia solo se la debe enseñar con escritos y libros y eso está mal dado que para que uno asimile los hechos históricos se necesita una participación gradual con los contenidos ya sean retroalimentaciones, autoaprendizaje, memoria, todo esto es cuestión de disciplina y el ir perfeccionando el aprendizaje con EdiLim para mejorar su campo cognitivo.

Autoaprendizaje educativo con EdiLim

Con la ayuda de la herramienta tecnológica EdiLim se podrá acceder a múltiples características que harán que los estudiantes estén mucho más comprometidos con la educación interactiva, desarrollando en si su capacidad tecnológica, a través de su interfaz, EdiLim cuenta con múltiples opciones, las cuales permiten la creación de libros electrónicos que generen contenidos multimedia como: audios, imágenes, puzles, encontrar la palabra, entre otras actividades. Según Escarabay (2021) habla sobre:

EDILIM, es un entorno dinámico virtual, no usa fases de instalación ya que es un programa ejecutable, permite crear materiales educativos, el grupo de páginas interactivas que se diseña, se denominan libros digitales, en el cual el docente puede integrar textos, audios, videos entre otros, dando uso a todas sus bondades, favoreciendo mediante el desarrollo de actividades por los estudiantes, la reconstrucción de conocimientos (Ascaribay Escarabay, 2021, p. 16).

En conclusión con la utilización de la herramienta tecnológica EdiLim se puede delimitar una mejora constante en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los alumnos, puesto que con la utilización de la misma los estudiantes lograrán assimilar la información de una manera más interactiva, delimitando y captando así los puntos más importantes sobre la materia de historia, cabe recalcar que dyn es denominado un libro digital el cual

contiene audios, videos, textos, entre otras muchas opciones, las cuales permitirán el desarrollo evolutivo en los estudiantes.

Bloques de contenidos con EdiLim

Los bloques de contenidos son agrupaciones de contenidos, las cuales están representadas por EdiLim de manera virtual la cual conlleva información de los contenidos que se van a tratar en el transcurso del año lectivo, estos son necesarios para que los estudiantes no pierdan el hilo de la materia específicamente de Historia, el profesor para dictar la materia a sus estudiantes.

Para López (2023) los contenidos o bloques que tiene cada materia hacen referencia a los contenidos que se van a presentar en orden cronológico para que así estos puedan cumplir los objetivos de la matriz de seguimiento, la función principal de estos es que los estudiantes no pierdan el hilo de los contenidos que van a tratar y por eso se los detallan como una especie de glosario en la cual estará nombrado el título de la unidad seguido de las subunidades.

En conclusión, a lo antes mencionado, los bloques de contenidos son una parte fundamental al momento de ver los contenidos que se plantean a lo largo de la jornada laboral o a largo plazo, estos tienen la finalidad de detallar que se va a ver, su importancia es necesaria en toda materia puesto que los estudiantes estarán atentos a que unidad van o qué título les toca repasar, así mismo esta se lo puede representar en la herramienta digital EdiLim como una guía.

El aprendizaje inmersivo utilizado en la historia

El aprendizaje inmersivo en la historia es una representación de la realidad virtual en la cual los docentes y alumnos están inmersos en la utilización de la tecnología, esto con el fin de que los estudiantes recepten y aprendan de manera mucho más didáctica con la ayuda de las mismas, denotando en si la exploración de otros campos virtuales los cuales ampliarían los conocimientos y conceptos a otro nivel, despertando la curiosidad,

motivación y creatividad por aprender cosas nuevas, puesto que de esta manera se facilita la asimilación de contenidos de una manera más natural.

Para Torres (2022) el aprendizaje inmersivo trabaja áreas específicas de los estudiantes logrando captar la atención de una manera más acertada con el uso de las herramientas tecnológicas, esto se lo llevará a cabo con la practica virtual y a su vez con proyectos que logren permitir que los estudiantes fortalezcan el sentido de investigación fomentando el aprendizaje cooperativo entre el docente y alumno.

En resumen, a lo anterior visto, se puede plantear que el aprendizaje inmersivo fortalece la investigación de los alumnos y profesores, puesto que este obliga a que ambos busquen nuevas maneras de encontrar información, pero especialmente en los estudiantes ya que estos son nativos digitales y por ende están más cerca de la tecnología y las herramientas que ofrecen múltiples opciones de búsqueda de información por la cual ellos lograrán una manera mucho más didáctica de aprender.

2.3. Marco Legal

En este contexto es importante recalcar el marco legal, el cuál especifica la autorización para la utilización de software libre en los procesos pedagógicos, concerniente a sus derechos textuales ubicados en el Ministerio de Educación, lo cual textualmente comparte de la siguiente manera:

Art. 142.- Correspondiente a el uso de tecnologías libres indica que se entiende por tecnologías libres al software de código abierto, los estándares abiertos, los contenidos y el hardware libres. Los tres primeros son considerados como Tecnologías Digitales Libres (Ministerio de Educación, 2013).

En este sentido de la parte legal en la cual se denota la libre utilización de software digitales para la implementación en las diferentes actividades de los usuarios, acorde el Mareco legal, las instituciones podrán hacer uso de esta siempre y cuando sea con fines educativos, que certifiquen la mejora en el sistema educativo en base a diferentes actividades que el

profesor señalara para una evaluación mediante las actividades planteadas utilizando las TIC. De igual forma se puede relacionar a la Ley Orgánica de Educación Intercultural en su artículo 6, literal j.

Se afirma que “el estado tiene como obligación garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (Asamblea Nacional, 2015).

Por ende, una educación tradicionalista provoca un estancamiento en el estudiante ya que la tecnología está a la par de la sociedad y no se puede permitir un retraso en los procesos cognitivos de los estudiantes, ya que es considerado de buena manera la búsqueda de alternativas tecnológicas para dar una mejor forma de enseñanza de aprendizaje el cual este implicado la motivación y los estímulos.

Plan nacional de desarrollo 2021-2025

La presente investigación está amparada por la Constitución de la República señala que es deber primordial del Estado el cual esta encontrado en el eje 2 dentro del objetivo número 7 por tal motivo estará sujeta a políticas y programas públicos ejecutando con el presupuesto del estado y los gobiernos autónomos descentralizados.

Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” y se respalda en la política 7.2: “Promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas (PLAN NACIONAL DE DESAROLLO 2021, Objetivo 7).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Descripción del área de estudio

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado” de la ciudad de Riobamba ubicada en la provincia de Chimborazo, perteneciente a la parroquia Velasco, ubicada en las calles Primera Constituyente entre España y Juan Larrea esta institución es conocida debido a que allí se firmó la primera carta constituyente del Ecuador, la zona en la que está ubicada es la numero 3 y su distrito correspondiente es 06D01 Riobamba-Chambo.

Tabla 1.

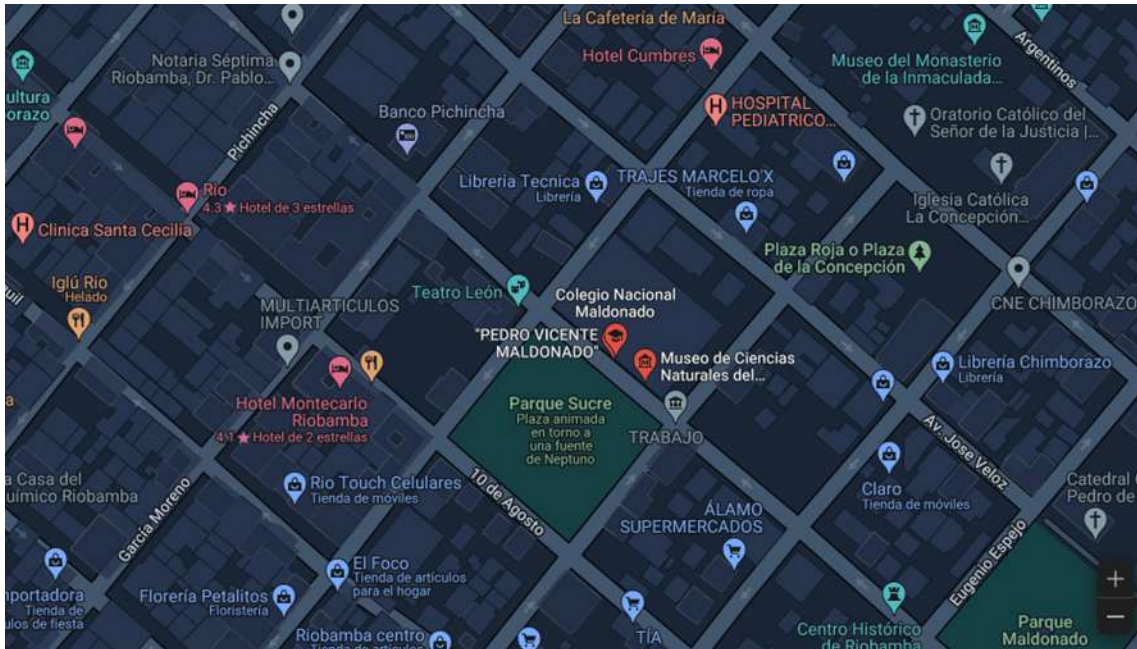
Población y Muestra

Grupo	Población	Muestra	Observación
Hombres	124		La muestra es el
Mujeres	71	58	30% de la
Estudiantes totales:	195		población.

Nota. Información obtenida del análisis de la población y muestra realizada por Pinduisaca (2024).

Figura 2.

Localización de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado



Nota: Información obtenida de la localización de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado en la ciudad de Riobamba, tomado por Google Earth, (2023)

La población es definida como un objeto de estudio el cual está conformada por varios grupos de individuos que comparten ciertas características similares. Según Arias (2012) define como población a el conjunto que puede ser finito o infinito acorde de los elementos que tienen características comunes las cuales serán muy extensas al momento de realizar las conclusiones de la investigación quedando así delimitando por el problema y los objetivos de estudio.

El número de personas que se encuentran inmersas en la presente investigación está conformado por estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado correspondientes a los paralelos A y B de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, es importante señalar que los estudiantes son nativos tecnológicos por ende manejan las herramientas tecnológicas de una manera natural siendo el caso de unos pocos estudiantes que tienen problemas, pero no tan graves.

Según Tintero (2016) la muestra es una síntesis de ejemplos a diferentes ejemplares o especímenes los cuales tienen características similares pero diferencias notables, esto genera que el producto de una muestra sea cosas, personas, animales o cosas, de la misma manera se lo puede aplicar en diferentes áreas teniendo en cuenta el punto de vista de una escala el cual está representada en diferentes escalas, generando así una muestra que estadísticamente requiere un grupo de personas u individuos con el único fin de poder recolectar datos donde se puedan considerar los puntos a tener en cuenta.

Por tal motivo, la muestra es un conjunto de individuos los cuales están con la única finalidad de ayudar a recabar información en base de preguntas, cuestionarios, preguntas, etc. Esto se lo hace para que el investigador logre obtener datos estadísticos que sirvan para la investigación que se estará realizando.

El muestro probabilístico consiste en que todos los elementos o personas que se vayan a tomar como referencia deberán formar parte en sí de la muestra. Para López (2004) esta técnica se la utiliza para denotar el tamaño de la muestra, por ende, es más correcto que se lo utilice en investigaciones debido a su eficacia y precisión asegurado en sí que cada individuo tenga las mismas oportunidades. Dado que la población se delimitó a 195 estudiantes la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, el cual está acorde a la investigación a realizarse.

Por ende, se necesitó únicamente delimitar cual era el número de estudiantes que participaron en la investigación el cual fueron los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado correspondientes a los paralelos A y B, por tal motivo para la presente investigación se tomó en consideración la utilización de un muestreo probabilístico, debido a las características que posee y de igual manera al beneficio que brindara al momento de la recolección y los análisis de datos

3.2 Enfoque y tipo de investigación

El presente trabajo investigativo se basa en un enfoque cuantitativo para la recolección de datos debido a que se basará en hipótesis para la obtención de resultados. Para Hernández *et al.* (2010) este tipo de investigación permite analizar los datos obtenidos de una manera

estadística. De tal manera que la presente investigación tendrá como referencia la obtención de los datos obtenidos a través de las encuestas realizadas a los estudiantes de Bachillerato General unificado de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado” en la asignatura de Historia.

Diseño de la investigación

Se utilizo un diseño de investigación no experimental ya que este observa los fenómenos ocurridos tal y como se dan sin necesidad de intervenir por lo tanto se la utiliza cuando la investigación no puede alterarse, si no depende de una interpretación para llegar a una conclusión, según menciona Marisela (2017) el diseño no experimental se lo realiza sin manipular de una manera deliberante las variables de la investigación, denotándose fundamentalmente en fenómenos naturales que se dan después de analizarlos.

Tipo

El diseño que se utilizó para esta investigación fue el transeccional, dado que está centrada en la eficacia y efectividad del usuario, debido a que cuando la variable tiene valores para ser analizados en un determinado tiempo, este lo podrá lograr tras describir las características más importantes, resaltando así los datos de un solo momento, el cual tuvieron como propósito inicialmente describir las variables y a su vez analizarlas. Según Hernández *et al.* (2010) los diseños transeccionales recolectan los datos de un solo lapso englobándolo en un tiempo peculiar con el único fin de describir sus variables y a su vez lograr un análisis de la incidencia e interrelación que ocurra en un tiempo en específico.

De campo

Se efectuará en el lugar y tiempo que donde van a ocurrir los fenómenos de los objetos de estudio. Según Arteaga *et al.* (2010) esta investigación tiene como fin el comprender, analizar e interactuar con los individuos en un entorno determinado para así poder recolectar datos. La presente investigación fue llevada a cabo en la ciudad de Riobamba en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, específicamente en primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado, este enfoque fue seleccionado debido a la

existencia de una necesidad de estar en contacto con directo real para así poder tener una relación directa con los alumnos.

Descriptivo

El nivel descriptivo es el modelo de diseño que crea la posibilidad de realizar preguntas y análisis de los datos pertinentes sobre los que tendrá a cabo el tema a plantearse, se lo conoce como una investigación observacional ya que no modifica a ninguna de las variables del estudio.

Para López *et al.* (2017) la investigación descriptiva es aquella que busca el objeto de estudio dado que según lo indica, el mismo deberá describir las razones y explicarlas para que estas tengan lugar en la investigación, pero de igual manera no refleja las razones por las cuales tiene lugar, tenido como principal característica caracterizar a la población estudiada explicando el porqué de las cosas.

Correlacional

Es un tipo de investigación que trata de vincular las variables, claro está que esto no implica que se conozcan las causas de los fenómenos creados o existentes sino más bien de un diagnóstico de situación. Para Hernández *et al* (2010) la investigación correlacional es por así decirlo un tipo de estudio que posee un propósito el cual es verificar la relación que existen entre dos o más conceptos, variables, el estudio cuantitativo correlacional como su nombre lo expresa mide las correlaciones entre el grado de relación que poseen las variables para después analizarlas y así expresar en una hipótesis sometida los resultados, esta investigación correlacional busca la manera de deducir las variaciones que tengan las variables de un proyecto y como se relacionan entre sí, gracias a la misma se podrá contrastar si las variables tienen relación entre sí para que el trabajo tenga una mejor concordancia,

Es decir que se tomará en cuenta las variables presentadas en la investigación, realizadas a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado en la asignatura de Historia, es por esto por lo que este trabajo de titulación

tiene como fin establecer la relación de las variables dependiente, Edilim y la independiente, Aprendizaje de historia, denotando así una recopilación de la información obtenido en base a las encuestas realizadas, para conocer como es la implementación del programa tecnológico llamada EdiLim en los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado “específicamente en la asignatura de Historia.

Selección de la muestra

Para la selección de la muestra nos enfocaremos en lo que expone Kotler (2013) aquí menciona que, si el tamaño de la muestra o de la población es menor a 200 personas, es recomendable la utilización de un criterio que englobe el 30% del valor calculado por tal motivo es importante saber identificar el tamaño de la muestra.

La población estructurada en el presente trabajo es de 195 estudiantes, por tal motivo se utilizará el modelo Kotler para que así el nivel a tener en consideración sea el 30%, lo cual denota una muestra de 58 estudiantes de primero, segundo y tercero que engloban el Bachillerato General Unificado, para que así los estudiantes que sean escogidos de manera aleatoria por lo cual garantizara la misma oportunidad para que todos los sean seleccionados.

Aleatoria

En cada paralelo se elegirá estudiantes que serán seleccionados por orden de lista el cual será pasando diez estudiantes según su orden de lista en el que se encuentren así se lo hará en primero, segundo y tercero de los paralelos A y B del Bachillerato General Unificado, por ejemplo: 1,10,20,30, etc. Hasta llegar a los 9 estudiantes por cada curso y paralelo para que así la encuesta sea válida ya que todos participarían en esa selección.

Tabla 2.

Descripción de los cursos y paralelos

Cursos	Paralelo	Estudiantes	Seleccionados
Primero (BGU)	A	32	10
	B	30	10
Segundo (BGU)	A	33	10
	B	32	10
Tercero (BGU)	A	33	9
	B	35	9
Total de estudiantes:		195	58

Nota. Información obtenida de la descripción de los cursos y paralelos a encuestarse realizada por Pinduisaca (2024).

3.3 Definición y operacionalización de variables

Definición de variables

Según Rodríguez *et al.* (2021) definen a la variable como una característica o cualidad, el cual puede llegar a hacer muy susceptible en una investigación, este también puede representar un valor que puede llegar a cambiar dependiendo de las necesidades o al tipo de análisis que se desea realizar en la investigación. La variable independiente será: EdiLim como herramienta pedagógica, esta se utilizará para que los estudiantes se sientan motivados a aprender de una manera innovadora, denotando la interacción con el medio tecnológico, el estudiante podrá mejorar su aprendizaje de una manera muy didáctica, ya que este permite crear muchas actividades en línea para verificar el progreso de los estudiantes.

La variable dependiente será: Aprendizaje de historia, esta depende de varios factores uno de ellos es la manera en la que el profesor imparte sus conocimientos sobre la materia de historia, tomando en cuenta el objetivo que es el aprendizaje estudiantil, otro aspecto

importante es el interés que muestra los estudiantes al momento del proceso de aprendizaje utilizando diferentes herramientas didácticas, las variables se van a interpretar de las encuestas planteadas hacia los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

Operacionalización de variables

Tabla 3.*Operacionalización de variables.*

Variables	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnica	Procesamiento y análisis
EdiLim Herrera y Silva	Ventajas y desventajas de la clase con EdiLim.	Incremento notable de atención Mayor productividad en el aprendizaje Distraerse por la gamificación	1. ¿Considera como ventaja del software EdiLim el incremento de la atención en clases por parte de los estudiantes, situación que está contribuyendo a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales? 2. ¿Está de acuerdo que la distracción causada por el juego digital en EdiLim está fomentando menor atención al proceso de enseñanza-aprendizaje? 3. ¿Usted considera pertinente que el uso de la herramienta EdiLim este enfocada a la gamificación	Encuestas	Análisis descriptivo

	en el entorno académico, desarrollando el aprendizaje virtual?		
	4. ¿Usted considera que EdiLim sirve como una herramienta pedagógica innovativa para mejorar el rendimiento académico del estudiante?		
	5. ¿Una herramienta tecnológica como EdiLim lograra conectar a los estudiantes con los conocimientos adquiridos, como una ayuda del proceso de enseñanza y aprendizaje?	Encuestas	Análisis descriptivo
	6. ¿Cree usted que EdiLim ayude a que el conocimiento perdure, evolucionando las capacidades tecnológicas de los estudiantes?		
	7. ¿Usted cree que la interactividad que genera EdiLim con el proceso de aprendizaje multimedia es		
Medio didáctico.	Herramientas didácticas. Materiales Visuales y audiovisuales Software educativo EdiLim		

Interactividad	Aprendizaje multimedia	beneficio?	Encuestas	Análisis descriptivo
	Experiencia educativa	8. ¿Está usted de acuerdo que la experiencia educativa se da mejor con la ayuda de herramientas tecnológicas como EdiLim?		
	Estrategias utilizadas en EdiLim	9. ¿Cuál es el punto de vista que posee sobre las estrategias educativas que utilizamos al momento de ejecutar EdiLim sobre que esta mejora la experiencia del aprendizaje?		
		10. ¿Considera que es malo que se gestione algo tan importante como la educación mediante un software educativo?		
		11. ¿Los estudiantes pueden asegurar una buena conectividad afectiva con los entornos virtuales en contextos educativos?		
	Gestiona una materia	12. ¿Considera al programa	Encuestas	Análisis descriptivo

	Conectividad con los estudiantes	EdiLim como una herramienta didáctica?		
	Instrumento didáctico.	13. ¿Usted cree que se lograra transmitir un conocimiento de calidad con la utilización de las herramientas tecnológicas las cuales permiten la total interacción por parte de los estudiantes?		
	Enseñanza de la historia	14. ¿Cree usted que es inapropiado que se haya dejado atrás el modelo educativo tradicionalista, para enfocarse en el futuro interactivo el cual trata de motivar a los estudiantes con herramientas nuevas de aprendizaje?	Encuestas	Análisis descriptivo
	Software educativo.	Motivación en el aprendizaje		
	Métodos didácticos	15. ¿Usted piensa que es correcto que el profesor utilice las herramientas tecnológicas para dar énfasis al uso de estas, enfocándose en la creación de nuevos conocimientos con una mejor calidad?		
Aprendizaje de historia				

Uso de las TIC en la enseñanza de Historia.

16. ¿Para usted la enseñanza interactiva es mala debido a que esta se está construyendo, provocando que el alumno innove su manera de aprender, provocando que este deje a un lado el tradicionalismo como lo era el pizarrón?

17. ¿Es importante que el profesor genere valores educativos, corrigiendo el aprendizaje escolar para que así se denote una interacción que produzca un mejor ambiente escolar en el aula?

Encuestas

Análisis descriptivo

La enseñanza interactiva

Interacción entre docentes y alumnos

Enseñanza situada

18. ¿Es malo que el estudiante aprenda un conocimiento situado que le sirva tanto en la vida académica como lo personal, hablando en si de experiencias o conocimientos que impliquen la toma de decisiones en la vida real?

Estrategias de enseñanza en historia.	19. ¿Está en acuerdo con la posición que genera la cultura histórica sobre el aprendizaje en base a los hechos históricos de una localidad?	Encuestas	Análisis descriptivo
	20. ¿La actividad cognitiva influirá de manera negativa con el proceso enseñanza-aprendizaje de historia?		
	21. ¿El aprendizaje sobre historia estará basado en los conocimientos que obtengamos sobre un tema específico?		
	22. ¿Piensa usted que EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje con su utilización sobre historia?		
Hechos suscitados a la humanidad	23. ¿Usted cree que no tiene relevancia la utilización de un bloque de contenidos y que en su lugar el contenido		
Actividad cognitiva			
Conocimientos aprendidos			

		sea puesto en EdiLim como un método de enseñanza innovador libre?	Encuestas	Análisis descriptivo
Cultura histórica		24. ¿Usted cree importante que la historia genera un aprendizaje inmersivo para que los estudiantes se sientan más motivados en aprender utilizando EdiLim?		
Método de enseñanza de Historia mediante EdiLim.	Autoaprendizaje de Bloque contenidos. Aprendizaje inmersivo			

Nota. Información obtenida del análisis de la operacionalización de variables realizada por Pinduisaca (2024).

3.4. Procedimientos

Fase 1: Diagnóstico del uso de la aplicación EdiLim que tienen los docentes y alumnos del Bachillerato General Unificado.

Como primer punto se realizó una prueba de la aplicación de la herramienta tecnológica EdiLim para los alumnos y profesores del Bachillerato General Unificado en base a planes de clases micro curriculares, los cuales tuvieron actividades que generaron un aprendizaje innovativo, se realizó unas encuestas a todos los alumnos que fueron seleccionados en base a la selección de estudiantes que fueron aplicados gracias a el tipo de muestreo probabilístico que se utilizó dando un total de 58 los seleccionados y por paralelo A y B fueron 29 estudiantes en total, se utilizó un software llamado Google Forms para la realización las encuestas a los estudiantes para conocer su nivel de conocimiento con la herramienta digital EdiLim.

Se utilizo el método analítico-sintético ya que este permite conocer e investigar los hechos que comenzaron a dividir al objetivo de estudio en cada parte para que cada una sea estudiada de manera en solitario y luego poderlas integrar para un análisis en conjunto, es decir creando una síntesis.

Además la presente investigación utilizará como técnica de recolección de datos la encuesta, debido a que esta técnica tiene como objetivo documentar información con base a preguntas realizadas a los estudiantes de Bachillerato general Unificado, y los resultados fueron de tipo descriptivo ya que mediante una charla que se tuvo con los involucrados manifestaron la experiencia del uso de la herramienta tecnológica EdiLim, la información recabada fue de tipo descriptivo, ya que gracias a la variable EdiLim como herramienta pedagógica se pudo aplicar la técnica de las encuestas con su respectivo instrumento, por medio del muestreo probabilístico para conocer su nivel de conocimiento con la herramienta digital.

Tabla 4.*Detalle de los expertos a la validación de las encuestas aplicadas*

Experto	Grado académico	Área de experiencia profesional	Puesto de trabajo actual	Años de experiencia en docencia y administración	Grado de conocimiento en el tema	Nivel de experiencia en el área de investigación
Washington Florián Ávila Ortega	Magister en Ingeniería de Sistemas	Magíster en ingeniería de Sistemas	Docente	20	10	10
Erazo Brito Gonzalo Fabian	Magister en Educación con mención en diseño curricular	Magister en docencia universitaria e investigación educativa	Docente investigador	16	10	10
Urquiza Rocafuerte Mario Javier	Magister en Educación tecnología e innovación Educativa	Coordinador del área de Sociales	Docente de historia	10	10	10

Nota. Información obtenida del análisis del detalle de la validación de las encuestas realizadas a los estudiantes realizada por Pinduisaca (2024).

Tabla 5.*Validación general del cuestionario.*

CRITERIOS PARA VALORAR	Experto 1: Urquiza	Experto 2: Erazo	Experto 3: Ávila	VALORACIÓN
Se formulo un lenguaje apropiado.	100	100	100	100% de Validez
Fue subjetivo al momento de realizar las preguntas.	100	100	100	100% de Validez
Existe una correcta organización al momento de crear las preguntas.	100	100	100	100% de Validez
Esta adecuado para cumplir con el objetivo gen de la investigación y probar las hipotesis.	100	100	100	100% de Validez
Existe en las preguntas planteadas una complementariedad que permite la conexión de causa y efecto.	100	100	100	100% de Validez
El instrumento que fue propuesto tiene alguna relación con el objeto de estudio.	100	100	100	100% de Validez
El instrumento utilizado es útil para dar una respuesta al problema de la investigación.	100	100	100	100% de Validez

Nota. Información obtenida del análisis de la valoración general del cuestionario por parte de los expertos realizada por Pinduisaca (2024).

Fase 2: Diseño de recursos didácticos interactivos con el uso de EdiLim, para la enseñanza de Historia de los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

Como segundo paso, se seleccionó la técnica del análisis de los contenidos a las planificaciones realizadas, esto con el propósito de establecer un conocimiento pertinente al currículo nacional del 2016 en lo que se refiere a la utilización de las TICS, utilizando el programa EdiLim se pudo crear dichos recursos, para que estos sirvan para la enseñanza y aprendizaje en la materia de Historia mediante diferentes actividades que involucraron el sentido sensorial y el auditivo, la técnica para el procesamiento de estos datos fue mediante un análisis descriptivo en el cual se tomó muy en cuenta las variables dependiente como la independientes de la presente investigación. A partir de los resultados obtenidos gracias a las encuestas planteadas se pudo evidenciar la importancia de diseñar recursos didácticos innovadores para promover una educación más interactiva en la cual se mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fase 3: Aplicación de la herramienta EdiLim, para la enseñanza de Historia de los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

Como tercer paso se empleó un método para verificar los conocimientos, los cuales fueron el deductivo e inductivo, esto con el fin de recabar los datos obtenidos de cada estudiante, para generalizar el uso de la herramienta tecnológica EdiLim en la asignatura de Historia, de manera que se pudo brindar una perspectiva grupal, la cual ayudara a entender si los estudiantes están inmersos en la utilización de esta herramienta, esto ayudó a la facilitación de las conclusiones.

Para consolidar los conocimientos del software educativo EdiLim se trabajó con una actividad, la cual se aplicó a los estudiantes en clase para que ellos logren asimilar y entender de mejor manera el uso de la presente herramienta, ya que la actual propuesta se desarrolló con el fin de recabar datos sobre la utilización que tenía EdiLim y como esta influenciaba al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

3.5. Consideraciones bioéticas

Para Delgado y Ramírez (2015) la consideración bioética hace referencia al tipo de información personal de una o varias personas al momento en el que redactan un artículo, tesis o algún otro documento que contenga información que pueda ser vista por todo el mundo, lo cual las consideraciones bioéticas garantizaran los derechos de autor. Para garantizar la credibilidad y autenticidad del trabajo realizado sin desprestigiar los esfuerzos de los autores en sus trabajos, se garantizó la autorización de los padres de familia y representantes legales.

La investigación se llevó a cabo gracias al reglamento que posee el plantel, el cual desarrolla las normas éticas de la convivencia y el buen vivir, denotando así la factibilidad para la realización de esta investigación, previo a realizarse, se informa a las autoridades pertinentes sobre los aspectos puntuales que se trabajaron, de la misma manera se delimitó los tiempos de duración, los objetivos y el problema, dando así paso para que se autorice la realización de esta investigación sin intención de dañar a la institución, todos los datos recabados serán meramente proporcionales a la investigación, haciendo énfasis en los permisos otorgados por los directivos de la institución, así como de los estudiantes y tutores.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Fase 1: Diagnóstico del uso de la aplicación EdiLim que tienen los docentes y alumnos del Bachillerato General Unificado.

4.1. Resultados de las encuestas aplicadas

1. Ventaja del software EdiLim el incremento de la atención en clases.

La tabla 6 refleja a los estudiantes encuestados alrededor del 90% si tienen la consideración muy alta de que al utilizar el software EdiLim se va a producir un incremento del proceso enseñanza-aprendizaje, mientras que el 6% consideran una ventaja alta para el 3% consideran algo regular y solo el 1% da una calificación baja. En conclusión, la mayoría de los encuestados consideran de manera positiva la utilización de EdiLim ya que este generara en la atención por parte de los estudiantes un aumento notable de suspicacia en los aprendizajes por parte de los alumnos.

Tabla 6.

Ventaja del software EdiLim el incremento de la atención en clases

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	52	90%
Alto	4	7%
Regular	2	3%
Bajo	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

2. La distracción causada por EdiLim fomenta menor atención al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La tabla 7 refleja alrededor del 93% de los estudiantes encuestados consideran que no es cierto que EdiLim produzca una distracción al momento de aprender, mientras que el 5% si considera que es un problema alto y el 2% lo consideran algo regular. En conclusión, la mayoría de los estudiantes respondieron que EdiLim como medio didáctico de juego no genera una desconcentración mucho menos que este afecte al proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 7.

La distracción causada por EdiLim fomenta menor atención al proceso de enseñanza-aprendizaje

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	54	93%
Alto	3	5%
Regular	1	2%
Bajo	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

3. Es pertinente el uso de la herramienta EdiLim este enfocada a la gamificación.

La tabla 8 refleja la mayoría de los encuestados alrededor del 94% respondieron que, si era muy alto, el 4% lo consideran algo regular y para un 2% no es acorde esta metodología calificando como algo insuficiente. En conclusión, la mayoría de los encuestados si consideran de manera gamificada a la herramienta EdiLim puesto que con la utilización de esta se puede generar un mejor desenvolvimiento en el ámbito escolar.

Tabla 8.

Es pertinente el uso de la herramienta EdiLim este enfocada a la gamificación

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	54	94%
Alto	0	0%
Regular	3	4%
Bajo	0	0%
Insuficiente	1	2%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

4. EdiLim sirve como una herramienta pedagógica innovadora para mejorar el rendimiento académico.

La tabla 9 refleja que para la mayoría de los estudiantes alrededor del 96% de ellos consideran un rango muy alto, mientras que el 2% algo insuficiente y así mismo el otro 2% lo considera de una manera baja. En conclusión, para la mayoría de los encuestados la herramienta EdiLim es innovadora ya que con sus características y funcionalidades logra crear un ámbito educativo evolutivo el cual crea actividades, tareas, materia y deberes de manera ordenada, mientras que solo para un 2% lo considera algo bajo puede ser debido a que inciden factores exteriores a el aprendizaje con EdiLim.

Tabla 9.

EdiLim sirve como una herramienta pedagógica innovadora para mejorar el rendimiento académico

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	56	96%
Alto	1	2%
Regular	0	0%
Bajo	1	2%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

5. EdiLim lograra conectar a los estudiantes con los conocimientos adquiridos.

La tabla 10 refleja que para los encuestados alrededor del 97% supone un aspecto muy alto, mientras que para un 3% lo consideran algo regular. En conclusión, en lo que se refiere a que EdiLim logra conectar a los estudiantes en un conocimiento activo ayudando a mejorar la enseñanza y aprendizaje la mayoría de los encuestados están de acuerdo en que si lo hace posible ya que se genera un aprendizaje de calidad que eso es lo que se busca para que los estudiantes se sientan motivados día a día.

Tabla 10.

EdiLim lograra conectar a los estudiantes con los conocimientos adquiridos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	0	0%
Alto	56	97%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	2	3%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

6. EdiLim ayudara a que el conocimiento perdure, evolucionando las capacidades tecnológicas de los estudiantes.

La tabla 11 refleja que el 98% de los encuestados consideran un rango alto, mientras que un 2% lo consideran algo insuficiente. En conclusión, en base a lo expuesto se considera que la mayoría de los encuestados creen que EdiLim si logra crear una evolución duradera en el conocimiento enfocándose en las capacidades tecnológicas que se les presenta a los estudiantes.

Tabla 11.

EdiLim ayudara a que el conocimiento perdure, evolucionando las capacidades tecnológicas de los estudiantes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	57	98%
Alto	0	0%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	1	2%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

7. La interactividad que genera EdiLim es beneficiosa.

La tabla 12 refleja que para un 96% de los encuestados consideraron muy alto el nivel de interactividad, mientras que un 2% lo considero algo alto y un 2% restante lo considera algo regular. En conclusión, la mayoría de los encuestados si creen que la interactividad que genera el programa tecnológico EdiLim si ayuda a el proceso de aprendizaje multimedia desarrollando así habilidades nuevas cognitivas, y para unos pocos encuestados EdilLim lograra crear una interacción normal sin destacar en algo significativo.

Tabla 12.

Pregunta 7. La interactividad que genera EdiLim es beneficiosa

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	56	96%
Alto	1	2%
Regular	1	2%
Bajo	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

8. La experiencia educativa se da mejor con la ayuda de herramientas tecnológicas.

La tabla 13 refleja que para un 98% de encuestados respondieron que es muy alto el impacto que tiene el uso de herramientas tecnológicas mientras que un 2% menciona que es algo bajo. En conclusión, para la mayoría de los encuestados creen que con la ayuda de EdiLim se podría generar una mejor herramienta educativa debido a las características que posee, mientras que para el resto de los encuestados consideran algo bajo que EdiLim sirva como ayuda para la experiencia educativa.

Tabla 13.*La experiencia educativa se da mejor con la ayuda de herramientas tecnológicas*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	57	98%
Alto	0	0%
Regular	1	2%
Bajo	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

9. El punto de vista que posee sobre las estrategias educativas al ejecutar EdiLim.

La tabla 14 refleja que según los encuestados el 96 % muestra una respuesta muy alta, para un 2% de encuestados consideran algo anormal su mejora con EdiLim, mientras que el 2 % restante piensa que es algo bajo. En conclusión, para la mayoría de los encuestados la utilización de EdiLim podría mejorar la experiencia del aprendizaje en los estudiantes puesto que con la práctica esta puede llegar hacer una herramienta de mucha utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 14.*El punto de vista que posee sobre las estrategias educativas al ejecutar EdiLim*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	56	96%
Alto	0	0%
Regular	1	2%
Bajo	1	2%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

10. La gestión de la educación mediante un software educativo.

La tabla 15 refleja que según los estudiantes encuestados el 98% consideran algo insuficiente mientras que para el 2% lo consideran algo bajo. En conclusión, para la mayoría de los encuestados piensan que la educación no es algo malo si se utiliza algún software educativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo cual esto hará que se piense en una gestión de un aprendizaje de calidad que debe innovarse en los procesos de educación es por esto por lo que no comparten este enunciado con la mayoría de los estudiantes.

Tabla 15.

La gestión de la educación mediante un software educativo

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	1	2%
Alto	0	0%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	57	98%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

11. Existe una buena conectividad afectiva sólida con los entornos virtuales.

La tabla 16 refleja que los encuestados alrededor del 92% consideran muy alto la efectividad, para el 5% lo consideraron algo alto y para el resto que fue el 3% algo regular. En conclusión, la mayoría de los encuestados coinciden que se puede tener una buena efectividad al utilizar las herramientas tecnológicas en espacios educativos lo que provoca un aprendizaje mucho más práctico y divertido y menos tedioso.

Tabla 16.

Existe una buena conectividad afectiva sólida con los entornos virtuales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	53	92%
Alto	3	5%
Regular	2	3%
Bajo	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

12. EdiLim como una herramienta didáctica.

La tabla 17 refleja que según los estudiantes encuestados alrededor del 98% de ellos lo considera muy alto la herramienta EdiLim, mientras que para el 2% fue algo insuficiente. En conclusión, para la mayor parte de encuestados la herramienta tecnológica EdiLim si sirve y puede ser denominada una herramienta didáctica que cumplen con la función de apoyar al estudiante para su proceso de enseñanza y aprendizaje en el ciclo escolar y también en el ámbito del hogar ya que se podrá acceder al contenido en cualquier lugar.

Tabla 17.*EdiLim como una herramienta didáctica*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	57	98%
Alto	0	0%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	1	2%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

13. Las herramientas tecnológicas transmitirán un conocimiento de calidad.

La tabla 18 refleja que para el 97% de los encuestados supieron manifestar que es muy alto, mientras que el 1% manifestó que es algo alto, el otro 1% es algo regular y para el 1% restante fue algo bajo. En conclusión, los estudiantes en su mayoría si creen que al utilizar una herramienta tecnológica esta pueda crear y transmitir conocimientos de alta calidad que beneficien al estudio y aprendizaje de una materia en específico.

Tabla 18.*Las herramientas tecnológicas transmitirán un conocimiento de calidad*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	55	97%
Alto	1	1%
Regular	1	1%
Bajo	1	1%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

14. Es inapropiado que se haya dejado atrás el modelo educativo tradicionalista.

La tabla 19 refleja que según el 100 % de los encuestados manifestaron que es Insuficiente. En conclusión, todos los estudiantes que fueron encuestados supieron manifestar que es necesario un cambio en los modelos educativos y que se deberían utilizar las herramientas tecnológicas ya que se busca mejorar la educación a través de la tecnología y en el caso de no hacer esta evolución sería algo ilógico que se mantenga el modelo tradicionalista.

Tabla 19.

Es inapropiado que se haya dejado atrás el modelo educativo tradicionalista

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	58	100%
Alto	0	0%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

15. Es correcto que el profesor utilice las herramientas tecnológicas.

La tabla 20 refleja que según los encuestados alrededor del 98% manifestaron un rango muy alto mientras que para el 2% restante fue algo insuficiente, En conclusión, la mayoría de los estudiantes encuestados respondieron de forma muy positivamente puesto

que se utilizan herramientas tecnológicas para los nuevos conocimientos que generaran una mejor calidad educativa, así como una mejor comprensión de contenidos dando a denotar la importancia que tiene la implementación de la tecnología en el aula.

Tabla 20.

Es correcto que el profesor utilice las herramientas tecnológicas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	57	98%
Alto	0	0%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	1	2%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

16. La enseñanza interactiva es mala induciendo que este deje a un lado el tradicionalismo.

La tabla 21 refleja que de todos los encuestados un 100% respondieron insuficiente. Por tal motivo se deduce que los estudiantes encuestados en su totalidad no piensan que la interactividad sea mala y que la misma reduzca el aprendizaje en los alumnos, más bien sería todo lo contrario ya que como una herramienta de apoyo las herramientas tecnológicas facilitarían la comprensión de los conocimientos.

Tabla 21.

Pregunta 16. La enseñanza interactiva es mala induciendo que este deje a un lado el tradicionalismo

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	0	0%
Alto	0	0%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	58	100%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

17. La importancia que el profesor genere valores educativos en el aula.

La tabla 22 refleja que para los estudiantes encuestados el 100% manifestó que es muy alto. En conclusión, se puede diferir que los profesores si debiesen generar valores educativos puesto que estos crearan un mejor ambiente académico, si es importante que se genere dichos valores dado que como ellos son los máximos exponentes dentro del aula de clase deben dar un buen ejemplo, para que se logre corregir el aprendizaje generando en si un ambiente cálido donde los conocimientos sean aprovechados de una mejor manera.

Tabla 22.

La importancia que el profesor genere valores educativos en el aula

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	58	100%
Alto	0	0%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

18. Es bueno que el estudiante aprenda un conocimiento situado que le sirva tanto en la vida académica como lo personal.

La tabla 23 refleja que según un 95% de los encuestados respondieron muy alto, para un 3% fue algo alto y para el resto que pertenece al 2% manifestaron que es algo insuficiente. En conclusión, la mayoría de encuestados si están de acuerdo con que el estudiante logre generar un conocimiento el cual le ayude en su ámbito social y cotidiano puesto que en un futuro este deberá desempeñarse por sí solo.

Tabla 23.

Es bueno que el estudiante aprenda un conocimiento situado que le sirva tanto en la vida académica como lo personal

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	55	95%
Alto	2	3%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	1	2%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

19. La cultura histórica estará basada a los hechos históricos de una localidad.

La tabla 24 refleja que para los encuestados en su mayoría el 92% manifestaron una respuesta muy alta, el 3% alto, el otro 2% fue algo regular y para el resto que fue el 3% manifestaron una respuesta bajo. En conclusión, la mayor parte de los encuestados supieron manifestar que de manera positiva el hecho que se genere una postura histórica en el aprendizaje de los hechos de la localidad puesto que si se debería dar un poco más de énfasis en lo cultural y solo unos pocos creen que ese tipo de información es algo innecesario.

Tabla 24.

La cultura histórica estará basada a los hechos históricos de una localidad

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	53	92%
Alto	2	3%
Regular	1	2%
Bajo	2	3%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

20. La actividad cognitiva influirá de manera negativa con el proceso enseñanza-aprendizaje.

La tabla 25 refleja que el 100% de los encuestados manifestaron una respuesta insuficiente. En conclusión, se puede inferir que el riesgo en el cual la actividad cognitiva del estudiante afecte el proceso de enseñanza aprendizaje es demasiado baja puesto que no altera los conocimientos adquiridos ni mucho menos los modifica por ende no resulta un problema alguno.

Tabla 25.

La actividad cognitiva influirá de manera negativa con el proceso enseñanza-aprendizaje

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	0	0%
Alto	0	0%
Regular	0	0%
Bajo	0	0%
Insuficiente	58	100%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

21. El aprendizaje sobre historia estará basado en los conocimientos que se obtengan.

La tabla 26 refleja que para los estudiantes encuestados alrededor del 97% manifestaron que era muy alto, mientras que para el resto que corresponde el 3 % fue algo regular. En conclusión, para la mayoría de los estudiantes encuestados si creen que exista un aprendizaje basado en los conocimientos que se vaya a adquirir en una materia en este caso de historia deberá estar sustentado en los conocimientos previos que tengamos y que vayamos a obtener es por esto por lo que es importante que se delimiten bien los temas para que así se logre crear un aprendizaje de calidad y para el resto de los estudiantes lo consideran algo regular este tipo de acciones.

Tabla 26.

El aprendizaje sobre historia estará basado en los conocimientos que se obtengan

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	56	97%
Alto	0	0%
Regular	2	3%
Bajo	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

22. EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje con su utilización sobre historia.

La tabla 27 refleja que según los encuestados el 90% opinan que es muy alto, el 3% considera algo alto, el 5% lo considera algo bajo y para el 2% es algo insuficiente. En conclusión, para la mayoría de los estudiantes encuestados la importancia y el uso que se le dé a EdiLim hará que los estudiantes logren un autoaprendizaje el cual genere aparte de un conocimiento académico uno propio el cual ayude a los estudiantes a crear su propio pensamiento crítico, mientras que para algunos estudiantes estos consideran que es algo bajo incluso insuficiente la utilización de EdiLim en la creación de un autoaprendizaje en la materia de Historia.

Tabla 27.

EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje con su utilización sobre historia

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	52	90%
Alto	2	3%
Regular	3	5%
Bajo	0	0%
Insuficiente	1	2%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

23. La historia genera un aprendizaje inmersivo para que los estudiantes se sientan más motivados.

La tabla 28 refleja que para el 94% de los encuestados si creen que es muy alto para el 2% lo consideran algo alto, el otro 2% lo consideran algo regular y para el resto de encuestados es algo insuficiente, En conclusión para la mayor parte de los encuestados creen que la materia de Historia si logra generar un aprendizaje inmersivo utilizando la herramienta tecnológica EdiLim ya que esta hará que los estudiantes se sientan más motivados a la hora de aprender por tal motivo se lo ayudara mediante la herramienta tecnológica EdiLim, solo unos pocos encuestados manifiestan que es algo regular y bajo el uso de EdiLim en el sentido de que este pueda generar un aprendizaje inmersivo en la materia de Historia.

Tabla 28.

La historia genera un aprendizaje inmersivo para que los estudiantes se sientan más motivados

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	55	94%
Alto	1	2%
Regular	1	2%
Bajo	1	2%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

24. Piensa usted que EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje.

La tabla 29 refleja que para el 90% de los encuestados manifestaron una respuesta muy alto, mientras que un 7% lo considera algo alto y para un 3% algo bajo. En conclusión, la mayor parte de los encuestados opinaron de manera muy positiva que EdiLim si hará que se genere el autoaprendizaje en los estudiantes en la materia de Historia debido a que toda la información estará almacenada y podrán revisarlas cuando ellos gusten, para unos pocos encuestados no consideran que EdiLim sirva para la creación de u autoaprendizaje en la materia de Historia.

Tabla 29.

Piensa usted que EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	52	90%
Alto	4	7%
Regular	0	0%
Bajo	2	3%
Insuficiente	0	0%
Total	58	100%

Nota. Datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizadas por Pinduisaca en el año 2024. **Fuente:** Software Estadístico SPSS versión 29, información obtenida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado (2024).

4.2 Análisis correlacional de los resultados

Para realizar el análisis correspondiente a lo que se refiere a los resultados correlacionales se aplicó el programa SPSS. Según Álvarez (2020) lo denomina: una herramienta en la cual se procesan datos estadísticos para adquirir un soporte técnico en lo que se refiere a temas investigativos, este funciona con menús desplegables y cuadros de dialogo, potenciando así la ejecución de un lenguaje informático para la obtención de datos que se ingresen.

El enfoque que se utilizó es cuantitativo, utilizando el diseño no experimental utilizando datos medibles y cuantificables, también se trabajó con un diseño de campo, descriptivo y correlacional, el método utilizado fue el analítico-sintético, y las dimensiones utilizadas en cada variable brindaran una idea más extensa a los educadores de cómo los estudiantes prefieren trabajar con herramientas tecnológicas para el proceso de aprendizaje en la materia de historia, proporcionando elementos didácticos en los estudiantes de primero, segundo y tercero paralelos A y B de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, estos datos fueron recabados gracias al programa SPSS.

4.2.1 Confiabilidad de los datos

Para Martínez (2013) la confiabilidad de los datos se refiere a la integridad de la medición de los datos que pueden contrastarse en las constantes de una investigación, si el valor de los datos es muy confiable es mucho mejor la factibilidad de utilizar ya que proporcionan una base sólida para argumentar las decisiones de una manera acertada.

Figura 9.

Intervalo de fiabilidad de Cronbach

(0: 0,5)	Inaceptable
(0,5: 0,6)	Pobre
(0,6: 0,7)	Débil
(0,7: 0,8)	Aceptable
(0,8: 0,9)	Bueno
(0,9: 1)	Excelente

Nota: (Se describen los intervalos de fiabilidad de Cronbach, información tomada de López y Chávez (2023))

En la figura 9 se puede observar que se utiliza el intervalo de fiabilidad de Alfa de Cronbach, delimitando los rangos desde 0 hasta 0,5 los cuales corresponden a un valor inaceptable, el siguiente rango que engloba el 0,5 hasta el 0,6 tiene un valor pobre de fiabilidad, el rango 0,6 hasta el 0,7 tiene un rango débil, mientras que los valores 07 hasta 0,8 corresponden a un valor aceptable y para el rango 0,8 hasta el 0,9 su rango de fiabilidad será bueno, y el ultimo rango que corresponde desde los 0.9 hasta el 1 tiene un valor de fiabilidad excelente.

Tabla 30.

Procesamiento de casos.

Casos	Numero	%
Válido	37	100,0
Excluido	0	0
Total	37	100,0

Nota. (Se describe el procesamiento de datos, información tomada del software estadístico SPSS versión 29).

En la tabla número 30 se puede apreciar el número de estudiantes que fueron seleccionados para realizar la encuesta en línea donde están numerados 37 alumnos del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, muestra que indica la inexistencia de complicaciones es decir que es 100% válida.

Tabla 31.

Estadística de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	N de ítems
,992	24

Nota. (Se describe la estadística de fiabilidad del Alfa de Cronbach, información tomada del software estadístico SPSS versión 29).

En el cuadro de la estadística de la fiabilidad se optará según la tabla de Cronbach que esta es de 0.992 hasta 1, se podrá observar que el rango obtenido de confiabilidad es excelente denotando así que las encuestas realizadas a los 58 estudiantes aleatoriamente de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado paralelos A y B de la Unidad

Educativa Pedro Vicente Maldonado, fueron un éxito y por lo tanto es segura de analizarse y comprobarse.

4.2.2. Prueba de normalidad

Según Sánchez (2023) el objetivo de la realización de una prueba de normalidad se da por determinar si los datos recolectados en las encuestas realizadas son de distribución normal o no, y para esto se debe decidir el tipo de prueba que se vaya a implantar ya sea paramétrica si la distribución llega a ser normal o no paramétrica si la distribución no llega a ser normal, considerando la existencia de un error de alrededor del 5% y el grado de aceptabilidad de un 95%.

- Ho: Los datos que se recolectaron de las encuestas a los estudiantes tienen una distribución normal
- Ha: Los datos que se recolectaron de las encuestas a los estudiantes no tienen una distribución normal.

Tabla 32.

Pruebas de normalidad.

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
EdiIIM	,508	58	,001
Aprendizaje de Historia	,514	58	,001

Nota. (Se describe la prueba de normalidad en relación con Kolmogórov-Smirnov, información tomada del software estadístico SPSS versión 29).

En la tabla 32 se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, puesto que la muestra es superior a 50, por ende se logra identificar que el valor significativo de (p -

valor) es de 0.001 que sería menor a 0.05, dando así una afirmación del nivel de confianza que conlleva el 99,9% que la variable EdiLim no sigue una distribución normal, de la misma manera con un nivel de 0.001, que al igual que lo anterior expuesto, es menor a 0.05 la variable Aprendizaje de Historia no sigue una distribución normal en la base de datos por ende, se rechaza la hipótesis nula, esto conlleva a que se acepte la hipótesis alternativa, el cual se centra en el uso de la estadística no paramétrica, denotando así la utilización de correlación de Spearman.

4.2.3. Coeficiente de correlación Spearman

Según Barreto (2011) el coeficiente de Spearman sirve para calcular las medidas de correlación entre las variables con el fin de calcular los datos para así ser ordenados y empleados en su respectivo orden, examinando la contrapartida y la correlación de Pearson para que así en este caso no se utilice una distribución normal de los datos.

Es una medida que no es paramétrica y por ende va a depender de las variables que se vayan a utilizar, en este acápite se trae a colación la hipótesis de investigación que es la siguiente: EdiLim como herramienta tecnológica interactiva influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato General Unificado en el área de Historia de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado. La cual para su correspondiente aceptación o rechazo se la presenta como hipótesis alternativa e hipótesis nula siguiendo el debido proceso estadístico, ya que se establecerá la correlación entre las variables.

Figura 3.
Coeficiente de correlación Spearman

NIVELES DE CONFIABILIDAD				
Valores				Interpretación
De	0	a	0.05	Nula
De	0.06	a	0.25	Baja
De	0.26	a	0.50	Media
De	0.50	a	0.75	Moderada
De	0.75	a	1	Alta

Nota: (Se describen los niveles de confiabilidad asociados a el Coeficiente de correlación Spearman, información tomada de (Barreto (2011)).

Para este trabajo de titulación en los procesos estadísticos el análisis que se denota con respecto a la correlación de Spearman está cerca de un nivel excelente, bueno y moderado, denotando las cifras expuestas que son equivalentes a = 0 a 0,500, moderado 0,600 a 0,700 bueno y de 0,800 a 1 excelente, el rango total del coeficiente actual es de 0,01. En este sentido como se indicó en el párrafo anterior se plantea la hipótesis alternativa (Ha) y nula (Ho).

- (Ha) EdiLim como herramienta pedagógica interactiva si influye significativamente para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.
- (Ho) EdiLim como herramienta pedagógica interactiva no influye significativamente para mejorar el aprendizaje en los estudiantes Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

Tabla 33.

Coeficiente de correlación de Rho Spearman.

		Correlaciones	EdiIM	Aprendizaje
Rho de Spearman	EdiIM	Coeficiente de correlación	1,00	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
	Aprendizaje de Historia	N	58	58
		Coeficiente de correlación	9,25**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	58	58

Nota. (Se describe el coeficiente de correlación de Rho Spearman, información tomada del programa estadístico SPSS versión 29).

Según la información planteada en la tabla 33, determina que el coeficiente de correlación de Rho Spearman en cada una de las variables dependiente e independiente, se obtuvo un resultado de una correlación entre las variables EdiLim y Aprendizaje de Historia

generaron un coeficiente de 1.00, el cual está dentro del rango correspondiente a 0,925 y 1.00, es decir que el coeficiente genera una correlación positiva alta en atención a lo indicado en la figura 27 así mismo como su nivel de significancia que es del 0,000 entre las variables planteadas, dando un valor menor al 0.05, por ende se rechaza la hipótesis nula y en vez de esta se acepta una hipótesis alternativa.

4.2.4. Chi Cuadrado

El Chi al cuadrado es una prueba estadística que es utilizada en mayor manera para el análisis de las variables cualitativas, mediante el cual se puede comprobar las frecuencias observadas con las frecuencias separadas logrando en si generar los resultados deseados de la investigación que se esté realizando.

Tabla 34.

Prueba de Chi Cuadrado.

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	116,000 ^a	6	<,001
Razón de verosimilitud	52,283	6	<,001
Asociación lineal por lineal	54,743	1	<,001
N de casos válidos	58		

Nota. (Se describe la prueba de Chi Cuadrado partiendo de dos variables, información tomada del programa estadístico SPSS versión 29).

En la tabla 34 concerniente a la prueba de Chi cuadrado se implementó un enfoque no paramétrico el cual va a dar resultados en forma de probabilidades o en otras palabras de manera significativa asintótica p-valor de 0,001 que es menor a 0.05, denotando así el criterio de decisión; Si p-valor \geq al 0.05 se acetara la hipótesis nula que en este caso sería (Ho) y se negaría la hipótesis alterna (Ha). Por ende, se acepta esta hipótesis alterna (Ha) que esta correspondida por EdiLim como una herramienta interactiva en la influencia del aprendizaje del aprendizaje de los estudiantes de primero, segundo y tercero de

Bachillerato General Unificado paralelos A y B, de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

4.3. Discusión de resultados

En el presente trabajo se realizó gracias a la ayuda de un grupo conformado por 58 estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado paralelos A y B de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, a los cuales se les atribuyó una encuesta en la plataforma de Google Forms para la obtención de información fundamentada en la escala de Likert, por consiguiente, dicho documento se lo realizó con una revisión estadística rigurosa para que los datos sean concretos y comprobables.

En la pregunta 1 el resultado fue muy alto en base a la consideración sobre EdiLim en el incremento de la atención en clases, en la pregunta 2 fue insuficiente la consideración sobre la distracción causada por el juego digital en EdiLim ya que el mismo no fomenta una menor atención al proceso de aprendizaje, en la pregunta 3 el resultado fue muy alto dada la consideración sobre la pertinencia en el uso de EdiLim y su enfoque en la gamificación en el entorno académico.

Montilla (2019) en su trabajo concluye que: la utilidad de las herramientas tecnológicas en el aula de clase para tener un mejor control en los contenidos que se les vaya a impartir a los estudiantes, ya que estos son nativos tecnológicos y por ende están más cercanos a la utilización de la tecnología para su aprendizaje, con relación a las preguntas 1, 2 y 3 se concluye que EdiLim es una herramienta que motiva a los estudiantes al momento de buscar herramientas interactivas en la cual se aprenda con tareas, puzzles, imágenes, videos, esto para que se facilite y se logre cumplir de una mejor manera los objetivos de la clase del día a día.

En la pregunta 4 es muy alta la consideración sobre cómo se considera EdiLim como una herramienta pedagógica innovadora, en la pregunta 5 es muy alta la consideración que se le da a EdiLim y como este logra conectar a los estudiantes con los conocimientos adquiridos en el proceso enseñanza-aprendizaje y en la pregunta 6 es muy alta la consideración sobre la creencia que EdiLim ayude a que el conocimiento perdure evolucionando las capacidades tecnológicas de los estudiantes.

Según Cardí (2021) denota la importancia de utilizar herramienta tecnológicas para el proceso de enseñanza- aprendizaje, puesto a que en la sociedad actual los estudiantes están inmersos en el mundo tecnológico, con relación a las preguntas 4, 5 y 6 se concluye que en la sociedad actual los estudiantes están inmersos en el mundo tecnológico, por ende es más fácil para ellos aprender mediante la utilización de herramientas que les permitan interactuar de una manera más libre en cierta manera y más entretenida.

En la pregunta 7 el resultado fue muy alto la consideración sobre la interactividad que genera EdiLim en el proceso de aprendizaje multimedia, en la pregunta 8 fue muy alto la consideración sobre si está de acuerdo que la experiencia educativa se dé mejor con herramientas como EdiLim, en la pregunta 9 fue de igual manera muy alto la consideración sobre el punto de vista de las estrategias educativas al momento de utilizar EdiLim mejorando su experiencia en el aprendizaje.

Para Zabala (2019) habla acerca de cómo la educación puede atravesar una mejora al utilizar herramientas tecnológicas en su día a día, con relación a las preguntas 7, 8 y 9 se concluye que la mayoría de ellos prefieren que se utilicen herramientas tecnológicas para mejorar la calidad educativa, puesto que se estaría dejando a un lado el modelo tradicional de impartir las clases para así innovar en un mejor estilo de educación.

En la pregunta 10 se delimito insuficiente la consideración sobre si se cree que es malo que se gestione la educación por medio de un software educativo, en la pregunta 11 fue muy alta la consideración sobre que los estudiantes aseguren una buena conectividad efectiva con los entornos virtuales, en la pregunta 12 fue muy alta la consideración del programa EdiLim como una herramienta didáctica están relacionadas con la dimensión software educativo y se deriva de los indicadores gestión de una materia, conectividad con los estudiantes e instrumento didáctico, en los resultaos de la pregunta 12 se explica que si los estudiantes pueden asegurar una buena conectividad afectiva con los entornos virtuales.

Según Lentilla (2018) indica que la interacción con la tecnología es algo que beneficiará al sistema educacional, pero que este se lo debe realizar con métodos que aseguren el correcto aprendizaje de los estudiantes, con relación a las preguntas 10,11 y 12 se concluye

que van a existir varios distractores al momento de utilizar las herramientas tecnológicas, pero para evitar esto se deberá estar relacionado con la correcta utilización, así mismo esta podrá garantizar una buena conectividad y resultados que ayuden al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la pregunta 13 es muy alta la consideración sobre si se cree que las herramientas tecnológicas permitan una interacción total con los estudiantes, en la pregunta 14 es muy alta la consideración sobre si se cree que es inapropiado que se deje el modelo tradicional de enseñanza para enfocarse en el futuro educacional con ayuda de las herramientas de aprendizaje, para la pregunta 15 se delimito un resultado muy alta sobre la consideración sobre si es correcto que el profesor utilice herramientas tecnológicas enfocándose en un conocimiento de mejor calidad.

Según López (2021) manifiesta que: la educación se la puede implementar con el uso de herramientas tecnológicas como un complemento para generar un conocimiento de mejor calidad, con relación a las preguntas 13,14 y 15 se concluye que en la actualidad los estudiantes manejan muy bien los aparatos tecnológicos para el uso diario del día a día y podrían sacar muy buen provecho de este claro si está bajo una supervisión, esto podría ser muy útil, por tal motivo es muy acertado que los profesores manejen las herramientas tecnológicas para crear conocimientos de calidad que innoven la educación.

En la pregunta 16 fue insuficiente el resultado sobre la consideración sobre si es mala la enseñanza interactiva, en la pregunta 17 el resultado fue muy alta la consideración sobre si es importante que el profesor genere valores educativos que modifiquen el aprendizaje escolar, en la pregunta 18 fue muy alta la consideración sobre si es bueno que los estudiantes aprendan un conocimiento situado que les sirva en la vida académica como en lo personal.

Según Cárdenas (2017) se debe promover la importancia que se le debe dar a los valores educativos en el aula de clase por parte del profesor, con relación a las preguntas 16,17 y 18, se puede concluir que la enseñanza interactiva puede crear valores que ayuden a los estudiantes a su día a día y esto a su vez lograría generar una mejora en el aprendizaje de

los estudiantes para que cuando estén recepitando información esta sea captada de una manera mucho más fácil.

En la pregunta 19 se consideró muy alta sobre si se está de acuerdo con la posición que genera la cultura histórica sobre el aprendizaje en base a hechos históricos de la ciudad, en la pregunta 20 fue insuficiente el resultado sobre si la actividad cognitiva influye de manera negativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la pregunta 21 fue considerada muy alta sobre que el aprendizaje sobre historia está basado en los conocimientos que se obtengan.

Para Delgado (2017) habla sobre: el conocimiento y cómo este debe estar generado por algo previo que sirva como un complemento para que la información quede retenida de mejor manera, con relación a las preguntas 19,20 y 21 se puede concluir que la mayoría de los encuestados consideran que se debe de tener una correcta consideración histórica sobre el aprendizaje de historia ya que estos estarán basados en los conocimientos que obtengamos, esto con el fin de crear una conciencia historia que sirva para información de la localidad.

En la pregunta 22 fue muy alta la consideración sobre si se piensa que EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje en la Historia, en la pregunta 23 se atribuyó un resultado muy alta sobre la consideración sobre si se cree que la historia genera un aprendizaje inmersivo para que los estudiantes se sientan más motivados con EdiLim, en la pregunta 24 fue muy alta la consideración sobre si se piensa que EdiLim hará que los estudiantes obtengan un autoaprendizaje con su utilización en historia.

Por ende, para Cuadrado (2021) hace referencia: a la capacidad que poseen los estudiantes para adaptarse a la utilización de una herramienta tecnológica en este caso hablando de EdiLim para que esta ayude en su proceso de enseñanza- aprendizaje, con relación a las preguntas 22, 23 y 24 se puede concluir que la mayoría de los encuestados tienen una consideración bastante buena sobre si se piensa que al utilizar EdiLim como herramienta educativa estos podrán generar un autoaprendizaje generando también una adaptación por este nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 2: Diseño de recursos didácticos interactivos con el uso de EdiLim, para la enseñanza de Historia de los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

En lo concerniente al cumplimiento del segundo objetivo específico de este trabajo de titulación se utilizará EdiLim como herramienta educativa atendiendo a los siguientes procesos.

5.1. Datos informativos

- **Institución:** Universidad Politécnica Estatal del Carchi
- **Departamento:** Centro de Posgrado (UPEC)
- **Programa:** Maestría en Educación Tecnología e Innovación
- **Provincia:** El Carchi
- **Ciudad:** Tulcán
- **Lugar:** Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado
- **Duración de la propuesta:** 4 Semanas.
- **Fecha de ejecución:** Del 9 de octubre al 5 de noviembre del 2023
- **Beneficiarios directos:** 10 profesores del Bachillerato General Unificado
- **Beneficiarios indirectos:** 195 estudiantes de Bachillerato General Unificado
- **Responsable:** Lic. Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado

5.2. Título de la propuesta

Diseño de clases virtuales en EdiLim para el refuerzo académico.

5.3. Introducción

En la investigación realizada, se trató sobre la herramienta tecnológica EdiLim en el proceso de aprendizaje en los profesores del Bachillerato General Unificado, con el fin de conocer cuál era la influencia que tenía esta herramienta tecnológica en comparación con el modelo tradicional que se maneja con la finalidad de mejorar su aprendizaje, la propuesta utilizada fue la educativa en el aula, la metodología que se utilizó fue mediante evaluaciones de conocimiento, además se utilizaron también encuestas de satisfacción, también se utilizó un cronograma para verificar las fechas a trabajarse las cuales tuvieron una duración de 4 semanas y los recursos que se utilizaron fueron los humanos y tecnológicos.

En el presente trabajo de titulación, se propuso diseñar un método alternativo de dar clases utilizando las TIC en este caso con la ayuda de EdiLim para estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado. Los resultados que se planean observar a través de esta investigación son completamente propios del autor de este trabajo investigativo, por ende, se utilizará un diagnóstico el cual denote la situación actual educativa de los profesores al respecto de la utilización de EdiLim como herramienta educativa en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.3.1. Diagnóstico de la situación actual

La situación actual en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado en lo que se refiere al modelo de enseñanza y aprendizaje, todavía se sigue manteniendo un modelo tradicionalista y eso es algo preocupante debido a que en la actualidad los estudiantes son nativos tecnológicos y por ende necesitan innovar su sistema de aprendizaje, pueden existir muchos factores por los que aún se mantenga este modelo, como el miedo, recelo, parea, desconocimiento, etc. Pero se debe de tomar en cuenta que los estudiantes de esta última generación manejan y tienen una capacidad increíble sobre lo que se refiere a herramientas tecnológicas y eso se debe de aprovechar, puesto que existen muchas maneras en las que éstas pueden beneficiar al sistema educativo, puede que se tenga un poco de desconocimiento y esto genere miedo y por tal motivo no impulse a los profesores ni a las autoridades a implementar las TIC en el día a día con sus alumnos, y eso es algo que se

debe de dejar a un lado puesto que las herramientas tecnológicas son un aliado muy potente dadas las características que poseen.

5.3.1. Tipo de propuesta

La propuesta que se implementó fue la educativa en el aula, puesto que en si se incorporaran múltiples estrategias mediante diferentes actividades las cuales aseguren un ambiente académico de calidad en el que se promueva una educación mejor. Según Barraza (2010) esta significa que:

Este proceso de elección queda totalmente en manos del interventor educativo que pretende elaborar la propuesta ya que responde a su interés y a una situación problemática presente en su práctica profesional. Sin embargo, en este momento el interventor debe tener presente que existen preocupaciones temáticas sobre las cuales no se puede hacer nada, ya 36 que escapan de la esfera de su competencia y, por lo tanto, no son pertinentes para generar una Propuesta de Intervención Educativa.(p. 5)

Denotando así que la propuesta educativa en el aula incorpora múltiples actividades y herramientas las cuales depende del profesor utilizarlas como un método de enseñanza-aprendizaje en el aula, por tal motivo el mismo tiene el control total de cómo llevar una clase y las herramientas que se vayan a utilizar.

5.4. Antecedentes

Desde hace tiempo en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado se tenía la modalidad de enseñar de una manera tradicional, es decir que los maestros utilizaban el pizarrón, por ende los alumnos estaban adaptados a este modelo tradicionalista, limitando así nuevas maneras de aprender, en muchas instituciones del Ecuador se mantiene este modelo de enseñanza y aprendizaje en el cual los docentes no quieren experimentar con nuevas maneras de interactuar con los estudiantes que en este caso sería con el uso de las herramientas digitales ya sea por varios factores como el desconocimiento, miedo, costumbre, etc.

Por consiguiente, se ha optado por buscar nuevas maneras de generar un aprendizaje de calidad en el cual están inmersos tanto docentes como estudiantes, para que así se genere un conocimiento de calidad, esto se lo hace con la finalidad de que la educación siempre estará inmersa en una evolución y se deje a un lado el típico modelo aburrido que mantienen la mayoría de los planteles, claro está que para que esto surja debería tener la institución buenos centros de cómputo, por lo cual se deberá generar una gestión para que ayuden a innovar el aula de clase con aparatos electrónicos.

5.5. Objetivos

5.5.1. Objetivo General

Diseñar clases virtuales en EdiLim para el refuerzo académico en los estudiantes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

5.5.2. Objetivos Específicos

- Detallar actividades educativas que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Integrar los elementos que posee EdiLim para así generar un aprendizaje de calidad.
- Fortalecer las habilidades creativas tecnológicas de los docentes.

5.4 Alcance de la propuesta

La presente propuesta tiene como alcance beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de bachillerato General Unificado apoyando su interactividad con los medios tecnológicos para que así se logre generar una interacción con los medios tecnológicos utilizando de guía a los profesores los cuales dictaran los planes de clase acorde con la utilización de las TIC, para apoyar la participación en un ambiente tecnológico en el cual se deje a un lado el modelo tradicionalista de enseñanza, innovando con escenarios didácticos según lo amerite el tema de aprendizaje.

Por ende, la importancia que tiene la utilización de herramientas tecnológicas para innovar el sistema educativo es de vital importancia en la actualidad, apoyándose en los puntos fuertes que esta nos ofrece, todo esto para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes, gestionando los aprendizajes acordes al tema planteado que en este caso será utilizada en la materia de Historia.

5.5. Marco Teórico

5.5.1. El proceso de la enseñanza-aprendizaje

Son temas que van a la par los cuales implican a la educación puesto que en su ejecución ayudan a retener la información, la enseñanza por parte del profesor debe de ser clara para que los alumnos logren receptar la misma aplicando técnicas y utilizando instrumentos para lograr una educación con buenos resultados, en cambio el aprendizaje se basa en el estudiante puesto que el mismo debe de lograr adaptarse a el modelo de enseñanza del profesor para lograr un aprendizaje significativo. Por lo tanto, según: Valle (2022)

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la materia que estudia, la educación como un proceso consiente y organizado de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer personalmente. (p. 4)

En conclusión, para que se dé un proceso en el cual se genere el aprendizaje y la enseñanza por parte de un docente o una persona capacitada esta debe de regirse a ciertas normativas las cuales aseguren que se imparta una educación de calidad aplicando técnicas e instrumentos que sirvan como ayuda para lograr los resultados requeridos.

5.5.2. Aprendizaje de calidad

El aprendizaje de calidad es el beneficio que recibe un estudiante por parte de un profesor en lo que se refiere a competencias y conocimientos académicos para que los niños logren

desenvolverse en el día a día cotidiano, se engloba varios factores como, las condiciones de vida, el estado de ánimo, esto con el fin de lograr una sociedad más preparada que a su vez tenga mejores capacidades y las mismas logren potenciar el talento de cada estudiante, para Santos (2011) explica que:

Todos los estudiosos están de acuerdo en que el mundo de mañana será radicalmente distinto, entre otras cosas por el cambio vertiginoso de la técnica y la ciencia, pero también de la propia sociedad, necesitando ciudadanos con un desarrollo mayor para crear, para aprender cosas nuevas, de reflexión más holística y toma de decisiones desde visiones más amplias y complejas. Metas ciudadanas y sociales que requieren un aprendizaje de más calidad, que elevará el nivel cultural y crítico de unos jóvenes ciudadanos que descubran su estado de manipulación actual y se responsabilicen más democráticamente. (p. 5)

En conclusión: para que se genere un aprendizaje de calidad se necesita que el profesor este capacitado de una manera correcta en la cual el mismo logre desenvolverse y actuar de manera adecuada ante cualquier situación, asegurando así que los estudiantes adquieran un conocimiento bueno que les sirva para el día a día.

5.5.3. Habilidades creativas tecnológicas

Las habilidades creativas tecnológicas engloban el desarrollo de habilidades mediante el uso de la tecnología, puesto que hoy en día es fundamental el utilizarlas, estos no solo facilitan el acceso a los recursos educativos si no también fomentan la experimentación al integrar a la tecnología en el uso diario del proceso de aprendizaje, esta no tiene restricciones de edad ya que cualquiera puede utilizarlas ayudando en si a explorar su potencial con el uso de esta, según Santos (2022), menciona que:

Las habilidades creativas que pueden desarrollan los estudiantes de la básica superior con el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje son amplias, partiendo de la motivación para que dediquen más tiempo a trabajar, el desarrollo de la iniciativa, a través de la constante participación por parte de los alumnos, el desarrollo de aprendizajes significativos que permitan

relacionar lo aprendido con lo que sabían previamente la alfabetización digital, el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de la información. (p. 63)

En conclusión, se habla sobre: las habilidades tecnológicas que se van dando mediante el uso de las herramientas tecnológicas las cuales cumplen muchas funciones en el día a día de las personas, las mismas pueden servir para el ámbito educativo, de trabajo, ocio, etc. El uso de estas asegura un aprendizaje de calidad ayudándose con múltiples herramientas las cuales deberán ser impartidas por una persona que tenga un conocimiento previo y una buena supervisión para que las mismas se las ejecuten de mejor manera.

5.6. Desarrollo

5.6.1. Semana 1: Actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje

- ✓ Evaluación de conocimientos previos a los docentes utilizando las TIC.
- ✓ Breve introducción de lo que se planea ver a lo largo del mes.
- ✓ Plasmar la visión educativa.
- ✓ Charla sobre la importancia de las TIC en la actualidad.
- ✓ Vista de las diferentes estrategias y enseñanzas utilizadas por los docentes antes de la utilización de las TIC.
- ✓ Detallar la importancia que tiene las TIC en el ámbito escolar.
- ✓ Detallar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Conocer e implementar las múltiples ventajas y desventajas que posee las TIC.

5.6.2 Semana 2: Integración de los elementos con EdiLim

- ✓ Introducción a las TIC específicamente en EdiLim.
- ✓ Implicar a los padres de familia y alumnos al trabajo a realizarse tomando como referencia todas las herramientas a utilizarse.
- ✓ Incentivar a los docentes a que utilicen el programa EdiLim en sus horas de clase detallando los beneficios de su utilización.
- ✓ Interactuar con el programa EdiLim.
- ✓ Utilizar las múltiples opciones que tiene EdiLim para dar clases.

- ✓ Los docentes deberán realizar actividades utilizando EdiLim para que se adapten al uso.
- ✓ Crear un simulacro de una clase demostrativa con EdiLim.

5.6.2.1. Actividades a realizarse

Figura 4.

Puzle técnico visual de aprendizaje en línea



Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica EdiLim basada en la gamificación.

En esta actividad conocida como juego de recomponer una imagen los alumnos tendrán que utilizar su ingenio para completar el rompecabezas, además admite la posibilidad de mostrar imágenes de fondo con diferentes niveles de opacidad, para facilitar la resolución del juego.

- 1.- Imagen para crear el puzle.
- 2.- Especificar el número de filas y columnas. Si pulsa en el botón podrá ver la rejilla.
- 3.- Seleccione si quiere que LIM muestre el destino de las piezas.
- 4.- Botón para definir la imagen de fondo

Figura 5.

Sopa de letras



Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica EdiLim.

Es un juego que consiste en buscar hasta 8 palabras en un cuadro de 10 x 10 en letras, las palabras no pueden superar los 10 caracteres, además si no se escribe enunciados, pero selecciona la opción "ver enunciados", entonces LIM muestra como enunciados las palabras escondidas en la sopa de letras.

- 1.- Enunciados que definen las palabras que deben buscarse.
- 2.- Palabras a buscar.

Figura 6.

Preguntas

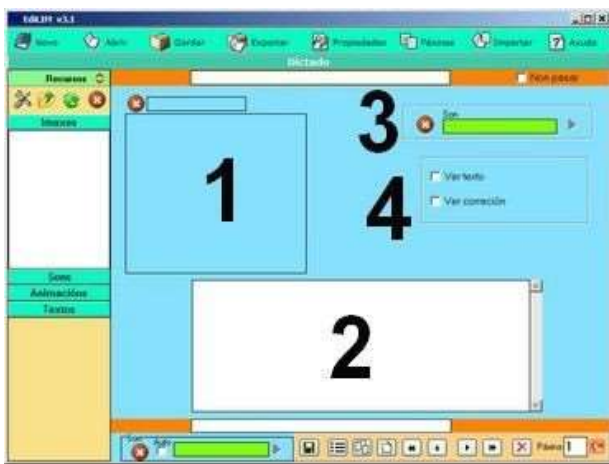


Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica EdiLim.

Sirve para crear actividades de preguntas con respuesta escrita, se puede utilizar una imagen, una animación o un vídeo para su correcta utilización esta actividad fortalecerá los conocimientos en base a los contenidos aprendidos lo que generará los resultados de los aprendizajes obtenidos.

Figura 7.

Dictado

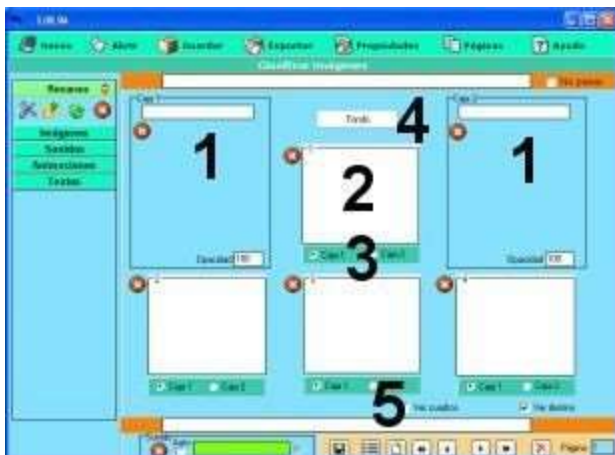


Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica SPSS versión 29, por Pinduisaca (2024).

La corrección del dictado se lleva a cabo cuando el usuario pulsa el botón de comprobar, pero las palabras con error aparecen reflejadas si el dictado se ha completado, en el caso de que alguna palabra este mal escrita o no se entienda automáticamente se e resaltara una advertencia lo cual hará que los estudiantes tengan más cuidado al momento de redactar un dictado.

Figura 8.

Clasificar imágenes



Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica SPSS versión 29, por Pinduisaca (2024).

Se pueden realizar un juego donde los estudiantes sean capaces de clasificar imágenes acordes a los contenidos impartidos, es una técnica de evaluar los aprendizajes y que a medida el estudiante mejore su memoria visual la dificultad ira en aumento denotando así un esfuerzo óptimo para el mismo.

- 1.- Cajas. Puede arrastrar una imagen para identificar lascajas de destino y definir un nivel de opacidad en la parte superiorpuede escribir un nombre para las cajas.
- 2.- Imágenes para clasificar.
- 3.- Declaración de la caja a la que pertenece cada imagen.
- 4.- Color de fondo de las imágenes que se clasifican.
- 5.- Opciones: Seleccione si desea que aparezca un cuadro defondo de imagen o si quiere hacer visibles las cajas de destino.

5.6.3. Semana 3: Fortalecimiento de habilidades tecnológicas

- ✓ Exploración de los enfoques de la enseñanza.
- ✓ Definir el entorno educacional actual.
- ✓ Dinámicas en grupo sobre el entorno educativo utilizando EdiLim.

- ✓ Charla sobre las experiencias referente a la enseñanza con el uso de EdiLim.
- ✓ Los profesores deberán compartir experiencia sobre las TIC.
- ✓ Los profesores deberán Utilizar EdiLim frente a sus colegas para así poder observar las falencias que aún existen con la utilización de esta.
- ✓ Cada profesor dará un aporte a cómo mejorar el aprendizaje mediante EdiLim con el fin de apoyar y crear una educación de calidad utilizando las TIC.

5.6.4. Semana 4: Monitoreo y Evaluación Final

- ✓ Charla sobre las experiencias de utilizar el software EdiLim por parte de los profesores.
- ✓ Se realizará un recordatorio de todo el contenido visto en base a la utilización de las Tic específicamente de EdiLim.
- ✓ Se desarrollarán actividades en EdiLim con el fin de afianzar los conocimientos.
- ✓ Se identificará las oportunidades para generar una mejora en el proceso de enseñanza.
- ✓ Se creará una mesa de diálogo sobre como influyeron el uso de las Tic en el aula
- ✓ Se realizará una evaluación para consolidar los conocimientos aprendidos.
- ✓ Evaluar a los estudiantes y al profesor referente a su desempeño del conocimiento que poseen actualmente sobre el uso de las TIC.

5.7. Metodología

La metodología que se planteo fue: La implementación de una evaluación inicial, evaluación de contenidos vistos y finalmente una evaluación que denote el conocimiento adquirido, con el único fin de validar mediante una encuesta el impacto que tuvo el uso de la herramienta EdiLim en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es de vital importancia que los profesores logren demostrar el compromiso que tienen con el hecho de innovar la educación, utilizando la herramienta tecnológica EdiLim, los docentes deberán desarrollar un conocimiento solido e innovativo el cual denote la pedagogía para así poder aplicarlas dentro del aula de clase.

Antes de iniciar el proceso los profesores deberán someterse a una prueba de evaluación para medir los conocimientos que tienen en el momento antes de la actividad planteada, la encuesta incluirá preguntas que fomenten y den información vital sobre las relaciones que poseen los mismos con el uso de las herramientas tecnológicas especialmente con EdiLim, dichas actividades se llevaran a cabo de forma regular utilizando métodos interactivos y evaluativos, de igual manera se organizara nuevas maneras de gestionar el aprendizaje denotando una satisfacción y un impacto referente al uso de las mismas.

5.8. Resultados esperados

Se espera que los docentes por medio de las actividades planteadas en esta propuesta logren generar en los estudiantes un aprendizaje de calidad mejorando en si el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de este los docentes deberán convertirse en lideres colaborativos que ayuden a trabajar de manera más organizada a los estudiantes con el uso de las TIC en este caso de la herramienta tecnológica EdiLim

Se espera además que los docentes logren desarrollarse profesionalmente y acaparen el uso de estas tecnológicas para el proceso dentro y fuera del aula, los mismos que se convertirán en facilitadores del desarrollo académico, también se espera que los mismos puedan resistir y logren adaptarse al cambio de la implementación de nuevas herramientas académicas ajustándose a las demandas actuales del entorno educativo.

Además, los docentes por medio de las actividades y cuestionarios realizados podrán lograr ser proactivos en la optimización de la utilización de la herramienta EdiLim, además de que los mismos logren promover un modelo académico de calidad en el cual se deje a un lado el modelo tradicional de enseñanza y se enfoque en un modelo futurista el cual contribuya al desarrollo de los estudiantes.

5.9. Evaluación

Se les tomara una encuesta la cual estará dirigida a los docentes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, esto con el fin de verificar

el progreso de estos dando así a denotar que tanto han aprendido y de igual manera como ellos se sienten al utilizar EdiLim como herramienta de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 35.

Encuesta de la propuesta planteada

Preguntas	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
1. ¿Considera necesario que se cree una mesa de dialogo con los padres de familia de como el uso de EdiLim ha influenciado a los estudiantes dentro del aula?					
2. ¿Qué tan útiles considera usted las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo?					
3. ¿Cree usted bueno que se detalle el proceso de aprendizaje con EdiLim?					
4. ¿Está de acuerdo con que se emplea la tecnología en el ámbito educacional					
5. ¿Qué tan útiles cree que son las capacitaciones sobre EdiLim?					
6. ¿Sera importante que los docentes se capaciten para fomentar un conocimiento de calidad?					
7. ¿Cree usted malo que se conozca las ventajas de la utilización de EdiLim?					
8. ¿Qué tan útiles fue la socialización de la herramienta tecnológica EdiLim?					
9. ¿Es bueno que EdiLim tenga tantas opciones para aprender como lo son audiovisuales, escritos, didácticos, de pensamiento?					
10. ¿Está de acuerdo con que se utilice EdiLim en las aulas de clase?					

-
11. ¿Qué tan de acuerdo esta con el entorno educativo actual en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado?
 12. ¿Es primordial que los padres de familia conozcan la utilización de EdiLim?
 13. ¿Cree usted que es importante que los docentes generen un conocimiento en base a las TIC?
 14. ¿Considera útil la utilización de opciones que plantea EdiLim como lo son: la opción múltiple, sopa de letras, ¿adivina la palabra entre otras?
 15. ¿Qué tan útil considera usted que sea la opción de escuchar un audio de EdiLim?
 16. ¿Como considera usted que se evalúen tanto alumnos como profesores, en referencia su desempeño?
 17. ¿Es importante que se redacte un informe detallando las nuevas actividades vistas con EdiLim para así mantener un correcto uso de la misma?
 18. ¿Cree usted pertinente que se utilicen dinámicas con las herramientas tecnológicas?
 19. ¿Piensa usted que la educación a futuro se verá afectada por el uso de EdiLim?
 20. ¿El docente responsable de la capacitación asistió con puntualidad?
 21. ¿Para usted el entorno logro desarrollar nuevas mejoras para el proceso de aprendizaje con EdiLim?
 22. ¿Se sintió bien con este nuevo modelo de enseñanza utilizando EdiLim?
 23. ¿Los equipos tecnológicos funcionaron con normalidad al momento de realizar las practicas con EdiLim?
-

24 ¿Cómo califica el estado de los equipos tecnológicos para que se diera el proceso de aprendizaje y evaluación?

Nota. (Se describe la prueba de evaluación tomada a los docentes del BGU, información tomada del programa Google Forms).

5.10. Cronograma

El siguiente cronograma planteado garantiza un enfoque estructurado y que aseguro el progreso del desempleo de los docentes a través de la utilización de las herramientas tecnológicas en este caso de EdiLim, por tal motivo esto les permitirá a los docentes implementar estrategias lúdicas durante el periodo que dure la misma, beneficiándoles así para que los profesores logren generar un aprendizaje de calidad utilizando las herramientas tecnológicas.

Tabla 36.

Cronograma de actividades

Institución:	Fecha de inicio:	Fecha de fin:
Pedro Vicente Maldonado	9 de octubre	5 de noviembre
Día y hora:	Docentes:	Semana 1: Actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje
Lunes y miércoles	10	Evaluación de conocimientos previos a los docentes utilizando las TIC.
De 1 pm a 2 pm		

Breve introducción de lo que se planea ver a lo largo del mes.

Plasmar la visión educativa.

Charla sobre la importancia de las TIC en la actualidad.

Vista de las diferentes estrategias y enseñanzas utilizadas por los docentes antes de la utilización de las TIC.

Detallar la importancia que tiene las TIC en el ámbito escolar.

Detallar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conocer e implementar las múltiples ventajas y desventajas que posee las TIC.

Semana 2: Integración de los elementos con EdiLim

Introducción a las TIC específicamente en EdiLim.

Implicar a los padres de familia y alumnos al trabajo a realizarse tomando como referencia todas las herramientas a utilizarse.

Incentivar a los docentes a que utilicen el programa EdiLim en sus horas de clase detallando los beneficios de su utilización.

Interactuar con el programa EdiLim.

Utilizar las múltiples opciones que tiene EdiLim para dar clases.

Los docentes deberán realizar actividades utilizando EdiLim para que se adapten al uso.

Semana 3: Fortalecimiento de habilidades tecnológicas

Exploración de los enfoques de la enseñanza.

Definir el entorno educacional actual.

Dinámicas en grupo sobre el entorno educativo utilizando EdiLim.

Charla sobre las experiencias referente a la enseñanza con el uso de EdiLim.

Los profesores deberán compartir experiencia sobre las TIC.

Los profesores deberán utilizar EdiLim frente a sus colegas para así poder observar las falencias que aún existen con la utilización de esta.

Cada profesor dará un aporte a cómo mejorar el aprendizaje mediante EdiLim con el fin de apoyar y crear una educación de calidad utilizando las TIC.

Semana 4: Monitoreo y Evaluación Final

Charla sobre las experiencias de utilizar el software EdiLim por parte de los profesores. Se realizará un recordatorio de todo el contenido visto en base a la utilización de las Tic específicamente de EdiLim.

Se desarrollarán actividades en EdiLim con el fin de afianzar los conocimientos.

Se identificará las oportunidades para generar una mejora en el proceso de enseñanza.

Se creará una mesa de diálogo sobre como influyeron el uso de las Tic en el aula

Se realizará una evaluación para consolidar los conocimientos aprendidos.

Evaluar a los estudiantes y al profesor referente a su desempeño del conocimiento que poseen actualmente sobre el uso de las TIC.

Nota. (Se describe las semanas de trabajo con la utilización de la herramienta tecnológica EdiLim.

5.11. Recursos

- ✓ Tecnológico: Equipo electrónico, equipo de red
- ✓ Humano: Estudiantes, docentes, autoridades
- ✓ Material: Cuaderno, esfero
- ✓ Material didáctico: Libros electrónicos, artículos académicos, EdiLim
- ✓ Financiamiento:
 - Recursos tecnológicos: \$ 15
 - Recursos Humanos: \$ 25
 - Recursos materiales: \$ 6
 - Recursos didácticos: \$ 0

Total: \$ 46

5.12. Normativa vigente

En este contexto es importante recalcar el marco legal, el cuál especifica la autorización para la utilización de software libre en los procesos pedagógicos, concerniente a sus derechos textuales ubicados en el Ministerio de Educación, lo cual textualmente comparte de la siguiente manera:

Art. 142.- Correspondiente a el uso de tecnologías libres indica que se entiende por tecnologías libres al software de código abierto, los estándares abiertos, los contenidos y el hardware libres. Los tres primeros son considerados como Tecnologías Digitales Libres (Ministerio de Educación, 2013).

En este sentido de la parte legal en la cual se denota la libre utilización de software digitales para la implementación en las diferentes actividades de los usuarios, acorde el Mareco legal, las instituciones podrán hacer uso de esta siempre y cuando sea con fines educativos, que certifiquen la mejora en el sistema educativo en base a diferentes actividades que el profesor señalara para una evaluación mediante las actividades planteadas utilizando las TIC.

De igual forma se puede relacionar a la Ley Orgánica de Educación Intercultural en su artículo 6, literal j.

Se afirma que “el estado tiene como obligación garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (Asamblea Nacional, 2015).

Por ende, una educación tradicionalista provoca un estancamiento en el estudiante ya que la tecnología está a la par de la sociedad y no se puede permitir un retraso en los procesos cognitivos de los estudiantes, ya que es considerado de buena manera la búsqueda de alternativos tecnológicas para dar una mejor forma de enseñanza de aprendizaje el cual este implicado la motivación y los estímulos.

5.13. Viabilidad

El uso de las TIC en el ámbito educacional son de mucha importancia hoy en día, puesto que los alumnos son natos tecnológicos, los cuales necesitan estar en interacción con la tecnología, de tal manera los profesores tienen que estar a la vanguardia de la misma, denotando así una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que como bien se sabe el mundo estas en constante evolución, por tal motivo es obligatorio que los docentes dejen a un lado el modelo de enseñanza tradicionalista y busquen maneras de innovar sus clases.

Actualmente la educación en el entorno institucional presenta algunas condiciones que conllevan la implementación de las herramientas tecnológicas como una propuesta innovadora, la institución actual consta con espacios tecnológicos para realizar los talleres y actividades para que los profesores logren estar capacitados, el cual conlleva la utilización del programa EdiLim como método y herramienta positiva para la ejecución en sus clases, es por esto que se crea esta propuesta como un apoyo para brindar y facilitar nuevas actividades en las cuales los profesores puedan incentivar a sus estudiantes mediante las herramientas tecnológicas.

Es importante denotar el apoyo de los docentes y las autoridades institucionales puesto que están muy incentivados con la utilización de las tics para así poder generar un proceso de enseñanza aprendizaje de mejor calidad considerando en sí mejorar el futuro de los estudiantes y poder mejorar el desempeño en sus horas de clase es por esto que la presente propuesta tendrá el objetivo de contribuir a la creación de una nueva forma de impartir clases en la cual los docentes puedan plasmar sus conocimientos mediante las herramientas tecnológicas en este caso con la ayuda del programa EdiLim.

Fase 3: Aplicación de la herramienta EdiLim, para la enseñanza de Historia de los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado.

En este apartado se detallarán las diferentes micro planificaciones relacionadas a la herramienta tecnológica EdiLim y el uso de estas en la plataforma, mismas que fueron

aplicadas en el área de Historia de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado paralelos A y B de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado en la ciudad de Riobamba.

El uso de la herramienta digital EdiLim proporcionara una motivación adicional la cual actuara como método de enseñanza de la materia de Historia, EdiLim ofrece múltiples recursos en forma de un libro digital la cual ayudara a que los estudiantes logren captar y comprender los temas de una manera más didáctica en la cual ellos no se sientan presionados y abrumados a través de la resolución de ejercicios interactivos, además esta herramienta ayudara como incentivo para el aprendizaje de la materia , al ser gratuita y fácil de aprender, permitirá que los alumnos tengan acceso a recursos que antes no estaban disponibles en un solo lugar.

Objetivos

Objetivo general:

- Mejorar el aprendizaje de la materia de Historia en los estudiantes de primero, segundo y tercero de bachillerato mediante la utilización de la herramienta digital EdiLim.

Objetivo específico:

- Identificar los recursos que están en la plataforma EdiLim para la mejora en el proceso de aprendizaje de Historia.
- Ejecutar actividades que sean interactivas con el único fin que las mismas sirvan como un refuerzo del aprendizaje en el área de Historia.
- Motivar el autoaprendizaje y el desenvolvimiento de estos mediante la utilización de EdiLim.

Metodología

Los alumnos tendrán un acceso libre a la herramienta tecnológica EdiLim , en la misma se crearan grupos de estudiantes así mismo como individualmente para que los mismos puedan resolver las actividades que fueron planteadas en EdiLim en lo concerniente a Historia , de igual manera se designara actividades las cuales los estudiantes tendrán que realizarlas con el único fin de que puedan trabajar en la plataforma desde su casa como un método e refuerzo académico, de igual manera se realizara un seguimiento en la cual el docente podrá evaluar el desenvolvimiento de los estudiantes al momento de utilizar EdiLim para verificar su eficacia como método de enseñanza alterno al tradicional.

Herramientas

- Computadora con acceso a internet
- Plataforma EdiLim
- Pizarra y marcadores para la una explicación de conceptos o datos informativos

DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES

Tabla 37.

Diseño de las actividades

Actividades	Descripción de estas:
Instalar el programa	Los estudiantes instalaran el programa mediante el siguiente link: https://edilim.softonic.com/?utm_source=SEM&utm_medium=paid&utm_campaign=ES_LATAM_DSA_HKD&gad_source=1&gclid=CjwKCAjw9p24BhB_EiwA8ID5BpeOKLWlw-7qCZpHokz-4pHNVh6DBPd76h9abXfpW827lffEPo8hsxoCt5UQAvD_BwE .
Video tutorial	Se presentará un video introductorio sobre cómo es la plataforma para que se vayan familiarizando.
Vistazo de la plataforma	Los estudiantes observaran mediante ejemplos como llenar y crear actividades.

Discusión en grupo	Los estudiantes tendrán un espacio para presentar sus dudas e inquietudes de la plataforma.
Tarea para la casa	Los estudiantes tendrán que resolver una tarea asignada referente a la instalación del uso de EdiLim.

Nota. (Se describe el diseño de las actividades a realizarse, información tomada del diseño de las actividades a realizarse a los alumnos del Bachillerato General Unificado).

IMPLEMENTACION DE EdiLim

Tabla 38.

Pasos para la implementación de EdiLim

Pasos	Descripción
1	Enseñar a los estudiantes la herramienta digital EdiLim y explicar las características, así mismo indicar como es la correcta utilización y de qué manera se llevarán a cabo los contenidos de la materia de Historia para los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato.
2	Entablar los objetivos de cada plan de clase en la plataforma EdiLim, de igual manera se deberá ajustar el cronograma para ajustarse en los contenidos ya que no siempre se utilizará dicha herramienta.
3	Crear actividades dentro de la plataforma como método de refuerzo estudiantil, denotando los conceptos aprendidos en el aula de clase, se deberá asignar un tiempo límite para la realización de estas de tal manera que los estudiantes tengan un avance significativo y progresivo.
4	Utilizar la herramienta digital EdiLim para reforzar los contenidos de los libros de tal manera que sirva como un método de refuerzo y consolidación de información por medio de la utilización de ejercicios, pruebas, evaluaciones, todo esto para que los estudiantes practiquen lo que se aprende en el aula.
5	Crear un espacio en las horas de clases para discutir los temas y subtemas aplicados en la plataforma de manera que los contenidos sean receptados de mejor manera como una síntesis recordatoria y que los estudiantes logren solventar las dudas que posean sobre un tema para profundizar su comprensión.

6	Llevar a cabo u a evaluación en el cual se denote el progreso del aprendizaje de los estudiantes utilizando la herramienta digital EdiLim, a su vez se tendrá cuidado en fortalecer las debilidades que posean los estudiantes para así solventar dudas acordes del avance de cada estudiante.
7	Llevar a cabo la colaboración de todos los estudiantes con respecto a la discusión de los temas y de conceptos que estén más estructuradas y necesiten de ms tiempo o una explicación más detallada ubicados en EdiLim, los estudiantes podrán trabajar en equipos o parejas si así gustan para solventar dudas respecto a algún tema en específico sobre la materia.

Nota. (Se describe los pasos para realizarse con EdiLim, información tomada del diseño de los pasos a realizarse a los alumnos del Bachillerato General Unificado).

PASOS PARA INICIAR EL PROGRAMA

1. Ubicar el icono de la plataforma digital EdiLim

Figura 9.

Ubicación de la Herramienta EdiLim



Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica EdiLim.

2. Iniciar el programa

Figura 10.

Inicio del programa

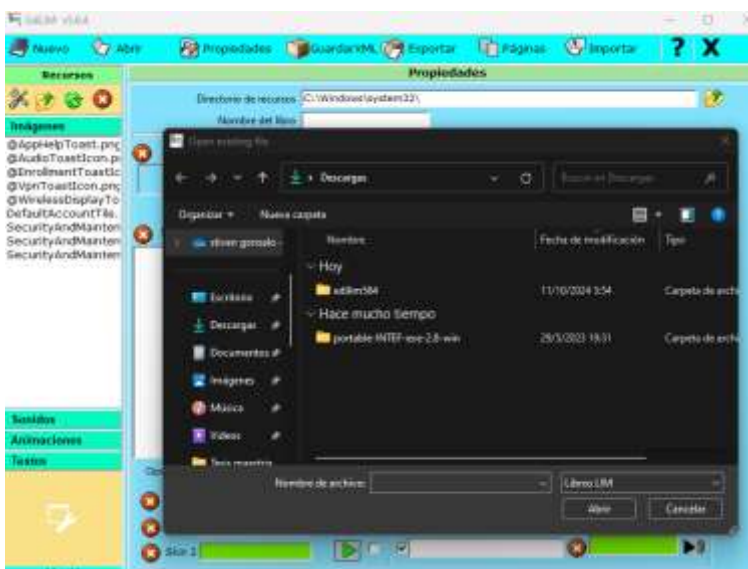


Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica EdiLim

3. Se selecciona la pestaña abrir y también se selecciona el documento previo a trabajarse

Figura 11.

Selección del trabajo a realizarse



Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica EdiLim

De esta manera sencilla se puede ingresar a EdiLim y comenzar a trabajar en las actividades que plante el docente en la materia de historia de una manera interactiva y atractiva a la vista de los estudiantes, cabe resaltar que EdiLim ofrece múltiples variedades de opciones las cuales los estudiantes tendrán la creación de puzzles, sopa de letras, completar las oraciones, audio y video.

Ejemplo de una actividad en EdiLim

Tema: El antiguo Egipto

Actividad

- Los estudiantes abrirán el programa EdiLim
- Se les presentara las indicaciones para realizar la actividad

Figura 12.

Ejemplo de una actividad



Nota: Información obtenida del análisis de la herramienta tecnológica EdiLim

- Una vez completado la actividad se llevará una breve discusión donde los estudiantes podrán compartir sus respuestas

- Los estudiantes recibirán tareas dirigidas a la casa como método radical para que sigan practicando lo visto en clases
- Durante la duración de todas las clases con EdiLim las actividades echas en EdiLim se complementarán con retroalimentaciones en el Pizarrón y en los libros
- Se evaluará el progreso de los estudiantes en la plataforma EdiLim, así como el nivel de conocimiento de los mismo sobre la Historia

Con el ejemplo planteado anteriormente los estudiantes podrán utilizar la plataforma EdiLim para aprender sobre los temas que competen la Historia, la interacción de múltiples elementos que son interactivos hará que los estudiantes se sientan más motivados al momento de aprender lo que generara en si un mayor y mejor desenvolvimiento de estos durante el proceso de Aprendizaje. Así mismo se presenta una planificación de los contenidos que se van a trabajar en clase la misma que será aplicada a los estudiantes de Primero, segundo y tercero de Bachillerato.

Planificaciones micros curriculares

Tabla 39.

Planificación del manejo de EdiLim basado en la asignatura de Historia apoyado en los contenidos de los orígenes y las primeras culturas de la humanidad



AÑO LECTIVO
2023-2024

Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”

PLAN DE DESTREZAS MICROCURRICULAR

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Lic. Steven Gonzalo	Área/asignatura:	HISTORIA	Grado/Curso:	2do BGU	Paralelo:	A y B
N.º de unidad de planificación:	2	Título de unidad de planificación:	Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	O.CS.H.5.4. Estimar los principales aportes culturales de las diversas civilizaciones del orbe en la construcción de la historia universal y latinoamericana, mediante la identificación de sus contribuciones más importantes, para valorar la diversidad pasada y presente.		

2. PLANIFICACIÓN

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:

CS.H.5.4.1. Contrastar los conceptos de historia e historiografía con el fin de diferenciar la realidad de la construcción intelectual.

CRITERIOS ESENCIALES DE EVALUACIÓN:

I.CS.H.5.4.1. Contrasta los conceptos de historia e historiografía, mediante el uso técnico y ético de diversas fuentes, relativizando los diversos enfoques, con el fin de diferenciar la realidad de la construcción intelectual. (J.2., J.3., I.2.)

EJES TRANSVERSALES :

Social: Convivencia Armónica
Ambiental: Cuidado del medio ambiente y la diversidad.

PERIOD OS:

1

SEMANA DE INICIO Y FIN:

22-02-24 – 26-02-24

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
EXPERIENCIA diagnosticar los conocimientos previos con sus Significados	Libro electrónico de Historia Computadora Guía del maestro EdiLim	-Conocer como ocurrió la primera Guerra mundial cuales fueron sus autores y porque se da esta guerra utilizando la herramienta tecnológica EdiLim.	Técnicas: observación, situaciones orales de evaluación, tareas, ejercicios prácticos en el programa EdiLim.
REFLEXIÓN analizar conceptos sobre el tema		-Analizar de una manera entendible los acontecimientos que ocurrieron en el siglo XX utilizando la herramienta tecnológica EdiLim.	Instrumentos: exposiciones. Método de casos: Debate.
CONCEPTUALIZACIÓN			

Conceptualización sobre tema dado

por el profesor

APLICACIÓN

Elaborar organizadores gráficos con

los conocimientos adquiridos

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

Especificación de la necesidad educativa

Especificación de la adaptación a ser aplicada

ELABORADO

Docente: Lic. Steven Pinduisaca

Tabla 40.

Planificación 2 del manejo de EdiLim basado en la asignatura de Historia apoyado en el legado del mundo



Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”

AÑO LECTIVO
2023-2024

PLAN DE DESTREZAS MICROCURRICULAR

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente: Lic. Steven Gonzalo Área/asignatura: HISTORIA Grado/Curso: 1ro BGU Paralelo: A y B

N.º de unidad de planificación: 2

Título de unidad de planificación:

El legado del mundo

Objetivos específicos de la unidad de planificación:

O.CS.H.5.1. Valorar los aportes de los pueblos orientales y americanos al acervo cultural humano, por medio del conocimiento de sus más significativos logros intelectuales, científicos, etc., para desechar visiones etnocéntricas y discriminatorias basadas en prejuicios y estereotipos.

2. PLANIFICACIÓN

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:

CS.H.5.1.8.

CRITERIOS ESENCIALES DE EVALUACIÓN:

I.CS.H.5.1.1. Explica la importancia y función del trabajo colectivo y solidario, y la elaboración de herramientas como

Describir y evaluar la influencia de la elaboración de herramientas en la transformación biológica y social del ser humano. condición en la transformación biológica y social del ser humano y posterior revolución neolítica. (I.2.)

EJES TRANSVERSALES
Social: Convivencia Armónica
Ambiental: Cuidado del medio ambiente y la diversidad.
PERIODOS: 1
SEMANA DE INICIO Y FIN: 22-02-24 – 26-02-24

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
EXPERIENCIA diagnosticar los conocimientos previos con sus Significados	Libro electrónico de Historia Computadora Guía del maestro EdiLim	-Descubrir cuales son las influencias que transforman al ser humano en torno a su medio ambiente. -Analizar de una manera entendible los acontecimientos que ocurrieron en el siglo XX en el continente de occidente.	Técnicas: observación, situaciones orales de evaluación, tareas, ejercicios prácticos en el programa EdiLim. Instrumentos: exposiciones.
REFLEXIÓN analizar conceptos sobre el tema		-Interpretación por parte de los estudiantes sobre el tema dado, teniendo un complejo dominio del tema.	Método de casos: Debate, Técnica de la Pregunta.
CONCEPTUALIZACIÓN Conceptualización sobre tema dado por el profesor			
APLICACIÓN			

Elaborar organizadores gráficos con los conocimientos adquiridos.

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

Especificación de la necesidad educativa

Especificación de la adaptación a ser aplicada

ELABORADO

Docente: Lic. Steven Pinduisaca

Tabla 41.

Del manejo de EdiLim basado en la asignatura de Historia apoyado en la historia de los pueblos aborígenes de América Latina



Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”

AÑO LECTIVO
2023-2024

PLAN DE DESTREZAS MICROCURRICULAR

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente: Lic. Steven Gonzalo Área/asignatura: HISTORIA Grado/Curso: 3ro BGU Paralelo: A y B

N.º de unidad de planificación:	3	Título de unidad de planificación:	Historia de los pueblos aborígenes de América Latina	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	O.CS.H.5.6. Desarrollar una visión general de varios procesos históricos de la humanidad, desde sus orígenes, especialmente la evolución de los pueblos aborígenes de América, la conquista y colonización de América Latina, su independencia y vida republicana, en el contexto de los imperios coloniales y el imperialismo, para determinar su papel en el marco histórico mundial.
---------------------------------	---	------------------------------------	--	--	---

2. PLANIFICACIÓN

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:

CS.H. 5.3. Examina las diferentes formas de conciencia e insurgencia social (cristianismo, humanismo, revoluciones, etc.) como expresiones y representaciones del poder en el contexto del paso de la antigüedad al feudalismo y al capitalismo, y el desarrollo de la modernidad, con sus transformaciones económicas, sociales, políticas e ideológicas en el mundo y América Latina.

CRITERIOS ESENCIALES DE EVALUACIÓN:

I.CS.H. 5.3.1. Examina los orígenes de la conciencia humanista y el cristianismo, y la influencia de las culturas medievales y los pueblos aborígenes en la resolución de la conquista y la revolución de América.

EJES TRANSVERSALES	Social: Convivencia Armónica Ambiental: Cuidado del medio ambiente y la diversidad.	PERIOD OS:	1	SEMANA DE INICIO Y FIN:	29-01-24 – 02-02-24
---------------------------	--	-------------------	---	--------------------------------	---------------------

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<p>. EXPERIENCIA</p> <p>diagnosticar los conocimientos previos mediante el mapa conceptual mostrado</p>	<p>Libro electrónico de Historia</p> <p>Computadora</p> <p>Guía del maestro</p> <p>EdiLim</p>	<p>-La identificación de la manera en la que sucedió la influencia en América debido al cristianismo y la conquista americana a través de la herramienta tecnológica EdiLim.</p>	<p>Técnicas: observación, situaciones orales de evaluación, tareas, ejercicios prácticos en el programa EdiLim.</p> <p>Instrumentos: exposiciones.</p> <p>Método de casos: Debate.</p>
<p>REFLEXIÓN</p> <p>analizar conceptos sobre el tema y llegar a una conclusión personal subjetiva</p>		<p>-En que se basaba el feudalismo y capitalismo, y como el ser humano tuvo la gran idea de tomarlas para su producción a través de la herramienta tecnológica EdiLim</p>	<p><u>Debate.</u></p> <p>Técnica de la Pregunta.</p>
<p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>Conceptualizar sobre tema dado por el profesor</p>			
<p>APLICACIÓN</p>			

Elaboración de organizadores gráficos

con los conocimientos adquiridos

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

Especificación de la necesidad educativa

Especificación de la adaptación a ser aplicada

ELABORADO

Docente: Lic. Steven Pinduisaca

Evaluación de la Propuesta

Para evaluar la propuesta planteada en la plataforma EdiLim como un método alternativo a la enseñanza en la materia de Historia se realizará una evaluación formativa y continúa la en la cual se podrá evidenciar el progreso y desempeño de los alumnos al utilizar la presente herramienta interactiva.

Además, se aplicará una evaluación al final de la terminación de el plan de clase en el cual se podrá medir el nivel de entendimiento de los estudiantes al utilizar EdiLim, para esto se lo realizara a través de pruebas escritas lo cual implantaran todos los contenidos vistos sobre Historia, mismos que fueron enseñados a través de la herramienta EdiLim y reforzados a través del pizarrón y el libro de Historia.

Resultados esperados

- Mejor desempeño académico
- Mejor desarrollo de entendimiento en la materia
- Mejor desarrollo de habilidades digitales
- Incremento de la satisfacción por parte de los padres de familia al innovar el modelo educativo

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En esta investigación también se desarrolló recursos didácticos a través de las competencias digitales en el uso de EdiLim tanto docentes como estudiantes. Se pudo a través de una encuesta a los estudiantes, la cual denotó la importancia que poseen las herramientas tecnológicas, la mayoría de estudiantes y docentes necesitan de material tecnológico para poder realizar un aprendizaje de calidad, es por esto que se plasma la importancia de enfocarse en innovar los métodos de aprendizaje utilizando la tecnología, como lo es EdiLim, mostrando en si una mejora en lo que se refiere a destrezas, conocimientos y actividades organizadas que ayudan al proceso de Aprendizaje.
- En cuanto a la creación de un recurso didáctico utilizando EdiLim este ayudó a que los estudiantes logren obtener un conocimiento mejor dada las características que posee dicha herramienta, logrando en si generar actividades de una manera más espontánea e interactiva, por lo cual se denota la importancia de implementar estas nuevas formas de enseñanza utilizando la tecnología, tomando en cuenta las necesidades que poseían los estudiantes de innovar dejando a un lado el modelo tradicional y enfocándose en la interactividad y calidad.
- Se aplicó la herramienta digital EdiLim para la enseñanza de Historia a los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado para contrastar a EdiLim como herramienta didáctica. Lo que provocó resultados positivos puesto que la mayoría tuvo una mejor comprensión en la utilización de está, generando así un libre control de las actividades que se les denoten en base a los contenidos impartidos.

Recomendaciones

- Ejecutar EdiLim como un recurso virtual para generar un conocimiento interactivo en los estudiantes, y así estos estén motivados y dispuestos a captar la información de una manera más fácil, por eso es recomendable que se lo emplee como una alternativa al modelo de enseñanza tradicional.
- Socializar la herramienta EdiLim como un nuevo recurso didáctico para que sirva como punto de partida hacia una educación de calidad en la cual los estudiantes podrán plasmar una educación innovadora a través de EdiLim lo que facilitará su comprensión en la materia de Historia.
- Implementar la herramienta tecnológica EdiLim para la creación de una enseñanza de calidad, lo cual beneficie a los estudiantes en su proceso de aprendizaje con nuevos modelos de enseñanza que ofrece la mencionada herramienta.

REFERENCIAS

- Alberto de Miguel Irigoyen. (2014). *LAS TIC Y SU APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA*.
- Alexandra, K., Cazorla, C., Gabriela, J., Orbes -2 -, O., & Orbes -3 -, O. (2015). *UNIVERSIDAD DE CUENCA*.
- Andrea Margoth Luzuriaga Martínez. (2022). *Edilim como recurso didáctico en el proceso enseñanzaaprendizaje en Ciencias Naturales del cuarto grado de la escuela Zoila Alvarado de Jaramillo*.
- Andrés Álvarez Sepúlveda, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>
- Asamblea Nacional (2015).
- Ascaribay Escarabay, A. M. (2021a). *Edilim en la enseñanza de emprendimiento y gestión en bachillerato* [Universidad Indoamerica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2813>
- Ascaribay Escarabay, A. M. (2021b). *Edilim en la enseñanza de emprendimiento y gestión en bachillerato*. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2813>
- Augusta Valle Taiman. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/182854>
- Bardales Paredes, V. N., & Zavaleta Ventura, R. E. (2023). *Elaboración y desarrollo de un taller de capacitación para la producción de recursos educativos multimedia basado en el uso del software edilim dirigido a los docentes del nivel primario de la I.E. n° 80918 “San Juan Bautista” del caserío 24 de Junio, distrito Sanagorán, provincia Sánchez Carrión, región La Libertad*. [UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”]. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11217>
- Barnet-López, S., Arbonés-García, M., Pérez-Testor, S., & Guerra-Balic, M. (2017). CONSTRUCCIÓN DEL REGISTRO DE OBSERVACIÓN PARA EL ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO FUNDAMENTADO EN LA TEORÍA DE LABAN. *Pensar Movimiento*, 15(2), 1–21. <https://doi.org/10.15517/pensarmov.v15i2.27334>
- Bohorquez Alvarez, D. E., & Otálora Calderón, B. Y. (2022). INFLUENCIA DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL AULA. *No*, 15.

- Carmen Barreto. (2011). *Universidad Los Ángeles de Chimbote CURSO BIOESTADÍSTICA*. <https://www.scientific-european-federation-osteopaths.org/wp-content/uploads/2019/01/Coeficiente-de-correlaci%C3%B3n-de-Spearman-.pdf>
- Ccapa Gutierrez, Y. C. (2023). *Aplicación del software educativo EDILIM como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión lectora en niños de 5 años de la I.E.I 764, San Miguel – Puno, 2021* [ULADECH Católica]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32867>
- CCAPA GUTIERREZ, Y. C. (2023). *APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO EDILIM COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I 764, SAN MIGUEL – PUNO, 2021*.
- Ciro Alberto Sánchez. (2023). (PDF) *Las pruebas de normalidad*. Las Pruebas de Normalidad . https://www.researchgate.net/publication/366922523_Las_pruebas_de_normalidad
- Covarrubias Papahiu, P., & Magdalena Piña Robledo, M. (2004). La interacción maestro-alumno y su relación con el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 1, 47–84.
- Cusi Nina, A. M., & Condori Velásquez, E. M. (2018). *Aplicación de estrategias didácticas basadas en el software educativo EDILIM para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del primer grado de educación primaria, institución educativa N° 43031 John F. Kennedy, Ilo 2017* [UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7527>
- DE ARTURO BARRAZA MACÍAS. (2010). *Propuestas de intervencion educativas*.
- DOLORES ALCÁNTARA TRAPERO. (2009). “IMPORTANCIA DE LAS TIC PARA LA EDUCACIÓN” AUTORIA Ma DOLORES ALCÁNTARA TRAPERO TEMÁTICA NUEVAS TECNOLOGÍAS ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL, PRIMARIA Y SECUNDARIA Resumen. CSIF. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/MARIA%20DOLORES_ALCANTARA_1.pdf
- Duber Toala Zambrano, J. (2023). *ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO*.

- <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>
- Educación, P. (2013). Philip Kotler. *Pearson*, 6–10.
https://frrq.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/14584/mod_resource/content/1/Fundamentos%20del%20Marketing-Kotler.pdf
- En, M., Neftali, E., & Díaz De León, T. (2016). *POBLACIÓN Y MUESTRA*.
<http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/63099>
- Erazo Rodríguez, M. E., Calderón Cruz, F. A., Murillo Naranjo, M. E., & Ávalos Torres, M. B. (2020). Educación interactiva: estrategia pedagógica para resignificar la identidad cultural y comprensión lectora de leyendas Riobambeñas. *Ciencia Digital*, 4(4), 44–64. <https://doi.org/10.33262/CIENCIADIGITAL.V4I4.1421>
- Eugenia Soto Muñoz, M., & Espinosa González, X. (2008). *EXPERIENCIA EDUCATIVA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DISCIPLINARES, A TRAVÉS DE LA PLANIFICACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA*.
- Fidias Arias. (2012). El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica. *Episteme*, 37–43.
http://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/El%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf
- Gabriela de los Milagros Fiestas Mejía, & Nancy Fabiola Founes Méndez. (2023). Fortalecimiento de la gamificación: estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5539–5561. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V7I1.4845
- Gamboa Delgado, E. M., & Rodríguez Ramírez, S. (2015). Consideraciones bioéticas en estudios experimentales de evaluación de impacto de programas. *Revista de La Facultad de Medicina*, 62(1Sup), 115–120.
<https://doi.org/10.15446/REVFACMED.V62N3SUP.40651>
- García Tello, A. (2019). Programa EDILIM en la capacidad de comprensión y aplicación de tecnologías de segundo-secundaria de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre-Bagua [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38759>
- González Aldana, M. A., Perdomo Osorio, K. V., & Pascuas Rengifo, Y. (2017). *Aplicación de las TIC en modelos educativos blended learning: una revisión*

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413750022015>

González Aneas, N. (2018). *El aprendizaje basado en proyectos en la enseñanza de la historia* [Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/33399>

Guadalupe Salinas Calle, D., & Elizabeth Sánchez Illares, D. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2387>

Guamán Chauca, M. M. (2018). *Repositorio Digital UNACH: Propuesta metodológica para la enseñanza de la historia en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Carlos Cisneros*. [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5259>

Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>

Hernández Rojas, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. *SCIELO*, 30(122), 38–77. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982008000400003&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2010). Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. *Metodología de La Investigación*, 76–88. <http://www.casadellibro.com/libro-metodologia-de-la-investigacion-5-ed-incluye-cd-rom/9786071502919/1960006>

Huamán Cosme, C. M., Ramos Chávez, L. A., Chumbimune Bailón, M. N., Orosco Yauri, L. E., Castillo Arellano, R. V., Sudario Remigio, Ó., Alvino Advíncula, M. N., & Flores Capcha, K. N. (2022). Herramientas tecnológicas y competencia indagadora en la institución educativa 1222 húsares de Junín de Ate. *Revista de Investigación Científica y Tecnológica Alpha Centauri*, ISSN-e 2709-4502, Vol. 3, No. 3, 2022 (Ejemplar Dedicado a: ALPHA CENTAURI (Julio - Setiembre)), Págs. 122-128, 3(3), 122–128. <https://doi.org/10.47422/ac.v3i3.102>

- Islas Torres, C., & Islas Torres, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. *RIDE. Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 861–876. <https://doi.org/10.23913/RIDE.V8I15.324>
- Janeta Patiño, P. F., & Núñez Cando, I. J. (2023). *La metodología del docente en el aprendizaje de los estudiantes migrantes en la Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante” cantón Riobamba, año lectivo 2022- 2023* [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12143>
- José María Tapia Baltazar, & Marisol Téllez Ramírez. (2015). La presencia de las TIC en el aula Un camino hacia la educación transformadora en la universidad. *Laurus*, 215. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Liana Carolina Ovalles Pabón. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual? *Mundo FESC, ISSN-e 2216-0388, ISSN 2216-0353, Vol. 4, No. 7, 2014, Págs. 72-79, 4(7), 72–79.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4966244&info=resumen&idioma=SPA>
- Liseth Jacqueline Gómez-Paladines, & Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329–349. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Macanchí Pico, M. L., Orozco Castillo, B. M., & Campoverde Encalada, M. A. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 396–403. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100396&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- María Reidl Martínez Lucy. (2013). Confiabilidad en la medición. *Inv Ed Med*, 2(6), 107–111. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000200007
- Marisela Dzul Escamilla. (2017). *Aplicación básica de los métodos científicos: diseño no experimental.* <https://www.rua.unam.mx/portal/recursos/ficha/78577/aplicacion-basica-de-los-metodos-cientificos-diseno-no-experimental>

- Martínez, P. (2016). *Proyecto de concienciación sobre el mal uso de las tecnologías de la comunicación en adolescentes: “CONVIVIENDO CON EL MÓVIL.”*
- Ministerio de Educación. (2013). *Software libre y Software Público - Gobierno Electrónico de Ecuador*. <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/software-libre-y-software-publico-2/>
- Monsalve-Díaz, A. A., & Siabato-Cetina, M. M. (2023). *Estrategia de Gamificación Basada en El Software de Autor Edilim Para el Fortalecimiento de las Competencias Digitales Docentes y Competencias Lectoras en Estudiantes del Grado Sexto* [Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/dfdd2929-b703-4ab4-a30a-bb3783d2657a>
- Moreno Vera Juan Ramón, Vera Muñoz María Isabel, Soriano López María Carmen, Seva Cañizares Francisco, Quiñonero Fernández Francisco, & Ibáñez María del Olmo. (2015). La enseñanza de la Historia a través de las tecnologías, la creatividad y el trabajo colaborativo. *Investigación y Propuestas Innovadoras de Redes UA Para La Mejora Docente, 2015, ISBN 978-84-617-3914-1, Págs. 1719-1733, 1719–1733*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5334198&info=resumen&idioma=SPA>
- Parra Velasco, A., Beatriz, A., & Romero, M. (2021). EdILIM como herramienta de soporte a la docencia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco. *Repositorio de La Universidad Estatal de Milagro*. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5819>
- Pedro Luis López. (2004). *POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO*. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- PLAN NACIONAL DE DESAROLLO. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 – Secretaría Nacional de Planificación*. <https://www.planificacion.gob.ec/plan-de-creacion-de-oportunidades-2021-2025/>
- Quispe Chambilla, A. L., Quispe Chambilla, M. G., & Sarabia Flores, E. P. (2018). *Aplicación del Software Educativo Edilim para Mejorar el Nivel de Aprendizaje de la Identidad Regional de los Estudiantes del Quinto Grado de Primaria en el Área Personal Social de la I.E. Fernando Belaunde Terry, Moquegua 2016* [Universidad

- Católica de Santa María]. In *Universidad Católica de Santa María*.
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/8290>
- Raúl Roberto Muñoz Chavez. (2023). *Análisis de la situación actual de la metodología para proyectos de servicios tecnológicos. Caso CIATEQ, A.C.* [CIATEQ].
<https://ciateq.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1020/375>
- Reyero Sáez, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 111–127. <https://doi.org/10.51302/TCE.2019.244>
- Rodríguez, C., Jorge, R., Breña, L., Doris, O., & Vargas, E. (2021). *LAS VARIABLES*.
- Rodríguez, N. L. (2019). Enseñanza de la historia en la educación básica en perspectiva simbólica [UNIVERSIDAD DE LA SALLE]. In *Doctorado en Educación y Sociedad*. https://ciencia.lasalle.edu.co/doct_educacion_sociedad/28
- Romero Lopez, J. M. (2023). Aprovechamiento del Software Educativo EdiLim para mejorar el aprendizaje en Ciencia y Tecnología de los estudiantes de la Institución Educativa N° 43026 de Ilo – 2021. *Universidad José Carlos Mariátegui*.
<https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1804>
- Ruiz, M., & Belén, A. (2010). Sistema de Información Científica. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 35–44.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832327003>
- Siemens, G., & Leal Fonseca, D. E. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- Sornoza Salvatierra, P. G. (2023). EDILIM como Herramienta Interactiva y su Influencia en el Aprendizaje de los Estudiantes de Séptimo EGB, de la Escuela de Educación Básica “Eugenio Espejo” del Cantón Milagro. In *Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro*. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/6883>
- Suasnabas Sánchez, M. E., Castro Castro, L. S., & Murillo Romero, A. B. (2012). Diseño de una auditoría de gestión a los procesos de pagos en adquisiciones de bienes y de servicios del departamento financiero de la UNEMI. In *Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro*. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/1199>
- Torres, Á. C. P. (2022). El aprendizaje inmersivo como alternativa educativa en contextos de emergencia. *PODIUM*, 42, 19–38. <https://doi.org/10.31095/podium.2022.42.2>
- Vásquez, H. (2009). *INVESTIGACIÓN DIDÁCTICA APRENDER LA HISTORIA AJENA. EL APRENDIZAJE Y LA COMPRENSIÓN HISTÓRICA DE ALUMNOS*

INMIGRANTES EN CATALUNYA. 8, 47–57.
<https://www.redalyc.org/pdf/3241/324127628006.pdf>

- Veronica Patricia Cuenca Sarango. (2014). *LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ELECTRÓLISIS, REFERENTE A LA FÍSICO QUÍMICA, EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANEXA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2012 – 2013.*
- Viacava, I. (2020). *El impacto de la tecnología en la educación : ¿el uso de la tecnología en el aula mejora el rendimiento de los alumnos?* [Universidad de San Andrés]. <http://repositorio.udes.edu.ar/jspui/handle/10908/18213>
- Wendy Yessenia Padilla Gutiérrez. (2010). *EL DESCONOCIMIENTO DE NUEVAS TÉCNICAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “SAINT LOUIS” DE LA CIUDAD DE AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010.*
- Yolanda Quispilema Balladares Lady. (2023). *La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica* [Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13218>

ANEXOS

Anexos A. Formato de la encuesta

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DEL CARCHI INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACION TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

ENCUESTA VALIDA PARA LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN.

Objetivo. – Recolectar información sobre Edilim como herramienta pedagógica en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado en la asignatura de Historia.

En las siguientes aseveraciones marque con una x en una de las opciones indicadas según su criterio:

No	Preguntas	Insuficiente 1	Regular 2	Bajo 3	Alto 4	Muy Alto 5
1	Conocimiento acerca del Contenido ¿Considera como ventaja del software EdiLim el incremento de la atención en clases por parte de los estudiantes, situación que está contribuyendo a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en					

-
- el área de Estudios Sociales?
- 2 ¿Está de acuerdo que la distracción causada por el juego digital en EdiLim está fomentando menor atención al proceso de enseñanza-aprendizaje?
- 3 ¿Usted considera pertinente que el uso de la herramienta EdiLim este enfocada a la gamificación en el entorno académico, desarrollando el aprendizaje virtual?
- 4 ¿Usted considera que EdiLim sirve como una herramienta pedagógica innovativa para mejorar el rendimiento académico del estudiante?
- 5 ¿Una herramienta tecnológica como EdiLim lograra conectar a los estudiantes con los conocimientos adquiridos, como una ayuda del proceso de enseñanza y aprendizaje?
- 6 ¿Cree usted que EdiLim ayude a que el conocimiento perdure, evolucionando las
-

-
- capacidades tecnológicas de los estudiantes?
- 7 ¿Usted cree que la interactividad que genera EdiLim con el proceso de aprendizaje multimedia es beneficio?
- 8 ¿Está usted de acuerdo que la experiencia educativa se da mejor con la ayuda de herramientas tecnológicas como EdiLim?
- 9 ¿Cuál es el punto de vista que posee sobre las estrategias educativas que utilizamos al momento de ejecutar EdiLim sobre que esta mejora la experiencia del aprendizaje?
- 10 ¿Considera que es malo que se gestione algo tan importante como la educación mediante un software educativo?
- 11 ¿Los estudiantes pueden asegurar una buena conectividad afectiva con los entornos virtuales en contextos educativos?
- 12 ¿Considera al programa EdiLim como una herramienta didáctica?
-

13 ¿Usted cree que se lograra transmitir un conocimiento de calidad con la utilización de las herramientas tecnológicas las cuales permiten la total interacción por parte de los estudiantes?

14 ¿Cree usted que es inapropiado que se haya dejado atrás el modelo educativo tradicionalista, para enfocarse en el futuro interactivo el cual trata de motivar a los estudiantes con herramientas nuevas de aprendizaje?

15 ¿Usted piensa que es correcto que el profesor utilice las herramientas tecnológicas para dar énfasis al uso de estas, enfocándose en la creación de nuevos conocimientos con una mejor calidad?

16 ¿Para usted la enseñanza interactiva es mala debido a que esta se está construyendo, provocando que el alumno innove su manera de aprender, provocando que este deje a

-
- un lado el tradicionalismo como lo era el pizarrón?
- 17 ¿Es importante que el profesor genere valores educativos, corrigiendo el aprendizaje escolar para que así se denote una interacción que produzca un mejor ambiente escolar en el aula?
- 18 ¿Es malo que el estudiante aprenda un conocimiento situado que le sirva tanto en la vida académica como lo personal, hablando en si de experiencias o conocimientos que impliquen la toma de decisiones en la vida real?
- 19 ¿Está en acuerdo con la posición que genera la cultura histórica sobre el aprendizaje en base a los hechos históricos de una localidad?
- 20 ¿La actividad cognitiva influirá de manera negativa con el proceso enseñanza-aprendizaje de historia?
- 21 ¿El aprendizaje sobre historia estará basado en los conocimientos que
-

-
- ob tengamos sobre un tema específico?
- ¿Piensa usted que EdiLim hará que los estudiantes
- 22 obtengan un autoaprendizaje con su utilización sobre historia?
- ¿Usted cree que no tiene relevancia la utilización de un bloque de contenidos y
- 23 que en su lugar el contenido sea puesto en EdiLim como un método de enseñanza innovador libre?
- ¿Usted cree importante que la historia genera un aprendizaje inmersivo para
- 24 que los estudiantes se sientan más motivados en aprender utilizando EdiLim?
-

Anexos B. Sugerencias de la encuesta

Las sugerencias que se me realizaron por parte de los tres expertos sobre la cantidad de preguntas por unanimidad están de acuerdo con que es un numero acorde a una investigación en el ámbito educativo, en lo que se refiere a la estructura de las preguntas el Mgs. Erazo Brito no realiza observación alguna debido a que argumento de manera positiva la estructura, para el Msc. Mario Urquiza algunas palabras tenían que ser modificada sin alterar su significado sino más bien fue algo estético, mientras que el Msc. Washintong Ávila expreso su estado de aceptación sobre el instrumento y su forma en la que este estaba estructurada con un total de 24 preguntas. (Capitulo3)

Anexos C.

Validación de los instrumentos

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	URQUIZA ROCAFUERTE MARIO JAVIER
CARGO QUE DESEMPEÑA	COORDINADOR DEL ÁREA DE SOCIALES – DOCENTE DE HISTORIA
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	UNIDAD EDUCATIVA "GENERAL ANTONIO ELIZALDE"
AÑOS DE EXPERIENCIA EN DOCENCIA	10 AÑOS
ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none">• MAGISTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA REGISTRO: 1013-2022-2498769• LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION ESPECIALIZACION INFORMATICA EDUCATIVA REGISTRO: 1013-04-482118• ANALISTA DE SISTEMA REGISTRO: 1013-15-1418777


II. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

CUADRO DE CALIFICACIÓN DE ESCALA DE ACTITUD

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP	OBSERVACIONES	SUGERENCIAS
1.-LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	✓					Ninguna	
2.-OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	✓					Ninguna	
3.-ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	✓					Ninguna	
4.-INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	✓					Ninguna	
5.- COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	✓					Ninguna	
6.-METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	✓					Ninguna	
7.-PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema educativo.	✓					Ninguna	
SUB TOTALES		35	4	3	0	1	SUMAN	35
FIRMA						FECHA: 28 de diciembre del 2023		

RAGOS DE PUNTUACIÓN

De 1 a 17: No Válida Reformular

De 18 a 24: No Válida Modificar

De 24 a 29: Válida Mejorar

De 30 a 35: Válida Aplicar

I. DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	ERAZO BRITO GONZALO FABIAN
CARGO QUE DESEMPEÑA	DOCENTE INVESTIGADOR TIEMPO COMPLETO EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
AÑOS DE EXPERIENCIA EN DOCENCIA	16 AÑOS
ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CIENCIAS SOCIALES MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA MAGISTER EN FILOSOFÍA MENCIÓN ÉTICA, POLÍTICA Y SOCIEDAD ECONOMISTA MAGISTER EN ECONOMÍA MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS MAGISTER EN DESARROLLO ECONÓMICO Y POLÍTICA PÚBLICA ABOGADO DE LOS TRIBUNALES DE LA REPÚBLICA MAGISTER EN DERECHO CONSTITUCIONAL


III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

CUADRO DE CALIFICACIÓN DE ESCALA DE ACTITUD

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP	OBSERVACIONES	SUGERENCIAS
1.-LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	✓					Ninguna	
2.-OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	✓					Ninguna	
3.-ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	✓					Ninguna	

4.-INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	x						Ninguna	
5.- COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	x						Ninguna	
6.-METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	x						Ninguna	
7.-PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema educativo.	x						Ninguna	
SUB TOTALES		35	4	3	0	1		SUMAN	35
FIRMA								FECHA: 29 de diciembre del 2023	

RAGOS DE PUNTUACIÓN
De 1 a 17: No Válida Reformular
De 18 a 24: No Válida Modificar
De 24 a 29: Válida Mejorar
De 30 a 35: Válida Aplicar

I. DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	Avila Ortega Washington Froilan
CARGO QUE DESEMPEÑA	Docente
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	Universidad Técnica de Babahoyo Universidad de Otavalo
AÑOS DE EXPERIENCIA EN DOCENCIA	20
ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL	Magister en Ingeniería de Sistemas Magister en Educación Superior

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

CUADRO DE CALIFICACIÓN DE ESCALA DE ACTITUD

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP	OBSERVACIONES	SUGERENCIAS
1.-LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	5						
2.-OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	5						
3.-ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	5						
4.-INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	5						
5.- COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	5						
6.-METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos	5						
	tienen relación con el objeto de estudio.							
7.-PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema educativo.	5						
SUB TOTALES		35					SUMAN	35
FIRMA							FECHA: 15 de ene. de 2024	

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>

RANGOS DE PUNTUACIÓN
 De 1 a 17: No Válida Reformular
 De 18 a 24: No Válida Modificar
 De 24 a 29: Válida Mejorar
 De 30 a 35: Válida Aplicar

Anexos D. Permiso de la institución Educativa

Riobamba, 23 de febrero del 2024

Mgs.
Elidar Dionicio Becerra Córdova
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PEDRO VICENTE MALDONADO"

Yo, Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado, con C.C. N.º. 0605534130, estudiante del Programa de Maestría en Educación, Tecnología e Innovación en línea III cohorte de la Universidad Estatal Politécnica del Carchi, bajo la tutoría de: Victor Manuel Rodriguez Quiñonez, Mgs, en la modalidad de titulación: Proyecto de Investigación y Desarrollo, me dirijo a usted apreciada autoridad institucional con un atento saludo y deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en benéfico de la educación.

El motivo del oficio es para solicitarle muy comedidamente, su autorización y colaboración para la realización de mi trabajo de investigación titulado: **"EdiLim para el aprendizaje de Historia"**. El cual será presentado como trabajo de posgrado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Sin otro particular, me suscribo de usted, agradeciéndole de antemano su colaboración.

Atentamente,



Lcd. Steven Gonzalo Pinduisaca Delgado
C.C. N.º. 0605534130



Mgs. Elidar Becerra C.
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PEDRO VICENTE MALDONADO"
23-02-24.