



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí

Las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia

Trabajo de Seminario de Graduación para optar

al grado de

Licenciatura, en la Carrera de Ciencias Sociales

Autores

Margine De Jesús Ubeda Sobalvarro

Maudiel González Paguaga

Milton Evaristo Zavala López

Tutora

MSc. Feliciano Del Socorro Dávila Matute

Estelí, diciembre 2023



Delimitación del tema

El uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia, con estudiantes de décimo grado de Secundaria en la modalidad de jóvenes y adultos, en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute Ocotal Nueva Segovia

Líneas y sub líneas de investigación

En relación con el tema que se lleva a cabo para esta investigación, se orienta por la siguiente línea

LÍNEA CED-1: EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO.

La educación para el desarrollo estudia los procesos educativos de calidad a partir de la mejora de los sistemas educativos, el aprendizaje para toda la vida, la evaluación de la calidad educativa, la inclusión educativa y la formación y actualización del profesorado; que contribuyen al aprendizaje integral, competencias profesionales, el talento humano, la gestión, administración y fortalecimiento de las acciones educativas para el desarrollo del país.

SUB-LÍNEA CED-1.4: EXPERIENCIAS EXITOSAS EN CONTEXTOS ESCOLARES, COMUNITARIOS E INTERSECTORIALES.

Esta sub línea de investigación se enfoca en el estudio de la innovación pedagógica y la sistematización de buenas prácticas en los diferentes contextos de aprendizaje.



Facultad Regional Multidisciplinaria Estelí
Departamento Ciencias de la Educación y Humanidades

CARTA AVAL DEL DOCENTE

A través de la presente se hace constar que los estudiantes, Margine de Jesús Úbeda Sobalvarro, Maudiel González Paguaga y Milton Evaristo Zavala López, han finalizado satisfactoriamente la elaboración de su trabajo investigativo titulado **“El uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia, con estudiantes de décimo grado de Secundaria en la modalidad de jóvenes y adultos, en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute Ocotál Nueva Segovia”** para optar al grado de Licenciatura.

Después de realizar la revisión, como tutora doy fe que fueron incorporados las observaciones realizadas; quien tuvo a bien revisar el documento para que los estudiantes puedan presentar defensa de tesis.

Culminando el proceso de tutoría, revisión final y tomando en cuenta que el documento cumple con los requisitos establecidos en la normativa de Seminario de graduación vigente; efectuándose lo anterior y en consecuencia, los estudiantes se encuentran preparados para presentar defensa el día 09 de diciembre del año dos mil veintitrés y hacer entrega del documento en físico debidamente empastado, posterior a las valoraciones emitidas por el jurado evaluador. Así mismo la entrega de artículo científico como manda la normativa.

Dado en la ciudad de Estelí a los ocho días del mes de diciembre del año dos mil veintitrés.

¡A la libertad por la Universidad!


Felicitiana del Socorro Dávila Matute.

Tutora Seminario de Graduación

FAREM Estelí

Dedicatoria

Dedicamos esta investigación a Dios padre por excelencia, por el don de la vida. La sabiduría y por permitirnos culminar este proceso

A nuestra casa de estudios superiores UNAN-Managua FAREM-Estelí, por abrirnos las puertas durante estos cinco años universitarios

A nuestros compañeros de clases, por los presentes y por lo que ya no están con nosotros, por todos esos momentos compartidos que formaron parte de nuestros aprendizajes

A nuestros seres queridos, padres, madres, demás familiares quienes apoyaron este proceso y estuvieron en cada momento con nosotros

Agradecimiento

Primeramente, queremos agradecer a nuestra tutora, maestra Feliciana Dávila Matute quien nos enseñó la verdadera razón de porque investigar, acompañó en nuestro camino de esta investigación y estuvo presente en todo el proceso sin importar días ni horas, siempre brindando palabras de confianza y de motivación las cuales nos hicieron sentirnos seguros hasta culminar.

A nuestros familiares que nunca nos dejaron solos, brindándonos su apoyo incondicional, confianza y sobre todo haciéndonos saber que éramos capaces, sintiéndose orgullosos y orgullosas de nosotros durante todo este tiempo de estudios.

A nuestros docentes de estos cinco años, que nos llevamos en cada pedacito de aprendizaje una lección de cada uno de ellos.

Por nuestros seres queridos que están en un lugar mejor, agradecemos los momentos que compartimos aprendimos mucho y aún después de no estar con nosotros, lo que permitió llenarnos de fuerzas y fortalezas para continuar y que al final del camino todo tiene su recompensa.

Resumen

Las herramientas tecnológicas desempeñan un papel importante para la formación educativa, los nuevos contextos de aprendizajes hace que estas sean más relevantes; en esta investigación se planteó el **objetivo general** de valorar el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, en la asignatura de Historia, con estudiantes de décimo grado de secundaria en la modalidad de jóvenes y adultos del turno dominical, en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute Leonardo matute. **Metodología** se trabajó con una muestra de 17 estudiantes y un docente para un total de 18 participantes, el estudio es de enfoque cualitativo, bajo el método inductivo, se trabajó con la técnica de la entrevista y observación. **Resultados:** el docente manifiesta que el uso de las herramientas tecnológicas le ha permitido una mejor comunicación con los estudiantes, un aprendizaje satisfactorio y reforzar la práctica de valores, al incluir la tecnología en la historia es importante porque se estudia aun mejor, su entorno y desarrollo. **Conclusión** el docente valora el esfuerzo implementado para realizar este tipo de trabajos, se interesa por la propuesta, argumentando que es sostenible, muy fácil de trabajar cualquier contenido, depende de la creatividad de cada facilitador para utilizar.

Palabras Claves: TIC, Tecnologías, estrategias, historia

Abstract

Technological tools play an important role in educational training, the new learning contexts make them more relevant; the **general objective** of this research was to assess the use of technological tools in the learning process, in the subject of History, with students in tenth grade of high school in the modality of youth and adults of the Sunday shift, at the National Institute of Segovia Leonardo Matute Leonardo Matute Leonardo Matute. **Methodology** We worked with a sample of 17 students and a teacher for a total of 18 participants, the study is of qualitative approach, under the inductive method, we worked with the technique of interview and observation. **Results:** the teacher states that the use of technological tools has allowed better communication with students, satisfactory learning and reinforced the practice of values, by including technology in history it is important because it is studied even better, its environment and development. **Conclusion** the teacher values the effort implemented to carry out this type of work, is interested in the proposal, arguing that it is sustainable, very easy to work any content, it depends on the creativity of each facilitator to use.

Key words: TIC, technologies, strategies, history.

Índice

I	Introducción	1
1.1	Antecedentes	3
1.2	Planteamiento del problema.....	8
1.2.1	Preguntas específicas	9
1.3	Contexto del estudio	10
1.4	JUSTIFICACIÓN.....	11
II	Objetivos	13
2.1	General.....	13
2.2	Específico.....	13
III	Fundamentación Teórica.....	14
3.1	Tecnología de la Información y Comunicación TIC.....	14
3.1.1	Nuevas Tecnologías	15
3.2	Las herramientas tecnológicas en la educación.....	16
3.2.1	Importancia	19
3.3	Características de las TIC	20
3.4	Impacto de las TIC	21
3.5	Estrategias metodológicas para el aprendizaje.....	22
3.6	Importancia de las estrategias	22
3.7	Tipos de aprendizaje	25
3.8	Teorías del aprendizaje	26
3.8.1	Teoría de la Personalidad	27
3.8.2	Teoría del aprendizaje de	28
3.8.3	Teoría del aprendizaje significativo.....	28
3.8.4	Aprendizaje social.....	29
3.8.5	Constructivismo social.....	29
3.8.6	Aprendizaje experiencial	30
3.8.7	Inteligencias múltiples.....	30
3.9	Modelo Educativo	31
3.9.1	Modelo educativo por competencias.....	33
3.10	Marco jurídico	33
3.11	Aplicación “Decisión Roulotte”	38

3.11.1	Descripción general de la estrategia	38
IV	Diseño Metodológico	40
4.1	Tipo de estudio	40
4.1.1	Según el nivel de profundidad.....	40
4.1.2	Según el periodo temporal.....	40
4.1.3	Según el tiempo de ocurrencia.....	41
4.2	Enfoque del estudio	41
4.3	Paradigma.....	41
4.4	Unidad de análisis.....	42
4.4.1	Áreas de estudio.....	42
4.4.2	Área Geográfica.....	42
4.5	Área de conocimiento	42
4.6	Población y muestra	43
4.6.1	Población	43
4.6.2	Muestra	43
4.7	Tipo de Muestra	43
4.7.1	Criterios de selección de la muestra	44
4.8	Métodos y técnicas de recolección de datos	44
4.8.1	Técnica.....	45
4.8.2	Descripción de los instrumentos	46
4.9	Fuentes de información.....	46
Fuentes primarias.....		46
Fuentes secundarias.....		46
4.10	Matriz de Categorías	46
4.11	Fases de la investigación	51
Fase inicial		51
4.11.1	Fase metodológica.....	51
4.11.2	Fase de trabajo de campo	51
4.11.3	Entrega de informe Final	52
4.12	Limitantes del estudio	52
4.13	Consideraciones Éticas	52
V	Análisis de resultados.....	53

5.1	Herramientas tecnológicas que se utilizan en los procesos de aprendizajes en la asignatura de historia.....	53
5.1.1	Herramientas tecnológicas.....	53
5.1.2	Procesos de aprendizajes	54
5.1.3	Ambientes escolares	55
5.1.4	Ambientes áulicos	55
5.1.5	Entornos	56
5.1.6	Ritmos.....	56
5.1.7	Espacios	57
5.1.8	Capacitaciones a docentes	57
5.2	Percepción de estudiantes y docentes frente al uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Historia	57
5.2.1	Propuesta	59
5.3	TRINGULACION.....	61
VI	Conclusión	65
VII	Recomendaciones	66
VIII	ANEXOS.....	69

I Introducción

El impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la sociedad actual: Un enfoque multidimensional, multidisciplinario, proactivo, competitivo y académico. En la era actual, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han transformado de manera significativa la forma en que se interactúa, trabaja, aprende y las formas de relacionarse con el mundo que nos rodea.

Las tecnologías abarcan una amplia gama de herramientas y aplicaciones, como internet, dispositivos móviles, redes sociales, sistemas de información, inteligencia artificial y mucho más. Su influencia se extiende a múltiples sectores de la sociedad, desde la educación y la economía hasta la política y la cultura.

El objetivo de este estudio es valorar el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, en la asignatura de Historia, con estudiantes de décimo grado de secundaria en la modalidad de jóvenes y adultos, teniendo en cuenta tanto las oportunidades como los desafíos que estas tecnologías presentan.

En primer lugar, se reconocerá y reflexionará sobre el papel de las TIC en el ámbito de la educación. Se analizará cómo se transformado los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando el acceso a la información, fomentando la colaboración y brindando nuevas formas de interacción entre docentes y estudiantes.

El papel de las TIC en la sociedad actual es buscar comprender cómo transforman diversos ámbitos de nuestra vida cotidiana, identificando tanto las oportunidades como los desafíos que surgen en este contexto, de este modo contribuye a la construcción de saberes en nuestra sociedad digital.

Las TIC dentro o fuera del aula de clases en la asignatura de Ciencias Sociales es considerada de gran importancia por la variedad o gamificación de opciones que para esta se poseen, desde la simplicidad de un ejercicio práctico, la ubicación, estructura y dominio de los aspectos o elementos que s incluye en la educación actual.

Hoy en día el docente tiene mayor facilidad para desarrollar un contenido en la asignatura de Historia, así también se disponen de recurso que son útiles e indispensables en la didáctica transformadora de la era digital. Las tecnologías digitales permiten adaptar los contenidos y las

actividades a las necesidades individuales de cada estudiante, brindando un enfoque más centrado en el estudiante y promoviendo un aprendizaje autónomo.

A través de este análisis, se busca comprender cómo estas tecnologías han transformado la forma en que enseñamos y aprendemos, identificando tanto los beneficios como los desafíos que se presentan. Se espera fomentar una reflexión crítica sobre la integración efectiva de las TIC en el ámbito educativo y promover prácticas pedagógicas innovadoras que aprovechen al máximo el potencial de estas tecnologías en beneficio de los estudiantes.

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han revolucionado la forma en que se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas tecnologías, que incluyen internet, dispositivos móviles, software educativo y plataformas en línea, han abierto un abanico de posibilidades y han transformado por completo la educación en todos sus niveles.

1.1 Antecedentes

En base a la búsqueda de información sobre el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso aprendizaje en estudiantes de secundaria se encontraron una serie de trabajos a nivel internacional, nacional y local, de los cuales se hace una breve descripción.

Investigación a nivel Internacional

Según (Arteaga Leidy., 2021) en el trabajo de grado realiza una investigación con el objetivo de analizar de qué manera se emplea las TIC en la enseñanza de la Historia en una universidad pública de Antioquia Colombia, con enfoque cualitativo, utilizando como muestra 10 estudiantes y 10 docentes, encontrando como resultado el desarrollo de las TIC, periódicamente ha favorecido la búsqueda, implementación y exploración, en esta disciplina hacia las múltiples herramientas tecnológicas.

Llegando a la conclusión que se debe reflexionar sobre el uso de estos recursos en la enseñanza de Historia, no solo para identificar características, sino tener un pensamiento crítico ante cualquier situación y de esta manera contribuir a las prácticas pedagógicas en el proceso aprendizaje.

El uso correcto de las TIC favorece a la comunidad educativa ya que es una herramienta de vital importancia para explorar, conocer, retroalimentar y argumentar no solo en la disciplina de Historia sino en el desarrollo de diferentes contenidos, permitiendo un aprendizaje satisfactorio en los estudiantes de secundaria.

Por otra parte (Rejas, 2019) en la tesis realizada se plantea el objetivo, Conocer el grado de aplicación de las herramientas tecnológicas para la enseñanza -aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de administración de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica ,2016-2017, siendo una investigación con enfoque cualitativo, tomando como muestras a docentes y 40 estudiantes. Aplicando cómo instrumentos la encuesta y lista de cotejo.

El avance de la tecnología y su uso en la vida diaria es indiscutible es por ello por lo que en la tesis realizada se encontró como resultado que la aplicación de herramientas tecnológicas se relaciona significativamente con la enseñanza aprendizaje, la incorporación de las TIC en las actividades utilizadas para aprender una lengua extranjera.

En resumen, sabemos que a mayor nivel en la aplicación de las herramientas tecnológicas le corresponde un mayor nivel en la enseñanza, permitiendo el desarrollo de habilidades y que esto conlleve a un aprendizaje satisfactorio.

Continuado con el ámbito internacional, se realiza una investigación con el tema, efectos de un programa educativo basado en el uso del tic sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria, dicho estudio se llevó a cabo en España. Entre los objetivos de la investigación, se pretende analizar su influencia sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado, así como conocer la opinión de los profesores y alumnos sobre el uso de las TIC en la enseñanza de la asignatura, en el proceso de investigación se ha empleado el método cuasiexperimental.

Para la selección de la muestra se ha empleado un muestreo no probabilístico intencional. La muestra está formada por un total de 194 alumnos. Como instrumento de investigación se ha utilizado el cuestionario. Los resultados de la investigación indican que los alumnos que emplean las TIC obtienen mejores calificaciones y están más motivados. Se llega a la conclusión de que la aplicación del programa educativo basado en las TIC mejora el rendimiento escolar y la motivación del alumnado de forma significativa (Huertas & Pantoja , 2016)

Investigación a nivel Nacional.

En estudios realizados en este aspecto se encuentra.

Guido y otros (2019), en la monografía realizada una investigación con el objetivo de analizar las aplicaciones de las TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el componente de Historia de Nicaragua durante el segundo semestre de estudios generales en la carrera de ciencias sociales de la UNAM León, año lectivo 2019. Con el enfoque de cuál cuantitativo utilizando una muestra de 17 estudiantes y 3 docente. Encontrado como resultado recibir enseñanza de las TIC llegando a la conclusión el proceso de adquisición de conocimiento en el componente de historia

En la actualidad la incorporación de las TIC en el ámbito educativo construye una base importante en el modo de la interacción del estudiante y docente.

Por lo tanto, es de consideración, confiabilidad el buen uso de estas herramientas como estrategias metodológicas ya que generan expectativas a través de una experiencia que den origen al conocimiento, el pensamiento que permite promover aprendizajes significativos

El siguiente estudio se realizó en la Universidad Nacional Agraria Recinto Universitario Miriam Aragón Fernández Camoapa Boaco Nicaragua con el objetivo de Evaluar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura educación para aprender, emprender y prosperar en undécimo grado del Instituto Nacional de Camoapa “Dr. Manuel Salvador Guadamuz” entre junio-agosto del año 2021, se realizó con enfoque cuantitativo teniendo como muestra 114 estudiantes.

En los resultados están que las herramientas tecnológicas permiten una calidad de enseñanza a través de diferentes estrategias con el uso de algunas aplicaciones que brinda la época de la tecnología.

En conclusión, el uso de los principales programas permite la interacción y la comunicación entre estudiante y docente al momento de impartir la clase de igual manera permite desarrollar pensamiento lógico al hacer buen uso de las herramientas tecnológicas. Desde el punto de vista se puede comentar que para el maestro es de Gran utilidad hacer uso de las estrategias tecnológica existe una mejor calidad de enseñanza (Espinoza & Castro)

Orozco & Díaz (2018) realizan una investigación en la Universidad Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua, que tiene como tema Aprendizaje Basado en Proyectos. Experiencia didáctica en Educación Secundaria implementando las TIC en la asignatura Aprender, Emprender y Prosperar. La que se realizó con estudiantes del Colegio Público Esquipulas, ubicado en la comarca Esquipulas, km 111/2 carretera a Masaya, en el distrito V del municipio de Managua, departamento de Managua durante el I Semestre del año 2020. la cual tiene un enfoque cualitativo, bajo un paradigma sociocrítico, se recopiló información a través de los siguientes instrumentos, encuestas, grupo focal, la observación participante y revisión documental.

La población está compuesta por 400 estudiantes del colegio y una muestra de 71 estudiantes de 10mo grado. Los resultados obtenidos de esta experiencia de aprendizaje permiten concluir que los estudiantes fueron protagonistas de sus aprendizajes a través del diseño y ejecución de proyectos socioeducativos en pro del desarrollo de la comunidad. Se concluye que la implementación de la estrategia didáctica Aprendizaje Basado en Proyectos en la asignatura Aprender, Emprender y Prosperar, es propicia para generar aprendizajes significativos y útiles para la vida

Investigación a nivel regional

Por consiguiente (Reyna-Alcántara, 2021) realiza estudio en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú, con el título Competencias digitales y desempeño docente en los colegios de Latinoamérica. El que tiene como objetivo analizar las competencias digitales de los docentes y su implicancia en el desempeño docente en Latinoamérica frente a la modalidad de una educación remota debido a la pandemia de la COVID-19, para el cual se llevó a cabo con la metodología cualitativa, el diseño de la investigación es documental, dado que analiza información de diferentes fuentes bibliográficas para lograr la comprensión del fenómeno

Entre los principales resultados tenemos que en el contexto peruano alrededor del 60 % de docentes presenta dificultades en el manejo de las competencias digitales, incidiendo en un nivel básico en la creación y diseño de recursos educativos con intermediación de las TIC. Se concluye que los docentes tienen dificultades en el desarrollo y aplicación de las competencias digitales; lo cual conduce a un desempeño deficiente frente al actual requerimiento de brindar el servicio educativo de forma remota, necesitando ser capacitados y actualizados en dichas competencias para mejorar la calidad educativa.

Por consiguiente (Choto Wilber, 2020) en la tesis realizada con el objetivo, Analizar la interacción con herramientas tecnológicas y sus efectos en la enseñanza de las matemáticas en instituciones educativas a nivel medio de los municipios de San Vicente y Guadalupe del departamento de San Vicente El Salvador, con un enfoque analítico sintético, utilizando como muestra a Estudiantes, director y docentes de primero y segundo año. Aplicando como instrumentos la encuesta.

Legando a la conclusión que el uso de herramientas tecnológicas bien direccionados en la clase viene a adecuar al estudiante un ambiente más cómodo, que le permita desarrollar sus habilidades, conocer su entorno y tener un aprendizaje significativo.

Es de vital importancia que en los centros educativos se implemente el uso de las herramientas tecnológicas para que cada estudiante sea innovador, investigativo y busque respuestas por sus propios medios

Investigación a nivel Local

En este sentido indicando antecedente a nivel local (González y otros, 2020) tanto en la tesis para licenciatura se plantea el objetivo, validar el Tik Tok como recurso tecnológico innovador para el aprendizaje de los textos dramáticos en octavo grado A del Instituto Nacional Reino de Suecia, Estelí, para el cual tiene un enfoque cualitativo y es de carácter descriptivo, utilizando una muestra de veinte estudiantes de octavo grado, aplicando instrumentos como observación y entrevista. Es así, que se encuentran como resultados las estrategias que pueden ser generadas desde el uso del Tik Tok para el aprendizaje de los textos dramáticos varían de acuerdo con la creatividad del docente a cargo de la asignatura la forma en que se emplean las estrategias, es otro factor que incide en esta investigación, se concluye que el Tik Tok es viable para enseñar textos dramáticos en el nivel de secundaria.

Se deduce a manera general que las herramientas tecnológicas son de vital importancia para los procesos de aprendizajes en todos los niveles de educación, por consiguiente, con el avance de estas mismas hoy en día el aprendizaje en todos sus procesos, al hacer su debido uso se concibe muy significativo.

En el ámbito local, el estudio es realizado en FAREM-Estelí por (Moreno y otros, 2020), cuyo título tiene como Sistema automatizado para gestión de procesos en la Clínica Psicosocial y Comunitaria, FAREM-Estelí, para el estudio se plantea el siguiente objetivo implementar un sistema automatizado para la gestión de procesos en la Clínica Psicosocial y Comunitaria de la FAREM Estelí, segundo semestre 2019. El estudio tiene un enfoque cualitativo, en este estudio, se utilizaron entrevistas para recopilar datos.

Para esta investigación la muestra corresponde a los datos que se administran en la clínica Psicosocial, datos de terapeutas que brindan atención en la clínica, su manera de ejercer funciones tomando en cuenta la forma de registro de datos de pacientes y la programación de citas. Así también todas las demás actividades en las cuales la clínica está involucrada. Se obtuvo como resultado principal un sistema funcional y completo, para ser utilizado en el área de la clínica psicosocial y comunitaria de la FAREM Estelí.

Se concluyó que la aplicación de la metodología ágil SCRUM permitió obtener información directa del cliente, como fueron los requerimientos para el desarrollo del sitio web y sus sugerencias para poder cumplir con los resultados esperados

1.2 Planteamiento del problema

Una herramienta tecnológica es un conjunto de programas que tiene por objetivo facilitar la realización de una tarea desde cualquier aplicación, permitiendo así un mejor desarrollo y aprendizaje.

Gracias al avance tecnológico durante y después la pandemia COVID-19, los estudiantes continuaron mediante la asignación de trabajos a través de plataformas virtuales como: Classroom, Zoom, WhatsApp, drive, entre otros.

Durante los últimos años el avance tecnológico ha facilitador una gama de recursos para la mejora a diferentes métodos de enseñanzas con variedad de usos y específicamente en el área educativa. Relacionado al ámbito mundial, los escenarios pedagógicos están llenos de oportunidades, ya que la tecnología permite transformaciones en las herramientas que pueden proporcionar mejores aprendizajes con los estudiantes.

En el contexto nacional, haciendo énfasis al modelo curricular educativo en Nicaragua, vienen integrados en las Unidades Pedagógicas (UP), los recursos tecnológicos apropiados para la utilización en las aulas de clases, por ende, se estructuran con un enfoque sistémico y novedoso; con la finalidad de propiciar más y mejores aprendizajes, los cuales vienen acompañados de desafíos.

Por consiguiente, el enfoque curricular por competencias en Nicaragua se orienta a integrar las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) en los procesos educativos, precisamente de secundaria en todos los niveles., es por ello que es evidente la necesidad de trabajar continuamente con las herramientas que ofrece la tecnología, ya que en muchas ocasiones los procesos educativos aún se pueden apreciar la enseñanza tradicional.

En el instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute, cuenta con instalaciones de un aula TIC equipadas, equipos móviles para el uso del personal docente como (Data Show, computadoras portátiles, parlantes, sonido, micrófonos) y para el uso de material didáctico preparado previamente por los docentes se cuenta con una impresora, fotocopidora.

Tomando en consideración la variedad de estrategias disponibles para su aplicabilidad en la asignatura de Historia, en la educación secundaria a distancia de dicho instituto, se evidencia poco interés para incluir el uso de las herramientas tecnológicas en la metodología implementada en esta asignatura, lo que conlleva a limitar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

En las actividades de la docencia es importante incluirlas en todos los procesos de aprendizajes, que estas mismas sirven para optimizar, mejorar los procesos en el campo educativo ya que esto ayuda a mejorar la forma de impartir, recibir una mejor educación de una manera positiva, aumenta la motivación e interactividad, fomenta con cooperación e impulsa la iniciativa y creatividad.

De lo antes expuesto, surge la siguiente interrogante general

¿Cuál es el uso que se les da a las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, en la asignatura de Historia, en estudiantes de décimo grado “A” de secundaria a distancia en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute?

1.2.1 Preguntas específicas

¿Qué herramientas tecnológicas se utilizan en los procesos de aprendizajes en la asignatura de historia en estudiantes de décimo grado en la modalidad de secundaria de jóvenes y adultos en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute?

¿Cuáles son las percepciones de estudiantes y docentes frente al uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Historia?

¿Qué herramienta tecnológica se propone en pro del proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia con estudiantes de secundaria de la modalidad a distancia?

1.3 Contexto del estudio

El instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute se localiza en el municipio de Ocotlán departamento de Nueva Segovia. En el barrio Leonardo Matute. De Plaza El Laurel 2 cuadras al Sur y 75 metros al Este. Es un instituto de educación básica secundaria, atendiendo las modalidades diurnas en los turnos matutino y vespertino, de igual forma en la modalidad de jóvenes y adultos en el turno dominical.

El edificio se encuentra en perfectas condiciones, cuenta con cuatro pabellones en la planta baja y un pabellón en la segunda planta que conforman 24 aulas para atención a la población estudiantil, está construido con material de construcción resistente, con protocolo de higiene y seguridad.

Dentro de las instalaciones del edificio se anexan dos canchas deportivas, aula TIC, tarima para eventos o actividades, un auditorio, sala de reuniones, dirección, biblioteca del centro, bodegas de almacenamiento para los instrumentos de bandas rítmicas y otros, cuenta con secretaría académica, baños para damas y caballeros, áreas verdes, tiene los servicios básicos (agua, luz), portón principal, así como de emergencias. dispone con seguridad en la entrada, salida a sus alrededores cercado con muros de concreto.

Características Generales

- En un centro de estudios en la educación básica media de secundaria
- Con una misión y visión de secundaria
- Con valores y principios fundamentados propios del centro
- Atendiendo a la población estudiantil habiendo aprobado su nivel primario y/o egresados de la educación de jóvenes y adultos.

1.4

JUSTIFICACIÓN

La tecnología ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y ha evolucionado a través del tiempo. De esta forma ha facilitado y mejorado las labores, así como la calidad de vida en cada periodo histórico, según las necesidades emergente, es por ello que el propósito de este estudio es, valorar el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, en la asignatura de Historia, con estudiantes de décimo grado “A” de secundaria de jóvenes y adultos en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute

La educación no se escapa de esta realidad y actualmente se ve muy influyente en el desarrollo tecnológico que viene a complementar y mejorar el proceso educativo de los estudiantes, aportando nuevas herramientas de aprendizaje, que, si se utilizan de la manera adecuada, estas podrían ser de gran provecho para los docentes y educandos

La tecnología en la educación vista como un medio desde lo más complejo a lo más esencial, por consiguiente, en el proceso de aprendizajes utilizadas para el alcance de objetivos, contenidos, habilidades en la estudiante ha revolucionado dichos procesos

Es por eso que los docentes deben ser capaces de introducir la tecnología educativa en el sistema educativo actual, para el cual requiere de la capacitación y recursos necesarios. perder el miedo a las tecnologías actuales y ver en estas como un complemento ideal en el proceso de enseñanza, para ello se pretende que con el uso de herramientas tecnológicas en la asignatura de historia se pueda desarrollar de una manera dinámica, atractiva y motivadora que puedan ser portadores de aprendizajes significativos.

Se pretende hacer uso de las herramientas tecnológicas a través de la plataforma de Play Store, que se encuentran disponible en los dispositivos móviles Android, mediante una aplicación digital descargada, llamada “Decisión Roulette” con el fin de que los docentes cuenten con los recursos necesarios para ser utilizados y así poder brindar un aprendizaje de calidad

En pro de la mejora de la calidad educativa: La integración efectiva de las TIC en la educación puede contribuir a mejorar la calidad educativa. Estas tecnologías ofrecen recursos y

herramientas que enriquecen los contenidos curriculares, promueven la participación activa de los estudiantes y facilitan el acceso a información actualizada y relevante. Investigar cómo se pueden utilizar de manera óptima las TIC para mejorar los resultados educativos es fundamental para impulsar un cambio positivo en el sistema educativo.

El abordaje de este tema permitirá avanzar en la comprensión y la motivación e interés por la aplicación efectiva de las TIC en la educación, promoviendo así, una educación más inclusiva, equitativa y acorde con las demandas de la sociedad actual.

II Objetivos

2.1 General.

❖ Valorar el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, en la asignatura de Historia, con estudiantes de décimo grado de secundaria en la modalidad de jóvenes y adultos del turno dominical, en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute

2.2 Especifico.

1. Describir las herramientas tecnológicas que se utilizan en los procesos de aprendizajes en la asignatura de historia con estudiantes de décimo grado “A” en la modalidad de jóvenes y adultos en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute.

2. Identificar la percepción de estudiantes y docentes frente al uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Historia

3. Proponer una herramienta tecnológica digital “**Decisión Roulette**”, procedente desde la plataforma oficial **Google Play Store**, en función de utilidad como estrategia metodológica para los procesos de aprendizajes en la asignatura de Historia, con estudiantes de la modalidad de jóvenes y adultos

III Fundamentación Teórica

En este apartado se darán a conocer las generalidades de las que aborda el tema en estudio; mediante la descripción de cada uno de los aspectos, el lector podrá comprender el orden en relación con el abordaje de la temática, es importante mencionar que esta fundamentación teórica está dividida en capítulos, en relación con el planteamiento de los objetivos específicos que guían esta investigación

De este modo se pretende que la comprensión y la coherencia sean parte de un todo para así encausar esta investigación acorde a los planteamientos y triangulaciones.



Tomado de:

<https://impulso06.com/las-tic-en-la-educacion-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion/>

3.1 Tecnología de la Información y Comunicación TIC

Etimológica y mayormente definidas como Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), son aquellas cuya base se centra en los campos de la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, para dar paso a la creación de nuevas formas de comunicación, caracterizándose primordialmente por ser un conjunto de tecnologías desarrolladas para informar y comunicar, accediendo de este modo, más al conocimiento y a las relaciones humanas.

Como es común en todo proceso de comunicaciones, existe la emisión de un mensaje, y en el caso de las TIC, este mensaje corresponde a datos e instrucciones enviadas de un usuario a otro por medio de un canal digital o hardware y definido por un código o software, en un contexto determinado por convenios internacionales (Rodríguez,, 2017)

3.1.1 Nuevas Tecnologías



Imagen tomada de:
<https://www.extrasoft.es/nuevas-tecnologias-mwc19/>

3.1.1.1 *La tecnología y la educación*

El objetivo de la nueva era digital y principalmente en la educación es ampliar los conocimientos en estudiantes y docentes para logara un aprendizaje significativo, es así que acompañada de estos nuevos desafíos y paradigmas en la virtualidad relacionados a las TIC, se determinan las siguientes características

- Permiten ampliar los ámbitos de la enseñanza más allá del aula tradicional.
- Incrementan el acceso a la educación
- Fomentan la interactividad.
- Compartir materiales educativos o información, tanto a docentes como estudiantes
- Desarrollando conocimientos
- Mejorar las habilidades con contenidos
- Compartir libros digitales
- Facilitan la conexión y participación

3.1.1.2 *En las nuevas tecnologías educativas están*

- Libros electrónicos
- Aulas virtuales
- Clases en líneas
- Plataformas digitales
- Ordenadores y teléfonos móviles inteligentes
- Grupos de WhatsApp
- Salas virtuales

- Reuniones virtuales
- Creación de documentos de a través de plataformas digitales
- Carpetas electrónicas
- Correos electrónicos
- Documentos a través de Microsoft Office

3.2 Las herramientas tecnológicas en la educación

Invención del Internet

Los orígenes

El concepto de Internet se originó en los años 60 y 70 con una red llamada ARPANET, que fue desarrollada por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA) del Departamento de Defensa de Estados Unidos. ARPANET fue una de las primeras redes en implementar la idea de "conmutación de paquetes", que es una tecnología clave para la comunicación en Internet.

Uno de los creadores clave de ARPANET fue **Vinton Cerf**, quien es a menudo referido como "el padre de Internet". Junto con **Robert Kahn**, **Cerf** desarrolló el Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet (TCP/IP), que permite la comunicación entre redes diferentes. Este protocolo se adoptó oficialmente como el protocolo estándar para ARPANET el 1 de enero de 1983, lo que es considerado por muchos como el nacimiento de Internet tal como la conocemos hoy

Sin embargo, Internet no se parecía mucho a lo que conocemos hoy hasta la invención de la World Wide Web por **Tim Berners-Lee** en 1989. La World Wide Web permitió la creación de páginas web y navegadores, lo que hizo que Internet fuera mucho más fácil de usar y accesible para el público en general. **Berners-Lee** también inventó el lenguaje HTML, que se utiliza para crear páginas web, y el protocolo HTTP, que es la base de la transferencia de datos en la web (Parra, 2023)

Play Store

En búsquedas realizadas para constatar el surgimiento o invención de **Play Store**, en el blog de (Mesa, 2021) La historia de Google Play comienza en el año 2008, cuando los creadores de Google diseñan una nueva tienda en línea que tuvo por nombre “Android Market”, y que fue cambiada por la compañía a inicios del año 2012, donde la herramienta fusionó el Android market con Google Music, para llamarse “Google Play”, una nueva herramienta de distribución digital.

Desde el año 2008 donde aparece públicamente hasta la actualidad, Google Play ha traído consigo un sinnúmero de cambios y renovaciones que la convierten en una herramienta súper interesante.

En el año 2012 se destaca como una versión maravillosa que incorpora Play Music, Play Movies, Play Books, y por supuesto Play Store, que fue con el nombre que se le conoció.



Imagen tomada de

<https://www.eltiempo.com/tecnosfera/apps/cuando-se-creo-el-google-play-765340>

Descripción de Play Store

Play Store es una de las herramientas más flexibles en cuanto a la admisión de nuevas apps, bien sean propias o de grandes desarrolladores y este elemento es el que la posiciona como una de las mejores, frente a su máxima competencia como Apple Store.

Con Play Store se pueden obtener aplicaciones gratuitas y de pago, según el requerimiento y estas se pueden descargar para móviles inteligentes, tablets y dispositivos con sistema Android. Desde música, libros, revistas, redes sociales, y mucho entretenimiento se puede conseguir a través de la Google Play Store. En el año 2016 Play Store dobló el número de descargas, con 200 millones de apps que eran descargadas a través de la tienda (Mesa, 2021)



(Mesa, 2021)

<https://cesarmesa.com.co/la-historia-de-google-play-store-que-es-y-como-funciona/>

UNESCO

En otras consultas realizadas (UNESCO, 2021) en su estrategia sobre la Innovación Tecnológica en la Educación (2022-2025). Reunidos en el consejo ejecutivo en la reunión número 212. En este contexto, esta estrategia orientará la labor de la UNESCO encaminada a velar por que la innovación tecnológica preste apoyo a los países en el cumplimiento del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4, en particular mediante la ampliación del acceso a las oportunidades educativas dando prioridad a los más marginados, así como la encaminada a avanzar en la consecución de los ODS en general. Además, procurará aprovechar las tecnologías y las innovaciones digitales para velar por un aprendizaje más inclusivo, eficaz y pertinente.

Con el fin de apoyar a los Estados Miembros en sus esfuerzos por aprovechar la innovación tecnológica en la educación, la estrategia se articula en torno a tres funciones intersectoriales e interconectadas, cada una de las cuales tiene ámbitos de acción prioritarios. Dichas funciones son: i) servir de observatorio de las transformaciones tecnológicas en la educación; ii) prestar asistencia técnica y desarrollo de capacidades; y

iii) formular y aplicar instrumentos normativos. Estas funciones se llevarán a cabo en dos ámbitos de acción transversales:

- la ampliación del acceso a las oportunidades educativas dando prioridad a los más marginados;
- la mejora de la calidad de la enseñanza y el aprendizaje (pág. 1-2)

Es así, que una organización de carácter mundial prepara sus estrategias para el periodo 2022-2025 como parte del seguimiento en carácter de innovación tecnológica y educación.

Dentro de las Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, están.

En relación con las teorías manifiesta (Montoya y otros, 2019) es necesario e importante mencionar que en la actualidad la teoría del aprendizaje constructivista es una de las principales teorías que respaldan el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones y modelos formativos sustentados en las tecnologías web.

En los últimos años se ha incursionado en la teoría del conectivismo promovido por Stephen Downes y George Siemens. Esta teoría del aprendizaje para la era digital sustenta que el aprendizaje es un proceso que ocurre en cualquier parte, en ambientes difusos y cambiantes; es decir, reside fuera de nosotros cuando es conocimiento aplicable por medio de una organización o base de datos, conectando un conjunto o conjuntos de información especializada

Es evidente que las TIC proporcionan herramientas para el desarrollo de actividades de colaboración y cooperación en la enseñanza, facilitando la interacción de los estudiantes desde una perspectiva constructivista vinculada, de manera inexorable, a la teoría de **Vygotsky (1978)**

3.2.1 Importancia

Importancia de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Las tecnologías de la información y comunicación han vuelto la educación más accesible y otorgado herramientas eficaces a docentes y estudiantes

De igual forma, las herramientas como Office, aplicaciones varias de carácter educativo, uso de plataformas digitales como Play Store, aulas virtuales, permiten la formación tecnológica actualizada e innovadora, para poder trabajar o crear contenido necesario para el aprendizaje.

3.3 Características de las TIC

- **Fuente general de información**

Gracias al internet, acceder a todo tipo de información es mucho más sencillo para cualquier persona. Actualmente, los estudiantes pueden apoyarse de internet para obtener información relacionada a cualquier tema y así expandir sus conocimientos por cuenta propia.

Ahora, los profesores no son la única fuente de saber para los estudiantes; si estos desean aprender, pueden consultar varias fuentes en internet de una forma sencilla, práctica y rápida. No obstante, esto puede ser un inconveniente también, pues de no buscar correctamente, se podría obtener información poco fiable.

- **Permite la colaboración a distancia y una comunicación más fluida**

Otra de las características de las TICs en la educación es que permiten que los estudiantes puedan trabajar en un mismo espacio virtual de forma colaborativa. Además de esto, la comunicación a distancia es mucho más fluida y eficaz, pues se realiza de manera inmediata.

- **Enseñanza movilizadora y aprendizaje didáctico**

Mediante el uso de las TIC, es posible brindarles a los estudiantes una enseñanza movilizadora y motivadora, pues pueden estar en contacto con múltiples realidades y conocer de una forma práctica diversos contenidos.

- **Desarrollo de competencias relacionadas**

Las TIC también se caracterizan por favorecer el desarrollo de competencias en cuanto al manejo y procesamiento de la información y todo lo relacionado al mundo digital (Nuñez, 2020)

3.4 Impacto de las TIC

En este sentido (Hernandez, 2017) el impacto de las TIC, dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios, respecto a forma y contenido, el efecto ha sido masivo y multiplicador, de tal forma que el sentido del conocimiento ha calado en la sociedad en general, y una de las grandes implicancias y modificaciones, es la educación. Parra (2012), menciona que uno de los lugares donde la tecnología ha influenciado mayoritariamente es en la escuela, y este a su vez en el oficio maestro, llegando a formar parte de la cotidianidad escolar.

La incorporación de las TIC, a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicancia, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación. (Díaz-Barriga, 2013)

La transformación que ha sufrido las TIC, ha logrado convertirse en instrumentos educativos, capaces de mejorar la calidad educativa del estudiante, revolucionando la forma en que se obtiene, se maneja y se interpreta la información. Aguilar (2012)

Dentro de los roles que asumen cada agente educativo, los estudiantes actuales, utilizan las herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje; esta evolución surgió desde las primeras concepciones con la calculadora, el televisor, la grabadora, entre otras; sin embargo, el progreso ha sido tal que los recursos tecnológicos se han convertido en recursos educativos, donde la búsqueda por mejorar el aprendizaje trae consigo la tarea de involucrar la tecnología con la educación.

Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas búsqueda por mejorar el aprendizaje trae consigo la tarea de involucrar la. Y es con la docencia que se viene completando el proceso de enseñanza-aprendizaje, Granados (2015) el uso de las TIC supone romper con los medios tradicionales, pizarras, lapiceros, etc; y dar paso a la función docente, basada en la necesidad de formarse y actualizar sus métodos en función de los requerimientos actuales

3.5 Estrategias metodológicas para el aprendizaje

Figura 1 *Clasificación de las estrategias de aprendizaje*



Nota: Estudio de estrategias cognitivas, metacognitivas y socioemocionales: Su efecto en estudiantes (Castro & Oseda, 2017)

3.6 Importancia de las estrategias

Dicho de otro modo, en consecuencia, de la importancia de las estrategias se expresa según estudios realizados anteriormente de carácter internacional. Las innovaciones tecnológicas en el campo de la educación abren parte de las competencias específicas en un área determinada de los profesionales de la docencia, las competencias digitales desarrolladas en el manejo de las TIC, como herramientas para el desempeño adecuado de la docencia basada en estrategias innovadoras que faciliten los procesos de enseñanza y aprendizaje (Cruz Rodríguez, 2019)

3.6.1.1 Según autores

Charles Hoffer y Schendel en 1978 señalan que estrategia es «las características básicas del match que una organización realiza con su entorno».

Esta estrategia está relacionada al ámbito empresarial como una de las primeras estrategias que resulta ser necesaria por el aporte, en ella se contempla el poder organizar los recursos, así como las oportunidades de estos y poder detectar los riesgos.

El concepto de estrategia es introducido en el campo económico y académico por **Von Newman y Morgerstern** con la teoría de los juegos, en el año 1944, en ambos casos la idea básica es la competición.

En este sentido ya se viene percibiendo las habilidades y destrezas adquiridas desde los ejes por el desarrollo de las competencias, visto de este modo desde la educación.

Como se sabe la aplicación de la planeación estratégica data de la década del 60 del siglo XX y es acuñada por Alfred Chandler en Estados Unidos. Vale la pena valorar la evolución del término estrategia en relación con la aplicación a lo largo de los años.

La estrategia es una herramienta de dirección que facilita procedimientos y técnicas con un basamento científico, que empleadas de manera iterativa y transfuncional, contribuyen a lograr una interacción proactiva de la organización con su entorno, coadyuvando a lograr efectividad en la satisfacción de las necesidades del público objetivo a quien está dirigida la actividad de la misma (Ronda, 2021)

3.6.1.2 Estrategias implementadas

Estrategias de enseñanza, según Barriga y Hernández (2001).

Además de las teorías en cuanto a estrategias de enseñanza propuestas por Barriga y Hernández (2001), se plantean seis estrategias más, construidas a partir del presente estudio, y que se fundamentan en las pedagogías musicales a través de diferentes propuestas metodológicas. Entre ellos se destacan: Dalcroze (1919); Martenot (1957); Kodaly (1960); Orff (1963); Willems (1964); Self (1967); Aston (1970); Suzuki (1982); Swanick (1991); Hoppenot (1992); Kemp (1993); Walker (1993); Schafer (1994); Kingsbury (1997); Paynter (1999); Miñana (2000); Green (2001); Campbell (2001); Swanwick (2001); Harnoncourt (2006); Gallwey (2006); Conway (2006); Hodgman (2006); De la Guardia

(2009); y; Asprilla (2015); entre otros: todos ellos de la misma línea y contexto de la enseñanza musical. Estas estrategias son: demostrativa, operacional, verificativa, tecnologías digitales, y corporalidad (Barriga & Hernández, 1998-2001)

Tabla 1: *Teorías sobre Estrategias de Enseñanza*

TIPO DE ESTRATEGIA	ACTIVIDAD
<p>Demostrativa: Representación que sirve para verificar y probar las técnicas del instrumento musical. Facilita al estudiante conocer y reconocer las diferentes técnicas de primera mano y seguir lo que hace el profesor. Promueve una relación comunicativa entre el experto y la realidad con el estudiante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Demostración – Retroalimentación – Modelamiento – Imitación – Corrección de errores
<p>Operacional: Manejo de las diferentes técnicas para la ejecución instrumental, la mecanización y la interpretación entre otras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Montaje de Repertorio – Sustentación de trabajos teóricos y prácticos – Interpretación – Expresión instrumental – Mecanización
<p>Tecnologías digitales: Las tecnologías de la información y la comunicación contribuyen al acceso universal y al desarrollo profesional más eficiente en el sistema educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Tutoriales en vídeo – Manejo de Software – Asesoría virtual – Campus virtual
<p>Corporalidad: Se refiere al movimiento humano. Es la percepción del movimiento o esquema corporal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Ergonomía – Rítmica corporal – Ejercitación
<p>Verificativa:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Montaje de Repertorio – Expresión instrumental

Detalla la revisión que el docente de música-instrumento realiza en cada sesión de clase. Es característica la observación permanente de los logros alcanzados por el estudiante.

– Ejercitación
– Productos desde la sustentación teórica y

Tomada de Barriga , F., & Hernández, G. (1998-2001). *PERCUTIENDO*. <https://percutiendo.com/teorias-sobre-estrategias-de-ensenanza/>

3.7 Tipos de aprendizaje

Pensamiento crítico

¿Qué es el pensamiento crítico?

El pensamiento crítico es la capacidad de recopilar y analizar información para llegar a una determinada conclusión. Esta habilidad es importante en prácticamente todo el mercado laboral y aplicable a una gran variedad de puestos de trabajo. Esto se debe a que el pensamiento crítico no se reduce a un tema específico, sino que se trata de la facultad para analizar información, datos, estadísticas y otros detalles para luego encontrar una solución satisfactoria.

Se describen ocho habilidades más importantes para un pensamiento crítico

- ❖ **Pensamiento analítico:** Parte del pensamiento crítico implica analizar datos de diversas fuentes para poder llegar a las mejores conclusiones. El pensamiento analítico permite a las personas deshacerse de los prejuicios y esforzarse en recopilar y evaluar toda la información disponible para llegar a la mejor conclusión.
- ❖ **Mentalidad abierta:** Esta habilidad de pensamiento crítico implica dejar atrás los prejuicios personales para poder analizar y procesar toda la información y así llegar a una conclusión objetiva, respaldada por los datos.

- ❖ **Resolución de problemas:** El pensamiento crítico es una parte esencial de la resolución de problemas ya que implica llegar a una conclusión apropiada basada en toda la información disponible. Cuando se usa correctamente, el pensamiento crítico te ayuda a resolver cualquier problema, desde los desafíos en el trabajo hasta las dificultades que se presentan en la vida diaria.
- ❖ **Autorregulación:** La autorregulación se refiere a la capacidad de regular los pensamientos y dejar de lado los prejuicios personales para poder llegar a la conclusión más adecuada. Para desarrollar un pensamiento crítico, es importante cuestionar toda la información que tienes disponible y las decisiones que favoreces; solo entonces podrás llegar a la mejor conclusión.
- ❖ **Observación:** Esta habilidad ayuda a ver más allá de lo evidente. Para desarrollar un pensamiento crítico, debes tener puntos de vista diferentes y usar el sentido de la observación para identificar problemas potenciales.
- ❖ **Interpretación:** Para desarrollar un pensamiento crítico es importante entender que no todos los datos se crean de la misma manera. Además de recopilar información, es importante determinar qué información es importante y relevante para cada situación. De esa forma, podrás sacar las mejores conclusiones de los datos recopilados.
- ❖ **Evaluación:** Las preguntas complejas rara vez tienen respuestas evidentes. Si bien el pensamiento crítico insiste en la necesidad de dejar de lado los prejuicios, es importante poder tomar una decisión con confianza en función de los datos disponibles.
- ❖ **Comunicación:** Una vez que se ha tomado una decisión, es importante poder compartirla con los demás involucrados. Las comunicaciones eficaces y claras en el trabajo comprenden presentar las pruebas que respalden la conclusión a la que has llegado, especialmente si hay varias soluciones posibles.

3.8 Teorías del aprendizaje

A continuación, se presentarán 5 teorías sobre los tipos de aprendizajes según su naturaleza y la génesis del surgimiento de cada uno de ellos

- Abraham Maslow

- Piaget,
- David Ausubel
- Albert Bandura
- Lev Vygotsky
- Carl Rogers

Abraham Maslow

3.8.1 Teoría de la Personalidad

La teoría de la personalidad de Maslow tiene dos niveles. Uno biológico, las necesidades que tenemos todos y otro más personal, que son aquellas necesidades que tienen que son fruto de nuestros deseos y las experiencias que vamos viviendo

Maslow estaba más preocupado en aprender sobre qué hace a la gente más feliz y lo que se puede hacer para mejorar el desarrollo personal y la autorrealización.

“La pirámide de las necesidades”

El nombre de la pirámide se debe a su autor, el psicólogo humanista norteamericano Abraham Maslow (1908-1970), que en la primera mitad del siglo XX formuló en su obra “Una teoría sobre la motivación humana” (A Theory of Human Motivation) la teoría de la pirámide de Maslow, una de las teorías de motivación más conocidas.

La teoría de la pirámide de las necesidades de Maslow explica de forma visual el comportamiento humano según nuestras necesidades.

En la base de la pirámide aparecen nuestras necesidades fisiológicas, que todos los humanos necesitamos cubrir en primera instancia. Una vez cubiertas estas necesidades, buscamos satisfacer nuestras necesidades inmediatamente superiores, pero no se puede llegar a un escalón superior si no hemos cubierto antes los inferiores, o lo que es lo mismo, según vamos satisfaciendo nuestras necesidades más básicas, desarrollamos necesidades y deseos más elevados (Sevilla, 2020)



Imagen tomada de: <https://economipedia.com/definiciones/piramide-de-maslow.html>

Piaget

3.8.2 Teoría del aprendizaje de

Piaget elaboró su teoría desde una postura puramente constructivista. Este epistemólogo y biólogo suizo afirmaba que los niños tienen un rol activo a la hora de aprender. Para él, las diferentes estructuras mentales van modificándose y combinándose a través de las experiencias, mediante la adaptación al entorno y la organización de nuestra mente.



Ausubel

3.8.3 Teoría del aprendizaje significativo

David Ausubel es también uno de los máximos exponentes del constructivismo, recibiendo muchas influencias de Piaget. Opinaba que para que la gente aprenda es necesario actuar sobre sus conocimientos previos.



Por ejemplo, si un docente quiere explicar qué son los mamíferos, primero debe tener en cuenta qué saben sus alumnos sobre lo que son los perros, los gatos o cualquier animal que esté dentro de esta clase de animales, además de conocer qué piensan sobre ellos.

Así pues, Ausubel tenía una teoría muy centrada en la práctica. El aprendizaje significativo contrasta con el aprendizaje puramente memorístico, como el retener largas listas sin discutir. Se defiende la idea de producir conocimientos mucho más duraderos, que se interiorizan más profundamente.



Bandura

3.8.4 Aprendizaje social

La teoría del aprendizaje social fue propuesta por **Albert Bandura en 1977**. Esta teoría sugiere que las personas aprenden en un contexto social, y que el aprendizaje se facilita a través de conceptos tales como el modelado, el aprendizaje por observación y la imitación.

Es en esta teoría que Bandura propone el determinismo recíproco, que sostiene que el comportamiento, el medio ambiente y características individuales de la persona, se influyen recíprocamente. En su desarrollo también afirmó que los niños aprenden observando a los otros, así como del comportamiento del modelo, los cuales son procesos que implican atención, retención, reproducción y motivación

3.8.5 Constructivismo social

A finales del siglo XX la visión constructivista cambió aún más por el aumento de la perspectiva de la cognición situada y aprendizaje, que hacía hincapié en el papel del contexto y de la interacción social.

La crítica en contra del enfoque constructivista y la psicología cognitiva se hizo más fuerte con el trabajo pionero de **Lev Vygotsky**, así como la investigación realizada en la antropología y la etnografía de **Rogoff y Lave**.

3.8.6 Aprendizaje experiencial

De esta manera el aprendizaje se ve como un conjunto de experiencias significativas, ocurridos en la vida cotidiana, que conducen a un cambio en los conocimientos y la conducta del individuo.

El autor más influyente de esta perspectiva es **Carl Rogers**, quien sugirió que el aprendizaje experiencial es el que se da por iniciativa propia, y con el cual las personas tienen una inclinación natural de aprender, además de promover una actitud completa de involucramiento en el proceso de aprendizaje.

3.8.7 Inteligencias múltiples

Howard Gardner elaboró en 1983 la teoría de las inteligencias múltiples, en la cual sostiene que la comprensión de la inteligencia no está dominada por una sola capacidad general. Gardner afirma que el nivel general de inteligencia de cada persona se compone de numerosas y distintas inteligencias.

Aunque su trabajo es considerado algo muy innovador y, a día de hoy, no son pocos los psicólogos quienes defienden este modelo, cabe decir que su trabajo es también considerado especulativo. Aun así, la teoría de Gardner es apreciada por los psicopedagogos, que han encontrado en ella una visión más amplia de su marco conceptual (Rubio, 2020)

3.9 Modelo Educativo



<https://www.elegircarrera.net/blog/modelo-educativo/>

¿Qué es un modelo educativo?

Es un concepto complejo que podría definirse como un conjunto de normas establecidas que guían el proceso de enseñanza. En otras palabras, diferentes enfoques, tanto pedagógicos como educativos, que establecen un patrón en la elaboración de un programa de estudio. Por tanto, tienen como finalidad, entre otras, orientar a los docentes en su enseñanza.

Tradicional

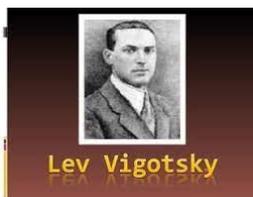
Es un modelo enfocado en los conocimientos del docente. Es el más antiguo. Desde este punto de vista, los alumnos deben adoptar un comportamiento pasivo. Es decir, su misión es aprender todo lo que puedan de la sabiduría del educador. El personal docente, por tanto, se aferra a un papel protagonista en este enfoque. Siendo su rol el de transmitir información mientras los estudiantes siguen instrucciones y practican una escucha activa.

Conductista

Este está basado en la escuela psicológica del conductismo de B.F. Skinner. Se basa en la adquisición de habilidades o conocimientos a través de la repetición de conductas. Estas conductas tienen que ser medibles. Por tanto, aquí el rol del docente vuelve a ser predominante y activo. En este caso, el aprendizaje del alumno se basa en recibir

información, repetirla y memorizar. Es un sistema basado en estímulos como pueden ser premios y castigos con el aprendizaje.

Constructivista



Este modelo, desarrollado por Lev Vygotski, Jean Piaget y David P, plantea un papel de los alumnos diferentes a los dos anteriores. En este caso, no hay una mera transmisión de conocimientos por parte del docente. Aquí, los profesionales de la enseñanza van mejorando con la práctica y reflexionando de los errores. Es un modelo educativo que se basa en la valía de un error, y lo toma como punto de mejora. Además, con este enfoque lo que se pretende es apoyar al estudiante para que pueda desarrollar su propio conocimiento. El problema de este enfoque es que presupone que el alumno está predispuesto a aprender.

Proyectivo

En este tipo de modelo, el docente tiene un papel de apoyo para el alumno. Es decir, se basa en proyectos o investigaciones propuestas por el profesional educativo, con el objetivo de que el estudiante la desarrolle. De esta manera, se busca que el alumno construya su conocimiento a través de la experiencia, de manera autónoma, aunque teniendo como apoyo al docente (Universidad UNADE, 2020)

Enfoque curricular

Fernández y Valdivieso, (2007) manifiestan que el “currículo debe ser un dispositivo que permita que los educandos desarrollen competencias que le posibiliten vivir en una sociedad que está en constante cambio, pero para ello hay que desarrollar varias competencias”. Concepción Yániz (2006, p. 20) señalando que “la planificación tenga como referencia el aprendizaje deseado y organice los elementos necesarios para adquirir las competencias que conforman un perfil previamente establecido (Centro de convenciones Cartajena de Indias , 2014)

3.9.1 Modelo educativo por competencias

- En el enfoque de competencias centrado en el aprendizaje el currículo posee un carácter transformador, donde el desarrollo cognitivo y la praxis es el eje central de toda acción educativa, su pretensión es entregar al estudiante experiencia integradora y plena en su aprendizaje. Holísticamente el enfoque está integrado por las siguientes acciones curriculares:
- Desarrollar el potencial del ser humano de forma integral, para ello se apoya en Delors (UNESCO, 1997).
- Enfatizar en el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes que permitan a los estudiantes insertarse adecuadamente en la estructura laboral y adaptarse a los cambios y reclamos sociales. (Marín, 2003).
- Propiciar que los estudiantes por la vía de la experiencia generen mecanismos de inducción que los conduce más allá de lo previsto (González, 1979).
- Posibilitar la construcción del aprendizaje a través de la interacción con la información; asumiendo el estudiante una actitud crítica, creativa y reflexiva que le permite ir aplicando lo que aprende en los problemas cotidianos.
- Propiciar ambientes de aprendizaje que promueven actitudes abiertas de los docentes, de disposición que lleve a los estudiantes al desarrollo de habilidades para: aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser.
- Orientar la ejecución metodológica desde una perspectiva abierta y flexible contando con la participación directa y activa del estudiante (Soto, 1993).
- Otorgar mayor pertinencia y eficacia a los programas y estructuras académicas, considerando las particularidades derivadas de los campos disciplinarios, de los tipos institucionales y de los programas (Gutiérrez, 2005) (Centro de convenciones Cartajena de Indias , 2014)

3.10 Marco jurídico



**El Plan Nacional de Lucha Contra la
Pobreza y para el Desarrollo Humano
2022-2026**

El Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano 2022-2026 constituye el instrumento rector de la gestión pública, contiene políticas, estrategias y acciones transformadoras que ratifican la ruta de crecimiento económico y la defensa y restitución de los derechos de las familias nicaragüenses, con reducción de la pobreza y las desigualdades.

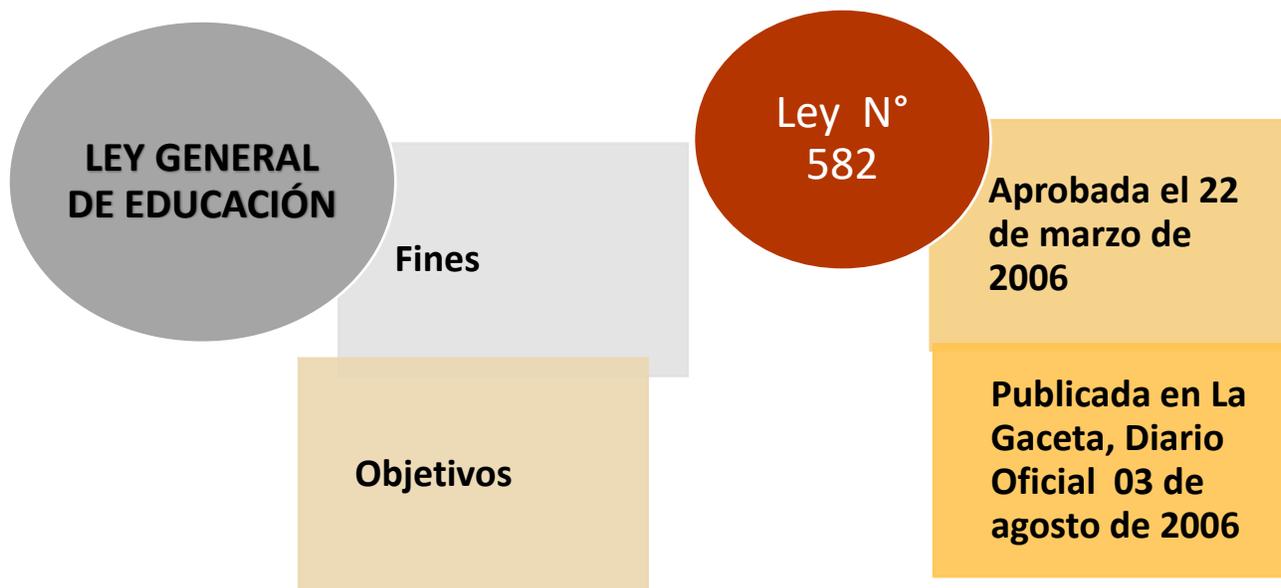
CONSOLIDAR EL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN, CUYAS ACCIONES DEBEN ESTAR ARMONIZADAS Y ORIENTADAS LA REDUCCIÓN DE LA POBREZA Y EL DESARROLLO NACIONAL

El Gobierno continuará desarrollando estrategias de articulación entre los Subsistemas de Educación: Básica, Media, Superior, Técnica y con el Sistema Educativo Autónomo Regional (SEAR), para seguir avanzando en el desarrollo coherente del proceso educativo flexible y vinculante tanto con las demandas de los sectores de la economía, como las de la población estudiantil, a través de un currículo pertinente y relevante.

Para este fin se actualizarán los programas formativos de la educación técnica y capacitación, orientados a la reducción de pobreza y desarrollo nacional; para ello, se trabajará en lo siguiente

- Actualización y contextualización de Planes de estudios, a partir de propuestas de las instituciones públicas, Alcaldías, emprendimientos privados y empresas, desde el modelo de alianza, diálogo y consenso.
- Se diseñará una estrategia nacional de seguimiento a egresados, para su actualización continua y la retroalimentación de planes de estudios, de tal forma que sean más pertinentes y orientados al desarrollo nacional.
- Se formulará el Marco Nacional de Cualificaciones de la Educación y la Formación Técnica Profesional de Nicaragua.
- Fortaleceremos el Sistema Nacional de Evaluación de los Aprendizajes; y se aplicarán sistemáticamente Test para evaluar aprendizajes de estudiantes de 3°, 6°, 9° y 11° grados, en Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Talleres de Arte y Cultura, Educación Física y Creciendo en Valores. Además, aplicaremos anualmente

la Prueba Vocacional Nicaragua 10C, dirigido a estudiantes de 11° grado (aproximadamente 48,000 estudiantes por año) (P.N.L.C.P.D.H, 2022-2026)



Ley general de la educación en Nicaragua

Arto. 3: La Educación Nacional se basa en los siguientes principios:

- a) La educación es un derecho humano fundamental. El Estado tiene frente a este derecho la función y el deber indeclinable de planificar, financiar, administrar, dirigir, organizar, promover, velar y lograr el acceso de todos los nicaragüenses en igualdad de oportunidades.

Fines de la Educación

Arto. 4: De conformidad con la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- b) La formación de los estudiantes en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia social, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

Objetivos de la Educación

Arto: Son Objetivos de la Educación los siguientes:

- g) Formar ciudadanos y ciudadanas productivos, competentes y éticos que propicien el desarrollo sostenible en armonía con el medio ambiente y respetando la diversidad cultural y étnica.

DEFINICIONES DE LA EDUCACIÓN NICARAGÜENSE

Arto. 6: Definiciones Generales de la educación nicaragüense:

- a) La Educación como Derecho Humano: La educación es un derecho humano inherente a todas las personas sin distinciones de edad, raza, creencia política o religiosa, condición social, sexo e idioma. El Estado garantiza el ejercicio del derecho a una educación integral y de calidad para todos y todas. La sociedad tiene la responsabilidad de contribuir a la educación y el derecho a participar en su desarrollo.

Arto. 16: Finalidades de los Subsistemas.

El Sistema Educativo cumple a través de los subsistemas las finalidades siguientes:

- a) Educación Básica:

La Educación Básica es la destinada a favorecer el desarrollo integral del estudiante, el despliegue de sus potencialidades y el desarrollo de capacidades, conocimientos,

actitudes y valores fundamentales que la persona debe poseer para actuar adecuada y eficazmente en los diversos ámbitos de la sociedad.

Con un carácter inclusivo atiende las demandas de personas con necesidades educativas especiales o con dificultades de aprendizaje Ley 582, (2006)

Ley sobre el uso de las tecnologías



Artículo 23: Divulgación no autorizada

El que sin autorización da a conocer un código, contraseña o cualquier otro medio de acceso a un programa, información o datos almacenados en un equipo o dispositivo tecnológico, con el fin de lucrarse a sí mismo, a un tercero o para cometer un delito, se le impondrá pena de cinco a ocho años de prisión y doscientos a quinientos días multa Ley 1042 , (2020)

3.11 Aplicación “Decisión Roulette” Creación y orígenes

Decisión Roulette es una aplicación bien diseñada para ayudarte a tomar decisiones fácilmente. Puedes usarlo como una aplicación de utilidad que genera selecciones aleatorias para elecciones diarias, y también puedes jugar

Medios y materiales a utilizar: Teléfono celular con sistema Android o Iphone , internet en primera instancia para descargar la aplicación, carga en el teléfono.



3.11.1 Descripción general de la estrategia

- La Ruleta de decisiones ayuda a elegir entre las distintas opciones disponibles.
- Puedes escribir de 2 a 50 opciones distintas en ruletas diferentes y usarlas cuando uno desee.
- Además, puedes añadir imágenes a cada opción.
- Las imágenes deben estar almacenadas en su dispositivo.
- Toda la información se guarda únicamente en el dispositivo, no en la nube.
- Es gratis, fácil de usar
- Se pueden crear retos propios: preguntas, girar la botella, de una manera interactiva y dinámica
- Para aplicar la estrategia se orientó investigar sobre la temática
- Se organizaron los equipos

- La propuesta didáctica (estrategia de aprendizaje) elaborada se plantea para facilitar contenidos de la asignatura de ciencias sociales , en secundaria en cualquier grado o modalidad, con el propósito de proponerla como otra alternativa de solución a las dificultades que a veces se presentan en los estudiantes y que los docentes las implementen en sus aulas de clases de manera que puedan crear un espacio creativo, activo, participativo y dinámico, a la vez que los estudiantes puedan construir sus propios aprendizajes, desarrollando sus habilidades y destrezas a fin que obtengan un aprendizaje significativo para la vida diaria.

IV Diseño Metodológico

En este apartado se dará a conocer el diseño {o que guía este estudio, con el objetivo de que el lector comprenda con mayor facilidad los términos o definiciones que se están utilizando. Se inicia con la presentación desde el tipo de investigación según diferentes autores y clasificación de la misma, de esta manera también se aborda el enfoque investigativo con el que se trabaja, unidad de análisis, aplicación del estudio, población, muestra, criterios de selección, métodos y técnicas, fuentes de información, principios éticos entre otros aspectos útiles para afianzar la validez del estudio.

4.1 Tipo de estudio

Según Ander-Egg, (1992):

La investigación es un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos y fenómenos, relaciones y leyes de un determinado ámbito de la realidad ...-una búsqueda de hechos, un camino para conocer la realidad, un procedimiento para conocer verdades parciales, -o mejor-, para descubrir no falsedades parciales

4.1.1 Según el nivel de profundidad

Descriptiva

El objetivo de este tipo de investigación es únicamente establecer una descripción lo más completa posible de un fenómeno, situación o elemento concreto, sin buscar ni causas ni consecuencias de éste. Mide las características y observa la configuración y los procesos que componen los fenómenos, sin pararse a valorarlos (Metodología, 2017)

El estudio que se realiza es de carácter descriptivo ya que los datos para entender el fenómeno se entienden desde un punto de vista causa y efecto que este mismo esta generando interpretación a partir de la información recopilada según se presenten los hallazgos.

4.1.2 Según el periodo temporal

Transversal

Estos tipos de investigación se centran en la comparación de determinadas características o situaciones en diferentes sujetos en un momento concreto, compartiendo todos los sujetos la misma temporalidad.

La recopilación de datos se hace de una forma que para entender la situación se debe ir buscando un lineamiento, el cual vaya apuntando hacia el encuentro a medida de la accesibilidad de las cosas, mientras más horizontal se trabaje los hallazgos se encontrarán a mayor profundidad

4.1.3 Según el tiempo de ocurrencia

Prospectivo

Se registra la información según van ocurriendo los fenómenos

Los estudios prospectivos suelen durar unos pocos años, y algunos (como el Framingham Heart Study) duran décadas. Los participantes del estudio generalmente tienen que cumplir con ciertos criterios para participar en el estudio (ONLINE-TESIS , 2020)

4.2 Enfoque del estudio

El enfoque de estudio es de tipo Cualitativo

Se entiende por investigación cualitativa aquella que se basa en la obtención de datos en principio no cuantificables, basados en la observación. Aunque ofrece mucha información, los datos obtenidos son subjetivos y poco controlables y no permiten una explicación clara de los fenómenos. Se centran en aspectos descriptivos. Sin embargo, los datos obtenidos de dichas investigaciones pueden ser operativizados a posteriori con el fin de poder ser analizados (Metodología, 2017)

4.3 Paradigma

Interpretativo

El paradigma interpretativo en investigación es el modelo que se basa en la comprensión y descripción de lo investigado y surge como reacción al concepto de explicación y predicción típico del paradigma positivista.

Autores destacados en el paradigma interpretativo

Martin Heidegger

Este autor consideraba que era fundamental estudiar las interpretaciones y significados que le otorgan las personas a la realidad cuando interactúan con esta; de este modo, tenía un enfoque constructorista. Basándose en parte en las ideas del interaccionismo simbólico,

Heidegger pensaba que para adquirir conocimiento es necesario comprender la realidad subjetiva de cada uno.

Herbert Blumer

Para Blumer, la investigación científica tiene que estar basada en los puntos de vista subjetivos de los investigadores; según él, tan solo uniendo sus interpretaciones se podrá alcanzar el verdadero conocimiento.

Edmund Husserl

Su teoría se basa en la idea de que la realidad que nosotros experimentamos está mediada por la forma en la que la interpretamos. Por lo tanto, sus principales intereses eran los significados que le otorgamos a las cosas, la conciencia y la comprensión de los fenómenos mentales de los seres humanos (Ayala, 2022)

4.4 Unidad de análisis

La unidad de análisis de esta investigación está compuesta por los sujetos inmersos en este estudio, entre los que se distinguen docentes y estudiantes para los cuales se pretende indagar a través de la aplicación de técnicas, para obtener datos relevantes en el procesamiento de información en pro de analizar resultados para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizajes, mediante propuestas.

4.4.1 Áreas de estudio

Ciencias Sociales

4.4.2 Área Geográfica

El instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute se localiza en el municipio de Ocotlán departamento de Nueva Segovia. En el barrio Leonardo Matute. De Plaza El Laurel 2 cuadras al Sur y 75 metros al Este.

4.5 Área de conocimiento

LÍNEA CED-1: EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO.

La educación para el desarrollo estudia los procesos educativos de calidad a partir de la mejora de los sistemas educativos, el aprendizaje para toda la vida, la evaluación de la calidad educativa, la inclusión educativa y la formación y actualización del profesorado; que contribuyen al aprendizaje integral, competencias profesionales, el talento humano, la gestión, administración y fortalecimiento de las acciones educativas para el desarrollo del país.

SUB-LÍNEA CED-1.4: EXPERIENCIAS EXITOSAS EN CONTEXTOS ESCOLARES, COMUNITARIOS E INTERSECTORIALES.

Esta sub línea de investigación se enfoca en el estudio de la innovación pedagógica y la sistematización de buenas prácticas en los diferentes contextos de aprendizaje.

4.6 Población y muestra

4.6.1 Población

La población es el conjunto de individuos u objetos a los cuales se quiere investigar y a quienes se generalizará la investigación

La población de este estudio localizado en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute, la cantidad de estudiantes matriculados en el turno dominical correspondiente a decimo grado es de: 115 ambos sexos, para un total de 63 mujeres y un total de 53 varones.

4.6.2 Muestra

La muestra: Es el conjunto de unidades o elementos de análisis sacados del marco muestral o directamente de la población

La muestra para este estudio se tomará precisamente en decimo grado “A”, la matrícula actual es de un total 40 estudiantes, que corresponden a 22 mujeres y 18 varones.

1 docente que facilitan la asignatura de ciencias sociales

Para analizar los resultados, serán seleccionados 17 estudiantes de ambos sexos

4.7 Tipo de Muestra

La muestra es no probabilística, de tipo intencional: Este tipo de muestra el investigador selecciona intencionalmente los elementos que constituirán la muestra, Este procedimiento puede

dar muestras altamente representativas o bien poco representativas esto dependerá de la habilidad del investigador (Toledo Díaz de León)

4.7.1 Criterios de selección de la muestra

Docentes

- ✓ Ser docentes activos en el centro de estudio Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute,
- ✓ Trabajar activamente para el MINED. Ministerio de Educación Nicaragua
- ✓ Impartir clases en el área de Ciencias Sociales
- ✓ Ser especialista en Ciencias Sociales
- ✓ Trabajar en el turno dominical
- ✓ Contar como mínimo 5 años de experiencias en docencia

Estudiantes

- ✓ Estar en la matrícula de decimo grado de secundaria de jóvenes y adultos
- ✓ Ser estudiante activo del centro educativo
- ✓ Estar matriculado, en la matricula oficial del centro
- ✓ Asistir puntualmente a clases
- ✓ Ser partícipe de las actividades que orienta el o la docente
- ✓ Tener voluntad para responder los instrumentos de investigación

4.8 Métodos y técnicas de recolección de datos

Método:

Método Inductivo:

(Narvaez, s.f.) El método inductivo es un proceso de razonamiento que se basa en la observación y la experimentación para llegar a una conclusión general a partir de casos específicos.

A partir de estos patrones o tendencias, se llega a una conclusión general o una teoría que se considera válida para todos los casos similares.

Es importante tener en cuenta que la conclusión general a la que se llega mediante el método inductivo es tentativa y puede ser revisada en función de nuevas observaciones y experimentos.

Características del método inductivo

Las principales características del método inductivo son:

- Observación empírica: El método inductivo se basa en la observación empírica de hechos específicos y concretos.
- Va de lo particular a lo general: Este método parte de la observación de casos específicos para llegar a conclusiones generales.
- Flexibilidad: El método inductivo es flexible y se adapta a los datos observados. Si los nuevos datos observados no encajan con la teoría o conclusión general, la teoría puede ser modificada o incluso rechazada.
- Tentatividad: Las conclusiones a las que se llega mediante el método inductivo son tentativas y pueden ser revisadas o modificadas en función de nuevas observaciones o experimentos.
- Probabilístico: Las conclusiones generales a las que se llega mediante el método inductivo son probabilísticas, ya que se basan en la probabilidad de que los patrones observados se repitan en otros casos similares.
- Contextual: El método inductivo se enfoca en el contexto específico en el que se realiza la observación y la experimentación

4.8.1 Técnica

Entrevista

La entrevista es uno de los métodos cualitativos más utilizados en la investigación. La entrevista de investigación es uno de los métodos de recopilación de datos informativos. Este método permite recoger y analizar varios elementos: la opinión, la actitud, los sentimientos, las representaciones de la persona entrevistada (Mugira, s.f.)

Observación

Se llama observación también a uno de los primeros pasos de cualquier investigación que se rija por el método empírico-analítico, que es un modelo posible del método científico, muy empleado en las ciencias naturales y en las ciencias sociales. En ese sentido, la observación consiste

en la recopilación directa de datos a partir de la naturaleza mediante trabajos de campo o trabajos de laboratorio (Editorial Etecé, 2020)

4.8.2 Descripción de los instrumentos

Entrevista abierta o no estructurada

Una entrevista no estructurada es uno de los tipos de entrevista que no sigue ningún patrón estándar de preguntas. Es subjetiva, y el entrevistador hace preguntas basadas en las habilidades del candidato y los requisitos del trabajo (Mugira, s.f.)

Observación no participante.

En la que el investigador no interviene en lo observado, y su presencia no necesita ser tomada en consideración en el análisis de la información obtenida (Editorial Etecé, 2020)

4.9 Fuentes de información

Fuentes primarias:

Las fuentes de información, de forma básica, pueden clasificarse en: Fuentes primarias: contienen información original que ha sido publicada por primera vez y que no ha sido filtrada, interpretada o evaluada por nadie más. En este caso en el estudio que se realiza son estudiantes y docentes.

Fuentes secundarias:

Las fuentes secundarias proporcionan información de segunda mano y comentarios de otros investigadores. Los ejemplos incluyen libros académicos, bibliografías, artículos de revistas, reseñas y libros de referencia como diccionarios, enciclopedias, atlas, sitios web, plataformas, sitios de referencia como Google académico, entre otros.

4.10 Matriz de Categorías

Matriz de Categorías y Subcategorías

<p>Tema: El uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia, con estudiantes de décimo grado de Secundaria en la modalidad de jóvenes y adultos, en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute Ocotál Nueva Segovia</p>							
<p>Objetivo general Valorar el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, en la asignatura de Historia, con estudiantes de décimo grado de secundaria en la modalidad de jóvenes y adultos en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute</p>							
<p>Preguntas de investigación</p>	<p>Objetivos</p>	<p>Categoría</p>	<p>Definición de la categoría</p>	<p>Subcategoría</p>	<p>Componentes del instrumento (preguntas o aspectos)</p>	<p>Técnica de recolección de información</p>	<p>informantes</p>
<p>¿Qué herramientas tecnológicas se utilizan en los procesos de aprendizajes en la asignatura de historia en</p>	<p>1. Describir las herramientas tecnológicas que se utilizan en los procesos de aprendizajes en la asignatura de historia con estudiantes de</p>	<p>Herramientas tecnológicas</p>	<p>Puede ser cualquier software o hardware que te ayuda a cumplir con un determinado objetivo de la</p>	<p>Tipos Clasificación Aplicaciones Plataformas Microsoft Canales Dispositivos móviles</p>	<p>1. ¿Qué son herramientas tecnológicas? 2. ¿cuál es la importancia de las herramientas tecnológicas en el</p>	<p>Entrevista</p>	<p>Docentes</p>

estudiantes de décimo grado “A” en la modalidad de jóvenes y adultos en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute?	décimo grado A de secundaria a distancia en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute.	Procesos de aprendizajes	manera más sencilla, fiable y rápida. En el que se van adquiriendo una serie de conocimientos y habilidades tras haber vivido u observado una serie de experiencias previas.	Equipos Proyectoros Ambientes escolares Ambientes áulicos Entornos Ritmos Espacios Escenarios de aprendizajes Capacitaciones a docentes Preparación profesional del docente (perfil)	proceso aprendizaje en la asignatura de historia? 3. ¿Qué tipos de herramientas tecnológicas conoce? 4. ¿Ha utilizado alguna herramienta tecnológica en el desarrollo de un contenido en la asignatura de historia? ¿De qué manera le han beneficiado??		
¿Cuáles son las percepciones de estudiantes y docentes frente al uso de las	2. Identificar la percepción de estudiantes y docentes frente al uso de las herramientas	Uso de las herramientas tecnológicas	La tecnología ayuda a los educadores a crear entornos de aprendizaje combinados y a	Buenas practicas Interés Motivación Conocimientos Aprendizajes Calidad		observación	Docentes Estudiantes

herramientas tecnológicas en la asignatura de Historia?	tecnológicas en la asignatura de Historia		aprovechar las herramientas digitales para realizar evaluaciones formativas y conjuntas, llevando nuevos modelos de aprendizaje y enseñanza a las clases.	Accesibilidad Medios Aplicaciones usadas Conocimientos			
¿Qué herramienta tecnológica se propone en pro del proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia con estudiantes en la modalidad de jóvenes y adultos?	1. Proponer una herramienta tecnológica digital “Decisión Roulette” , procedente desde la plataforma oficial Google Play Store , en función de utilidad como	Herramienta tecnológica digital “Decisión Roulette”	Decision Roulette es una aplicación que ayuda a generar diferentes ruletas que servirán para	Metodología Propuesta Didáctica Aplicaciones Plataformas Herramientas Importancia Novedad Creatividad Impacto		observación	Estudiantes

	estrategia metodológica para los procesos de aprendizajes en la asignatura de Historia, con estudiantes de la modalidad de secundaria a distancia		dejar en manos el azar cada decisión				
--	---	--	--------------------------------------	--	--	--	--

4.11 Fases de la investigación

Fase inicial:

1. Fase de planificación o preparación

Esta fase inicia rodeada de inquietudes, necesidades y proyecciones de un tema bastante mencionado en la vida cotidiana y con mucha influencia en el Ministerio de Educación MINED-Nicaragua, pero con poca importancia en algunos escenarios pedagógicos, luego de muchas preguntas se procedió a la realización del planteamiento de problema, preguntas problemas y se redactó el objetivo general y tres específicos.

Se escribió la justificación, se procedió a la búsqueda de investigaciones para la redacción de antecedentes, seguidamente la recopilación de información como: teorías, tesis, leyes, búsqueda en las páginas de internet que sustenta el referente teórico, del mismo modo se trabajó en el diseño metodológico para proceder a la elaboración y validación de instrumentos (Entrevista abierta a docentes, observación a docentes y estudiantes, diseño metodológico para la aplicación de la estrategia, guía de observación para la validación en aplicación de la estrategia)

4.11.1 Fase metodológica

2. Fase de Ejecución de Trabajo de campo

En esta fase se realiza la aplicación de instrumentos elaboradas y validados por juicios de expertos. En este sentido, se procede con los pasos requeridos, primero se brinda una breve explicación tanto a docente, así como a responsables del centro educativo con el propósito de proceder al cumplimiento de las bases sustentables del estudio, de este modo se ejecuta la aplicación de instrumentos para recolección de datos. En este procedimiento se pretende analizar la información pertinente de los hallazgos encontrados y valorar de manera general tomando en cuenta la participación de los informantes.

4.11.2 Fase de trabajo de campo

3. Fase Analítica

Una vez recogidos los datos, se procede a codificación de informantes, tabulación de datos encontrados y análisis de resultados.

4.11.3 Entrega de informe Final

4. Fase Informativa

Esta última fase es la revisión, edición y entrega del informe final, es la fase más importante sin dejar de sumar importancia a las anteriores ya que a través del proceso de las otras fases se realizó el informe

4.12 Limitantes del estudio

Una de las limitantes encontradas en el estudio es:

1. Distancia o ubicación geográfica donde se encuentra el centro educativo
2. La administración de tiempo como equipo para la aplicación de instrumentos y recogida de datos
3. Cambio de aula al momento de aplicar instrumentos (se trabajó con la misma muestra, sin embargo, se movieron justo en el momento de aplicar los instrumentos por las condiciones o ambientes del aula)
4. Dificultades para reuniones grupales
5. Afectaciones en nuestros centros de trabajos por los permisos

4.13 Consideraciones Éticas

Para la realización de este estudio, se contó primeramente con la aprobación de la tutora de tesis donde explica detalladamente el proceso a seguir y las normativas a cumplir como investigadores, partiendo desde la postura al presentarse en el centro educativo donde se realizaba el estudio, seguidamente se orienta que se debe contar con una carta emitida por la secretaria del departamento Ciencias de la Educación y Humanidades. Es importante mencionar que siempre se nos dio a conocer el prestigio universitario que se debía mantener.

De este modo también se facilitó un consentimiento informado, el cual se debió entregar a los informantes para conocer el papel que desempeñarían en la investigación realizada; dicho consentimiento fue firmado por docente, directora del centro y estudiantes en muestra. En este proceso se explicó que los informantes serían codificados para proteger su identidad, también se protege en todo momento su imagen.

Se procedió a la tabulación de resultados posteriormente se analizan y se da la triangulación de estos.

V Análisis de resultados.

Durante el proceso y recolección de datos orientan a diferentes puntos a tratar donde se encuentran argumentos, que si son conocedores de herramientas tecnológicas también que son beneficiosas para el desarrollo de aprendizajes otro punto de interés es que los estudiantes reaccionan de manera positiva mediante la incorporación de estas en la asignatura de historia en las opiniones encontradas

Los estudiantes demandan el uso de herramienta, hay que señalar que es una constante que el docente se involucre e integre en todas sus formas de apoyo el uso de estas ya que las mismas facilitan, promueve, integran, permiten a los estudiantes desarrollar aprendizajes. Hoy en día en esta era tecnológica se encuentran a la disposición en las diferentes plataformas digitales, así como equipos y medios que se vuelven cada día más accesibles y prácticos

5.1 Herramientas tecnológicas que se utilizan en los procesos de aprendizajes en la asignatura de historia

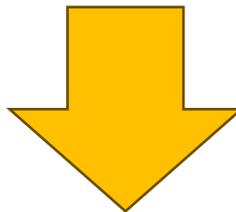
5.1.1 Herramientas tecnológicas

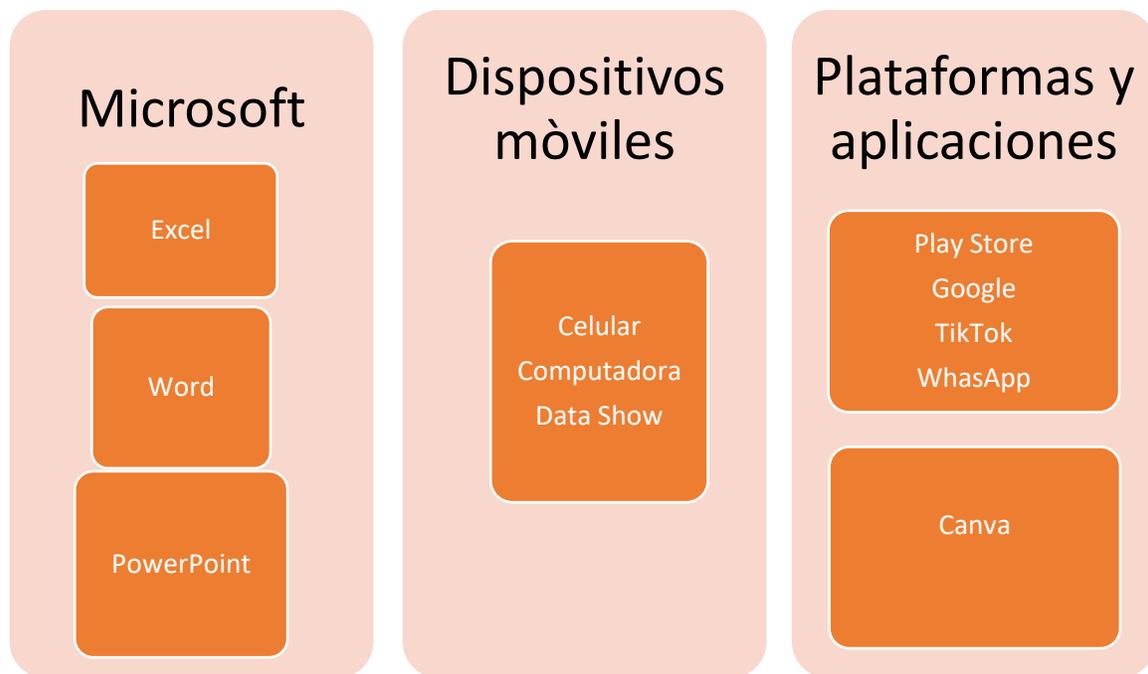
En este aspecto el docente explica de manera conceptual que las herramientas tecnológicas son aplicaciones que permiten el desarrollo y que facilita el trabajo.

Por consiguiente, el docente responde de manera explícita y menciona que si son importante incluir la tecnología en la historia

5.1.1.1 Tipos

En este punto según la entrevista realizada al docente señala, los tipos o diferentes herramientas tecnológicas como:





El docente manifiesta que el uso de las herramientas tecnológicas le ha permitido una mejor comunicación con los estudiantes, un aprendizaje satisfactorio y reforzar la práctica de valores.

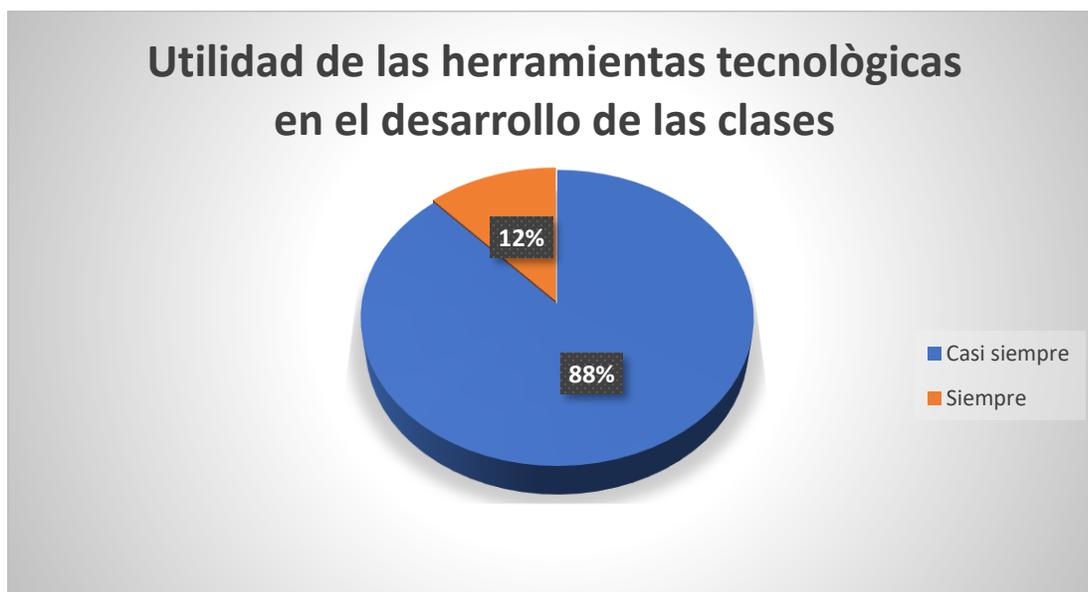
Otro de los aportes del docente que no deja de ser menos importante es:

Que incluir la tecnología en la historia es importante porque se estudia la condición humana, su entorno y desarrollo, también menciona que se puede adecuar a diferentes asignaturas.

5.1.2 Procesos de aprendizajes

Por consiguiente, en la observación aplicada a estudiantes se obtuvieron resultados en relación con la utilidad de las herramientas tecnológicas en el aula de clases, la mayoría coinciden que casi siempre lo que indica que se están usando las herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizajes. Ante los nuevos desafíos apropiarse de herramientas que contribuyan a los procesos de aprendizajes es la mejor opción en la educación.

Gráfico N° 1.



Obtenido de los resultados de la guía de observación aplicada a estudiantes

En el gráfico se puede apreciar el porcentaje que se refleja de los datos procesados, los cuales se obtuvieron a través de la aplicación de instrumentos.

5.1.3 Ambientes escolares

Haciendo énfasis en la frecuencia del uso de estas herramientas, la mayoría indica casi siempre, sin embargo, en la columna de observaciones han respondido que el celular es una herramienta con la que hacen mayor uso, dicho de este modo el celular es un recurso y no una herramienta.

Partiendo de las repuestas brindadas han respondido que las aplicaciones tecnológicas siempre amplían los conocimientos tecnológicos, del mismo modo han señalado que abren más hacia el conocimiento.

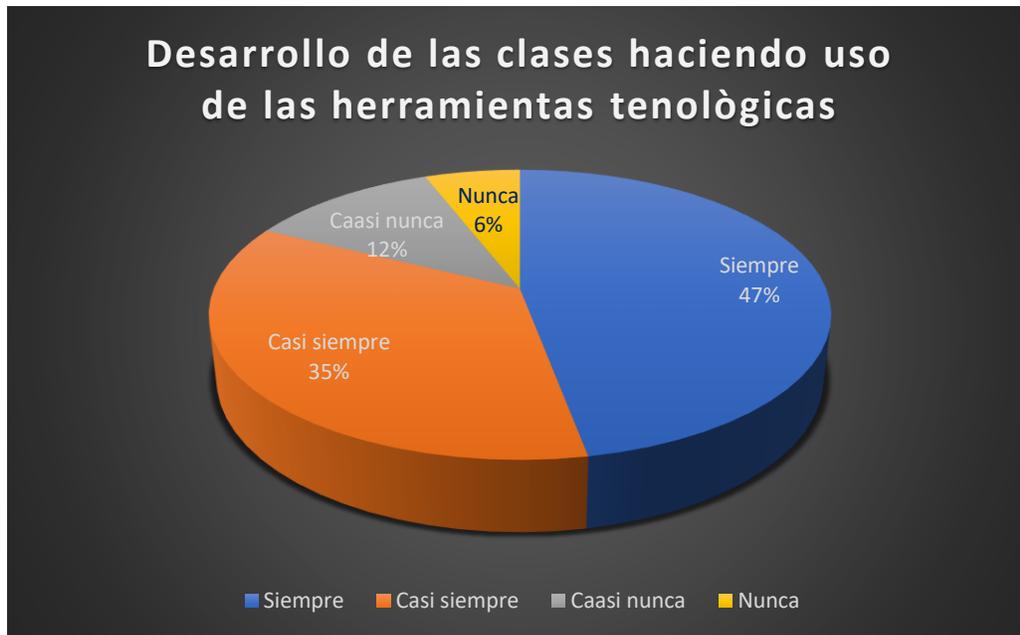
5.1.4 Ambientes áulicos

Al hacer uso de las herramientas tecnológicas la mayoría han respondido que casi siempre, es decir el uso es moderado, de este modo una cierta parte del total de la muestra, aseguran que siempre y en las repuestas aseguran que al hacer uso de diferentes medios y herramientas hace más interesante la clase.

Del mismo modo es importante mencionar que se han encontrado resultados donde se expresa que, al hacer uso de estas herramientas, se establece mejor contacto entre estudiante-docente.

5.1.5 Entornos

Gráfico N^o 2 Las clases se desarrollan mejor haciendo uso de las herramientas tecnológicas



Resultados obtenidos de la aplicación de guía de observación a estudiantes

En su mayoría cree que, si es posible que estas herramientas mejoren los conocimientos educativos, sin embargo, esto dependerá de cómo estas sean aplicadas en los entornos o contextos educativos. De igual forma en algunos centros se cuentan dotados con el equipamiento necesario para el desarrollo de las clases a través del buen uso y el manejo de estos equipos y herramientas de aprendizajes.

5.1.6 Ritmos

Por consiguiente, se puede evidenciar que la mayoría indica que hay una posibilidad visible que, si gestionan un aprendizaje colaborativo con el grupo, desde la percepción del estudiante indica que casi siempre que le facilita un aprendizaje personal que es mérito de la importancia del uso de esta misma.

5.1.7 Espacios

En relación con el uso de las herramientas tecnológicas tiene que ser indispensable para el desarrollo de las clases.

Es evidente que de la muestra de 17 estudiantes que equivale un 100% el 15% es indispensable que si son importantes 10% expresa que nunca, el otro 20% manifiesta siempre, el 55% de los estudiantes que son la mayoría han fundamentado que casi siempre son fundamentales para el desarrollo de esta disciplina

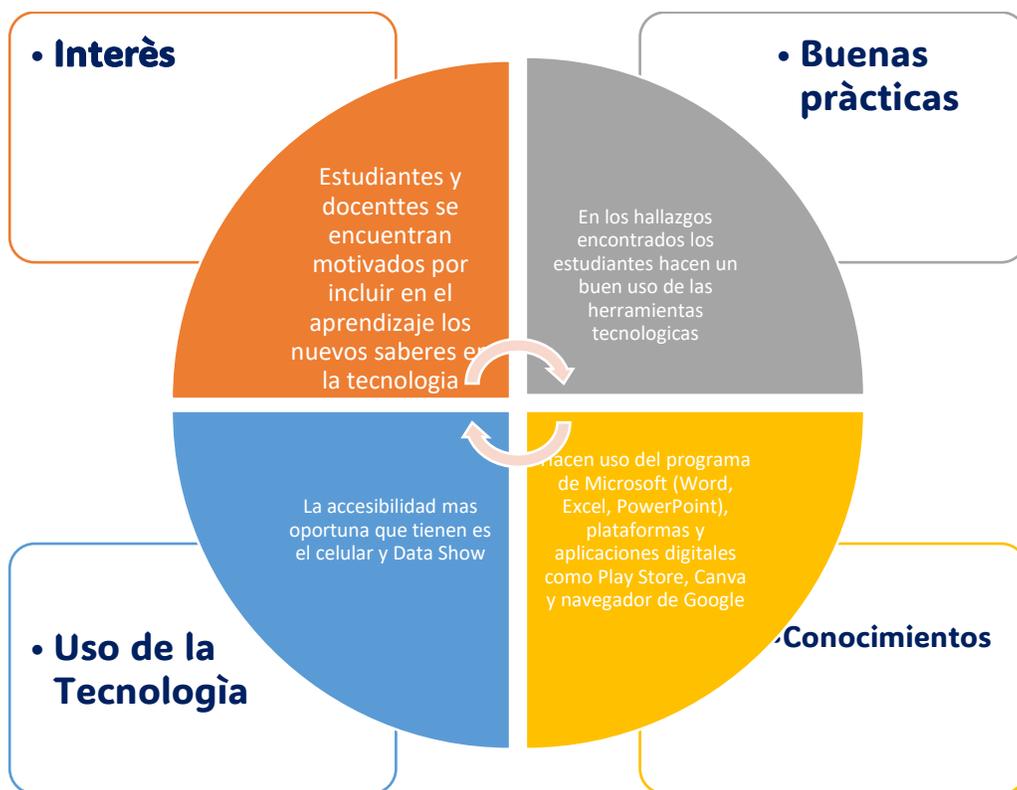
5.1.7.1 Escenarios de aprendizajes

45% de los estudiantes aseguran que hacen uso de la app que el internet y las distintas plataformas les brindan que la mayor parte de estas si las descargan con un fin de una herramienta que facilite su trabajo entre otras ocupaciones, 55% de estos mismo confirman que si instalan app en su móvil, pero lo hacen para entretenimiento, lo que indica que si fusionamos las dos variables de uso con fines educativos se obtiene un aprendizaje dinámico funcional.

5.1.8 Capacitaciones a docentes

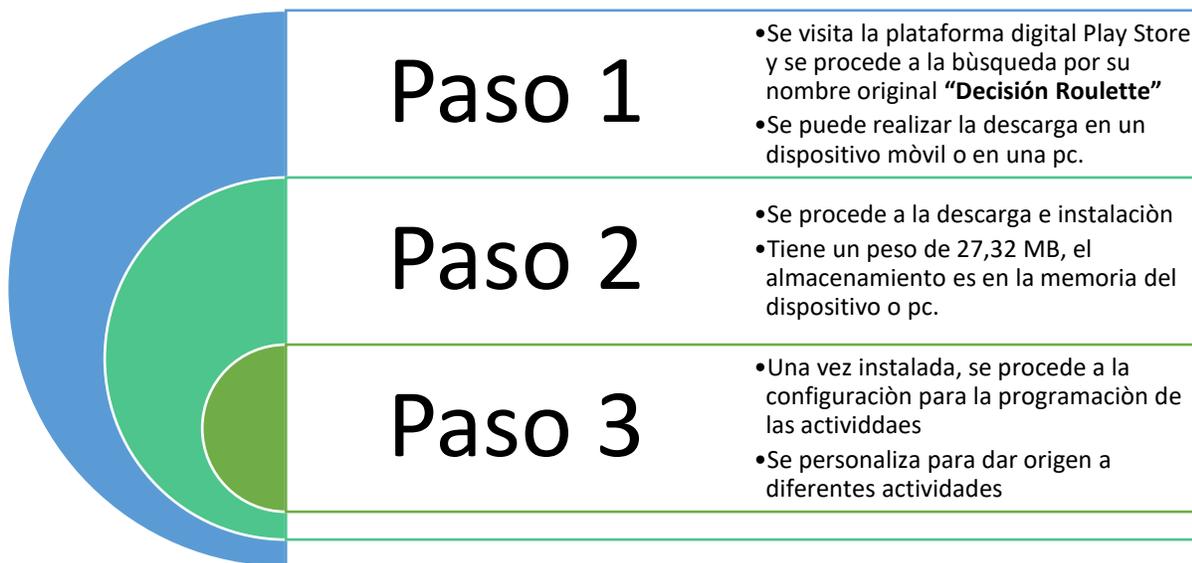
Desde las instancias del Ministerio de Educación MINED, cada año viene implementando nuevas estrategias para la enseñanza aprendizaje, en este sentido se pretende que la mayoría de los docentes a nivel nacional se actualicen y obtengan los conocimientos necesarios para implementar nuevas ideas creativas e innovadoras en el desarrollo de las distintas disciplinas. El currículo también está expuesto a cambios o transformaciones de manera positiva ya que se debe estar a la vanguardia de los cambios y nuevos modelos en cuanto a educación se refiere.

5.2 Percepción de estudiantes y docentes frente al uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Historia



Tecnológica digital “**Decisión Roulette**”, como estrategia metodológica para los procesos de aprendizajes en la asignatura de Historia

Metodología



5.2.1 Propuesta

La aplicación es pensada para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en los salones de clases de una modalidad que por sus características tiende a ser el encuentro un poco cansado, tenso, se desarrolla en un periodo de tiempo que se ajusta a las necesidades, agitador, entre otros factores que influyen en este proceso.

“**Decisión Roulette**”, es un medio, un recurso, una herramienta y una estrategia que puede funcionar de una manera multifuncional, multidisciplinaria, multifacética, con la que se puede hacer uso en cualquiera de los momentos del desarrollo de la clase, ya sea para introducir, desarrollar, concluir y evaluar, esto dependerá de las actividades que se carguen al momento de personalizar, sumado a esto la creatividad, iniciativa, la lógica y la disposición del docente que facilite la clase.

Didáctica

Es un recurso didáctico que posee características propias de una herramienta educativa y lo mejor que se puede hacer uso de ella de manera gratuita una vez instalada en el medio. De este modo también es manipulable y de fácil acceso.

5.2.1.1 Importancia

La importancia radica en que con esta herramienta el aprendizaje se vuelve mas accesible, interactivo, dinámico, motivador e interesante, ya que el estudiantado está a la expectativa de involucrarse activamente.

5.2.1.2 Novedad-Creatividad

Se considera novedosa porque es una app que se manipula fácilmente, no es contaminante, está a la par de la inteligencia artificial, en ella se pueden incluir diversos elementos en dependencia de los intereses o intenciones del facilitador (imágenes, sonidos personalizados, texto, colores, posee la capacidad de 52 opciones a trabajar, se puede adaptar su presentación en dependencia de la temporada del año)

5.2.1.3 Impacto

Una gran parte de estudiantes se mostraron con mucha curiosidad que como se hacía todo este proceso donde surge comentarios como, *“ qué tuani que nos explican este tema, sería bueno que todos los domingos nos dieran las clases así ”* se logra llamar la atención de los estudiantes porque siempre preguntaban y los demás compañeros respondían la pregunta que se había hecho. Se mostro interés por una gran parte de ellos que nos preguntaron el nombre de la app para uso personal,

Se lograron muchas competencias como, el trabajo en equipo la capacidad de analizar y reflexionar la integración total del grupo, participación, iniciativa y pensamiento critico

Durante el proceso no se obtuvo ningún reproche a las actividades asignadas siendo participe en todo, se les mostros cómodos ya que los temas eran de relevancia, importancia para ellos en el proceso de aprendizaje

La integración del grupo se mostró disponibles en cada uno de los pasos del proceso tomando la iniciativa, con preguntas, con análisis reflexivo

Tomando como referencia la palabra iniciativa en ellos se identifica que estuvieron conformes y dinámicos haciendo una excelente participación y contestando con coherencia.

Se muestras atraídos por las imágenes y conceptos brindados, sorprendidos, disponibles y atentos a las orientaciones

Realmente nos sorprendimos por el grupo porque normalmente los estudiantes de esta modalidad no están acostumbrados a estas actividades durante todo este proceso se pudo evidenciar que fue excelente la participación y que estuvieron sociables, respetuosos, disponibles y participativo en todas las actividades

Este es un proceso que debemos de estar conscientes que la mejora es continua apropiándonos de conocimientos tecnológicos que nos faciliten un aprendizaje significativo y puedan desarrollarse de distintas manera , entretenida, dinámica, creativa, para fortalecer a estudiantes, que tengan la capacidad de desarrollar pensamiento crítico, analítico, reflexivo, que lo aprendido dentro del aula de clases sea puesto en práctica en su día a día, haciendo uso de estas herramientas multidisciplinaria se considera una mejora en la educación nacional. tomando como referencia la propuesta aplicada, nos llevamos la satisfacción que a estudiantes y docente le gusto la herramienta tecnológica presentada haciendo que esta sea sostenible dentro de la institución.

5.3 TRINGULACION

Objetivos	Resultados	Antecedente	Teoría
<p>Describir las herramientas tecnológicas que se utilizan en los procesos de aprendizajes en la asignatura de historia con estudiantes de décimo grado A de secundaria a distancia en el Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute.</p>	<p>El docente manifiesta que el uso de las herramientas tecnológicas le ha permitido una mejor comunicación con los estudiantes, un aprendizaje satisfactorio y reforzar la práctica de valores.</p> <p>Otro de los aportes del docente que no deja de ser menos importante es:</p> <p>Que incluir la tecnología en la historia es importante porque se estudia la condición humana, su entorno y desarrollo, también menciona que se puede adecuar a diferentes asignaturas.</p>	<p>Según (Arteaga Leidy., 2021) en el trabajo de grado realiza una investigación con el objetivo de analizar de qué manera se emplea las TIC en la enseñanza de la Historia en una universidad pública de Antioquia Colombia, con enfoque cualitativo, utilizando como muestra 10 estudiantes y 10 docentes, encontrando como resultado el desarrollo de las TIC, periódicamente ha favorecido la búsqueda, implementación y exploración, en esta disciplina hacia las múltiples herramientas tecnológicas.</p> <p>Llegando a la conclusión que se debe reflexionar sobre el uso de estos recursos en la enseñanza de Historia, no solo para identificar características, sino tener un pensamiento crítico ante cualquier situación y de esta manera contribuir a las prácticas pedagógicas en el proceso aprendizaje.</p>	<p>Abraham Maslow</p> <p>Teoría de la Personalidad</p> <p>La teoría de la personalidad de Maslow tiene dos niveles. Uno biológico, las necesidades que tenemos todos y otro más personal, que son aquellas necesidades que tienen que son fruto de nuestros deseos y las experiencias que vamos viviendo</p> <p>Maslow estaba más preocupado en aprender sobre qué hace a la gente más feliz y lo que se puede hacer para mejorar el desarrollo personal y la autorrealización.</p>

		<p>El uso correcto de las TIC favorece a la comunidad educativa ya que es una herramienta de vital importancia para explorar, conocer, retroalimentar y argumentar no solo en la disciplina de Historia sino en el desarrollo de diferentes contenidos, permitiendo un aprendizaje satisfactorio en los estudiantes de secundaria.</p>	
<p>Identificar la percepción de estudiantes y docentes frente al uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Historia</p>	<p>En su mayoría cree que, si es posible que estas herramientas mejoren los conocimientos educativos, sin embargo, esto dependerá de cómo estas sean aplicadas en los entornos o contextos educativos. De igual forma en algunos centros se cuentan dotados con el equipamiento necesario para el desarrollo de las clases a través del buen uso y el manejo de estos equipos y herramientas de aprendizajes.</p>	<p>Según (Guido y otros, 2019) en la monografía realizada una investigación con el objetivo de analizar las aplicaciones de las TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el componente de Historia de Nicaragua durante el segundo semestre de estudios generales en la carrera de ciencias sociales de la UNAM León, año lectivo 2019. Con el enfoque de cuál cuantitativo utilizando una muestra de 17 estudiantes y 3 docente. Encontrado como resultado recibir enseñanza de las TIC llegando a la conclusión el proceso de adquisición de conocimiento en el componente de historia</p>	<p>Aprendizaje social de Bandura</p> <p>La teoría del aprendizaje social fue propuesta por Albert Bandura en 1977. Esta teoría sugiere que las personas aprenden en un contexto social, y que el aprendizaje se facilita a través de conceptos tales como el modelado, el aprendizaje por observación y la imitación.</p> <p>Es en esta teoría que Bandura propone el determinismo recíproco, que sostiene que el comportamiento, el medio ambiente y características individuales de la persona, se influyen recíprocamente. En su desarrollo también afirmó que los niños aprenden</p>

		<p>En la actualidad la incorporación de las TIC en el ámbito educativo construye una base importante en el modo de la interacción del estudiante y docente.</p> <p>Por lo tanto, es de consideración, confiabilidad el buen uso de estas herramientas como estrategias metodológicas ya que generan expectativas a través de una experiencia que den origen al conocimiento, el pensamiento que permite promover aprendizajes significativos</p>	<p>observando a los otros, así como del comportamiento del modelo, los cuales son procesos que implican atención, retención, reproducción y motivación</p>
<p>Proponer una herramienta tecnológica digital “Decisión Roulette”, procedente desde la plataforma oficial Google Play Store, en función de utilidad como estrategia metodológica para los procesos de aprendizajes en la asignatura de Historia, con estudiantes de la modalidad de secundaria a distancia</p>	<p>Este es un proceso que debemos de estar conscientes que la mejora es continua apropiándonos de conocimientos tecnológicos que nos faciliten un aprendizaje significativo y puedan desarrollarse de distintas manera , entretenida, dinámica, creativa, para fortalecer a estudiantes, que tengan la capacidad de desarrollar pensamiento crítico, analítico, reflexivo, que lo aprendido dentro del aula de clases sea puesto en práctica en su día a día, haciendo uso de estas herramientas</p>	<p>En este sentido indicando antecedente a nivel local (González y otros, 2020) tanto en la tesis para licenciatura se plantea el objetivo, validar el Tik Tok como recurso tecnológico innovador para el aprendizaje de los textos dramáticos en octavo grado A del Instituto Nacional Reino de Suecia, Estelí, para el cual tiene un enfoque cualitativo y es de carácter descriptivo, utilizando una muestra de veinte estudiantes de octavo grado, aplicando instrumentos como observación y entrevista. Es así, que se encuentran</p>	<p>Teoría del aprendizaje de Piaget</p> <p>Piaget elaboró su teoría desde una postura puramente constructivista. Este epistemólogo y biólogo suizo afirmaba que los niños tienen un rol activo a la hora de aprender. Para él, las diferentes estructuras mentales van modificándose y combinándose a través de las experiencias, mediante la adaptación al entorno y la organización de nuestra mente.</p>

	<p>multidisciplinaria se considera una mejora en la educación nacional. tomando como referencia la propuesta aplicada, nos llevamos la satisfacción que a estudiantes y docente le gusto la herramienta tecnológica presentada haciendo que esta sea sostenible dentro de la institución.</p>	<p>como resultados las estrategias que pueden ser generadas desde el uso del Tik Tok para el aprendizaje de los textos dramáticos varían de acuerdo con la creatividad del docente a cargo de la asignatura la forma en que se emplean las estrategias, es otro factor que incide en esta investigación, se concluye que el Tik Tok es viable para enseñar textos dramáticos en el nivel de secundaria.</p> <p>Se deduce a manera general que las herramientas tecnológicas son de vital importancia para los procesos de aprendizajes en todos los niveles de educación, por consiguiente, con el avance de estas mismas hoy en día el aprendizaje en todos sus procesos, al hacer su debido uso se concibe muy significativo.</p>	
--	---	---	--

VI Conclusión

Las TIC tienen el potencial de mejorar el aprendizaje y promover nuevas formas de enseñanza. Los resultados de la investigación respaldan la idea de que las TIC pueden enriquecer el proceso educativo al facilitar el acceso a información, promover la interactividad, fomentar la colaboración y estimular la motivación de los estudiantes.

La integración efectiva de las TIC en el aula requiere un enfoque pedagógico adecuado, es así que el diseño de actividades y recursos digitales debe ser intencional, centrado en el estudiante y alineado con los objetivos de aprendizaje. La formación docente en TIC es fundamental para el éxito de su implementación.

Los docentes deben adquirir competencias digitales y pedagógicas para aprovechar al máximo el potencial de las TIC y utilizarlas de manera efectiva en sus prácticas educativas. Es necesario abordar la brecha digital y garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para beneficiarse de las TIC, independientemente de su contexto socioeconómico o ubicación geográfica o modalidad.

Las TIC pueden promover la participación activa y el compromiso de los estudiantes. La investigación muestra que las TIC pueden motivar a los estudiantes, fomentar su participación activa y aumentar su compromiso con el aprendizaje, las herramientas interactivas, las simulaciones y los entornos virtuales de aprendizaje pueden proporcionar experiencias de aprendizaje más atractivas y significativas.

Es necesario continuar investigando y evaluando el impacto de las TIC en la educación. La investigación en el campo de las TIC en la educación es dinámica y en constante evolución. Se requiere realizar más investigaciones para profundizar en áreas específicas y abordar preguntas de investigación pendientes. Además, es fundamental evaluar de manera continua el impacto de las TIC en el aprendizaje y la enseñanza, con el fin de informar las prácticas educativas basadas en evidencia.

VII Recomendaciones

En los últimos años en el Ministerio de Educación MINED, ha implementado una serie de capacitaciones a docentes a través de los Encuentros de Interaprendizajes (EPI) con el objetivo de ampliar los conocimientos hacia la preparación lúdico-pedagógica en los docentes en todos los niveles de educación, de este modo también se han incluido las TIC en los escenarios de aprendizaje, centros educativos dotados de medios y equipos, contribuyendo de este modo al desarrollo de competencias digitales y mejoras en cuanto a elevar los niveles del rendimiento académico.

En base a lo encontrado en esta investigación se recomienda lo siguiente:

- Aprovechar las aplicaciones desde sus móviles y así puedan continuar en el proceso educativo tomando en cuenta que estas herramientas tecnológicas facilitan el trabajo educativo
- Ser flexibles ante los cambios que las mismas herramientas tecnológicas ofrecen ya que cada día van evolucionando en pro de mejorar
- Intercambiar experiencias con otros docentes para enriquecer el cúmulo de estrategias didácticas con el fin de que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más interesante para los estudiantes
- Continuar con la aplicación de estrategias de aprendizaje acorde al contenido a abordar para tener mejores resultados en el área de Historia
- Se insta despertar más interés por sus estudios, ser investigador y motivarse por la lectura a través de valiosas estrategias que facilitan su aprendizaje
- Aprovechar el tiempo y el espacio para ser constructores del mismo futuro, tomando en cuenta que cada esfuerzo al final tiene un logro
- Continuar con el interés y la motivación por ser mejores cada día
- Que otros estudios den continuidad en relación con los resultados aquí reflejados
- Fortalecer los conocimientos, ser autodidacta ya que esto permitirá un mejor desempeño en los ámbitos que se desarrolla

Bibliografía

- Hernandez, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *unirioja.es*, 5(1), 325-347. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Mesa, C. (14 de septiembre de 2021). *Blog Cesar Mesa*. Obtenido de <https://cesarmesa.com.co/la-historia-de-google-play-store-que-es-y-como-funciona/>
- Núñez, U. (10 de julio de 2020). *Características*. Obtenido de <https://www.xn--caractersticas-7lb.com/caracteristicas-de-las-tics-en-la-educacion/#:~:text=%C2%BFcu%C3%A1les%20son%20sus%20caracter%C3%ADsticas%20en%20a%20educaci%C3%B3n%3F%20, colaborativa.%20...%203%20Desarrollo%20de%20competencias%20relacionadas%20>
- Rodríguez,, . (14 de enero de 2017). *Herramientas de estudio*. Obtenido de <https://tuginnasiacerebral.com/herramientas-de-estudio/que-son-las-tics-tic-o-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion>
- Ana, J. G. (2019). Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje y el uso de fuentes de información para el auto-estudio en el componente de Historia de Nicaragua. *Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje y el uso de fuentes de información para el auto-estudio en el componente de Historia de Nicaragua [Monografía]*. UNAN-Leon, Leon, Nicaragua. Recuperado el 2019, de <http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bistream/123456789/1/247347.pdf>
- Arteaga Leidy., I. (2021). El uso de las TIC en la enseñanza de la Historia en la educación superior en Colombia. *El uso de las TIC en la enseñanza de la Historia en la educación superior [Trabajo de Grado]*. Universidad Piloto de Colombia, Colombia, Antioquia, colombia. Obtenido de <http://repository.unipiloto.edu.co/bistream/handle/20.500.12277/10853/Trabajo%20de%20Grado.pdicf?sequence=1>
- Ayala, M. (24 de agosto de 2022). *Paradigma interpretativo*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/paradigma-interpretativo-investigacion/>
- Barriga , F., & Hernández, G. (1998-2001). *PERCUTIENDO*. Obtenido de <https://percutiendo.com/teorias-sobre-estrategias-de-ensenanza/>
- Castro, W., & Oseda, D. (29 de septiembre de 2017). *Universidad DEL ZULIA*. Obtenido de [https://www.redalyc.org/journal/310/31054991020/html/#:~:text=Las%20estrategias%20metacognitivas%20son%20acciones,SCHRAW%20y%20MOSHMAN%2C%201995\).](https://www.redalyc.org/journal/310/31054991020/html/#:~:text=Las%20estrategias%20metacognitivas%20son%20acciones,SCHRAW%20y%20MOSHMAN%2C%201995).)
- Centro de convenciones Cartajena de Indias . (10 de junio de 2014). *ENFOQUE CURRICULAR CENTRADO EN EL APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE* . Cartajena, Cartajena de indias , Colombia .
- Cruz Rodríguez, E. D. (2019). Importancia del Manejo de Competencias Tecnológicas en las Prácticas Docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES) . *Revista EDUCACION*, 43(1). Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n1/2215-2644-edu-43-01-00196.pdf>
- Metodología. (17 de octubre de 2017). *Tipos y Niveles de Investigación* . Obtenido de <http://devnside.blogspot.com/2017/10/tipos-y-niveles-de-investigacion.html>

- Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Cabello, O., & Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *SciELO*, 98(2). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1028-99332019000200241
- ONLINE-TESIS . (05 de octubre de 2020). *ESTUDIOS PROSPECTIVOS*. Obtenido de <https://online-tesis.com/estudios-prospectivos/>
- P.N.L.C.P.D.H. (19 de julio de 2022-2026). *El pueblo presidente* . Obtenido de [https://www.pndh.gob.ni/documentos/pnlc-dh/PNCL-DH_2022-2026\(19Jul21\).pdf](https://www.pndh.gob.ni/documentos/pnlc-dh/PNCL-DH_2022-2026(19Jul21).pdf)
- Parra, S. (17 de mayo de 2023). *National Geographic España*. Obtenido de https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/quien-es-dueno-internet-cuando-y-quien-invento-internet_19922
- Poder Ejecutivo. (09 de mayo de 2006). Ley No 582. Ley General de Educacion . ,Managua, Nicaragua.
- Poder Ejecutivo. (30 de octubre de 2020). *Normas Jurídicas de Nicaragua*. Managua, Nicaragua.
- Ronda, G. (11 de marzo de 2021). *Estrategia. Qué es, origen, definición según autores, tipos*. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/un-concepto-de-estrategia/>
- Rubio, N. M. (10 de junio de 2020). *Psicología y mente* . Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teorias-aprendizaje>
- UNESCO. (10 de septiembre de 2021). *UNESDOC Digital Library*. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378847_spa
- UNESCO. (10 de septiembre de 2021). *UNESDOC Digital Library*. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378847_spa
- Universidad UNADE. (04 de junio de 2020). *Modelo educativo: qué es y qué tipos hay*. Obtenido de <https://unade.edu.mx/que-es-un-modelo-educativo/>
- Yerling, G. N. (2020). Tiktok como recurso tecnologico innovador para el aprendizaje. *Tiktok como recurso tecnologico innovador para el aprendizaje.[Tesis para optar a licenciatura]*. Farem Esteli, Esteli. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/16162/1/20354.pdf>

VIII ANEXOS

Tabulación

En la siguiente matriz se presentan los hallazgos tan reales como fueron encontrados, de este modo se han codificado los participantes para proteger su identidad

Codificación docente: Doc1: Docente 1

Est: Estudiante, enumerados del 1 al 17

Objetivo	Categoría	Subcategoría	Eje de análisis	Respuesta-Docentes	Análisis o comentario
1. Describir las herramientas tecnológicas que se utilizan en los procesos de aprendizajes en la asignatura de historia con estudiantes de décimo grado A de secundaria a distancia en el	Herramientas tecnológicas Procesos de aprendizajes	La tecnología ayuda a los educadores a crear entornos de aprendizaje combinados y a aprovechar las herramientas digitales para realizar evaluaciones formativas y	1. ¿Qué son herramientas tecnológicas? 2. ¿Cuál es la importancia de las	Doc1: Son herramientas y aplicaciones que permiten un mejor desarrollo de contenidos y facilitan el trabajo del docente	En este punto el docente explica de manera conceptual que son herramientas tecnológicas explicando que aplicaciones que permiten el desarrollo y que facilita el trabajo. Por consiguiente, el docente responde de

<p>Instituto Nacional de Segovia Leonardo Matute.</p>		<p>conjuntas, llevando nuevos modelos de aprendizaje y enseñanza a las clases.</p>	<p>herramientas tecnológicas en el proceso aprendizaje en la asignatura de historia?</p> <p>3. ¿Qué tipos de herramientas tecnológicas conoce?</p> <p>4. ¿Ha utilizado alguna herramienta tecnológica en la asignatura de historia? ¿de qué manera le han beneficiado?</p> <p>5.¿Qué herramienta tecnológica sugiere aplicar para un</p>	<p>Doc1: Es importante porque al incluir la tecnología en la historia se estudia la condición humana su entorno y desarrollo</p> <p>Doc1: Canva, celular, computadora, Word, Excel, Tiktok, PowerPoint, whatsApp, google, Data show.</p> <p>Doc1: Si. Me ha permitido una mejor comunicación con mis estudiantes, un aprendizaje satisfactorio y reforzar la práctica de valores.</p>	<p>manera explícita menciona que si son importante incluir la tecnología en la historia</p> <p>En este punto describe las diferentes herramientas tecnológicas como canva , celular, computadora, Word, Excel, Tiktok, PowerPoint, WhatsApp, Google, Data show</p> <p>Por consiguiente, nos responde de esta manera donde nos dice que si, que le ha permitido una mejor comunicación con sus estudiantes, un aprendizaje satisfactorio y reforzar la práctica de valores</p> <p>El docente nos sugiere usar estas herramientas canva, celular, computadora, Word,</p>
---	--	--	--	---	--

			aprendizaje educativo? 6. ¿Considera que las herramientas son multidisciplinares? ¿Por qué?	Doc1: Canva celular computadora Word google Tiktok power point Doc1: Si, por que se puede adecuar a diferentes asignaturas.	Google ,TikTok, Power point Nos respondió de la siguiente manera si porque se pueden adecuar a diferentes asignaturas
--	--	--	--	--	--

Objetivo: Identificar la percepción de estudiantes y docentes frente al uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Historia

N°	Parámetros	Informante-Estudiante Respuesta	Análisis/comentario
1	Se utilizan herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases	Est1, Est3, Est4, Est5, Est7, Est8, Est9, Est10, Est11, Est12, Est13, Est14, Est15, Est16, Este17, Casi siempre Est2:Est6, Siempre	Por consiguiente, la mayoría coinciden que casi siempre lo que indica que se están usando las herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizajes
2	¿Con qué frecuencia se hace uso de estas herramientas?	Est1, Est2, Est3, Est4, Est5, Est6, Est7, Est8, Est9, Est10, Est11, Est12, Est13, Est14, Casi siempre Observación	Haciendo énfasis a este punto, la mayoría indica casi siempre, sin embargo, en la columna de

		Est15, Est16, Est17, señalaron que dentro del salón de clases mediante el uso del celular	observaciones han respondido que el celular es una herramienta con la que hacen mayor uso, dicho de este modo el celular es un recurso y no una herramienta
3	El uso y manejo de las aplicaciones tecnológicas amplía los conocimientos educativos	Est1, Est3, Est5, Est9, Est16 siempre Est2, Est4, Est6, Est8, Est10, Est11, Est12, Est14, Est15 Casi siempre señalaron en observación Est7, Est13, Est17 [si porque abre más conocimiento]	Partiendo de las repuestas brindadas han respondido que las aplicaciones tecnológicas siempre amplían los conocimientos tecnológicos, un buen número de respuestas indican que casi siempre y en observaciones han demostrado que abren mas conocimientos
4	Cuando se hace uso herramientas tecnológica les llama la atención	Est1, Est2, Est5, Est13, Est14, Est15 siempre Est3, Est6, Est7, Est8, Est9, Est10, Est11, Est12, Est16, casi siempre Est4, casi nunca Observación Est17 hace más interesante la clase	Al hacer uso de las herramientas tecnológicas la mayoría han respondido que casi siempre, es decir el uso es moderado, de este modo, aseguran que siempre, en observaciones respondieron que hace más interesante la clase
Valoración			

1	Al hacer uso de estas herramientas, se establece contacto estudiante-docente	Est1, Est11, Est12, Est14, Est15 casi siempre Est2, Est3, Est4, Est5, Est6, Est9, Est13, Est16, Est17 siempre observación Est7, Est8, Est10: Marcaron la opción de observación	Es evidente que la mayoría han respondido que siempre se establece la relación o el contacto entre estudiante y docente al hacer uso de herramientas tecnológicas
2	Las clases se desarrollan mejor haciendo uso de las herramientas tecnológicas	Est1, Est2, Est3, Est5, Est9, Est13, Est16, Est17 siempre Est4, Est8, Est11 , Est12, Est14, Est15, Casi siempre Est6, Est7, Casi nunca Est10, Nunca	En su mayoría cree que si es posible que estas herramientas mejoren los conocimientos educativos
3	El uso de las herramientas tecnológicas favorece el aprendizaje	Est1, Est2, Est3, Est4, Est5, Est6, Est9, siempre Est8, Est10, Est11, Est12, Est13, Est14, Est15, Casi siempre Est7, Nunca Est16, Est17 [que si ayuda al conocimiento]	En su mayoría cree que casi siempre es decir que a veces es problema de cómo se aplique
4	El uso de las herramientas tecnológicas permite poner en práctica el pensamiento lógico	Est1, Est5, Est7, Est8, Est9, Est11, Est12, Est13, Est14, Est15, Est16, Est17, Casi siempre Est2, Est10, Nunca Est3, Est4, Est6, Siempre	Hay una gran posibilidad porque es un gran porcentaje estudiantes que indica que la mayoría de las veces si
De trabajo			

1	El uso de las herramientas tecnológicas facilita el trabajo colaborativo	Est1, Est2, Est3, Est4, Est5, Est9, Siempre Est6, Est7, Est8, Est10, Est11, Est12, Est13, Est14, Est15, Est16, Est17, Casi siempre	Por consiguiente, se puede evidenciar que la mayoría indica que hay una posibilidad visible que si gestionan un aprendizaje colaborativo con el grupo
2	El uso de las herramientas tecnológicas facilita el trabajo independiente	Est1, Est4, Est7, Est8, Est9, Est10, Est11, Est12, Est13, Est14, Est15, Est16, Est17 Casi siempre Est2, Est5, Est6, Siempre Est3, Casi nunca	Desde la percepción del estuante indica que casi siempre que le facilita un aprendizaje personal que es merito de la importancia del uso de esta misma
3	El uso de las herramientas tecnológicas tiene que ser indispensable para el desarrollo de las clases	Est1, Est4, Est6, Siempre Est2, Est5, Nunca Est3, Est9, Est10, Est11, Est12, Est13, Est14, Est15, Casi siempre Est7, Est8, Est16, Est17, Casi nunca	Es evidente que de la muestra de 17 estudiantes que equivale un 100% el 15% es indispensable que si son importantes 10% expresa que nunca, el otro 20% manifiesta siempre, el 55% de los estudiantes que son la mayoría han fundamentado que casi siempre son fundamentales para el desarrollo de esta diciplina
4	Instalando app, desde su teléfono móvil resulta más fácil utilizar estrategia haciendo uso de	Est1, Est2, Est4, Est5, Est6, Est10, Est16, Siempre Est3, Est7, Est8, Est9, Est11, Est12, Est13, Est14, Est15, Est17 Casi siempre	45% de los estudiantes aseguran que hacen uso de la app que el internet y las distintas plataformas les brindan

	herramientas tecnológicas con mayor frecuencia		que la mayor parte de estas si las descargan con un fin de una herramienta que facilite su trabajo entre otras ocupaciones, 55% de estos mismo confirman que si instalan app en su móvil pero lo hacen para entretenimiento, lo que indica que si fusionamos las dos variables de uso con fines educativos se obtiene un aprendizaje dinámico funcional
--	--	--	---

Guía de observaciones de evaluación y valoración de propuesta

	Desarrollo y apreciación	Resultados	Análisis
Presentación den la estrategia	Atención en la presentación de la estrategia	Excelente	En relación con la presentación de la estrategia el docente y estudiantes la consideran que excelente porque es un nuevo aprendizaje nuevo para ellos donde tuvieron la iniciativa de brindarnos toda su disponibilidad de participar
	El medio utilizado es útil	Excelente	Durante la aplicación de la propuesta el docente se mostró interesado por la herramienta que durante estaba en desarrollo nos valora excelente porque desde el punto de vista de él es una herramienta alta mente funcional en cualquier diciplina
	Atención y concentración de los estudiantes	Muy bien	El método utilizado por el grupo de autores fue llamar la atención del estudiante con algunas actividades lúdicas donde tomando lo desconocido como una estrategia para llamar la atención del estudiante donde luego de lograr este punto fundamental ya ellos se enfocaron en nuestro tema haciendo nuestro proceso más interesante
	Motivación del estudiante	Muy bien	Una vez presentada nuestra metodología y ya teniendo puntos a favor estaban cómodos

			en un ambiente colaborativo donde se motivaban ellos mismos a tomar la iniciativa de participar
	Se logra concentrar la atención de los estudiantes	Muy bien	Como se menciona anteriormente se utilizó una metodología muy bien preparada y con una función descocida para ellos donde teníamos puntos de iniciación con imágenes reflectivas como introducción a lo que fue este proceso una vez obteniendo este punto se mostraron motivados ante esta propuesta, estaban atentos y sincronizados como grupo
	Los estudiantes se muestran interesados	Excelente	Una gran parte de estudiantes se mostraron con mucha curiosidad que como se hacia todo este proceso donde surge comentarios como, " qué tuani que nos explican este tema, sería bueno que todos los domingos nos dieran las clases así "se logra llamar la atención de los estudiantes por siempre preguntaban y los demás compañeros respondían la pregunta que se había hecho. Se mostro interés por una gran parte de ellos que nos preguntaron el nombre de la app para uso personal,
	Se logro desarrollar competencias de aprendizajes	Excelente	Se lograron muchas competencias como, el trabajo en equipo la capacidad de analizar y reflexionar la integración total del grupo, participación, iniciativa y pensamiento critico

Evaluación			
De valoración	¿Los estudiantes se involucran en las actividades desarrolladas?	Si	La integración del grupo se mostró disponibles en cada uno de los pasos del proceso tomando la iniciativa, con preguntas, con análisis reflexivo
	¿Se muestran satisfechos con las actividades desarrolladas?	Si	Durante el proceso no se obtuvo ningún reproche a las actividades asignadas siendo participe en todo, se les mostraron cómodos ya que los temas eran de relevancia, importancia para ellos en el proceso de aprendizaje
	¿Los estudiantes responden muy bien a las actividades?	Si	Tomando como referencia la palabra iniciativa en ellos se idéntica que estuvieron conformes y dinámicos haciendo una excelente participación y contestando con coherencia
	¿Cómo respondió el estudiante ante el uso de los medios y materiales durante la lección?	Si	Se muestran atraídos por las imágenes y conceptos brindados, sorprendidos, disponibles y atentos a las orientaciones
Aporte			
	¿Cuál fue la actitud del estudiante durante la lección?	Excelente	Realmente nos sorprendimos por el grupo porque normalmente los estudiantes de esta modalidad no están acostumbrados a estas actividades durante todo este proceso se pudo evidenciar que fue excelente la participación y que estuvieron sociables,

			respetuosos, disponibles y participativo en todas las actividades
Reflexión Final del Proceso	<p>Este es un proceso que debemos de estar conscientes que la mejora es continua apropiándonos de conocimientos tecnológicos que nos faciliten un aprendizaje significativo y puedan desarrollarse de distintas manera , entretenida, dinámica, creativa , para fortalecer a estudiantes, que tengan la capacidad de desarrollar pensamiento crítico, analítico, reflexivo , que lo aprendido dentro del aula de clases sea puesto en práctica en su día a día, haciendo uso de estas herramientas multidisciplinaria se considera una mejora en la educación nacional . tomando como referencia la propuesta aplicada, nos llevamos la satisfacción que a estudiantes y docente le gusto la herramienta tecnológica presentada haciendo que esta sea sostenible dentro de la institución.</p>		

Anexo. 1. Entrevista no estructurada a docentes



Facultad Regional Multidisciplinaria FAREM-Estelí

Estudiantes de V año de la carrera de Ciencias Sociales FAREM – Estelí, realizan un estudio de carácter investigativo, enfocado en “Las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia” Es importante mencionar que la información brindada en esta entrevista será totalmente confidencial, la cual no será objeto de divulgación. Se le agradece por su valiosa participación.

La siguiente entrevista no estructurada tiene como propósito obtener información para análisis en los resultados de la investigación.

Nombre del o la estudiante entrevistador; _____

I. Datos generales

Edad: _____

Genero:

Hombre____ Mujer____

Años de Servicio: _____

Fecha_____

Hora_____

Lugar_____

II. **Desarrollo**

1. ¿Qué son herramientas tecnológicas?
2. ¿Cuál es la importancia de las herramientas tecnológicas en el proceso aprendizaje en la asignatura de historia?
3. ¿Qué tipos de herramientas tecnológicas conoce?
4. ¿Ha utilizado alguna herramienta tecnológica en el desarrollo de un contenido en la asignatura de historia? ¿De qué manera le han beneficiado??
5. ¿Qué herramientas tecnológicas sugiere aplicar para un aprendizaje significativo?
6. ¿Considera que las herramientas tecnológicas son multidisciplinarias? ¿Por qué?

Anexo. 2. Guía de observación dirigida a docentes y estudiantes



Facultad Regional Multidisciplinaria FAREM-Estelí

Estudiantes de V año de la carrera de Ciencias Sociales FAREM – Estelí, realizan un estudio de carácter investigativo, enfocado en “Las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Historia” Es importante mencionar que la información brindada en esta observación será totalmente confidencial, la cual no será objeto de divulgación. Se le agradece por su valiosa participación.

La siguiente guía de observación tiene como propósito valorar las apreciaciones que estudiantes y docentes tienen frente al uso de las herramientas tecnológicas

I. Datos generales

Edad: _____

Genero:

Hombre____ Mujer____

Años de Servio o grado que cursa_____

Fecha_____

Hora_____

Lugar_____

II. Desarrollo

Guía de observaciones no participante

Observador:

Centro Educativo:

Nivel Académico:

Estudiante: Si__ No: __ Docente: Si__ No__

En caso de ser docente: Años de Experiencia__

Fecha:

N°	Criterios	Rangos				Observación
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca	
De reconocimiento						
1	Se utilizan herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases					
2	¿Con qué frecuencia se hace uso de estas herramientas?					
3	El uso y manejo de las aplicaciones tecnológicas amplía los conocimientos educativos					
4	Cuando se hace uso herramientas tecnológica les llama la atención					
De valoración						
1	Al hacer uso de estas herramientas, se establece contacto estudiante-docente					

2	Las clases se desarrollan mejor haciendo uso de las herramientas tecnológicas					
3	El uso de las herramientas tecnológicas favorece el aprendizaje					
4	El uso de las herramientas tecnológicas permite poner en práctica el pensamiento lógico					
De trabajo						
1	El uso de las herramientas tecnológicas facilita el trabajo colaborativo					
2	El uso de las herramientas tecnológicas facilita el trabajo independiente					
3	El uso de las herramientas tecnológicas tiene que ser indispensable para el desarrollo de las clases					
4	Instalando app, desde su teléfono móvil resulta más fácil utilizar estrategia haciendo uso de herramientas tecnológicas con mayor frecuencia					

Anexo 3. Guía de observación

I. Se marca con una X lo observado en la lección de la estrategia

Desarrollo y apreciación		1 – Regular	2 – Bueno	3 –Muy bien	4 – Excelente
Presentación den la estrategia	Atención en la presentación de la estrategia				
	El medio utilizado es útil				
	Atención y concentración de los estudiantes				
	Motivación del estudiante				
	Se logra concentrar la atención de los estudiantes				
	Los estudiantes se muestran interesados				
	Se logro desarrollar competencias de aprendizajes				
De valoración	Evaluación			Si	No
	¿Los estudiantes se involucran en las actividades desarrolladas?				
	¿Se muestran satisfechos con las actividades desarrolladas?				
	¿Los estudiantes responden muy bien a las actividades?				
	¿Cómo respondió el estudiante ante el uso de los medios y materiales durante la lección?				
				Aporte	
	¿Cuál fue la actitud del estudiante durante la lección?				
Reflexión Final del Proceso					

Metodología

Objetivo:

Proponer una herramienta tecnológica digital “**Decisión Roulette**”, procedente desde la plataforma oficial **Google Play Store**, en función de utilidad como estrategia metodológica para los procesos de aprendizajes en la asignatura de Historia, con estudiantes de la modalidad de jóvenes y adultos de secundaria a distancia

Decisión Roulette es una aplicación bien diseñada para ayudarlo a tomar decisiones fácilmente. Puedes usarlo como una aplicación de utilidad que genera selecciones aleatorias para elecciones diarias, y también puedes jugar

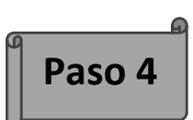
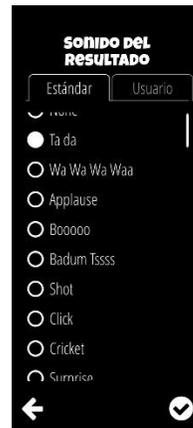
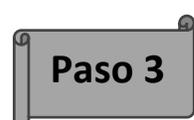
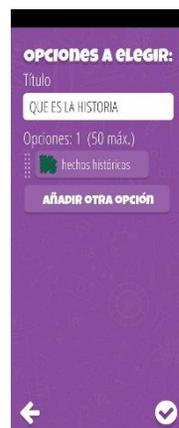
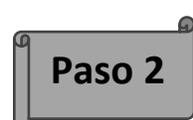
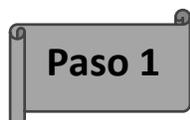
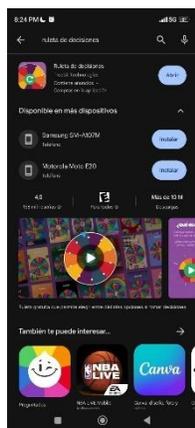
Medios y materiales a utilizar: Teléfono celular con sistema Android o Iphone , internet en primera instancia para descargar la aplicación, carga en el teléfono.

Link o enlace para encontrar la aplicación desde teléfono sistema Android e Iphone

<https://youtu.be/1Tk-RWs9fPg>

Sitio web para descargar desde unos pc

<https://es.ldplayer.net/apps/ruleta-de-decisiones-on-pc.html>



Descripción general de la estrategia

La Ruleta de decisiones ayuda a elegir entre las distintas opciones disponibles.

- Puedes escribir de 2 a 50 opciones distintas en ruletas diferentes y usarlas cuando uno desee.
- Además, puedes añadir imágenes a cada opción.
- Las imágenes deben estar almacenadas en su dispositivo.
- Toda la información se guarda únicamente en el dispositivo, no en la nube.
- Es gratis, fácil de usar
- Se pueden crear retos propios: preguntas, girar la botella, de una manera interactiva y dinámica
- Para aplicar la estrategia se orientó investigar sobre la temática
- Se organizaron los equipos
- La propuesta didáctica (estrategia de aprendizaje) elaborada se plantea para facilitar contenidos de la asignatura de ciencias sociales , en secundaria en cualquier grado o modalidad, con el propósito de proponerla como otra alternativa de solución a las dificultades que a veces se presentan en los estudiantes y que los docentes las implementen en sus aulas de clases de manera que puedan crear un espacio creativo, activo, participativo y dinámico, a la vez que los estudiantes puedan construir sus propios aprendizajes, desarrollando sus habilidades y destrezas a fin que obtengan un aprendizaje significativo para la vida diaria.

Paso 1

¿Cómo descargar?

- ✓ Entrar a la plataforma de Play Store
- ✓ Realizar la búsqueda de “**Decisión Roulette**” o ruleta de decisiones
- ✓ Selecciona la ruleta por su icono
- ✓ Se procede a descargar
- ✓ Se instala automáticamente, tiene un peso de 27.53 MB

Una vez descargada la aplicación

- ✓ Entrar a la aplicación
- ✓ Leer el tutorial
- ✓ Tocar el icono de la aplicación
- ✓ Personalizar (crear una ruleta nueva)
- ✓ Elegir la opción/Ruleta personalizada

- ✓ Rellenar opciones (título y demás niveles de relleno)
- ✓ Añadir sonido
- ✓ Ocultar opciones de relleno (modo misterioso)

Modo de uso

1. Con el contenido previamente elaborado, se organizan las ideas en la ruleta
2. Se seleccionan las opciones según la intención del creador de contenido
3. Se enfoca con relación a los objetivos
4. Se introduce el contenido dentro del formato de aplicación
5. Se procede a la ejecución de la misma
6. Es una opción multifacética, con multiplex selecciones ya sea para:
 - Mejorar el dinamismo de la misma
 - Ayuda a la concentración
 - Se puede iniciar una clase
 - Se puede desarrollar o evaluar una clase
 - Agilidad mental
 - Desarrolla competencias



Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí
Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

HOJA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

"Se le ofrece la posibilidad de participar en el estudio de investigación titulado _____ que está siendo realizado por estudiantes de _____ dirigido por _____ investigadores _____ que ha sido validado y aprobado por la tutora de la investigación realizada en Seminario de Graduación, asignatura impartida en la carrera de Ciencias sociales para optar al título de licenciatura FAREM-Estelí"

Antecedentes

¿Cuál es el objetivo de este estudio?

¿Por qué se le ha pedido que participe?

¿En qué consiste su participación? ¿Por qué es importante su participación en este estudio?

¿Cuáles son los riesgos generales de participar en este estudio?

¿Existen intereses económicos en este estudio?

¿A quién puedo preguntar en caso de duda?

Confidencialidad:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título del estudio ...

Investigador principal...

Propuesta: ...

Yo, _____ he sido informado por el o la estudiante _____, citado

- *He leído la Hoja de Información que se me ha entregado*
- *He podido hacer preguntas sobre el estudio*
- *He recibido respuestas satisfactorias a mis preguntas*
- *He recibido suficiente información sobre el estudio*

Comprendo que mi participación es voluntaria

Comprendo que todos mis datos serán tratados confidencialmente

Comprendo que puedo retirarme del estudio:

- *Cuando quiera*
- *Sin tener que dar explicaciones*
- *Sin que esto repercuta en mi*

Con esto doy mi conformidad para participar en este estudio,

Calidad del infórmate:

Fecha:

Firma:

Fecha:

Firma del investigador:

APARTADO PARA LA REVOCACIÓN DEL CONSENTIMIENTO

Yo, _____ revoco el consentimiento de participación en el estudio, arriba firmado, con fecha _____

Firma _____