



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Tecnología Educativa
Carrera Informática Educativa**

**Trabajo final para optar al título de Profesor de Educación Media (PEM) que
tiene como tema;**

Propuesta de integración curricular de la aplicación educativa APPNSON como recurso de apoyo en la asignatura Ciencias Sociales De segundo semestre de 7mo grado de educación media, en la unidad V: Nuestras Sociedades Originarias.

Autores: Br. Karla Lisseth Figueroa Jalinas.
Br. Elizabeth Carolina Pérez López.
Lic. Bismarck Antonio Mayorga Acuña.

Tutor: Lic. Roger A. Berrios López.

Managua, **5** de **marzo** de 2022



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual 3.0 Nicaragua.

Tu eres libre de:



copiar, distribuir, comunicar y ejecutar públicamente la obra.



hacer obras derivadas.

Bajo las siguientes condiciones:



Atribución - Debes reconocer y citar la obra de la forma especificada por el autor o el licenciante.



No comercial - No puedes utilizar esta obra para fines comerciales.



Licenciar Igual- Si alteras o transformas esta obra, o generas una obra derivada, sólo puedes distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.



Resumen

El este trabajo consiste de una propuesta de integración curricular es proporcionar a las personas una metodología para determinar el nivel de aprendizaje mediante la utilización y aplicación de los estudios previos necesarios para tomar decisión, además se desarrollará una app que acompañe la propuesta y el sistema de autor a utilizar en este proyecto es MIT App Inventor.

La aplicación se puede instalar en dispositivos móviles como celulares, tabletas o en pc utilizando un emulador, esta app proporciona datos cualitativos al momento de integración curricular de la clase de ciencias sociales de la quinta unidad en el segundo semestre de la malla curricular del MINED para estudiantes de séptimo grado.

Dicha aplicación es de gran ayuda como un ejercitador, ayudando al mejoramiento del nivel de aprendizaje en los alumnos, ya que hoy en día el desarrollo de aplicaciones móviles está en auge dentro de la educación promoviendo, motivando y posibilitando estrategias educativas que favorezcan en este sector.

Índice de Contenido.

1. Introducción	1
2. Objetivos	2
2.1 General	2
2.2 Específicos	2
3. Antecedentes	3
3.1 Internacionales	3
3.2 Nacionales	4
3.3 Local	5
4. Fundamentación Teórica	7
4.1 La Educación	7
4.2 Procesos de Enseñanza Aprendizaje	8
4.3 Componentes del proceso enseñanza aprendizaje	8
4.4 Teorías de la enseñanza aprendizaje	10
4.5 Integración Curricular	12
4.6 Integración Curricular con TIC	13
4.7 Elementos para la integración Curricular	14
4.8 Contenido Curricular	16
4.9 Elementos Teóricos del Contenido Curricular	20
4.10 Aplicaciones Educativas	20
4.11 Aprendizaje electrónico móvil (m-learning)	21
4.12 Sistema de Autor	22
5. Etapas Tecno Pedagógicas del Diseño de la Aplicación Educativa	23
5.3 Diseños de aspectos pedagógicos	24
5.3.1 Análisis de malla curricular para selección de contenidos	24
5.3.2 Definición de actividades	25
5.3.3 Estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación	25
5.4 Diseño de Aspectos técnicos	26
5.4.1 Diseño del entorno de las interfaces	26
5.4.2 Desarrollo de la funcionalidad de las actividades	26
5.4.3 Herramienta utilizada	27
5.4.4 Bloques utilizados para el desarrollo de la aplicación	27

5.4.5	Hardware y Software.	29
6.	Propuesta de integración curricular	29
6.1	Definición de la propuesta.....	29
6.2	Planificación Didáctica	32
6.2.1	Propuesta de unidad.....	33
6.2.2	Planes de clases.....	35
6.3	Descripción de la aplicación.....	39
6.4	Evaluación de los aprendizajes.....	40
6.4.1	Propuesta de una prueba objetiva	42
6.4.2	Instrumentos de Evaluación.....	45
7.	Conclusiones.	50
8.	Recomendaciones.	51
9.	Bibliografía.....	52
10.	Anexos.	54

1. Introducción

Este trabajo consiste en el desarrollo de una Aplicación Educativa mediante el software llamado App Inventor, esta propuesta de desarrollo pondrá en manos de los docentes un recurso importante para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje generalizando el conocimiento de los estudiantes de séptimo grado en la asignatura de ciencias sociales, de acuerdo a nuestra propuesta de integración curricular se pretende facilitar el conocimiento de la V unidad que corresponde a “nuestras sociedades originarias” para que el docente extienda su metodología de enseñanza, y así el estudiante aprenda de manera dinámica y diferente, dando repuesta a la necesidad educativa.

En el presente documento se fundamentan investigaciones realizadas a nivel internacional, nacional y local relacionadas al desarrollo de aplicaciones que apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje, incorporando los objetivos que se pretenden cumplir, posteriormente se procedió a la documentación necesaria (marco teórico) que sustentará de forma científica y teórica la investigación, tomando en cuenta las etapas tecno-pedagógicas en la que se explican la importancia de estas, por otro punto se menciona las propuesta de integración curricular la base de este trabajo y de importancia porque se explica con claridad la propuesta de integración curricular. Lo que se realizó con este trabajo es desarrollar una aplicación educativa para dispositivos móviles como apoyo al reforzamiento escolar de los estudiantes de séptimo grado de ciencias sociales ya que esta app reforzará los conocimientos básicos que se necesita saber de nuestras sociedades originarias, para esto se definieron actividades de aprendizaje que contiene la aplicación, se diseñaron las interfaces de usuario y seguido se desarrolló la aplicación haciendo uso del software App Inventor, y por último se realizó una propuesta de integración curricular de la aplicación, incorporando estrategias de aprendizaje desarrollando actividades dinámicas para la práctica de los estudiantes obteniendo un resultado satisfactorio en su proceso de enseñanza.

2. Objetivos

2.1 General

Elaborar una propuesta de integración curricular, como recurso de apoyo en la asignatura ciencias sociales, haciendo uso de la aplicación educativa APPNSO de 7mo grado de educación media, en la unidad V: “Nuestras Sociedades Originarias”.

2.2 Específicos

1. Desarrollar la funcionalidad técnico pedagógica de la aplicación educativa APPNSO.
2. Determinar los elementos necesarios para la integración curricular de la aplicación educativa APPNSO como recurso de apoyo en la asignatura de ciencias sociales.
3. Describir los elementos necesarios para la integración curricular de la aplicación educativa APPNSO como recurso de apoyo en la asignatura de ciencias sociales.

3. Antecedentes

Para la elaboración de este trabajo se consultó material bibliográfico adecuado a los propósitos del tema de investigación. Los autores referenciados señalados participaron en investigaciones que conllevan a una propuesta de integración para apoyo en una asignatura específica, por lo que sus ideas y resultados obtenidos se consideraron como base teórica y soporte en la elaboración de este trabajo.

3.1 Internacionales.

Según Tatiana K, (2020) Define que el trabajo realizado tiene como objeto de estudio la Aplicación de herramientas digitales para la construcción y consolidación de aprendizajes en la asignatura Ciencias Sociales.

En este trabajo se utilizó instrumento de investigación cualitativa, a través del método de observación, se indagó todo lo relacionado al tema que amerita el análisis de los datos investigado. Para llevar a cabo el seguimiento de la aplicación del diseño instruccional en el aula y la evaluación de los resultados, se utilizaron los siguientes instrumentos: bitácoras de clase, productos parciales de los alumnos (tareas, avances), listas de asistencia, trabajos finales (integración de un ejercicio de investigación cuantitativa), listas de calificaciones, autoevaluaciones de los estudiantes y, al término del curso, se aplicó un cuestionario estandarizado. (Aguilar, Tatiana,K. 2020).

La enseñanza de las Ciencias Sociales ha estado constantemente involucrada en los procesos tradicionales, monótonos, en donde el componente cognitivo-conceptual ha sido el protagonista. Por ello, es necesario introducir de manera gradual herramientas de tecnología educacional, que propicien el aprendizaje activo y significativo en los alumnos de Educación Superior, que se preparan como futuros educadores.

El propósito de la investigación-acción fue mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante herramientas digitales para la construcción y consolidación de aprendizajes en la asignatura Desarrollo de Ciencias Sociales de la Unidad V

Nuestras Sociedades Originarias durante el II semestre. Tras el diagnóstico de la situación y el contexto que caracterizaba el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, se establecieron técnicas didácticas basadas en el uso de herramientas digitales.

La importancia de esta investigación, es de apoyo ya que se facilitó en la aplicación de la construcción y consolidación de aprendizajes, a fin de reflexionar sobre los resultados obtenidos. Tras la implementación de la tecnología educativa, los estudiantes mostraron un aumento significativo en la motivación durante la clase.

Se evidenció la preferencia por el trabajo colaborativo, así como una mejora en los resultados cualitativos y cuantitativos dentro de su proceso de formación. Se comprobó la importancia de trabajar con las TIC, ya que favorecen el autoaprendizaje y la elaboración de productos con componentes visuales, en donde aplican la creatividad.

3.2 Nacionales.

Para el autor Rossny P, Almanza (2019) argumenta que, en el ámbito nacional de la investigación, del tema Aplicación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las ciencias sociales tiene como propósito valorar las estrategias tecnológicas aplicadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje para la comprensión de las ciencias sociales particularmente la historia. Siendo un estudio descriptivo con enfoque cualitativo, con algunas implicaciones cuantitativas.

En donde se aplicaron entrevistas y encuestas tanto a docentes como a estudiantes de la carrera de ciencias sociales de la UNAN - Managua, reflejó que los docentes de Historia de Nicaragua tienen muy poco dominio de las Tics y por consiguiente no utilizan los recursos tecnológicos que la institución les brinda para aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje, también se detectó que solo utilizan la metodología tradicional al aplicar el discurso oral y las exposiciones en el aula de clase. En donde se debe capacitar constantemente para la aplicación de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje y motivar a los estudiantes a hacer uso de los

recursos tecnológicos para comprender mejor la asignatura superando así las debilidades en este contexto. (Peña Almanza, R. 2019)

Como referencia esta investigación aporta significativamente, al uso de estrategias metodológicas que se aplicara en la integración curricular de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje y con la implementación de aplicaciones educativas móviles.

3.3 Local.

Según Rodríguez y Mayorga (2021), elaboraron una propuesta de integración curricular de la asignatura ciencias sociales abordando el tema de nuestras sociedades originarias. De tal manera los problemas de aprendizaje en Ciencias Sociales no resultan tan significativos como en otras materias, las llamadas instrumentales, como matemáticas, lengua o los idiomas. Y son vistos por el profesorado simplemente como deficiencias en los hábitos de estudio. Por ello, quizás, los estudios sobre la problemática en el aprendizaje están más encaminados hacia esas materias instrumentales, que son las que se evalúan para conocer los niveles educativos de un país.

El resultado obtenido de este trabajo, se dio a través del análisis de la investigación que es la siguiente, la propuesta de integración curricular se detalla que en la evaluación de los aprendizajes donde se implementa una prueba objetiva y una lista de cotejo como una forma de evaluación. En esta aplicación se propone abordar ítems para que los estudiantes resuelvan de manera confiable y sean participe de las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación.

La metodología utilizada para la realización de la presente investigación fue la investigación documental, es un “trabajo, que consiste en indagar, explorar y seguir la ruta de algo importante, recurriendo a fuentes escritas” De acuerdo con estos autores, la investigación documental consiste en:

- a) Conocer lo que otros han hecho o proponer nuevas tareas.
- b) Apoyar nuestras proposiciones con las opiniones de autoridades en la materia.
- c) Crear, conociendo previamente lo que ya existe.
- d) Ofrecer un estudio completo de una situación, un hecho o un fenómeno.
- e) Descubrir situaciones desconocidas o hechos y materias poco estudiadas.
- f) Contribuir con un trabajo personal al tema elegido.

El presente artículo es un extracto de una investigación documental que se realizó como parte de la fundamentación teórica de la tesis doctoral del autor de este artículo. La necesidad de escribir sobre esta temática se debe a que algunas maestras y maestros de los diferentes subsistemas, específicamente los docentes de Educación Secundaria se limitan a practicar en sus aulas de clase las mismas estrategias didácticas, y por lo general, estas estrategias que ponen en práctica en las aulas de clase aburren al estudiantado ya que por lo general estas estrategias de aprendizaje son las mismas.

Con los trabajos investigados ayudaron a corroborar que hay una problemática en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudio desde la formación en los docentes donde se implementaba el enfoque tradicionalista. Pero con todos los antecedentes estudiados podemos inferir que poco a poco se ha venido integrando aplicaciones tecnológicas a la enseñanza de dicha asignatura lo que ha permitido seguir trabajando en esta área de las ciencias sociales y seguir fortaleciendo dicha asignatura para vencer las dificultades en esta ciencia, también encontramos que es necesario e importante realizar nuestro tema de investigación para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.

4. Fundamentación Teórica.

4.1 La Educación

La educación es un proceso por el cual pasa todo ser humano se podría decir que educación es el proceso de enseñanza aprendizaje que permite al individuo prepararse para el ámbito profesional y laboral en una sociedad. (León, A. 2007)

La educación transforma y potencia al hombre natural para hacer emerger a un hombre inteligente, conocedor, industrioso, prudente, independiente, seguro, indagador, amoroso, disciplinado, honesto, alegre, ético sabiendo la diferencia entre el bien y el mal, proclive al bien, a la ciencia y al conocimiento, así entenderá la justicia la equidad y se acercara al bien y se alegrara a lo que es virtuoso, y físicamente fuerte para soportar las inclemencias del tiempo y las exigencias del trabajo. (León, A. 2007)

Se concordó con lo expuesto por el autor anteriormente citado educación es el proceso que prepara al ser humano para el ámbito laboral de la vida en su cultura, el autor menciona que mediante la educación el individuo se prepara para cumplir con las exigencias de un cargo laboral. La educación es el proceso en el cual el individuo aprende a desarrollar habilidades, destrezas, pensamientos lógicos, actitudes y aptitudes que lo forma como un ser integral para hacerle frente a la vida. (León, A. 2007)

Arto 116 “La educación tiene como objetivo la información plena e integral del nicaragüense; dotarlo de una conciencia crítica, humanista; desarrollar su personalidad y el sentido de su dignidad; y capacitarlo para asumir las tareas de interés común que demanda el progreso de la nación; por consiguiente, la educación es factor fundamental para la transformación y el desarrollo del individuo en sociedad”. (Constitución Política De Nicaragua, 2014)

4.2 Procesos de Enseñanza Aprendizaje.

Según Barrera Alvarado, (2018) Define que es la relación sistemática de los componentes didácticos hacia una interacción dinámica de manera creadora, reflexiva de los sujetos con el objeto de aprendizaje y entre los sujetos entre si, que integre acciones dirigidas a la instrucción, al desarrollo y a la educación del estudiante. El proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) se puede concebir como el espacio en el cual el principal protagonista es el estudiante y el maestro cumple con su función de facilitador de los procesos de aprendizaje.

Con lo expuesto anteriormente se infiere que los procesos de enseñanza aprendizaje son los procedimientos mediante el cual se da una relación continua entre el estudiante y el docente mediante los diferentes componentes didácticos,(contexto, contenidos, metodología, evaluación) con el fin de lograr un aprendizaje significativo en el estudiante que le sirva para toda la vida.

Según Herrera Padron, (2009) Las etapas del proceso pedagógico (Enseñanza - Aprendizaje) son las siguientes:

- ✓ Etapa Motivacional.
- ✓ Apropiación del nuevo Contenido.
- ✓ Fijación del contenido.
- ✓ Etapa de aplicación del contenido.
- ✓ Etapa de sistematización del contenido.

4.3 Componentes del proceso enseñanza aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje se caracteriza por su carácter sistémico; la estructura del sistema esta conformado por un conjunto de componentes que debe estar unido indisolublemente con el medio, y ademas debe haber relaciones jeraquicas y conexiones entre ellos.Según (EcuRed, 2010)

Estos componentes son: objetivos, contenidos, formas de organización, métodos, medios y evaluación.

- **El objetivo:** Se considera el componente rector en el proceso de enseñanza aprendizaje y es el que refleja más claramente el carácter social del proceso pedagógico al brindar la información que es necesaria para el estudiante, pues el expresa la transformación planificada que se desea lograr en el educando. Es decir los objetivos son las metas o propósitos previamente concebidas a lograr en los estudiantes. (EcuRed, 2010)

- **El contenido:** Es el componente primario en el proceso, ya que para definir un objetivo debemos tener un contenido. Esto no contradice el carácter rector del objetivo, pues después de formulado se selecciona la parte que debe ser asimilada por el estudiante, poniéndose de manifiesto la subordinación y coordinación entre ambos componentes, relaciones tan estrechas que conllevan a una especial atención para detectar la identidad y la diferencia de cada uno. Cabe señalar que el contenido responde a las preguntas ¿Qué enseñar? ¿Qué aprender?. (EcuRed, 2010)

- **Formas de organización:** Se interrelacionan con todos los componentes personales y no personales del proceso enseñanza aprendizaje, por lo que constituyen el componente integrador del mismo. Debe, responder a un PEA desarrollador, por lo que deben ser flexibles, dinámicas, atractivas, significativas que garanticen la implicación del estudiante y que fomenten el trabajo individual en estrecha relación con el trabajo grupal. Su finalidad debe estar en estrecha relación con el contexto que se da el PEA. (EcuRed, 2010)

- **Los medios:** Son los componentes que facilitan el PEA a través de objetos reales, sus representantes e instrumentos que apoyan al proceso para contribuir a la apropiación del contenido, complementando el método, para lograr los objetivos propuestos. Se puede decir que un medio de enseñanza puede ser todo objeto que se utilice como canal para transmitir información (mapas, representaciones gráficas, imágenes, libros, datashow, enciclopedias, celulares, tablet, internet, computadora). (EcuRed, 2010)

- **El método:** Debe responder a un PEA desarrollador, promotor del cambio educativo por los que los métodos que se empleen deben ser: productivos, creativos, participativos, promotores del desarrollo de estrategias de enseñanza aprendizaje y de la interdisciplinariedad, portadores de lo instructivo y lo educativo y lo afectivo- cognitivo, condicionandoles de motivaciones intrínsecas y de la comunicación interpersonal. (EcuRed, 2010)

- **La Evaluación:** Es el componente que regula el PEA y juega un papel fundamental en el cambio educativo. Responde a la pregunta ¿En qué medidas han sido cumplidos los objetivos del PEA? En la actualidad la evaluación debe ser desarrolladora, procesual, holística, contextualizada, democrática, formativa, cualitativa, investigativa, sistemática, que contemple la revalorización de errores, que tenga en cuenta indicadores que garanticen su objetividad, que promueva las formas de evaluar. La heteroevaluación, coevaluación y la autoevaluación que garanticen un cambio cualitativamente superior.(EcuRed, 2010)

4.4 Teorías de la enseñanza aprendizaje.

Según Guerrero (2020) define lo siguiente “Las teorías del aprendizaje surgen ante la necesidad de entender cuál es la manera más efectiva en que aprende el ser humano y con ello mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje”.

Cada teoría aporta importantes formas, estrategias e ideas de cómo se da el proceso de aprendizaje aportando los métodos eficaces para lograr un mejor aprendizaje. Ellas tratan de entender y diseñar procesos para que obtengamos nuevos conocimientos. En su blog este autor menciona seis teorías principales del aprendizaje.

- **Teoría Conductista.**

Las primeras bases surgieron a Jorge A. Guerrero, (2020) principios del siglo XX, el foco de esta teoría se centra en el cambio de comportamiento a través del estímulo-respuesta y el refuerzo positivo. Se entiende al aprendizaje como una modificación de la conducta ocasionada como respuesta a un estímulo del ambiente. Frederick

Skinner, uno de los principales exponentes, proponía que, al recompensar las acciones apropiadas, éstas se reforzaban y se volvían recurrentes.

Bajo este enfoque, las actividades del salón de clase suelen ser ejercicios de repetición. El papel del alumno es pasivo, caracterizándose por ser un receptor, a su vez el docente asume el rol de instructor y corrector de errores. Sin embargo, una de sus mayores críticas es omitir el componente afectivo-emocional, pues pareciera concebir al alumno como un agente pasivo que sólo reacciona a las condiciones ambientales a las que está expuesto. (Guerrero, J. A. 2020)

- **Psicología Cognitiva.**

En esta propuesta se establecen habilidades para guiar los procesos mentales de información, representación y acción, es decir: los pasos que modifican los conocimientos adquiridos previamente por otros que se originan en el intercambio de información.

Ante esto, el conocimiento adquirido constituye una actividad mental, que supone una clasificación interna y una estructuración por parte del alumno, quien asume un papel activo en el aprendizaje. (Guerrero, J. A. 2020)

- **Constructivismo.**

El autor Jorge A. Guerrero, (2020) la teoría constructivista, el alumno se vuelve el protagonista del proceso, ya que “construye” el conocimiento al interactuar con el ambiente y mediante la reorganización de las estructuras mentales: el conocimiento nuevo se une a lo que ya se sabe para generar nuevos aprendizajes.

Lo anterior contrastaba con la visión pasiva del alumno como un receptor pasivo de la información, la cual almacenaba en la memoria. Esto implicó un cambio de mentalidad, por lo que el constructivismo tuvo una gran aceptación. Esta corriente tuvo sus primeros antecedentes años atrás con las ideas de Piaget y Bruner.

- **Constructivismo Social.**

La perspectiva constructivista tema que el autor Jorge A. Guerrero, (2020) continuó siendo enriquecida por las ideas de diversos teóricos, una de las propuestas más relevantes hacía hincapié acerca de la importancia del contexto y la interacción social. En ella sostenían que el conocimiento, además de lograrse a partir de la interacción con el ambiente, requería del entorno social, por lo cual los conocimientos se formaban a partir de los propios esquemas del sujeto producto de su realidad, y de su comparación con los esquemas de las demás personas que le rodean.

En este sentido, el aprendizaje colectivo constituye un aspecto primordial en el proceso de enseñanza, ya que potencializa la capacidad de colaboración, investigación y resolución de situaciones y problemas contextualizados.

- **Aprendizaje Experiencial.**

Por otra parte, el autor Jorge A. Guerrero, (2020) hace énfasis que la teoría constructivista, con la salvedad de que sitúa en el centro del proceso de aprendizaje la experiencia. Bajo esta perspectiva, se entiende que el aprendizaje ocurre al haber un cambio de comportamiento en el individuo, lo cual se logra cuando éste afronta un problema interesante y significativo.

Uno de los aspectos principales de esta propuesta es que trata de apegarse a la forma natural en que aprende el ser humano, por lo que puntualiza la importancia de que la persona se involucre en el proceso por interés e iniciativa propia. (Guerrero, J. A. 2020)

4.5 Integración Curricular.

El currículum importa un plan de acción que, en materia educativa, consiste en seleccionar una serie de contenidos en vistas a una finalidad políticamente preestablecida, y organizarlos sistemáticamente para lograrla. Esos contenidos escogidos como relevantes por la cultura de que se trate, pueden ser considerados

como estancos (separados unos de otros) o relacionados entre sí, conformando un sistema de asignaturas y temas interdependientes, en una visión integradora y global. (Fingermann, H. 2011)

La integración curricular apunta a la interdisciplinariedad, a observar, investigar y aprender la realidad tal cual se da en la práctica, donde todo aparece relacionado, y no como trozos separados. Las operaciones matemáticas se dan en una realidad geográfica, histórica, biológica, etcétera; el lenguaje expresa también contenidos de todas las materias, la historia ocurre en un tiempo, pero también en un espacio geográfico, donde a su vez habitan criaturas y ocurren fenómenos naturales, físicos y químicos, etcétera.

Formular un currículum integrado favorece el aprendizaje significativo pues estimula la relación entre hechos y objetos, su comparación, su ubicación temporal y espacial, su dimensión, etcétera, sin pretender acumular contenidos que no se saben para qué se aprendieron.

Como conclusión se puede afirmar que si bien es deseable realizar un currículum interdisciplinario esto exige un gran nivel de compromiso de todos los docentes, para que, superado el individualismo, pueda trabajarse en conjunto, cooperativamente, como se les exige a los estudiantes, a fin de adaptar el currículum a las nuevas exigencias de la globalización y en vistas a un aprendizaje holístico. (Fingermann, H. 2011)

4.6 Integración Curricular con TIC.

La integración curricular es vista desde un punto muy amplio ya que aborda lo que es la evaluación, la planificación y organización de contenidos así mismo como se integran las diferentes asignaturas.

Como lo indica Sánchez Ilabaca (2017) integración curricular de las TIC es el proceso de hacerlas enteramente parte del Currículo, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender. Ello fundamentalmente implica un uso armónico y funcional

para un propósito del aprender específico en un dominio o una disciplina curricular. Asimismo, la integración curricular de TIC implica:

- ✓ Utilizar transparentemente de las tecnologías.
- ✓ Usar las tecnologías para planificar estrategias para facilitar la construcción del aprender.
- ✓ Usar las tecnologías en el aula.
- ✓ Usar las tecnologías para apoyar las clases.
- ✓ Usar las tecnologías como parte del currículum.
- ✓ Usar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina.
- ✓ Usar software educativo de una disciplina.

La Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (ISTE) define la integración curricular de TIC como la infusión de herramientas para estimular el aprender de un contenido específico o en un contexto multidisciplinario. Usar la tecnología de manera tal que los alumnos aprendan en formas imposibles de visualizar anteriormente. Una efectiva integración de las TIC se logra cuando los alumnos son capaces de seleccionar herramientas tecnológicas para obtener información en forma actualizada, analizarla, sintetizarla y presentarla profesionalmente.

La tecnología debería llegar a ser parte integral del funcionamiento de la clase y tan asequible como otras herramientas utilizadas en la clase Integrar curricularmente las tecnologías es utilizar las TIC en forma habitual en las aulas para tareas variadas como escribir, obtener información, experimentar, simular, comunicarse, aprender un idioma, diseñar todo ello en forma natural, invisible va más allá del mero uso instrumental de la herramienta y se sitúa en el propio nivel de innovación del sistema educativo. (Sánchez Ilabaca, J. 2017)

4.7 Elementos para la integración Curricular

Para Antonio M. Contreras, (2017) Los elementos para la integración curricular son:

Orientadores: (Fines y Objetivos) Expresan los grandes fines y objetivos de la educación, aquel punto de orientación hacia donde tiende el currículum. Por ello,

definen los objetivos y fines del nivel macro y dan sentido al currículo puesto que responde a las preguntas centrales de este, esto es: ¿Qué se busca con este currículo?, o ¿Para qué?

En el nivel macro, este elemento da origen a la política educativa. Es decir, qué tipo de persona se quiere formar. De igual modo, si formamos este tipo de persona, lo obvio es deducir que con este elemento se responde a ¿qué clase de sociedad se quiere construir? (Mazacón Contreras, A. 2017)

Generadores: (Actores Sociales y Entorno Cultural). A estos elementos ya se hizo referencia, cuando se habló de las fuentes del currículo. Los actores sociales del currículo son: el docente, los alumnos, los padres de familia y la comunidad. El entorno sociocultural e histórico es el medio en que se desenvuelve la vida del alumno y por ello presenta el plan de demandas y necesidades de la sociedad. (Mazacón Contreras, A. 2017)

Reguladores: (Objetivos, contenidos y Evaluación). Se parte del análisis del nivel más concreto del currículo, el nivel de aula. Entonces se trata de especificar objetivos de aprendizaje en el aula y se marcan y dan sentido a los contenidos y el sistema de evaluación. Los objetivos son las expectativas del currículo, aquello que se espera alcanzar con todas las experiencias realizadas en el aula por alumnos y maestros. Estos objetivos deben ser congruentes con los grandes fines propuestos en el diseño y con las políticas educativas derivadas de los elementos orientadores.

La base teórica de referencia, en este caso, está formada por los aportes de las ciencias que constituyen los fundamentos del currículo, en este caso, por ejemplo, la psicología en sus diversos aspectos (evolutiva, general, teorías del aprendizaje, y otros) (Mazacón Contreras, A. 2017)

Activadores o metódicos: Son las experiencias de aprendizaje y las estrategias metodológicas. Estas últimas son los métodos y las técnicas. Bases teóricas, no solo de la escuela activa, sino también de otras vertientes plantean y concuerdan que el alumno aprende solo a partir de su actividad y participación, lo cual le produce

experiencias y vivencias para su aprendizaje. Son experiencias de aprendizaje. (Mazacón Contreras, A. 2017)

En este proceso el pedagogo tiene un rol importante. Diseña, planifica, orienta y guía estas experiencias de aprendizaje del estudiante. Entonces, en este elemento se incluye el diseño de todas aquellas acciones, actividades y operaciones didácticas que requiere el proceso para desarrollar la personalidad del estudiante. No solo instruirlo (datos, fechas, nombres, y otros), sino para formarlo, bajo la dirección de los objetivos, fines, política educativa, demandas y necesidades sociales. (Mazacón Contreras, A. 2017)

Multimedios: (Recursos y ambiente escolar). Es la infraestructura didáctica y/o pedagógica, lo decimos nosotros. Constituyen los recursos físicos y materiales que operan el proceso de aprendizaje. Entre estos, se citan, pizarras, retroproyectores, láminas de acetato, TV, aparatos de video, computadoras, y otros.

La integración curricular implica cuatro aspectos importantes: la integración de las experiencias, la integración social, la integración de los conocimientos y la integración como diseño curricular. (Mazacón Contreras, A. 2017)

4.8 Contenido Curricular.

Según, Stella Vázquez, (2001) expresa lo siguiente: El conocimiento que se tiene de las cosas, datos, hechos, principios y leyes que se expresan con un conocimiento verbal. conceptuales, datos, hechos, ejes transversales, áreas, materias. Se refieren a cómo se ejecutan las habilidades intelectuales y motrices, abarca destrezas, estrategias y procesos que implican una secuencia de acciones o un proceso.

Están constituidas por valores, normas, creencias dirigidas al equilibrio personal y cognitivos, afectivos, conductual, conocimientos, sentimientos, acciones, creencias, preferencias, manifestadas, dinámico a la convivencia social.

Los apartes de los siguientes artículos permiten definir con claridad lo que significa currículo y contenidos:

Un currículo es la acepción singular en español del latín curriculum. Refiere al conjunto de competencias básicas, objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que los estudiantes deben alcanzar en un determinado nivel educativo.

De modo general, el curriculum responde a las preguntas ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar.

Los contenidos dentro del marco del nuevo enfoque pedagógico son un conjunto de conocimientos científicos, habilidades, destrezas, actitudes y valores que deben aprender los educandos y que los maestros deben estimular para incorporarlos en la estructura cognitiva del estudiante. (Vázquez, S.M. 2001)

Si bien es cierto que los contenidos son un conjunto de saberes o formas culturales esenciales para el desarrollo y de socialización de los estudiantes, la manera de identificarlos, seleccionarlos y proponerlos en el currículo tradicional ha sido realizada con una visión muy limitada. En efecto, contamos con tres tipos de contenidos, que se dan simultánea e interrelacionada mente durante el proceso de aprendizaje, que son:

Contenidos conceptuales (saber)

- ✓ Hechos.
- ✓ Datos.
- ✓ Conceptos.

Contenidos procedimentales (saber hacer)

- ✓ Eje Motriz Cognitivo
- ✓ Eje de Pocas Acciones-Muchas Acciones
- ✓ Eje Algorítmico-Heurístico.

Contenidos actitudinales (ser)

- ✓ Valores.
- ✓ Actitudes.
- ✓ Normas

Currículo:

- ✓ Propuestas para la educación básica.
- ✓ El currículo deberá ser: potenciador del desarrollo de capacidades y funcionalidad de los aprendizajes.
- ✓ Común, abierto y flexible. Integral. Coherente.

El currículo deberá buscar:

- ✓ Forma de cubrir los ámbitos de vida.
- ✓ Globalidad y transversalidad.
- ✓ Universalidad, igualdad y diversidad interculturalidad.
- ✓ Potenciación y enriquecimiento de la persona.
- ✓ Educación básica en todas las etapas.
- ✓ Actualización científica.
- ✓ Orientación crítica.
- ✓ Autonomía, aprendizaje a lo largo de toda la vida, aprendizaje colaborativo.
- ✓ Ser compartido con otras organizaciones y agentes sociales.
- ✓ Metodologías participativas.

Tabla de Contenido Curricular.

Declarativos (Factuales)	Declarativos (Conceptuales)	Procedimentales	Actitudinales
Proporcionan información que los estudiantes deben aprender de manera literal o al “pie de la letra”	Se construyen abstrayendo su significado esencial o identificando las características definitorias y las reglas que lo componen.	Son de tipo práctico, basados en la realización de varias acciones u operaciones dirigidas a la consecución de una meta determinada.	Las actitudes son experiencias subjetivas, relativamente estables que se aprenden en el contexto social.
Son de tipo memorístico-reproductivo y no se llega a la comprensión, no es necesario el aprendizaje previo.	Ocurre una asimilación sobre el significado de la información nueva, se lleva a la comprensión.	Implican la aplicación del conocimiento.	Implican juicios evaluativos que se expresan en forma verbal o no verbal.
		Se requieren de la confrontación de los errores cometidos.	Son cualidades que se expresan a través del comportamiento de la persona.

4.9 Elementos Teóricos del Contenido Curricular.

Según el autor Contreras (2017), afirma que los elementos básicos del currículo son el conjunto de conocimientos teóricos que se pretenda sean contenidos adquiridos por los estudiantes conceptuales de un determinado proceso formativo. Incluyen tanto los conceptos propiamente dichos como los principios y teorías en que se organizan esos conceptos.

Dispositivo móvil

Un dispositivo móvil, se puede definir, como un aparato de pequeño tamaño, el cual posee un sin fin de funciones, entre las cuales se menciona, el procesamiento e intercambio de información, la conexión a alguna red, todo esto a través de una memoria interna e ilimitada. (Mazacón Contreras, A. 2017)

Entre los dispositivos móviles más utilizados en la actualidad tenemos los siguientes:

- Teléfonos inteligentes.
- Tablet.
- Laptop.

4.10 Aplicaciones Educativas.

Las aplicaciones educativas permiten crear un entorno de aprendizaje más personalizado, adaptado a las necesidades concretas de cada alumno, fomentando el aprendizaje auto dirigido. Esto da lugar a un aprendizaje más vivencial y por lo tanto más memorable, ya que es evidente que hoy en día existen miles de aplicaciones que se utilizan de forma diaria para poder llevar a cabo nuestras tareas. Además, cuenta con las siguientes características:

Están destinadas sobre todo a sistemas Android o Tablet, son más dinámicas, algunas dependen de internet, aunque no es indispensable, ocupan poco espacio y son más rápidas de instalar, cualquiera puede usarlos ya que cuentan con ciertos manejos de facilidad. (Educación 3.0, 2022)

Recopilación de las mejores apps educativas:

Aquí están algunas de las mejores apps con usos educativos compatibles tanto con tabletas o sistemas Android. Para mejorar procesos de clase, trabajar la ortografía y practicar, son las mejores apps educativas útiles para todos los niveles.

- BrainPOP: película del Día.
- Anatomy Learning.
- Academons.
- Learn English.
- Kids Playtime.
- Montessori Monster Math Lab
- Blackboard Madness Math
- Explain Everything
- 1000 Words

4.11 Aprendizaje electrónico móvil (m-learning)

El aprendizaje móvil o Mobile learning es el proceso de enseñanza que se realiza a través de dispositivos móviles (teléfonos inteligentes o tabletas) conectados a una red inalámbrica permitiendo así una interacción más inmediata entre profesor y alumno. De esta forma, se democratiza la formación online que rompe con las barreras espacio-temporales y se adapta a las necesidades formativas del alumno en su día a día. Según (Sánchez, D. 2017)

De lo anterior se puede decir que las redes sociales han propiciado una comunicación cada vez más espontánea y multimedia, propia de un aprendizaje informal que motiva a los alumnos a participar en nuevos modelos alejados de los contextos formales. También, características técnicas de los dispositivos móviles como la portabilidad, facilitan el acceso a los mismos.

El Mobile learning fomenta el desarrollo de las competencias digitales reforzando las habilidades relacionadas con el manejo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics). Estas competencias digitales son decisivas en el mercado laboral, ya que independientemente del sector, son destrezas que las empresas valoran cada vez más durante los procesos de selección.

Elegir este tipo de aprendizaje significa apostar por el trabajo colaborativo entre los miembros de una misma comunidad, ya que se trata de una herramienta de gran utilidad a la hora de consultar dudas, debatir ideas o realizar proyectos colaborativos a distancia. También es una fuente de motivación para los alumnos por su naturaleza interactiva y basada en el lenguaje visual. Sobre todo, para una nueva generación que se comunica a través de los vídeos y las imágenes. (Sánchez, D. 2017)

4.12 Sistema de Autor

Para Pedro R. Zazpe, (1998) Los Sistemas de autor son un tipo de programas informáticos que facilitan la creación de productos multimedia a usuarios sin conocimientos de programación. Estos programas, poseen herramientas programación que brindan la posibilidad de generar aplicaciones multimedia Entre una gran variedad de estos sistemas podemos mencionar algunos, por ejemplo:

- Mediator.
- Authorware.
- CourseBuilder.
- ToolBook Instructor.
- IconAuthor.
- Macromedia director.
- Hot Potatoes.
- App Inventor.

Características

- No se necesita saber programación.
- Permiten crear ejercicios interactivos.
- Es un conjunto de objetos que se atraen mutuamente unidos por interacción.
- Son aplicaciones que permiten al usuario diseñar.
- Permiten crear aplicaciones multimedia.

App inventor es un entorno de desarrollo visual para dispositivos Android. Para desarrollar aplicaciones con APP Inventor solo necesitas un navegador web y un móvil o Tablet Android. Se basa en un servicio web que te permitirá almacenar tu trabajo y te ayudará a realizar proyectos, siendo también un entorno de aprendizaje de lenguaje de programación fácil de usar, por lo que no es necesario ser programador para desarrollar aplicaciones. (Chacón Larraz, A. 2016)

5. Etapas Tecno Pedagógicas del Diseño de la Aplicación Educativa.

5.1 Etapas y tareas realizadas para el diseño de la aplicación educativa.

Como primer aspecto la enseñanza aprendizaje de la asignatura de ciencias sociales ha estado involucrada en los procesos tradicionales monótonos en donde el componente cognitivo conceptual ha sido el protagonista. Por lo tanto, se detectó que solo se utiliza la metodología tradicional al aplicar el discurso oral y las exposiciones en el aula de clases.

Esta situación fue donde surgió la idea de elaborar una aplicación educativa en donde sirva de apoyo en esta asignatura para obtener mejores resultados significativos en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado de la educación media, para comprender mejor la asignatura y vencer las debilidades encontradas con el fin de integrar las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje donde se aplicará la teoría de aprendizaje constructivista que nos dice que el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje y el docente solo es un facilitador que facilita los medios para que este proceso ocurra.

Hay que tener presente que la App educativa que se realizó van de la mano con los aspectos pedagógicos y técnicos en la creación y diseño que cumpla con las expectativas que el estudiante requiera para un mejor aprendizaje.

5.2 Etapas y tareas realizadas para la propuesta de integración curricular.

- Como primer paso, se escogió la asignatura y la unidad a la que se le daría estudio e indicadores de logro en la malla curricular del segundo semestre del Mined.
- Se integró los objetivos, señalando para quien va dirigido específicamente la aplicación educativa. Haciendo uso de las TIC para el desarrollo del tema.
- Darle viabilidad a la aplicación, es importante saber si será de ayuda al estudiante.
- Se eligió el sistema de autor App Inventor en el que se trabajó la app.
- Se trabajó en la funcionalidad de la aplicación que ayude al estudiante, a entender y captar con facilidad los contenidos a estudiar.
- Se realizó la Planificación didáctica curricular en base al tema y contenido seleccionado.
- Se trabajó en una propuesta de integración curricular.
- Luego se elaboró los procesos de enseñanza-aprendizaje, metodologías educativas y estrategias didácticas en recursos TIC.

5.3 Diseños de aspectos pedagógicos.

5.3.1 Análisis de malla curricular para selección de contenidos

En la semana del 22 al 29 de mayo se creó la propuesta didáctica empezando a revisar los contenidos e indicadores de logro de la malla curricular del séptimo grado de la educación media, encontrado en el sitio web del MINED con el objetivo de elaborar el diseño pedagógico de nuestra aplicación. En esas mismas fechas de mayo mencionadas anteriormente se eligió las actividades a realizar en la aplicación tomando en cuenta los indicadores de logros de la unidad V del libro de ciencias sociales, el contenido de nuestras sociedades originarias en el segundo semestre. (MINED, s.f. 2021)

5.3.2 Definición de actividades

Se observó que en el área de la materia de ciencias sociales los estudiantes sienten pesada la clase, con esta aplicación la apreciarán divertida y dinámica.

La aplicación consta de unas series de ejercicios de:

- ✓ verdadero y falso cuenta con 5 ítems.
- ✓ selección única consta de 8 ítems.
- ✓ selección 10 ítems.

Se escogieron estas actividades con el fin de motivar al estudiante de aprender de una manera más fácil sin utilizar el lápiz y el papel. Sino utilizando la App poniendo a pruebas sus conocimientos abordados en el estudio de esta unidad de ciencias sociales.

5.3.3 Estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

En este punto se basó en la orientación pre instruccional, que consiste en el establecimiento de un contexto para que el alumno aprenda según al método que se emplearía para ello, partiendo de los conocimientos previos de los estudiantes que al momento de su abordaje se logró determinar la estrategia de aprendizaje ya conocida en sus estudios, al cual se sigue una secuencia que son la investigación documental con el apoyo de lluvias de ideas.

En la parte evaluativa se determinó que la aplicación es de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje como un ejercitador, de manera cualitativa se valora al finalizar el contenido mediante el uso de la aplicación **Appson** con el ejercicio de selección única el cual tiene una puntuación, con la que se puede determinar cualitativamente su nivel de aprendizaje.

5.4 Diseño de Aspectos técnicos.

Con respecto a los aspectos técnicos en el desarrollo de nuestra aplicación se comenzó con el nombre de la aplicación que es APPSON y surge de la abreviatura de la palabra aplicación (App) y de nombre de la unidad Nuestras Sociedades Originarias (SON).

Luego del estudio pedagógico se procedió a la creación y diseño de los aspectos técnicos, eligiendo App inventor como entorno de desarrollo para elaborar la aplicación, así como colores, iconos, estilos, tamaño y color de letras, botones, cantidad de ejercicios, personajes. Se eligieron todos estos elementos para formar las pantallas que abordaran la aplicación, también se eligió la información que llevará la App relacionada al contenido de estudio.

5.4.1 Diseño del entorno de las interfaces.

Se creó 8 pantallas en las que se trabajaran todo el contenido relacionado teniendo en cuenta: Pantalla principal, menú, créditos, reforzamiento, y las principales que son los ejercicios, estas pantallas tienen letras, botones, leyendas. Imágenes, material audiovisual y colores acordes con el tema.

Las interfaces de la aplicación se eligieron en relación con la asignatura y el logo se eligió tomando en cuenta nuestra cultura e idiosincrasia que representa a los nicaragüenses como lo es el Guegüense.

5.4.2 Desarrollo de la funcionalidad de las actividades.

Se efectuaron las actividades de la aplicación se distribuyó en tres pantallas, previamente esto una vez el estudiante haya abordado la pantalla de reforzamiento.

- ✓ La pantalla de V y F cuenta con dos botones de ejecución y dos botones de navegabilidad.
- ✓ La pantalla de selección cuenta con 4 botones, 3 de ejecución y 1 de navegabilidad.

- ✓ La pantalla de selección única consta de 8 preguntas en las que cada una tiene 3 opciones de respuestas y un botón único que lleva a otra pantalla donde encuentra la puntuación y las respuestas correctas, de manera tal que esta pantalla se llama ver respuestas y tiene 3 botones de navegabilidad.

5.4.3 Herramienta utilizada.

Se realizaron los botones y pantallas con adobe Photoshop e ilustrador ya que son herramientas adecuadas en la realización de ellos. El entorno de las interfaces de la aplicación se elaboró con el software App inventor en donde se pueden realizar aplicaciones por bloques de manera intuitiva y gráfica sin necesidad de saber código de programación, además es una App que permite crear aplicaciones para dispositivos Android.

5.4.4 Bloques utilizados para el desarrollo de la aplicación.

En estas tablas se detallan los bloques utilizados en la creación de la aplicación Appson. La primera tabla se definen los bloques de navegabilidad, ejemplo: un cambio de pantalla. En la segunda tabla se muestran bloques que por su complejidad ejecutan otros procedimientos, ejemplo: verificar las respuestas correctas.

Bloques de Navegabilidad			
Tipo	Bloque	Función	Pantalla
btn Entrar	2 de ejecutar + 1 txt.	Cambiar de pantalla.	Inicio.
btn Hablar	1 de ejecutar + 1 llamar + 1 etiqueta	Leer txt a voz	Reproducir Concepto de app.
btn menú	1 de ejecutar + 1 control + 1 txt.	Cambia a pantalla menú.	Concepto.
btn Créditos	1 de ejecutar + 1 control + 1 txt.	Cambiar de pantalla.	Menú.
btn Reforzamiento	1 de ejecutar + 1 control + 1 txt.	Cambiar de pantalla.	Menú.

btn Entrar	1 de ejecutar + 1 control + 1 txt.	Cambiar de pantalla.	Menú.
btn V y F	1 de ejecutar + 1 control + 1 txt.	Cambiar de pantalla.	Menú.
btn ejercicio	1 de ejecutar + 1 control + 1 txt.	Cambiar de pantalla.	Menú.
btn preguntas	1 de ejecutar + 1 control + 1 txt.	Cambiar de pantalla.	Menú.

Bloques Complejos de pantallas de ejercicios. V y F, Selección, y Selección única.			
Tipo	Ejecución	Función	Pantalla
V y F 2 btn de navegabilidad. 2 btn de respuestas.	Procedimiento, ejecutar, variables, listas, matemáticas, texto, inicializador global, color,	Según la repuesta y la selección, están programado para generar una puntuación de acuerdo a la respuesta.	Pantalla de selección de verdadero/ Falso.
Selección múltiple. 1 btn de inicio.	Procedimiento, ejecutar, variables, listas, matemáticas, texto, inicializador global.	Cuando hace selección en una de las tres posibles respuestas, se envía un SMS de texto con la leyenda de correcto o incorrecto según sea el caso.	Pantalla de selección múltiple.
Selección única.	Procedimiento, ejecutar, variables, listas, matemáticas, texto, inicializador global, Lógica.	Se presenta una pantalla con 8 preguntas, en este se elige mediante casilla	Pantallas de preguntas y respuestas.

btn ver respuestas, btn menú, btn ver preguntas, btn inicio.		de verificación la respuesta correcta de 3 posible, le da clic a ver respuestas y esta da la puntuación y se muestra la correcta.	
--	--	--	--

5.4.5 Hardware y Software.

- ✓ Dispositivo móvil gama media.
- ✓ Sistema operativo de Android 10 en adelante.
- ✓ Almacenamiento interno de 16 GB en adelante.
- ✓ RAM mínimo de 4 GB.

6. Propuesta de integración curricular

6.1 Definición de la propuesta

La propuesta curricular consiste en utilizar recursos Tic como un video tutorial de la clase para enseñar a los estudiantes, la app que se realizó sirve para ayuda de una mejor comprensión de manera dinámica en ellos, estos recursos se utilizarán en momento de dar la clase, usando un software llamado App Inventor donde ayudará a realizar la aplicación.

Aplicación Educativa: APPSON.

Unidad V- Nuestras Sociedades originarias.

Contenidos:

- El área Mesoamericana.
- El medio geográfico en Nicaragua.
- Sociedades indígenas de Nicaragua.

Se utilizará la aplicación APPSON enseñará historia a los estudiantes de séptimo grado de una manera interactiva, motivadora, como un ejercitador ya que ayudará al estudiante en alcanzar la competencia de grado de la unidad V nuestras sociedades originarias de la asignatura de Ciencias Sociales permitiendo al estudiante al responder a cuestionarios donde él seleccionará las respuestas correctas, escogerá la respuesta más acertada o completará con una palabra la repuesta correcta en un enunciado.

La Aplicación enseñará de una forma divertida esta asignatura que para muchos estudiantes resulta aburrida la enseñanza de ella misma con los métodos tradicionales, comenzarán leyendo la página del libro en estudio luego utilizando un video tutorial como recurso de apoyo. Por eso esta aplicación enseñará historia a los estudiantes de séptimo grado de modo participativa.

Al usar la app los estudiantes utilizarán recursos tecnológicos como Android o emulador en pc, aprenderán historia de nuestro país Nicaragua de forma activa donde ellos serán los protagonistas de su aprendizaje y el profesor un facilitador. La aplicación permitirá que el estudiante en la etapa de adquisición vaya poniendo a prueba los conocimientos aprendidos a través de la ejercitación de las actividades presentadas en la aplicación.

6.1.1 Descripción de la forma de integración

La aplicación APPSON se utilizará en el desarrollo de la clase porque se va ir integrando en el momento de adquisición de la clase, la explorarán y servirá como un ejercitador para una mayor comprensión. Los estudiantes harán uso de la aplicación al leer, la información proporcionada del libro de texto de séptimo grado en la asignatura de ciencias sociales. Luego los estudiantes realizarán un resumen de los aspectos más relevantes de los contenidos abordados en la aplicación de la quinta unidad “Nuestras sociedades originarias”.

Los estudiantes responderán a una serie de preguntas para integración curricular relacionadas a los contenidos abordados en la unidad. En las cuales realizará 3 actividades. Selección única, selección múltiple y escribir falso y verdadero según

la afirmación o enunciado referente a lo aprendido o adquirido en las secciones de clases.

6.1.2 Población y objeto

Población: Es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. La población objetivo es aquel grupo de personas que es de interés de los investigadores en nuestros estudios estadísticos, o que se ve afectado por un determinado proyecto.

- Docente: El docente o profesor es aquella persona que imparte conocimientos enmarcados en una determinada ciencia o arte. Maestro es aquel que se le reconoce una habilidad extraordinaria en la materia que instruye.
- Estudiante: Es aquel sujeto que tiene como ocupación principal la actividad desde el ámbito académico. La principal función de los alumnos es aprender siempre cosas nuevas sobre distintas materias o ramas de la ciencia y arte, o cualquiera otra que se pueda poner en estudio. El que estudia ejecuta tanto la lectura como la práctica del asunto o tema sobre el que está aprendiendo.

Los estudiantes de séptimo grado de la sección F que equivalen a 42 estudiantes, segmentados de la siguiente manera 22 mujeres y 20 varones, del Instituto Centro Modelo Monimbó, son nuestra población - objeto deberán tener conocimientos básicos del uso de dispositivos móviles (tabletas y celulares).

Se mencionan las tabletas porque se sabe que la mayoría de las escuelas en la modalidad secundaria del país cuentan con las Tablet móviles que han venido hacer de gran ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje. Las habilidades y conocimientos básicos de los estudiantes son:

- Tener conocimiento de encender y apagar un dispositivo móvil.
- Acceder a la aplicación.

- Tener conocimientos previos acerca de los contenidos presentados en la aplicación de la asignatura de ciencias sociales de la quinta unidad del séptimo grado de la modalidad secundaria.

Los docentes deberán tener los siguientes conocimientos.

- Conocimientos básicos acerca del uso de dispositivos (Tablet, teléfonos móviles)
- Buscar una aplicación y acceder a ella.

6.2 Planificación Didáctica

Planificación didáctica es la acción que orienta al docente a organizar las actividades e ideas a través de las estrategias metodológicas en su plan de clase para ejecutarse en un periodo de clase, tomando en cuenta la competencia de grado, eje transversal, el contenido e indicador de logro, ritmo de aprendizaje de sus estudiantes, el contexto, recursos con los que cuenta o pueda elaborar etc., con el fin de cumplir con su labor docente con eficacia y eficiencia para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos y brindar una educación integral.

Se entiende a la planificación didáctica como la organización de un conjunto de ideas y actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significativo y continuidad. Constituye un modelo o patrón que permite al docente enfrentar su práctica de forma ordenada y congruente. Su elaboración implica analizar y organizar los contenidos educativos determinar los objetivos, intenciones y propósitos educativos a lograr, además de establecer la secuencia de actividades en el tiempo y espacio. (Peralta, C. 2016)

Elementos que conforman una programación didáctica.

- **Objetivos:** El objetivo es lo que se pretende lograr en los estudiantes. Según el currículo nacional el objetivo del contenido vendría hacer en la modalidad secundaria el indicador de logro, por ende estos ya vienen plasmados en la malla curricular según la unidad y el contenido.
- **Contenidos:** Son los temas que se abordan según la unidad ya asignados por la malla curricular en cada asignatura.

- **Actividades:** Son las actividades que se planifican para cumplir con los objetivos.
- **Metodología:** Conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas por el profesor para facilitar el aprendizaje de los alumnos.
- **Temporalización:** Tiempo en que se abordara un contenido. Para dar el tempo a cada contenido se toma en cuenta laa distribucion de horas calses que se le asigna a cada unidad y la frecuencia horaria que tiene cada asignatura.
- **Recursos didacticos:** Son los elementos que se utilizan para impartir el contenido.
- **Evaluación:** Es medir de forma constante los aprendizajes que los estudiantes van alcanzando.

6.2.1 Propuesta de unidad

La aplicación educativa está orientada a cumplir con la competencia de grado de la quinta unidad nuestras sociedades originarias de la asignatura de ciencias sociales del séptimo grado de la modalidad de secundaria.

El objetivo de la aplicación es facilitar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes, fortaleciendo los conocimientos de los estudiantes en los contenidos de ciencias sociales, tomando en cuenta los indicadores de logro que los estudiantes deben alcanzar al aprender estos contenidos.

Mediante el uso de la aplicación los estudiantes lograrán determinar las características generales del área geográfica de Mesoamérica. Identificar la interacción del medio geográfico en el poblamiento de Nicaragua, así como explicar las características sociales, económicas y culturales de las sociedades indígenas, todo esto lo podrá aprenderlo de manera activa, participativa, interactiva y dinámica, despertando el interés y motivación de aprender historia de su país. Mediante el uso de la aplicación se implementará una metodología activa participativa.

PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA

Datos Generales.

Asignatura: Ciencias Sociales

Grado: Séptimo

Competencia de eje transversal: Identidad cultural.

Muestra una actitud positiva en la conservación de la identidad cultural, la diversidad étnica cultural y lingüística del pueblo nicaragüense y de otras culturas promoviendo su intercambio.

Competencia de Grado: Caracteriza las sociedades indígenas de Nicaragua para el fortalecimiento de valores e identidad.

Unidad: Nuestras Sociedades Originarias.

Contenidos	Indicadores de logros	Estrategias de Enseñanza aprendizaje	Instrumentos /técnicas de evaluación	Recursos Tics
1. El área mesoamericana	Determina las características del área geográfica de Mesoamérica.	Lluvias de ideas (los estudiantes aportan ideas de la temática a estudiar) Esquemas gráficos (mapa conceptual) Ejercicios de verdadero y falso.	Lista de cotejo	Dispositivos móvil (Tablet o celular). App (APPSON).

2. El medio geográfico en Nicaragua.	Identifica la interacción del medio geográfico del poblamiento de Nicaragua.	<ul style="list-style-type: none"> - Resumen - Ejercicios de complete. - El Dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo 	Dispositivos móvil (Tablet o celular). App (APPSON)
3. Sociedades indígenas de Nicaragua.	<ul style="list-style-type: none"> - Explica las características económicas, sociales y culturales de las sociedades indígenas del centro y norte del país. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esquemas gráficos (cuadro sinóptico) - dinámica 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo - Prueba objetiva 	Dispositivo electrónico (data show). App (APPSON).

6.2.2 Planes de clases.

Plan de clase N° 1

Datos generales.

Grado: 7mo

Asignatura: Ciencias Sociales **Tiempo:** 45 minutos

Contenido: El área Mesoamericana

Unidad V. Nuestras sociedades originarias

Indicador de logro: Determina las características del área geográfica cultural de Mesoamérica.

Estrategias metodológicas

Actividades Iniciales (10 min)

- A través de una lluvia de ideas expresan que entienden por área Mesoamericana.

¿Qué entiende por Mesoamericana?

Desarrollo (25 min)

- Observa y comenta el mapa de Mesoamérica que presenta la docente en clases.
- Responden a la siguiente interrogante. ¿Qué territorios de Centroamérica forman parte de Mesoamérica?
- En parejas lee y analice la información del libro de texto de ciencias sociales de séptimo grado páginas 128 y 129.
- Elabore un mapa conceptual de los rasgos comunes (Creencias religiosas, alimentación, arquitectura y tradiciones) de las culturas mesoamericanas.
- Encender las Tablet o celular y entrar a la aplicación APPSON, luego selecciona el módulo complete y realiza los ejercicios que se proponen en esta actividad.

Finales (10 min)

Reflexiona a través del dialogo entre compañeros y docentes al establecer las características del área geográfica de Mesoamérica.

Evaluación.

Valorar de manera formativa el entusiasmo, comunicación e interrelación entre los estudiantes usando la app al señalar en los ejercicios de la aplicación módulo 1 las características del área geográfica y cultural de Mesoamérica.

Plan de clase N°2

Datos Generales

Grado: 7mo

Asignatura: Ciencias Sociales

Unidad V. Nuestras sociedades originarias

Indicador de logro: Identifica la interacción del medio geográfico en el poblamiento de Nicaragua.

Contenido: El medio Geográfico.

Estrategias Metodológicas

Actividades Iniciales. (10 min)

Observa el mapa mundi de Nicaragua y comenta la importancia de la posición geográfica de Nicaragua con compañeros y docente.

Desarrollo (25 min)

- En pareja lee y analice la información que aparece en el libro de texto página 130 sobre el medio geográfico de las sociedades indígenas que poblaron Nicaragua.
- En pareja realice un resumen de los hechos más relevantes del contenido.
- Presenta su resumen ante la clase al expresar los hechos más relevantes de la interrelación del medio geográfico en el poblamiento de Nicaragua.
- Enciende la Tablet y entra a la aplicación APPSON, módulo 2 para realizar los ejercicios de complete, relacionados al contenido en estudio.

Finales (10 min)

Participan de manera voluntaria al realizar las conclusiones de la clase expresando la interrelación que existe entre el medio geográfico en el poblamiento del país.

Evaluación.

Estimar la participación de los estudiantes en las actividades realizadas durante la clase, así como la apreciación que tuvieron al identificar qué influyó del medio geográfico para el poblamiento de Nicaragua.

Reforzar con aclaraciones a las inquietudes que tengan sobre el contenido abordado.

Plan de clase N°3

Datos Generales

Grado: 7mo

Asignatura: Ciencias Sociales

Unidad V. Nuestras sociedades originarias

Indicador de Logro: Explica las características económicas, sociales y culturales de las sociedades indígenas

Contenido: Sociedades indígenas de Nicaragua.

Estrategias Metodológicas

Actividades Iniciales (10 min)

- Observa las imágenes que muestra la docente a través de un collage en el pizarrón y comenta las fotografías observadas.
- Responde de forma oral a las interrogantes que realiza el docente.

¿Qué actividades observas que realizaban nuestras sociedades indígenas?

¿Se relacionan con las actividades económicas de nuestra época? ¿Por qué?

¿Qué actividades realizaban las mujeres?

¿Qué actividades realizaban los hombres?

Desarrollo (20 min)

- Lee en pareja las páginas del libro de texto 138- 140.
- Con ayuda del libro de texto realiza un cuadro sinóptico de las características de la organización, económica, social y cultural de las sociedades indígenas de Nicaragua.
- Entra a la aplicación de APPSON en el módulo 3 y realiza los ejercicios prácticos de selección única, marcando la repuesta correcta de cada ítem.
- Elabora un dibujo de las actividades económicas, sociales, culturales de las sociedades indígenas y las actividades que realiza la sociedad actual.

Finales

- A través de la dinámica el repollo responde a interrogantes que realiza el docente sobre la temática abordada en clases.
 - ¿Cuáles eran las características económicas de las sociedades indígenas?
 - ¿Cuáles eran las características sociales de las sociedades indígenas?
 - ¿Cuáles eran las características culturales de las sociedades indígenas?
 - ¿Qué actividades que realizaban las sociedades indígenas, se realizan en la actualidad?

Evaluación.

Corroborar mediante una prueba objetiva que los estudiantes explican las características económicas, sociales y culturales de las sociedades indígenas.

6.3 Descripción de la aplicación

La aplicación APPSON es una aplicación educativa con el enfoque constructivista donde el estudiante formará su conocimiento de una manera interactiva al interactuar con la aplicación al resolver cada uno del ítem planteados en la app. La aplicación es de la asignatura de ciencias Sociales sobre Nuestras Sociedades Originarias de séptimo grado de la modalidad secundaria.

El objetivo de la aplicación es brindar apoyo al proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de ciencias sociales, con el fin de que el estudiante aprenda de una manera más motivadora, activa, participativa e interactiva, donde el estudiante salga de la metodología tradicional que se emplea para abordar esta asignatura (discursos y exposiciones) logrando en los estudiantes aprendizajes significativos.

Las actividades plasmadas en la aplicación están representadas por módulos cada módulo tiene una cantidad de ejercicios, cinco ejercicios por módulos.

En la primera interfaz la aplicación tiene la presentación de bienvenida con el logo de la aplicación y un botón llamado créditos para seguir en la aplicación. Cuando

das clic a créditos los estudiantes observaran en la segunda interfaz logo de la unan y la carrera, así como los respectivos nombres de los autores y el botón menú para seguir en la parte siguiente de la aplicación, tercera interfaz que aparecen los módulos a realizar 1, 2, 3.

- Módulo 1: ejercicios de falso y verdadero sobre el contenido El área mesoamericana.
- Módulo 2: ejercicios de complete del contenido El Medio Geográfico.
- Módulo 3: ejercicios de selección única del contenido sociedades indígenas de Nicaragua.

También la aplicación tiene un módulo de reforzamiento donde el estudiante puede acceder a link de videos en YouTube o a enlaces en Google o a documentos PDF donde tendrá información de los contenidos de la aplicación.

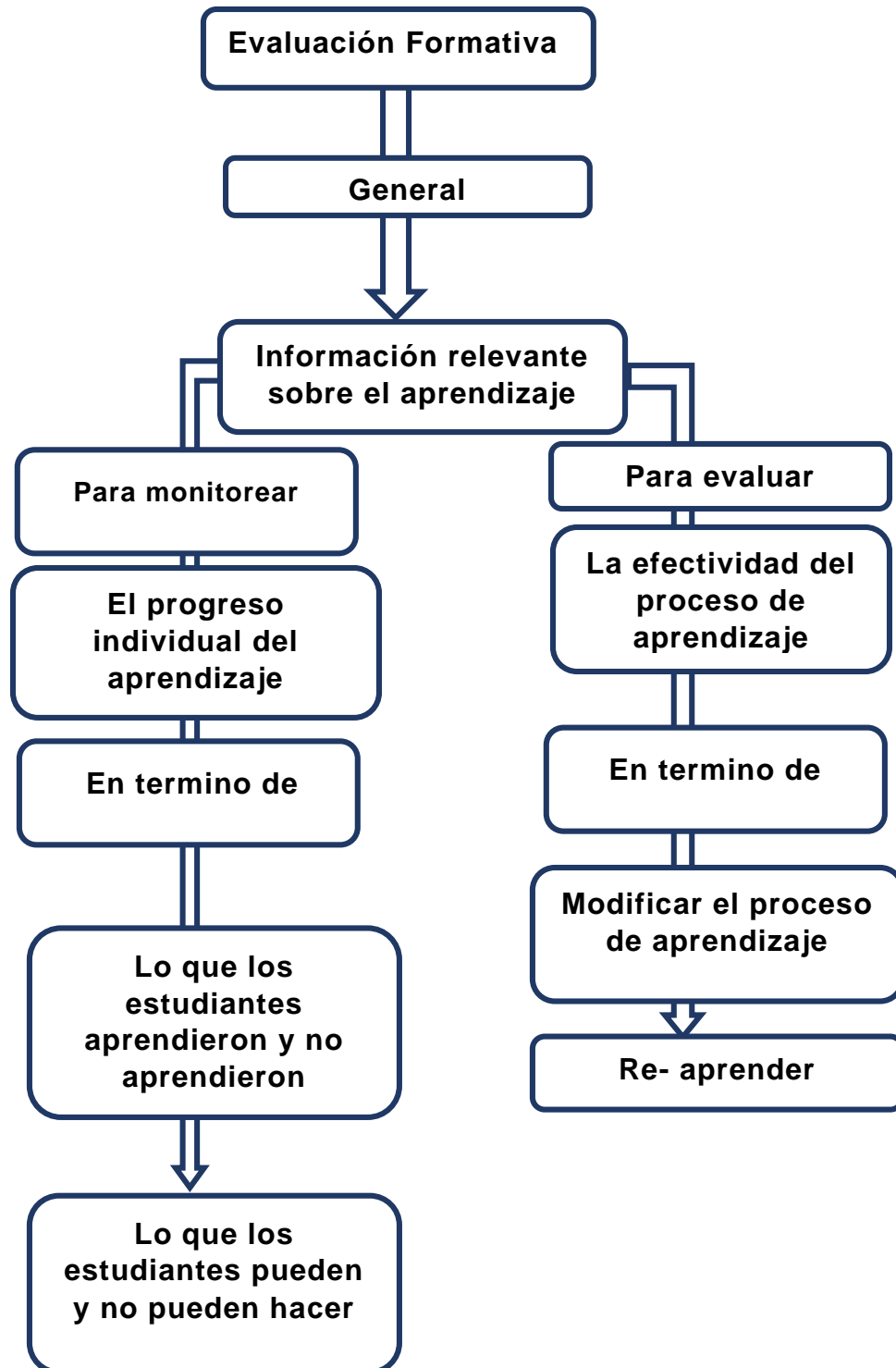
6.4 Evaluación de los aprendizajes

La evaluación de los aprendizajes es un componente del proceso educativo, a través del cual se observa, recoge y analiza información significativa, de los logros alcanzados por los estudiantes con el fin de emitir juicio de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para el mejoramiento de sus aprendizajes. Cantillano (2020) “La evaluación de los aprendizajes es el proceso por medio del cual se recolecta evidencia para conocer los logros de los estudiantes en cuanto a sus aprendizajes, para poder emitir juicios de valor y tomar decisiones” (p30).

Tipos de evaluación

- **Diagnóstica:** Es aquella que se da en todo momento inicial del proceso didáctico y está dirigido a describir, explorar y descubrir dificultades que pueden inferir en dicho proceso.
- **Formativa continua de proceso.** La evaluación formativa es un proceso planificado, sistemático, permanente, que permite verificar y retroalimentar las estrategias pedagógicas para mejorar ese aprendizaje. El objetivo de esta evaluación es monitorear el aprendizaje de los estudiantes, para proporcionar retroalimentación continua.

- Proceso de la evaluación formativa



Según el autor Santiago, M (2018). La evaluación formativa esta cargada de un claro énfasis cualitativo, ya que se constituye de una observación analítica permanente en el proceso de aprendizaje del estudiante, cuya observación genera una retroalimentación continua acerca de la eficacia de lo que se aprende y de la forma en que se aprende, con el fin de permitir la modificación y perfeccionamiento de ambos.

- **La evaluación sumativa:** Es un proceso mediante el cual se estudian los resultados de un proceso de aprendizaje una vez que se ha terminado el mismo. Su principal objetivo es comprobar cuanto han aprendido los estudiantes, por lo que pone el foco en recoger información y elaborar métodos de evaluación fiables. La evaluación sumativa se encarga de estudiar que tan eficaz ha sido un proceso educativo, mediante el proceso de medir lo aprendido por parte de los alumnos.

6.4.1 Propuesta de una prueba objetiva

Las pruebas son instrumentos que sirven para valorar el avance de los estudiantes y conocer las habilidades y destrezas que han adquirido en los contenidos estudiados.

Dentro de las pruebas estan las pruebas objetivas que son instrumentos de medida elaboradas rigurosamente que permiten evaluar conocimientos, capacidades, destrezas, rendimiento, aptitudes, etc. logrados por los estudaintes en un proceso de formación. (Ledo, C. B. 2010)

Clasificación de las pruebas objetivas

- Selección única
- Completar
- Pareamiento
- Interrogativas
- Identificación
- Respuesta Breve

Selección única: Este ítem consta de una base, encabezado o pie donde se presenta la situación o problema y una serie de checkbox entre las cuales el estudiante seleccionará, el resto de alternativas que se denominan distractores.

Selección Múltiple: Consiste en completar un enunciado o afirmación de un determinado tema con una selección. Las respuestas deben ser cortas.

Ítem de verdadero y falso: En este ejercicio leerán afirmaciones de los temas estudiados en las cuales deben de escribir si la afirmación es verdadera, la palabra verdadero o la letra V, si la afirmación es falsa la respuesta falso o la letra F. (Ledo, C. B. 2010)

Prueba Objetiva

Prueba Evaluativa de Ciencias Sociales.

Nombre: _____ **Grado:** _____ **Fecha:** _____

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada uno de los ejercicios antes de responder.
- I. Encierra en un círculo el ítem que contenga la respuesta correcta según la afirmación. (2pts c/u)**
- 1- Mesoamérica es el área que engloba todo el territorio de**
 - a) México y Suramérica.
 - b) México y Centroamérica.
 - c) México y Norteamérica.
- 2- Entre las civilizaciones más importantes que se desarrollaron en la región mesoamericana fueron**
 - a) Olmeca, zapoteca, azteca y maya.
 - b) Mayas, chortegas, aztecas y almechas.
 - c) Sumos, garifonas, nicarao y subtiavas.
- 3- Los arqueólogos dividen la historia cultural de Mesoamérica en**
 - a) 3 periodos principales.
 - b) 4 periodos principales.
 - c) 5 periodos principales.

4- Los primeros pobladores de Nicaragua se asentaron en nuestro territorio por

- a) la presencia de un clima agradable,abundante fuentes de agua.
- b) la presencia de abundantes recursos naturales .
- c) la presencia de abundante oro.

5- Los indigenas eran excelentes artistas elaboraraban la mayoria de los objetos con sus

- a) Herramientas
- b) Manos
- c) Habilidades

II- Complete los siguientes enunciados. (4 pts. c/u)

- 1) Las culturas de _____ desarrollaron complejos sistemas de gobierno, creencias religiosas, conocimientos artísticos y científicos.
- 2) Los arqueólogos dividen la historia cultural de Mesoamérica en cinco periodos principales: _____, _____, _____, _____, _____.
- 3) Las huellas de acahualinca en Nicaragua pertenecen al hallazgo arqueológico del hombre_____.
- 4) Los chorotegas se consideraban según el cronista Oviedo como los _____.
- 5) La sociedad de carácter más democrático eran los_____.

III. Escribe verdadero si la afirmación es correcta y falso si es incorrecta. (2 pts. c/u)

- 1) La agricultura era el principal soporte de la economía indígena de nuestro país. _____.
- 2) EL maíz era el que representaba el mayor sustento de los hábitos alimenticios de nuestro país. _____.
- 3) Los indígenas eran excelentes obreros, la mayoría trabajaban en labores domésticas. _____.

4) El comercio era una actividad económica que se realizaba en los tiangués.
_____.

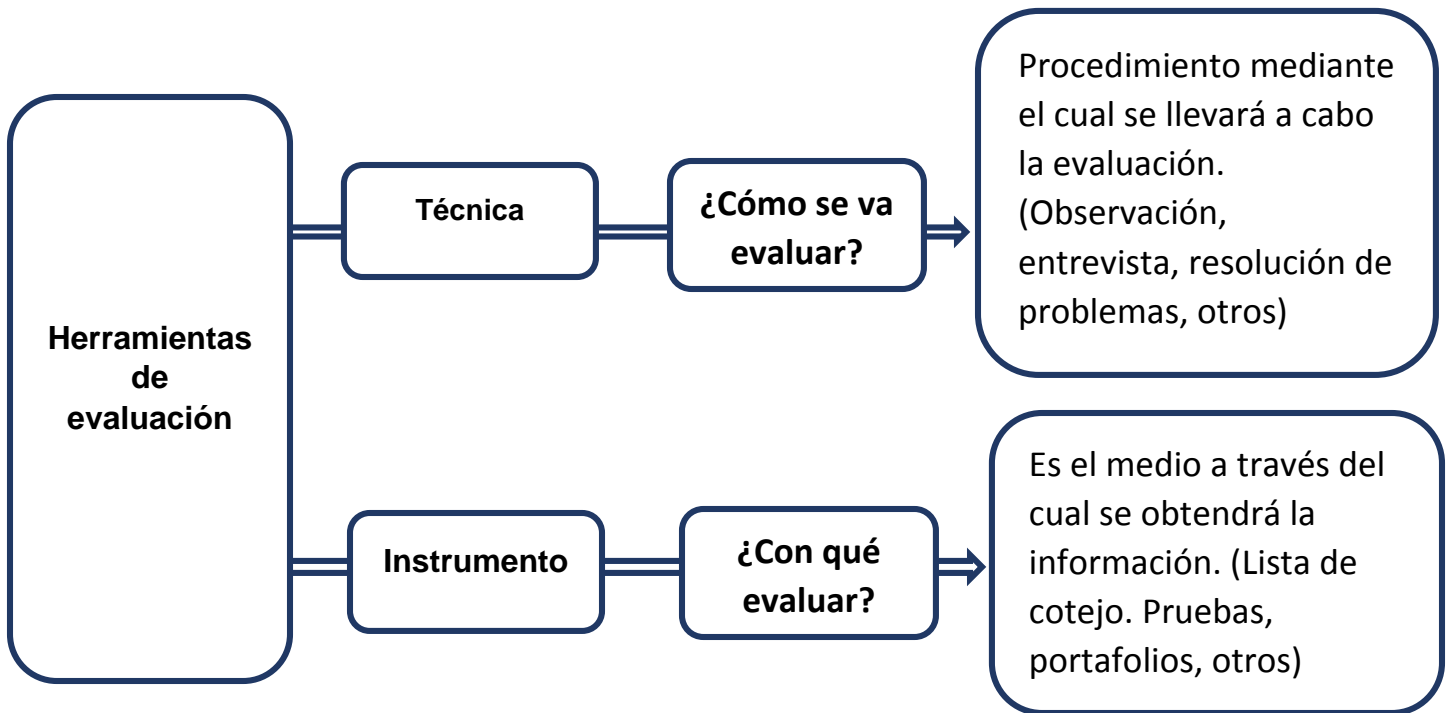
5) La moneda con la que realizaban sus compras los indígenas eran los frijoles
_____.

6.4.2 Instrumentos de Evaluación.

El instrumento de evaluación de rúbrica tiene la finalidad de compartir criterios o indicadores, que permitan evaluar de manera objetiva y crítica el aprendizaje adquirido por los estudiantes, las habilidades desarrolladas de acuerdo a los objetivos. Son formatos de registro de información que poseen características propias y las condiciones en que habrá de aplicarse. Son recursos que se usan para obtener información; se adaptan según el objeto o situación a valorar. Los instrumentos de evaluación favorecen la valoración integral del aprendizaje al evaluar simultáneamente conocimiento (saber), habilidades (el hacer), actitudes y valores (ser). (Moreno, A. 2021)

Instrumentos para evaluar el aprendizaje.

Según Moreno, A. (2021). Presenta un modelo de procedimiento para evaluar el aprendizaje.



Lista de cotejo

Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La escala se caracteriza por ser dicotómica, es decir que acepta solo dos alternativas (si, no) lo logra, no lo logra; presente; ausente entre otros. (Cruz,R. 2019)

Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

Permite al docente observar el avance de los estudiantes. Se construye a partir de indicadores de logros o competencias según el caso, se derivan criterios de evaluación o aspectos a valorar que expresen la calidad de los aprendizajes, actitudes y conductas esperadas. De esta manera el docente podrá constatar el cumplimiento o el avance de cada indicador.

Ventajas

- Útil para la evaluación formativa, ya que brinda la ayuda pedagógica pertinente para mejorar al procedimiento, el producto o modificar favorablemente la conducta.
- Se puede considerar la participación de los estudiantes en su construcción, pues posibilita negociar, tomar conciencia de los requerimientos de ejecución elaboración y de comportamiento, por lo que se convierte en una actividad formativa.
- Permite analizar la actuación pedagógica y hacer los reforzamientos o modificaciones conducentes.

Lista de Cotejo

Indicador de logro: Explica las características económicas, sociales y culturales de las sociedades indígenas.

N°	Criterios			Puntaje	Observaciones
		Si	No		
1	Reconoce las actividades económicas que realizaban las sociedades indígenas al observar y comentar las imágenes del collage.				
2	Nombra los rasgos más comunes (Creencias religiosas, alimentación, arquitectura y tradiciones) de las culturas mesoamericanas a través de un mapa conceptual.				
3	Expresa de forma oral las características culturales de nuestras sociedades al participar de las actividades de la aplicación.				
4	Identifica a través de un resumen los elementos o condiciones que presentaba geográficamente Nicaragua para ser poblada por las sociedades originarias.				
5	Describe las características sociales de nuestras sociedades originarias al leer, analizar y elaborar el cuadro sinóptico.				
6	Expresa de forma oral las características culturales de las sociedades indígenas.				
7	Señala a través de una dinámica las características económicas de las sociedades indígenas.				
8	Compara las actividades económicas, culturales y sociales de las sociedades indígenas de nuestros antepasados con las actividades económicas, sociales y				

	culturales que se realiza en la actualidad a través de un dibujo.				
9	Señala que actividades sociales, culturales, económicas que practicaban las sociedades indígenas se practican en la sociedad actual de nuestro país a través de un conversatorio.				
10	Demuestra a través de una prueba objetiva los conocimientos asimilados en el estudio de la unidad Nuestras Sociedades Originarias.				

7. Conclusiones.

En la elaboración de la propuesta integración curricular y de la aplicación educativa “Appson”, utilizamos el software AppInventor, permitiendo utilizar esta herramienta para el desarrollo de los contenidos: “Nuestras Sociedades Originarias” para el acompañamiento de la asignatura de ciencias sociales del séptimo grado de educación secundaria, en la unidad V, segundo semestre. Obteniendo como resultado una App con funcionalidad y navegación adecuada a la propuesta de integración curricular. A continuación, se detallan los objetivos planteados, con los siguientes resultados.

- Se concretó el resultado de la funcionalidad técnico pedagógica de la aplicación. La propuesta del diseño fue de acuerdo a los objetivos, se realizó una propuesta del diseño para cumplir el requerimiento técnico, se realizó evaluación del aspecto de interfaces, analizando la calidad de los mismos y su adecuación para que sea una app vistosa, funcionable y eficiente, así mismo en la parte pedagógica cada actividad está enfocada en los contenidos de la propuesta.
- Se determinaron los elementos necesarios para la integración curricular de la aplicación educativa APPSON integrando contenido y actividades acorde a la metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se describió los elementos necesarios para la integración curricular, en el cual el multimedia determinó los aspectos amplios en el uso de las Tics.

8. Recomendaciones.

Las recomendaciones, en este trabajo están dirigidas a proporcionar sugerencias a la luz de los resultados, en este sentido se propone a sugerir aspectos relevantes que enmarca la propuesta de integración curricular, respecto a la forma de mejorar los métodos de estudio y sugerir acciones específicas en base a las necesidades educativas.

A docentes.

- Realizar capacitaciones a todos los docentes del centro educativo Modelo Monimbó, con la finalidad que puedan adquirir conocimientos relacionados a las TIC.
- Que el docente promueva ciclos de investigación de las ventajas de tecnologías educativas para incorporar en los planes de clases el uso de Softwares educativos, como apoyo en el proceso de enseñanza - aprendizaje con el fin de reforzar los conocimientos adquiridos en la disciplina de ciencias sociales y otras.

Al centro educativo.

- Realizar talleres donde el docente pueda acceder a programas de formación continua en el uso de las TIC para su uso en el proceso de enseñanza – aprendizaje, debido a que algunos docentes desconocen del tema.
- Promover en los estudiantes del centro educativo Modelo Monimbó una cultura de cambio a las tecnologías de la información y comunicación.

A alumnos.

- A los estudiantes del departamento de tecnología educativa de la UNAN-Managua, retomar este trabajo como herramienta de apoyo al momento de realizar su PEM.

9. Bibliografía

- Aguilar, T. A. (22 de 09 de 2020). *Aplicación de herramientas digitales para la construcción y consolidación de aprendizajes en la asignatura Desarrollo Curricular de Ciencias Sociales I*. Obtenido de Anuario De Investigación: Universidad Católica De El Salvador: <https://doi.org/10.5377/aiunicaes.v9i0.10234>
- Almanza, R. P. (31 de 05 de 2019). *Aplicación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las ciencias sociales*. . Obtenido de Raíces: Revista Nicaragüense De Antropología: <https://www.camjol.info/index.php/raices/article/view/7834>
- Alvarado, B. (2018). El proceso de enseñanza aprendizaje de los estudios lingüísticos: Su impacto en la motivación. *MENDIVE, Revista de Educación*, 612-614.
- Chacón Larraz, A. (4 de Febrero de 2016). *Código 21*. Obtenido de Tecnologías Creativas: <https://codigo21.educacion.navarra.es/2016/02/04/app-inventor-2-conceptos-basicos-configuracion-descripcion-de-los-bloques-integrados-y-otros-recursos/#comments>
- Constitución Política De Nicaragua. (2014). *CAPÍTULO ÚNICO*. Obtenido de <https://www.asamblea.gob.ni/assets/constitucion.pdf>
- Cruz, R. d. (2019). Instrumentos de evaluación. *SENCE*, 1 - 5.
- EcuRed. (17 de julio de 2010). *EcuRed*. Obtenido de EcuRed: https://www.ecured.cu/index.php?title=Proceso_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje&action=info
- Educación 3.0. (2 de Febrero de 2022). Obtenido de App en Innovación educativa : <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/las-mejores-apps/>
- Fingermann, H. (16 de Diciembre de 2011). *La guía*. Obtenido de <https://educacion.laguia2000.com/general/integracion-curricular>
- Guerrero, J. A. (19 de 07 de 2020). *Docente al día*. Recuperado el 20 de 11 de 2021, de <https://docentesaldia.com/2020/07/19/teorias-del-aprendizaje-mas-importantes-resumen-e-ideas-principales/>
- Herrera Padron, C. F. (2009). Etapas del proceso pedagógico. *Alteridad, Revista de Educación (en Línea)*, 15-18. Recuperado el 18 de septiembre de 2021, de Redalyc.org: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249003>
- Ledo, C. B. (2010). Criterios para el diseño de pruebas objetivas de respuesta breve o de elección de alternativas. *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, 65(5).
- León, A. (12 de 2007). Qué es la educación. *Scielo*, 11(39).

- Mazacón Contreras, A. (17 de Mayo de 2017). Obtenido de Lugar Pedagógico.: <http://lugarpedagogico.blogspot.com/2012/05/clasificacion-de-los-elementos-del.html>
- MINED. (s.f.). Obtenido de <https://nicaraguaeduca.mined.gob.ni/wp-content/uploads/2019/12/Segundo-Semestre-Cuarta-Unidad-Pedag%C3%B3gica-CCSS-7-9.pdf>
- Moll, S. (23 de Octubre de 2018). *Jusifica Tu Respuesta*. Obtenido de Evaluacion-Formativa-Finalidad: <https://justificaturespuesta.com/evaluacion-formativa-finalidad/>
- Moreno, A. (27 de Octubre de 2021). *Programaciones Didácticas*. Recuperado el 2 de Febrero de 27, de Tu Programación Didáctica fácil, rápido y eficaz: <https://virgulablog.es/programacion-didactica/elementos-de-la-programacion-didactica/evaluacion/que-son-los-instrumentos-de-evaluacion/>
- Peralta, C. A. (2016). Adecuación de la Planeación Didáctica como Herramienta Docente en un Modelo Universitario Orientado al Aprendizaje. *REICE*, 109 - 130.
- Razquin Zazpe, P. (25 de Septiembre de 1998). Los sistemas de autor multimedia. *Revista general de información y documentación*, 8(2), págs. 127-139. Recuperado el 23 de Septiembre de 2021, de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/27250/1/sistemasdeautormultimedia.PDF>
- Sánchez Ilabaca, J. (19 de 10 de 2017). INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TICS CONCEPTO Y MODELOS. *Revista Enfoques Educativos*, 5(1). Recuperado el 20 de Noviembre de 2021, de <https://enfoqueseducacionales.uchile.cl/index.php/REE/article/view/47512>
- Sánchez, D. (10 de Agosto de 2017). Obtenido de Vertice.org: <https://www.vertice.org/blog/sabes-aprendizaje-movil-mobile-learning/>
- Santomé Torres, J. (1994). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado*. Madrid: Ediciones morata.
- Sarmiento, S. (2007). *LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS NTIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE*. Enseñanza y aprendizaje. Buenos Aires: La Sombra.
- Vázquez, S. M. (23 de 10 de 2001). Los contenidos curriculares. *Revista española de pedagogía*, págs. 217-228.

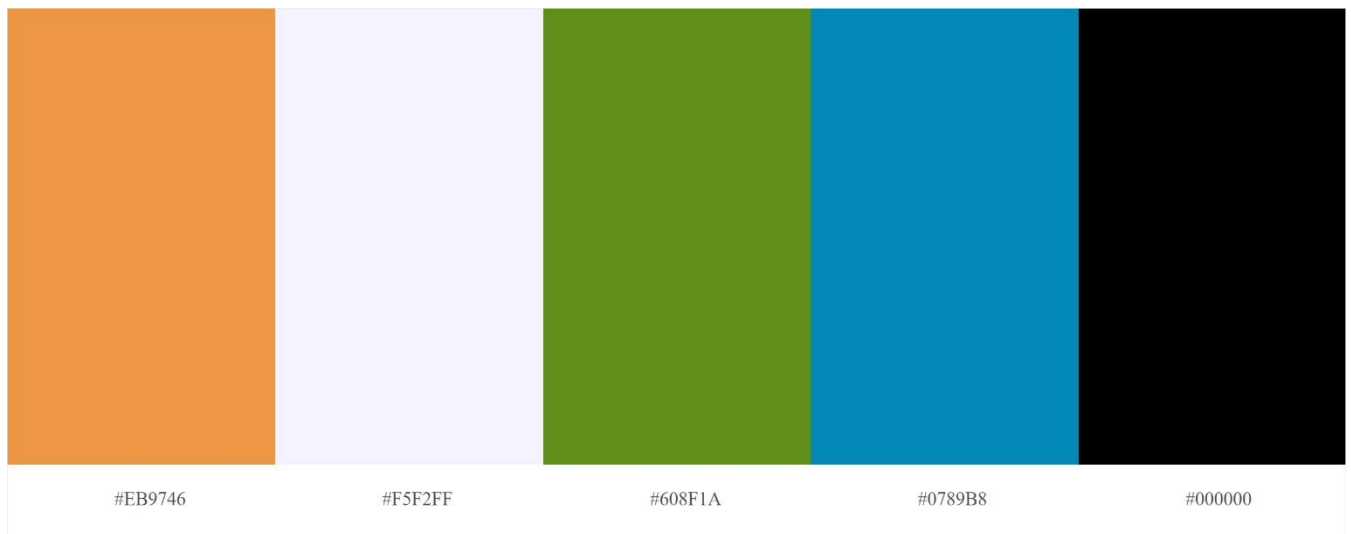
10. Anexos.

- **Guía de estilos.**
- **Instrumento de validación.**
- **Manual de usuario.**

Guía de Estilo.



Paleta de colores.



Tipografía.

Header 1

Fuente: Serif.

Header 2

Fuente: Serif.

Header 3

Fuente: Serif.

Header 4

Fuente: Serif.

Botones.





Iconos.

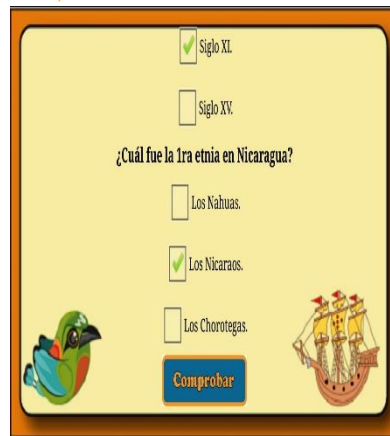
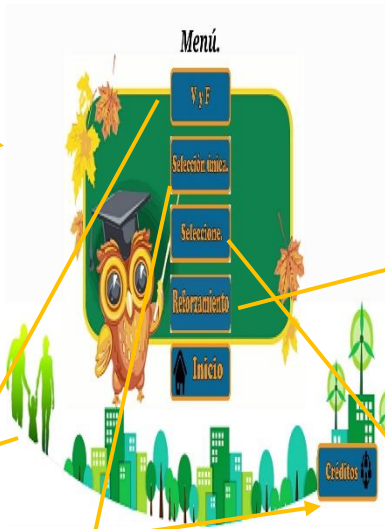
Icono y Logotipo.



Imagotipo único.

Pantallas y Arquitectura.

Bienvenido a su aplicación educativa APPSON, Ciencia Sociales, APP
Nuestras Sociedades Originarias.



Avatar.



**¡Bienvenido
a Appson!**

APPSON (APP Nuestras Sociedades Originarias)

La siguiente encuesta tiene como objetivo ,evaluar y dar opinión de como mejorar esta aplicación que está en proceso de desarrollo y autenticación, tu valiosa aporte y opinión será de mejoras a la misma, y se tomaran en cuenta los aspecto de diseño y usabilidad de la app , gracias por tu colaboración.

bamayorga24@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)



***Obligatorio**

Correo *

Tu dirección de correo electrónico

Nombre *

Tu respuesta

Correo electrónico *

Tu respuesta



¿Cuál es su edad? *



Tu respuesta

Escriba su nivel académico *

Tu respuesta

APPSON Preguntas del test para mejoras de la aplicación educativa.

Antes de comenzar a responder la encuesta, lea cuidadosamente cada ítem que se presenta.

¿Utilizaría una App si esta permite repasar el contenido de una unidad específica en una clase? Y ¿Por qué? *

1 punto

Tu respuesta

Favor contestar a su criterio personal ¿Para un ícono de ciencias sociales con tema "Nuestras Sociedades Originarias" cuál de estos 2 logos escogería usted y por qué? *

1 punto



Guardabarranco



El Güegüense

¿Qué opinas de esta pantalla? ¿Motiva tu atención? ¿Qué le cambiarías? *

Bienvenido a su aplicación educativa APPSON, Ciencia Sociales, APP Nuestras Sociedades Originarias.



Tu respuesta

Funcionalidad de la aplicación.

Este punto es para precisar si a los estudiantes le gustaría la interface grafica, o que cambios se harán.



¿Qué le mejoraría a esta pantalla? *



Tu respuesta

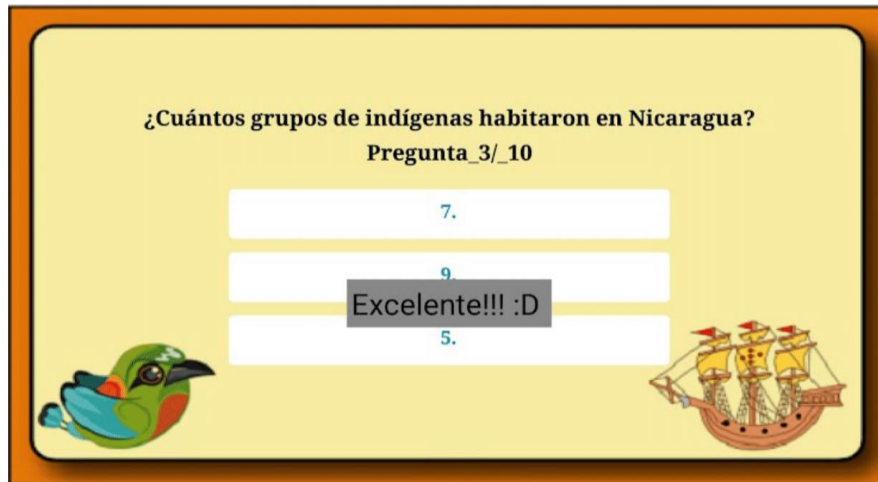
De la imagen anterior valora el reforzamiento. ¿Qué tipo de de material pedagógico le gustaría ver en el reforzamiento? *

- Video Tutorial
- Doc word.
- Sitio Web que abarca el tema
- Documento pdf interactivo

¿Le parece bien los tipos de módulos a realizar? Selección, Complete y Verdadero y falso.

- Sí
- No
- Tal vez
- Otro:

¿De que manera mejorarías esta actividad? *



Tu respuesta

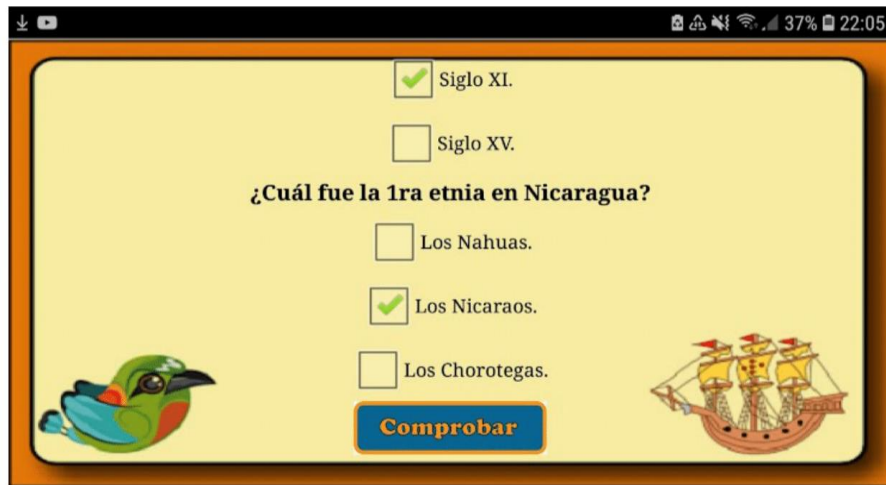
¿Es la siguiente pantalla agradable a tu vista? ¿que le mejorarías y quitarías? *



Tu respuesta



¿Este diseño te motiva a responder la actividad que se te propone? *



The screenshot shows a mobile application interface with a yellow background. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery (37%), and the time 22:05. The main content area contains a quiz question: "¿Cuál fue la 1ra etnia en Nicaragua?". Below the question are four radio button options: "Siglo XI." (checked), "Siglo XV.", "Los Nahuas.", and "Los Chorotegas.". To the left of the options is a colorful parrot illustration, and to the right is a wooden sailing ship illustration. At the bottom center of the options is a blue button with the text "Comprobar".

- Sí
- No
- Tal vez



¿Este diseño te motiva a realizar el reforzamiento? *



- Sí
- No
- Tal vez



¿Qué opinas de todos los elementos que componen nuestras pantallas? *



Menú

Entrar

Reforzamiento

Selección

Falso o Verdadero

Complete

Comprobar

Tipo de Letra Cooper Black regular
Tamaño 48-59

Créditos.
Autor: Karla Liseth Figueroa Jelina.
Elizabeth Carolina Pérez López
Bismarck Antonio Mayorga Acuña.

UNAN-MANAGUA

Tu respuesta

Que calificación le darías a esta aplicación en un rango del 1 al 5 *

Elige

Que puntuación le darías el grado de facilidad de esta aplicación *

1 2 3 4 5

Como aprecia su contenido e información *

1

2

3

4

5

Sería útil y considera usted esta aplicación muy buena para la asignatura ciencia sociales, unidad V. Nuestras sociedades originarias de séptimo Grado *

Tu respuesta

Se enviará una copia de tus respuestas por correo electrónico a la dirección que has proporcionado.

Página 1 de 1

Enviar

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

reCAPTCHA
[Privacidad](#)[Términos](#)

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios





UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA

UNAN - MANAGUA

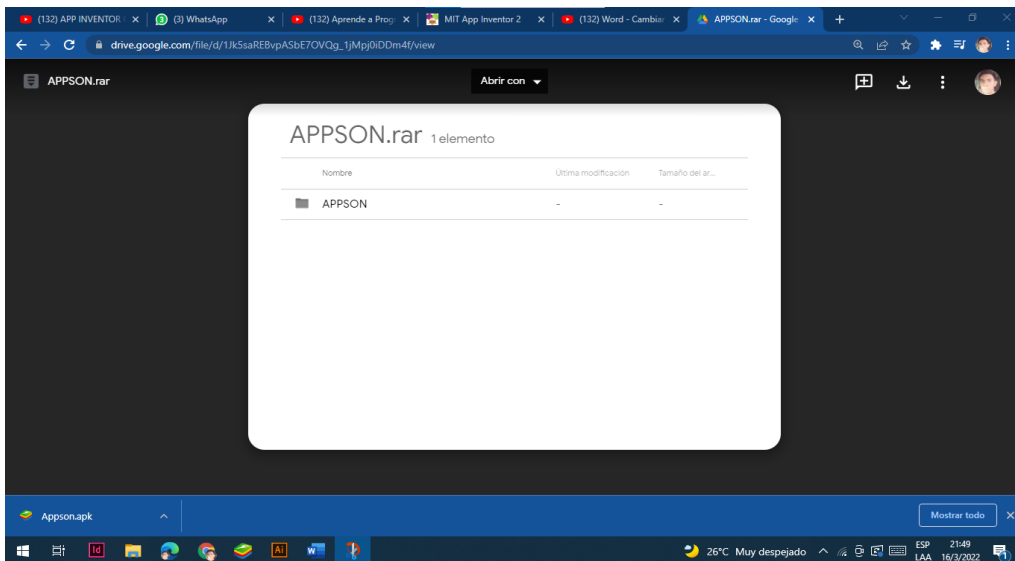
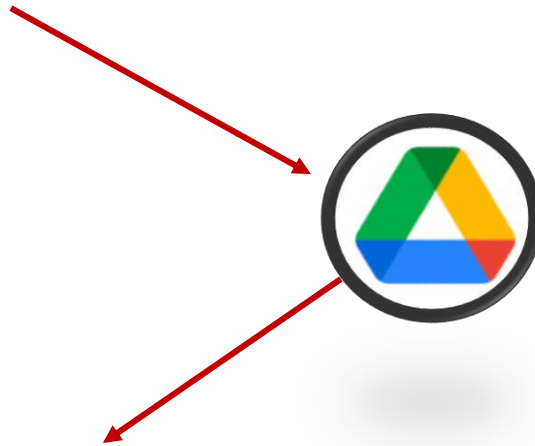
Manual de usuario de la aplicación educativa de Estudio Sociales.

“Appson”



Requisitos Para Trabajar En Aplicación Educativa “Appson”

1. Primeramente, tener un ordenador, celular o Tablet según sea el caso.
2. Pegar la URL que se presenta, en el navegador de tu preferencia.
3. Descargar de drive Instalar la app “Appson”.
4. Descomprimir la carpeta y Abrir la carpeta.
5. Luego instalarlo en el dispositivo de preferencia.
6. Si es el caso buscarlo en los dispositivos del centro educativo.
7. https://drive.google.com/file/d/1Jk5saREBvpASbE7OVQg_1jMpj0iDDm4f/view?usp=sharing

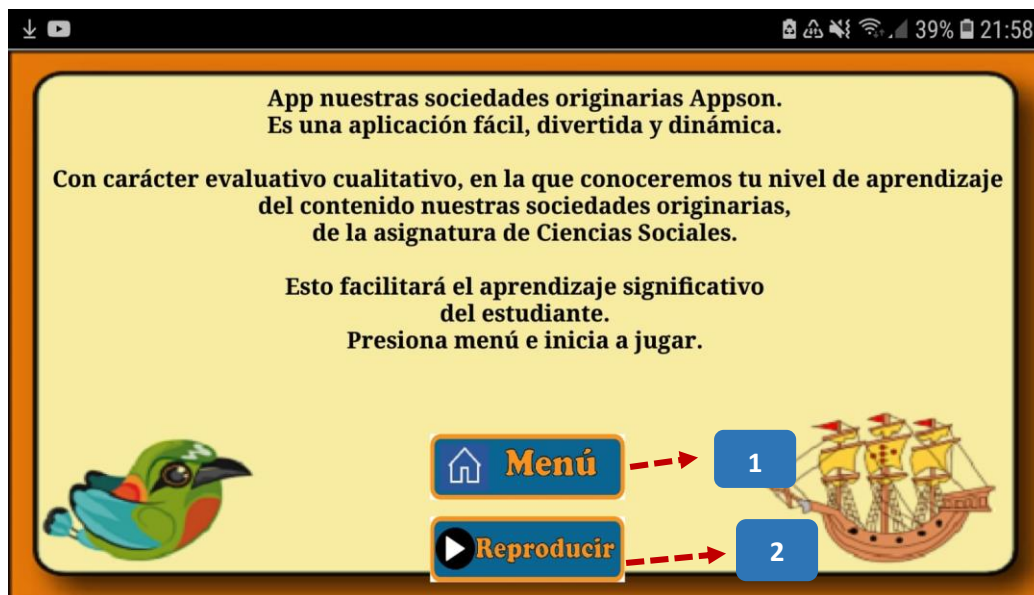


***Bienvenido a su aplicación educativa APPSON,
Ciencia Sociales, APP Nuestras Sociedades Originarias.***



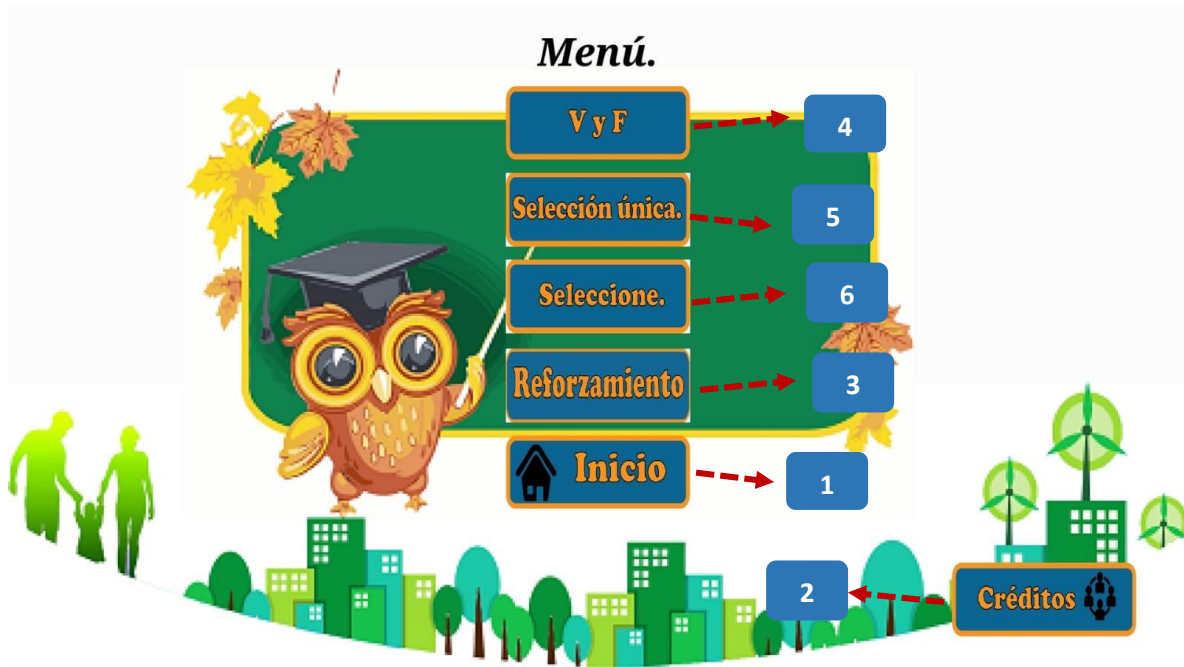
1. Dar clic botón entrar.
2. Al tocar el botón te enviará a la pantalla de información de la App.

Explorando la Aplicación.



1. Botón menú al dar clic te enviara a la pantalla de menú.
2. Botón reproducir te permite escuchar la pantalla información.

Pantalla de menú de contenidos y actividades.



1. Permite volver a la página principal de Bienvenida.
2. Botón de créditos: contiene a los autores y diseñadores de la aplicación, al presionar el botón te aparece la pantalla de créditos.
3. Botón de Reforzamiento: para acceder al contenido que se está abordando en la aplicación.
4. Botón de verdadero y falso.
5. Botón de preguntas.
6. Botón ejercicios.

Pantalla de Créditos.



1. Botón Menú, regresa al menú.

Pantalla de Reforzamiento.



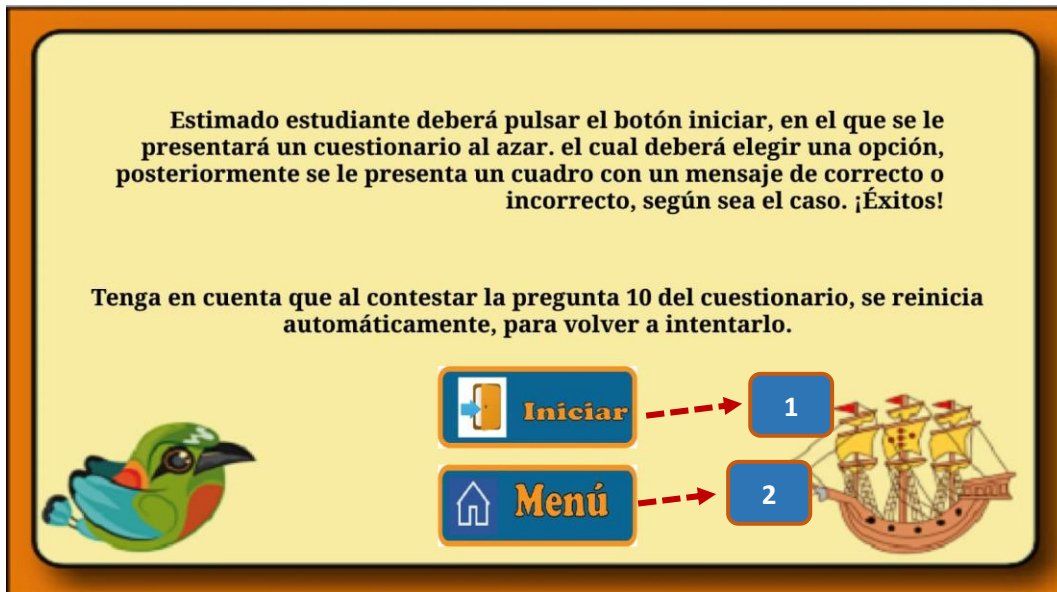
1. Te traslada a visualizar un video tutorial.
2. Te traslada al libro de 7mo. Grado de Ciencias Sociales.
3. Te traslada a un sitio web.
4. Te regresa al menú.

Pantalla de Verdadero y Falso.

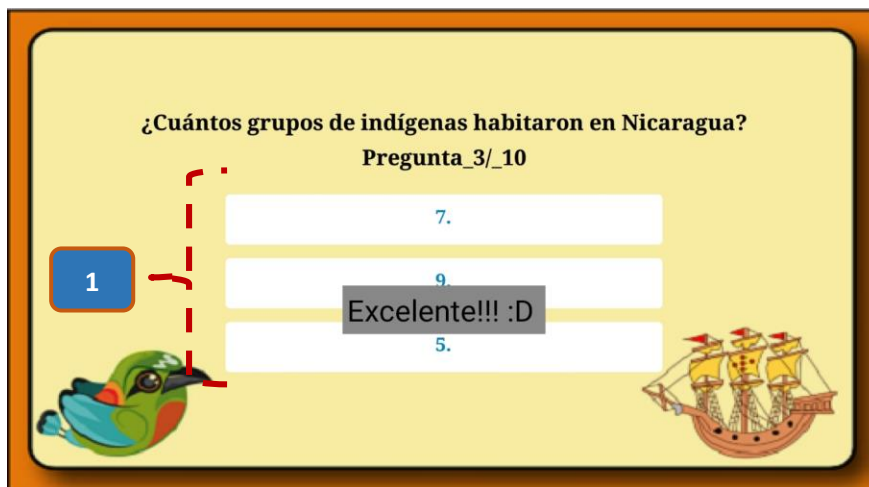


1. Botón de Verificación.
2. Botón de Verificación.

Pantalla de Selección múltiple.

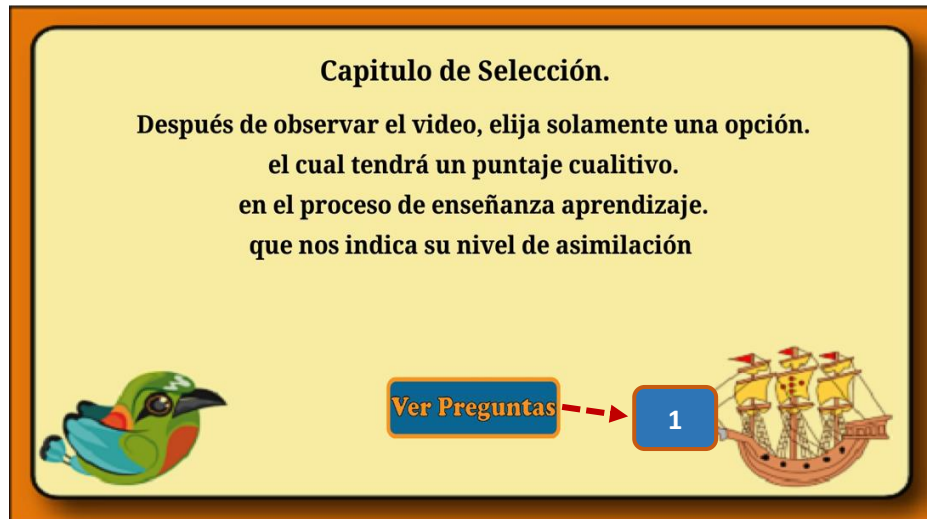


1. Te permite ir al cuestionario.
2. Te regresa al menú.

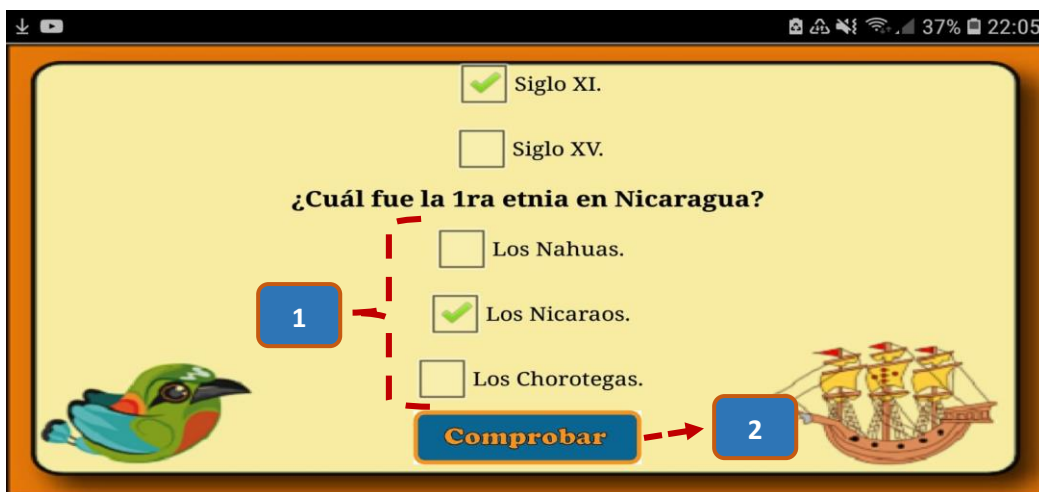


1. Casillas de Verificación y reinicio de contador.

Pantalla de Selección Única.



1. Te traslada a la pantalla de Selección.





1. Checkbox, casillas de verificación.
2. Al presionar te permite ver las respuestas.
3. Permite volverlo a intentar.
4. Te regresa a la pantalla menú.
5. Te regresa a la pantalla de inicio.