



POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

RPC-SO-13-NO.357-2021

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL

TEMA:

ESTRATEGIAS INNOVADORAS PARA
LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN EL
BACHILLERATO MEDIANTE LOS
ENTORNOS VIRTUALES

AUTORA:

ROSY ANNES DENDER ALCIVAR

DIRECTOR:

CRISTIAN FERNANDO BARRETO CALLE

CUENCA – ECUADOR
2024

Autora:**Rosy Annes Dender Alcivar**

Licenciada en Administración Turística y Hotelería.
Candidata a Magíster en Educación Mención
Desarrollo del Pensamiento por la Universidad
Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.
roxydenderalcivar@hotmail.com

Dirigido por:**Cristian Fernando Barreto Calle**

Licenciado en Ciencias de la Educación en la
Especialidad de Filosofía, Sociología y Desarrollo.
Magister en Sociología y Desarrollo en la
Universidad de Cuenca.
Especialista y Magister en Pedagogía de la
Universidad Técnica Particular de Loja.

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2024 © Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

ROSY ANNES DENDER ALCIVAR

Estrategias innovadoras para la enseñanza de historia en el bachillerato mediante los entornos virtuales

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a:

Mis seres queridos, que siempre han estado a mi lado.

A mis abuelos que me guían desde el cielo.

Agradecimiento

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida, y a toda mi familia por estar presente en todo momento.

Tabla de Contenido

Resumen	7
Abstract.....	8
1. Introducción	9
2. Determinación del Problema	11
3. Marco teórico referencial	13
3.1 El proceso de enseñanza–aprendizaje.....	13
3.4 Los entornos virtuales de aprendizajes (EVA).....	15
3.5 La virtualización en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	16
3.6 Estrategias de enseñanza innovadoras y estilo de aprendizaje.	17
4. Materiales y metodología	18
5. Resultados y discusión	20
6. Conclusiones.....	33
7. Referencias	34

ESTRATEGIAS INNOVADORAS PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN EL BACHILLERATO MEDIANTE ENTORNOS VIRTUALES

Autor(es):

Rosy Annes Dender Alcívar

Resumen

Esta investigación tuvo como propósito diseñar estrategias innovadoras para la enseñanza de la historia en entornos virtuales en educación secundaria o bachillerato. Se fundamenta metodológicamente en el paradigma naturalista de Kuhn (1971) y se apoya cualitativamente en Martínez (2012). El trabajo contempló tres fases: búsqueda de fuentes bibliográficas especializadas en el tema de estudio, organización de la información, e interpretación de esta. Adicionalmente se empleó la observación como técnica de investigación en un aula de clases de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón, localizada en la ciudad de Manta, provincia de Manabí, Ecuador.

Como resultado de la revisión se han identificado fundamentos consistentes que destacan la importancia de implementar estrategias innovadoras en la enseñanza de la historia en entornos virtuales. Con base en estos hallazgos, se ha diseñado un conjunto de estrategias específicamente para ser aplicadas en la unidad educativa mencionada. Estas estrategias están basadas en la postura de Cifuentes Medina (2017) y persiguen introducir mejoras significativas en el proceso de enseñanza de eventos pretéritos en un ambiente virtual, proporcionando a los educadores herramientas efectivas para lograr en los estudiantes un aprendizaje más fructífero y participativo.

Se concluye que para desarrollar el pensamiento histórico y la toma de conciencia en los estudiantes respecto a los hechos históricos es pertinente la implementación de estrategias innovadoras que ayuden a valorar la información y comprender el contexto donde se han producido hechos de connotación para la sociedad. De igual manera, se requiere con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) realizar presentaciones desde la virtualidad para la transferencia de conocimientos atendiendo a los contenidos programáticos establecidos en la asignatura, de modo que sea posible alcanzar en los educandos el desarrollo de destrezas para interpretar los hechos históricos, fortalecer el sentido crítico, valorar el patrimonio y entender la dinámica social del pasado y el presente.

Palabras clave: Enseñanza de la Historia, entornos virtuales, estrategias innovadoras, proceso de enseñanza–aprendizaje.

Abstract

The purpose of this research was to design innovative strategies for the teaching of history in virtual environments in secondary or high school education. It is methodologically based on the naturalistic paradigm of Kuhn (1971) and qualitatively supported by Martínez (2012). The work consisted of three phases: search for specialized bibliographic sources on the subject of study, organization of the information, and interpretation of it. Additionally, observation was used as a research technique in a classroom of the Pedro Balda Cucalón Fiscal Educational Unit, located in the city of Manta, province of Manabí, Ecuador.

As a result of the review, consistent foundations have been identified that highlight the importance of implementing innovative strategies in the teaching of history in virtual environments. Based on these findings, a set of strategies has been designed specifically to be applied in the aforementioned educational unit. These strategies are based on the position of Cifuentes Medina (2017) and seek to introduce significant improvements in the process of teaching past events in a virtual environment, providing educators with effective tools to achieve more fruitful and participatory learning in students.

It is concluded that in order to develop historical thinking and awareness in students regarding historical facts, it is pertinent to implement innovative strategies that help to value information and understand the context where events of connotation for society have occurred. In the same way, it is required, with the support of information and communication technologies (ICTs), to make presentations from virtuality for the transfer of knowledge according to the programmatic contents established in the subject, so that it is possible to achieve in the students the development of skills to interpret historical facts, strengthen the critical sense, valuing heritage and understanding the social dynamics of the past and present.

Keywords: History teaching, virtual environments, innovative strategies, teaching-learning process.

1. Introducción

La enseñanza y el aprendizaje han evolucionado a medida que en los sistemas educativos de las naciones surgen propuestas innovadoras que se han soportado en entornos virtuales para el desarrollo del acto pedagógico en las distintas áreas disciplinares y niveles educativos, tanto a escala internacional como en el contexto nacional del Ecuador. Estos cambios han impactado la forma como aprenden los estudiantes en los múltiples campos del saber, especialmente donde se enseñan contenidos de historia con el uso de diversos recursos didácticos.

El desarrollo de estrategias didácticas creativas requiere el manejo del concepto de aprendizaje en cuanto a dimensiones lingüísticas, psicocomunicativas y cognitivas, las cuales ya han sido planteadas por autores como Becerra (2011), Figueroa et al. (2017), y Arriagada y Cabezas (2019), debido a la versatilidad y dinamismo que ofrecen en la enseñanza (Marturana, 2003), principalmente cuando surgen situaciones imprevistas en la administración curricular de la educación, tal como ocurrió con la pandemia COVID-19, que de alguna forma se convirtió en elemento potenciador de la innovación en la práctica pedagógica, y obligó a la práctica docente a incursionar en el mundo de la virtualidad.

Esta investigación inició con la determinación del problema, a partir de una descripción diagnóstica de la educación ecuatoriana, en la que se resalta la prevalencia de la resistencia al cambio y se vincula la creencia de que la acción de enseñar y aprender debe ser a través de la memorización y repetición de conceptos y normas. Aunque el Estado ecuatoriano al enfocar la educación de otra manera sostiene una concepción del modelo de educación humanista que lleva adelante la promoción de la educación desde el constructivismo (Ministerio de Educación, 2022), no solo para enseñar Historia, sino también el resto de las asignaturas que corresponden al currículo.

En el mencionado modelo se describe que la formación del docente ecuatoriano se ha orientado en el desarrollo de estilos de enseñanzas Constructivo-Humanista Emotivo (Rojano Mercado, 2008), basado en el Internet, la evolución de las TICs en el campo

de la educación y la importancia de los entornos virtuales en donde los espacios de aprendizaje no obligan la presencialidad.

El marco teórico referencial que sostiene este trabajo en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje se vale de los fundamentos de Becerra (2011) y Marturana (2003); mientras que en aspectos vinculados con los Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA) y la virtualización se sustenta legalmente en lo que establece el Artículo 81 de la Ley Orgánica de Comunicación de Ecuador (2019).

La metodología fue cualitativa, apoyada en una revisión bibliográfica y documental, que permitió obtener la información necesaria para diseñar las estrategias innovadoras aplicables desde entornos virtuales mediante las cuales se aspira alcanzar mejoras en el aprendizaje de la Historia.

2. Determinación del Problema

A pesar de los esfuerzos realizados por el Estado para llevar el sistema educativo nacional a los estándares internacionales, la educación ecuatoriana se ha caracterizado por su elevado nivel de tradicionalismo en la formación y en el desempeño de los docentes, por ello ha sido foco de críticas de los expertos en materia educativa respecto a los atrasos que presenta el sistema curricular. Una de las grandes críticas se ha centrado en vincular la creencia de que la enseñanza-aprendizaje se media a través de la memorización (Vintimilla-Cordero, 2019).

En Ecuador ha prevalecido la memorización y repetición de conceptos y normas como método para la aprehensión y manifestación del conocimiento (Carlino, 2005; Pavo y Patiño, 2020). El docente se ha dedicado por mucho tiempo a medir los conceptos que un estudiante es capaz de memorizar como evidencia del aprendizaje. No obstante, la administración curricular de la educación ecuatoriana al verse impactada por la pandemia COVID-19, forzó a sus maestros a innovar en la práctica pedagógica para llevar a cabo su actividad académica de forma sincrónica y diacrónica.

Tras la ocurrencia de aquel fenómeno, el maestro se vio en la necesidad de adecuar la planificación de las actividades de aula a acciones apoyadas en recursos virtuales, llevándolo a entrar en el mundo de la tecnología moderna y aplicar actividades interactivas con los educandos para lograr aprendizajes significativos.

Sin embargo, adecuarse a las nuevas exigencias y romper con los viejos esquemas memorísticos y repetitivos que limitan su creatividad e innovación son retos que aún están por vencerse; y a pesar de que las TICs suministran recursos y facilitan la aplicación de estrategias de aprendizajes satisfactorias (Rave Ospina, 2008), hay un importante número de docentes que no están capacitados para su uso (Leonardo, 2020), de manera que, desde la óptica de Sepúlveda (2020), lograr este propósito implica modificar profundamente las prácticas convencionales del maestro en la enseñanza, y al mismo tiempo supone demostrar que la historia es socialmente útil para el diario vivir de los educandos.

La forma de impartir conocimientos de Historia ha ido evolucionando casi de manera forzada, sobre todo porque los docentes muestran problemas para el uso de nuevas tecnologías y las formas de enseñar con ellas (Lahera y Pérez, 2021; Valencia Martínez, 2023), especialmente cuando requiere enseñar hechos históricos al estudiante del Bachillerato General Unificado (BGU) con una metodología que le permita comprender con facilidad y motivación lo que ha acontecido tiempo atrás. Esta situación rompe con los lineamientos curriculares del BGU para la enseñanza de la Historia, ya que procuran crear en los estudiantes experiencias significativas con el uso de recursos tecnológicos y comunicacionales innovadores, de modo tal, que sean capaces de analizar la historia e interpretar la realidad que los rodea (Von Garnier, 2008).

Estos mismos lineamientos enfatizan en la práctica pedagógica para que el estudiante logre la construcción histórica de la realidad local, nacional, regional e internacional, con fundamento en el análisis e interpretación de los procesos históricos en diversas escalas. En consecuencia, para que el docente desmonte la enseñanza tradicional es preciso que comprenda que, dentro del acto educativo es necesario actualizar los métodos, técnicas y estrategias para que el estudiante analice situaciones o hechos históricos de acuerdo con el espacio y el tiempo en que tuvieron lugar. Pero, además, para que asuma que el uso del estilo de enseñanza constructivo-humanista es clave para articular el modelo cognitivo, minimizar la memorización y potenciar el desarrollo de habilidades del estudiante (Renés Arellano, 2018).

3. Marco teórico referencial

3.1 El proceso de enseñanza–aprendizaje

El acto de enseñar y aprender se presenta en la interacción estudiante y docente para abordar lo cognitivo y conductual. El aprendizaje según Becerra (2011) es un “Proceso mediante el cual el individuo adquiere, interioriza, produce, aplica, replica o reproduce información fenotípica conductualmente” (p. 57), donde el alumno asume comportamientos en función de lo que ha aprendido, aumenta su capacidad adaptativa a situaciones del contexto, y en tanto, experimenta un cambio estructural ontogénico que preserva su integridad cuando responde con flexibilidad a determinadas situaciones (Marturana, 2003).

El aprendizaje se desarrolla en las tres grandes dimensiones que describe Becerra (2011), la lingüística; relacionada con la adquisición y uso de la lengua materna en cuanto al sistema instrumental y operativo para la actuación e inserción social competente; la psicocomunicativa que sirve para intercambiar con sus semejantes o pares las experiencias, sentimientos, anhelos, pensamientos, aprendizajes, y conocimientos; y la cognoscitiva que a criterio del referido autor, consiste en el conocimiento nootécnico personal, tácito o explícito, la experiencia propia y ajena, el conocimiento social y las interrogantes asociadas a ellos.

Estas tres dimensiones están presentes en el espacio escolar, donde el estudiante incorpora sus apreciaciones y valoraciones con los conocimientos que le son impartidos desde los contenidos temáticos establecidos en los diseños curriculares. En efecto, el aprendizaje lo encamina a ejecutar acciones autonómicas en las que aprovecha de forma consciente y sistemática los saberes adquiridos como parte de su experiencia personal.

En el contexto de lo que es la enseñanza–aprendizaje, la Real Academia Española (2014) define el término enseñar como el hecho de exponer algo para que sea visto, apreciado y aprehendido, así que, se concibe como un asunto de muestra y de comunicación marcadamente unidireccional. Por su parte, Becerra (2011) lo precisa como el conjunto de acciones iniciáticas en las que el estudiante adquiere sapiencias y se aprehenden de información importante para su actuación en el contexto escolar, familiar y social.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es la interacción docente-estudiante-contenidos-contexto, es un episodio comunicativo, una actividad interpersonal que se fundamenta en la planificación que el docente realiza en apego a los planes de estudios. Para que esta actividad se lleve a término deben integrarse variables que permitan detectar, registrar, estructurar e interpretar un conjunto de información sobre los aspectos de interés para estos actores (Salinas, 1996). En este se involucran contenidos formativos y capacitivos con la intención de lograr el aprendizaje de los estudiantes, asumiendo que estos son complementarios y persiguen el logro de los fines educativos.

3.2. El modelo de enseñanza tradicional

El modelo de enseñanza tradicional es un enfoque pedagógico arraigado en la historia de la educación. Se caracteriza por la transmisión unidireccional del conocimiento, donde el profesor juega un rol central como fuente de información mientras que los educandos son receptores pasivos (Peña et al., 2022). Las clases por lo general son estructuradas y jerárquicas, y ponen hincapié en la memorización y la repetición de hechos.

Este enfoque tiende a utilizar métodos de evaluación basados en pruebas de conocimiento escritas, siguiendo un patrón rígido de preguntas y respuestas. Aunque este modelo de enseñanza ha sido criticado por su enfoque en la memorización en vez de la comprensión profunda, y por su falta de interactividad (López, 2021), todavía prevalece en muchos centros de enseñanza. Sin embargo, en las últimas décadas, ha habido un creciente interés en enfoques más centrados en el estudiante, los cuales fomentan la participación, la colaboración y el pensamiento crítico.

3.3. El modelo de enseñanza actual

El modelo de enseñanza actual o moderno se distingue por su enfoque centrado en el estudiante y su adaptación a las necesidades cambiantes de la sociedad y la tecnología. En este enfoque, los docentes procuran involucrar a los estudiantes de forma activa, promover su pensamiento reflexivo y la resolución de problemas (Cueva Gaibor, 2020). En este se valora la colaboración, la creatividad y la comunicación efectiva, por tanto, implica que las aulas de clase tiendan a ser interactivas y flexibles, centradas en el aprendizaje práctico y el uso de tecnologías y estrategias innovadoras.

Adicionalmente el modelo actual personaliza la educación al reconocer que cada estudiante tiene diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales (Mendoza et al., 2021), por lo que, la evaluación es diversificada e incluye la observación, la retroalimentación continua y la valoración de proyectos, en lugar de depender exclusivamente de exámenes tradicionales y estandarizados. Por lo demás, hace un esfuerzo por preparar a los estudiantes para afrontar desafíos del mundo real, desarrollando habilidades de resiliencia y adaptabilidad.

3.4 Los entornos virtuales de aprendizajes (EVA).

El interés del docente en mejorar su práctica pedagógica lo lleva a promover nuevas estrategias de enseñanzas y optimizar el aprendizaje de sus estudiantes, por eso su desempeño se ha acercado a los EVA como espacios académicos que sirven para practicar una enseñanza innovadora, porque suministran los recursos que se ameritan para la innovación y ejecución de las prácticas docentes, y fomentan el trabajo colaborativo (Delgado et al., 2009).

En el mismo orden de ideas, con el uso y conformación de los entornos virtuales se pretende que los estudiantes sean autónomos en la producción de su aprendizaje y sientan el acompañamiento del docente y compañeros de aula, estos tienen la posibilidad de generar aportes innovadores en el ámbito educativo (Viloria y González, 2019; Salazar et al., 2020).

3.5 La virtualización en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Los sistemas educativos están obligados a cambiar sus paradigmas porque las manifestaciones de la globalización, el impacto de la pandemia COVID-19 y el desarrollo del internet han impuesto de forma irreversible la virtualización de la praxis docente, especialmente porque aproxima la información en tiempo real, acorta distancias y facilita a los estudiantes su aprendizaje. Esta virtualización ha penetrado a la sociedad en su conjunto y principalmente al ámbito educativo, porque los avances tecnológicos han permeado en mucho la práctica pedagógica, siendo un factor influyente para que los estudiantes logren aprendizajes de relevancia.

Desde el punto de vista jurídico, la Ley Orgánica de Comunicación del Ecuador (2019), en su artículo 81 habla del derecho al libre acceso y gestión de fuentes de información, y resalta que el uso de las TICs promueve estrategias didácticas durante el acto pedagógico, lo cual se ve reflejado también en la Constitución Nacional y otros ordenamientos jurídicos del país; en todos ellos queda explícito que el uso de las tecnologías tiene una importancia manifiesta en el desarrollo social, económico, productivo y cultural de la nación.

Dado lo antes expresado, Quizhpe Salinas et al. (2016), expresan que: “La docencia debe trascender el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo una renovación que considere el avance científico, la versatilidad de los contenidos a enseñar, la incorporación de variadas metodologías que reemplacen la insuficiencia de las clases expositivas” (p. 298). De modo que, articular la trilogía docencia-estudiante-tecnología no ha sido fácil, porque la desconfianza, las dudas y la negatividad de los docentes por el uso de las tecnologías impide sacar mejor provecho, sobre todo porque un buen número de ellos tienen escasa experiencia en el manejo de TICs (Cevallos-Cedeño y Ayón Parra, 2020).

3.6 Estrategias de enseñanza innovadoras y estilo de aprendizaje.

Dentro del entorno educativo el manejo de las estrategias didácticas innovadoras luce beneficioso para llevar adelante la enseñanza y el aprendizaje en un espacio en la que los estudiantes se sientan motivados en la práctica pedagógica, en particular porque el empleo de aquellas les hace fácil el desarrollo de contenidos y el logro de aprendizajes significativos.

Para operativizar las estrategias innovadoras que optimicen la enseñanza, el docente debe actuar de forma organizada y deliberada, por lo que utilizar los métodos que se ajusten a las necesidades de los estudiantes realza su interés y necesidad de lograr aprendizajes de connotación (Renés Arellano, 2018).

Lo que antecede requiere que el profesor transfiera los contenidos para que luego se generen los conocimientos pensados con el apoyo de los estudiantes y el estilo de aprendizaje que utilice para tal fin, el cual, según Martínez Vélez (2013) es una actividad llevada adelante por el estudiante: "...con la finalidad alcanzar su desarrollo intelectual, ético, estético, creativo, espiritual, moral y físico, mediante la transmisión y el cultivo de conocimientos, valores y destrezas que le permitan integrarse a la sociedad y contribuir a su desarrollo" (p. 77).

4. Materiales y metodología

Desde lo metodológico se utilizaron herramientas, técnicas y operaciones hermenéuticas que facilitaron la construcción del conocimiento, por tanto, se trató de una investigación cualitativa definida por Martínez (2012) como aquella que busca identificar la naturaleza profunda de las realidades y su estructura dinámica como un todo integrado.

El diseño de la investigación se desarrolló a partir de tres acercamientos: el primero llamado Pre-configuración de la realidad, el segundo Configuración de la realidad y el tercero Reconfiguración de la realidad.

En la Pre-configuración de la realidad se revisó el Diseño Curricular de BGU del Segundo año como documento base. En la configuración de la realidad se hizo una revisión de otros documentos relacionados con el tema en estudio, muchos de ellos citados en este trabajo. A partir de allí se realizó una Codificación Axial (Banch, 2000) con el objeto de concentrar categorías que luego fueron comparadas y delimitadas para dar sentido al uso de los ambientes virtuales para enseñar Historia.

La codificación axial comprende análisis de datos cualitativos para relacionar categorías a sus subcategorías, y se denomina axial porque la codificación se produce en torno a un eje de una categoría, a la que enlaza sus propiedades y dimensiones (Valdés, 2016).

Finalmente, para la reconfiguración de la realidad se consultaron los Lineamientos Curriculares y la Guía de Apoyo de Historia y Ciencias Sociales del Segundo Año de Bachillerato, ambos elaborados por el Ministerio de Educación para el área de Historia.

Para conocer la realidad que impera en las aulas de clase de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón, institución a la que se proponen las estrategias didácticas innovadoras se aplicó la técnica de la observación directa. La finalidad de esta observación fue identificar las potencialidades y limitaciones que tiene para la

realización de clases en entorno virtual. Cabe destacar que este centro de enseñanza se encuentra ubicado en la ciudad de Manta, provincia de Manabí, Ecuador.

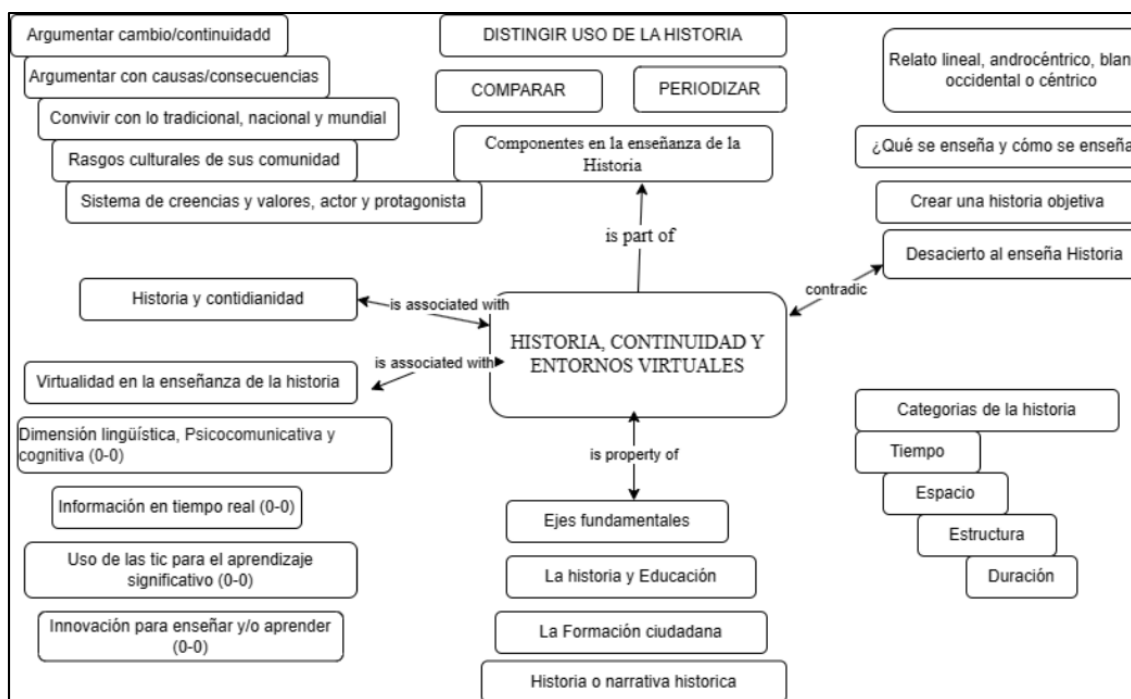
5. Resultados y discusión

5.1. Pertinencia y viabilidad de las estrategias innovadoras

Los resultados que acá se exponen son producto de la hermenéutica llevada a cabo en esta investigación; muestran que las estrategias didácticas utilizadas por los docentes para enseñar la Historia en Bachillerato están estructuradas en una red semántica que contiene varias categorías o grupos de categorías (figura 1), entre ellas, directrices curriculares, didáctica tradicional y desaciertos en la enseñanza de la historia, proceso de enseñanza-aprendizaje y entorno virtual de aprendizaje. Todas de manera integral hacen factible la aplicación de las estrategias didácticas innovadoras que se proponen en el siguiente apartado.

Lo anterior lleva a reflexionar la significatividad de saberes que sustentan las estrategias didácticas para que los estudiantes puedan desarrollar con postura crítica y reflexiva cómo se integra la historia del Ecuador, lo que requiere que el docente rompa el esquema de enseñanza tradicional y adopte el aprendizaje de fechas y eventos como representación gráfica del paso del tiempo, de una noción rígida de la Historia apegado a la enseñanza de la teoría de la Historia, pero reflexionando acerca de qué se enseña y cómo se enseña.

Figura 1. *Preconfiguración de la realidad.*

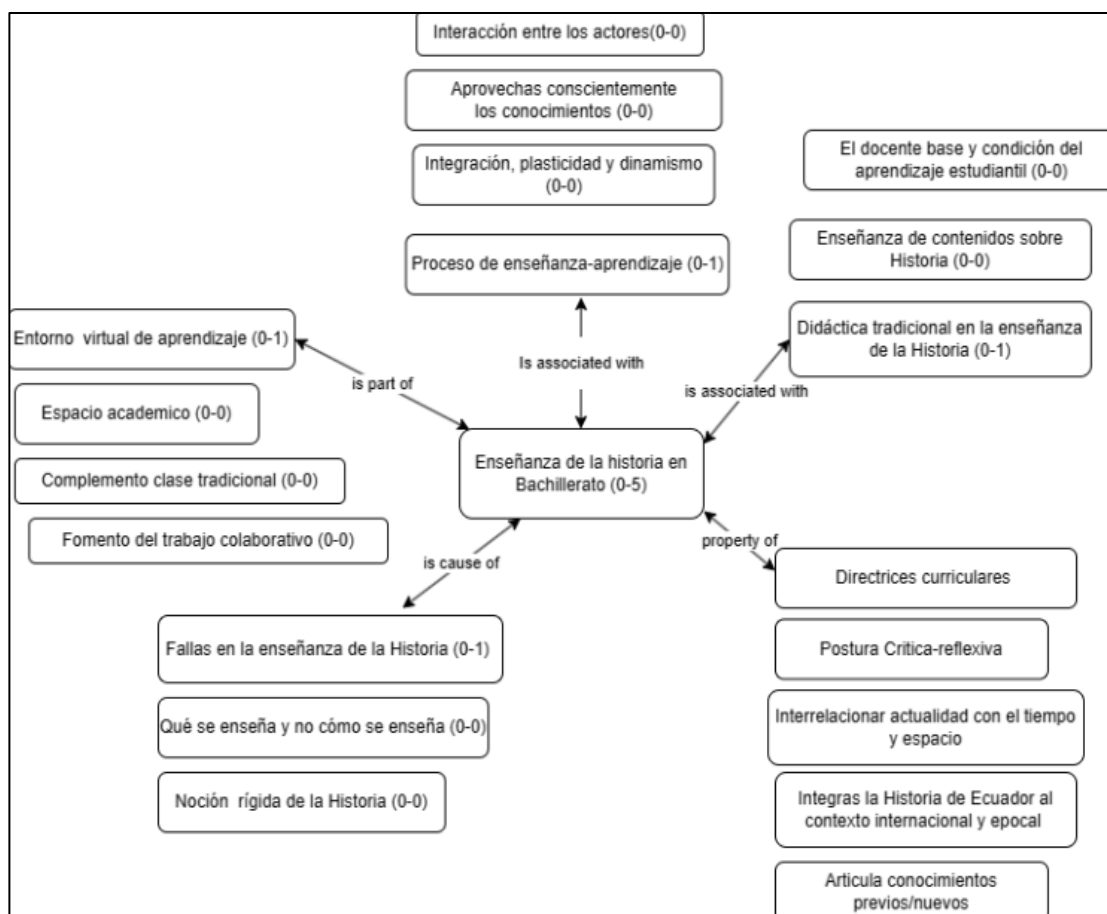


Fuente: Elaboración propia a partir del Atlas Ti.

De no haber un quebrantamiento de aquel esquema, el estudiante solo aprenderá a manejar un relato lineal, androcéntrico y desfasado, desde el cual asume inconscientemente una postura positivista e historicista, empujado por la subjetividad de los contenidos de la asignatura, donde la conciencia nacional queda relegada a un segundo plano, centrada en verdades dogmáticas y repeticiones de hechos. Visto así, las estrategias aplicadas en aquel modelo limitan la integración, flexibilidad y dinamismo que requieren los contenidos, la autonomía del estudiante al aprender, y el trabajo colaborativo (Gros et al., 2009), situación que imposibilita la transferencia, acopio y trasmisión de información propiamente histórica.

En otro orden de ideas, la configuración de la realidad denominada Historia, cotidianidad y entornos virtuales, tal como se ilustra en la figura 2, está estructurada en grandes componentes en la enseñanza de esta ciencia, Historia y cotidianidad, desaciertos en la enseñanza de la historia, Categorías de la historia, ejes fundamentales y virtualidad en la enseñanza de la historia.

Figura 2. Configuración de la realidad.



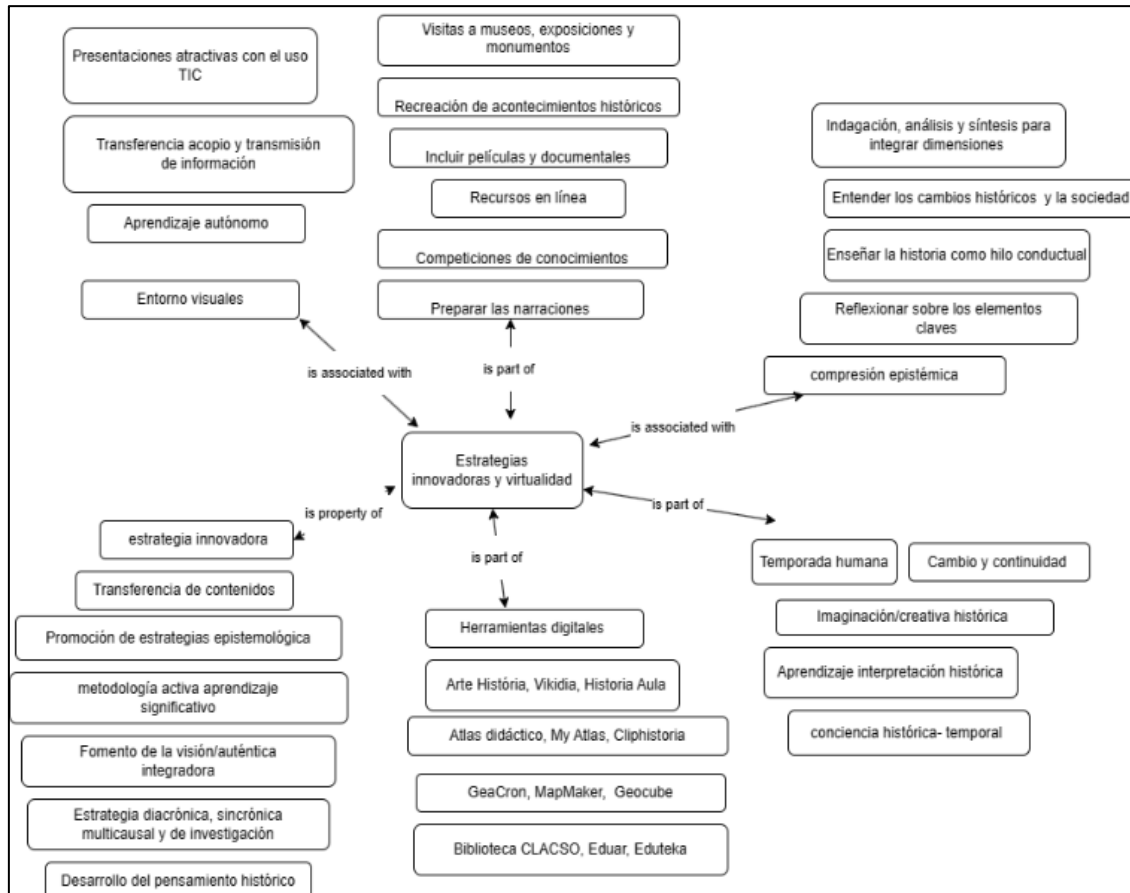
Fuente: Elaboración propia a partir del Atlas Ti.

Así pues, para que el estudiante tenga conocimiento de los atributos culturales y geohistóricos de su localidad o región necesita tener visión clara y precisa de la evolución de su contexto geoespacial, sus expresiones culturales y de identidad en su comunidad, esto lo aprende significativamente utilizando el método Geohistórico (espacio-tiempo), porque les valorará y concientizará sobre su legado patrimonial histórico a partir del trabajo de ejes fundamentales como la narrativa histórica, el colectivo intelectual, la educación y la asociación política e ideológica.

En síntesis, el método geohistórico dentro de la elaboración de estrategias didácticas para enseñar historia es posible articularlo con el uso de las TICs para lograr aprendizajes significativos a partir de la virtualidad en consonancia con las dimensiones lingüísticas, psicocomunicativas y cognitivas que faciliten el desarrollo un discurso crítico adaptado al contexto donde se desenvuelve el estudiante.

En lo que a estrategias innovadoras respecta, la reconfiguración de la realidad está constituida por las categorías que se señalan en la figura 3.

Figura 3. Reconfiguración de la realidad.



Fuente: Elaboración propia a partir del Atlas Ti.

5.2. Estrategias innovadoras propuestas

Optimizar la enseñanza de la Historia requiere compartir los contenidos con precisión, utilizando medios tecnológicos que permitan hacer narraciones y presentar documentales y fuentes escritas con el propósito de comprender epistémicamente los cambios históricos del Ecuador a partir de un hilo discursivo que muestre conocimiento reflexivo de la consolidación de la sociedad actual.

En ese sentido, el estudiante debe participar en un dialogo entre pensamiento, cosmovisión y saber histórico para integrar las dimensiones social, económica, política y cultural de la sociedad ecuatoriana, lo que implica adquirir capacidades de abstracción,

de pensamiento conceptual, problematizar, inferir y componer hilos discursivos desde una cosmovisión continua de movimiento y transformación de su entorno natural.

Para que el docente logre desarrollar el pensamiento histórico en sus estudiantes debe incorporar estrategias didácticas innovadoras que abarquen el manejo de la temporalidad humana, o sea, el presente, pasado y futuro, para lo cual, los foros virtuales con especialistas son muy oportunos.

Así mismo resulta importante la narración de la historia a través de foros- chat por *Zoom* o *Google Meet*. El uso de la realidad virtual o aumentada para la interpretación histórica de mapas e imágenes interactivas, el empleo de simuladores y el manejo de símbolos, signos y significados apoyándose en videos disponibles en la web son también de gran ayuda, sin dejar de considerar el aporte que sobre el particular ofrecen las visitas virtuales a museos históricos, no sólo del Ecuador, también de otros países.

Con los antecedentes planteados, las estrategias innovadoras que se proponen como parte de este trabajo son las que se presentan a continuación.

5.2.1. Manejo de la Temporalidad Humana

La estrategia de Manejo de la Temporalidad Humana es utilizada en la enseñanza, sin embargo, casi siempre se hace desde el enfoque tradicional, por tanto, en esta ocasión se propone de una forma innovadora con el apoyo de las tecnologías de punta dentro de un entorno virtual.

El Manejo de la Temporalidad Humana se refiere a la forma en la que los educadores trabajan y presentan el concepto de tiempo en la enseñanza de la historia. Implica actividades que ayudan a los estudiantes a comprender la secuencia de eventos que han ocurrido a lo largo del tiempo, tratando de establecer una relación con el presente, de allí que, efectuada desde un entorno virtual daría la posibilidad de trabajar con líneas de tiempo interactivas, simulaciones históricas, y otros recursos digitales que favorecen en los estudiantes una mayor participación y comprensión de los acontecimientos estudiados en el marco de la historia. Para poner en práctica esta estrategia se debe cumplir con cada una de las actividades y recursos que se detallan en la tabla 1.

Tabla 1. *El Manejo de la Temporalidad Humana.*

Objetivos de la estrategia	Actividades de la estrategia	Temporalización
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender la interconexión de eventos históricos a través del tiempo. • Fomentar el pensamiento crítico y la perspectiva histórica. • Promover la empatía al identificarse con individuos de distintas épocas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la estrategia con un recurso multimedia interactivo. 	05 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de líneas de tiempo digitales usando herramientas digitales. 	30 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración y comparación de momentos históricos y culturas mediante la Realidad Virtual. 	30 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Narración histórica personal con herramientas de edición de video y multimedia. 	10 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión plenaria acerca del contenido desarrollado en clase. 	15 minutos
Evaluación:		30 minutos
Al final de la clase el docente evaluará a los estudiantes según la participación en los proyectos narrativos personales multimedia.		
Tiempo total para la aplicación de la estrategia:		120 minutos
Recursos a utilizar:		
<ul style="list-style-type: none"> • Oculus Rift. Dispositivo de realidad virtual de alta gama que ofrece una experiencia de inmersión total para los usuarios. • TimelineJS: Herramienta digital para creación de líneas de tiempo que permite a los usuarios crear líneas cronológicas interactivas y visualmente atractivas. • Compare and Contrast" de Super-Duper Publications. Está diseñada para ayudar a desarrollar habilidades de comparación y contraste en estudiantes de diversas edades. • Adobe Premiere Pro. Software de edición de video y multimedia ampliamente usado para editar, cortar y retocar videos. También permite la integración con otras aplicaciones de Adobe como After Effects y Photoshop para una mayor funcionalidad multimedia. 		

Fuente: Elaboración propia.

5.2.2. Comprensión de los cambios y la continuidad

La Comprensión de los cambios y la continuidad es una estrategia innovadora que fortalece en el estudiante la habilidad de analizar e interpretar el comportamiento de hechos políticos, culturales y económicos. En tal sentido, es fundamental en la

enseñanza de la historia, ya que facilita a los estudiantes comprender la evolución de los eventos y las circunstancias que se han suscitado a través del tiempo. Para materializar la aplicación de dicha estrategia hay que llevar a cabo las actividades que se ilustran en la tabla 2 y disponer de los recursos allí indicados.

Esta estrategia cuando se implementa en un ambiente virtual se hace atractiva para los estudiantes, pues les da la oportunidad de visualizar los cambios y la continuidad en diferentes períodos históricos, para ello se vale de simulaciones y los juegos de roles que resultan de utilidad para ayudar a los estudiantes a experimentar y entender la manera en que determinados eventos influyen en el curso de la historia. A este respecto, García Ruiz y Jiménez López (2014) aseguran que los principios de cambio y continuidad son aspectos esenciales para el acertado entendimiento de la Historia y su adecuada enseñanza.

Además, el aprendizaje de historia se ve fortalecido si se efectúan foros de discusión por medio de plataformas virtuales que fomentan el análisis y la discusión entre los estudiantes sobre los temas de cambio y continuidad en la historia, con lo cual, desarrollan una comprensión más profunda acerca de los eventos históricos estudiados.

Tabla 2. *Comprensión de los cambios y la continuidad.*

Objetivos de la estrategia	Actividades de la estrategia	Temporalización
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer la habilidad de entender y analizar el comportamiento de hechos políticos, culturales y económicos. • Permitir a los estudiantes comprender la evolución de los eventos y las circunstancias a través del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la estrategia mediante el uso de un recurso multimedia interactivo. 	05 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de los cambios y la continuidad en diferentes períodos históricos a través de simulaciones y juegos de roles. 	30 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis y discusión de los temas de cambio y continuidad en la historia local, regional y nacional. 	30 minutos
Evaluación:		30 minutos
El docente evaluará las contribuciones de los estudiantes en el foro de discusión.		
Tiempo total para la aplicación de la estrategia:		95 minutos
Recursos a utilizar:		
<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma virtual de foros de discusión: Moodle y Google Classroom. • Simuladores disponible en la web: Biomodel y Atlas Histórico Mundial Interactivo. 		

- Juegos virtuales de roles: Corresponsales de guerra.

Fuente: Elaboración propia.

5.2.3. Discusiones de las formas de representación histórica

Cuando se desea estudiar la forma de representar hechos históricos durante una clase de historia es apropiada la implementación de la estrategia innovadora conocida como Discusiones de las formas de representación histórica, pues su enfoque pedagógico, según se visualiza en la tabla 3, se orienta a promover el pensamiento crítico y la comprensión del pasado a través de la discusión y el análisis de diversas formas de representación histórica, tal como lo manifiestan Martínez y Gracia (2012), al señalar que "El trabajo con fuentes históricas y la elaboración de producciones propias del alumnado con información histórica implica el trabajo con diferentes formas de comunicación y de representación" (p.82).

En un entorno virtual, la estrategia citada implica el uso de diversas herramientas digitales y recursos en línea para facilitar discusiones interactivas y colaborativas mediante las cuales los educandos tiene la posibilidad de explorar y discutir representaciones de hechos históricos, entre ellos, documentos, objetos culturales y obras de arte. Adicionalmente la estrategia da cabida a la realización de debates grupales donde los estudiantes pueden colaborar y compartir sus ideas y perspectivas.

Cabe señalar que esta estrategia requiere un enfoque activo por parte de los estudiantes y un rol facilitador del lado del docente, quien debe guiar las discusiones, proporcionar retroalimentación y ayudar a los estudiantes a hacer conexiones entre diferentes representaciones y perspectivas históricas.

Tabla 3. *Discusiones de las formas de representación histórica.*

Objetivos de la estrategia	Actividades de la estrategia	Temporalización
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el pensamiento crítico y la comprensión de la historia a través de la discusión y el análisis de 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la estrategia mediante el uso de un recurso multimedia interactivo. 	05 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Discusiones interactivas y colaborativas para explorar y discutir diversas 	30 minutos

diversas formas de representación histórica.	representaciones de hechos histórico.	
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la colaboración y el intercambio de ideas y perspectivas entre los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Debates grupales donde los estudiantes colaboran y comparten sus ideas y perspectivas. El docente actúa como facilitador durante las discusiones y debates. 	30 minutos
Evaluación: Evaluación de la participación en los debates y la calidad de las ideas y perspectivas compartidas.		30 minutos
Tiempo total para la aplicación de la estrategia:		95 minutos
Recursos para utilizar:		
Según la disponibilidad de recursos en la institución se puede emplear los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> Plataformas de videoconferencia: Herramientas como Zoom, Microsoft Teams o Google Meet muestran beneficio para facilitar las discusiones en tiempo real y permitir la interacción cara a cara en un entorno virtual. Foros de discusión en línea: Plataformas como Edmodo, Google Classroom o Moodle ofrecen un espacio para debates asincrónicos, dando a los estudiantes tiempo para reflexionar y responder según su ritmo. Herramientas de colaboración en línea: Google Docs o Microsoft 365 facilitan a los estudiantes la ocasión de colaborar en tiempo real en la redacción de documentos, presentaciones y otros tipos de contenido. Recursos de historia digital: Sitios web como el Archivo digitales de Historia, Biblioteca Digital Mundial, y Google Arts & Culture disponen de una enorme cantidad de recursos históricos digitales, incluyendo documentos, fotografías, grabaciones de audio y video, y mucho más. Herramientas de presentación: Prezi, Google Slides o Microsoft PowerPoint resultan provechosas para que los estudiantes expongan en clase sus ideas y hallazgos. Herramientas de evaluación en línea: Kahoot, Quizlet y Google Forms son ideales para crear evaluaciones interactivas y atractivas. 		

Fuente: Elaboración propia.

5.2.4. Aprendizaje e interpretación histórica.

Un enfoque constructivista e innovador para la enseñanza de la historia centrada en el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes puede valerse de la estrategia conocida como Aprendizaje e interpretación histórica. La misma es necesaria para que los estudiantes hagan “lectura de objetos” y realicen su debida interpretación (Tufinio Sáenz et al., 2019). Así mismo, conlleva un cambio de paradigma de la enseñanza

tradicional hacia la enseñanza moderna, caracterizada esta última por darle valor a la historia como disciplina propicia para el desenvolvimiento del estudiante en la sociedad.

Al aplicar esta estrategia los estudiantes son alentados a realizar una mirada amplia de las diferentes épocas y culturas, y en consecuencia, a explotar las diferentes temporalidades y adoptar posturas reflexivas respecto a lo que transmite la tradición cultural. Esto, desde luego, le permite alcanzar una mayor conciencia histórica y a fortalecer el sentido de identidad.

Ejecutar dicha estrategia en la modalidad virtual o virtual da la posibilidad de usar diversas técnicas y/o estrategias pedagógicas marcadas por la innovación, entre estas las que se detallan en la tabla 4; a modo de ejemplo, con estas es viable utilizar recursos digitales interactivos para indagar sobre diferentes períodos de la historia, dando además la oportunidad para que los estudiantes sean partícipes en discusiones en línea, trabajar proyectos virtuales en grupo y divulgar los hallazgos.

Tabla 4. *Aprendizaje e interpretación histórica.*

Objetivos de la estrategia	Actividades de la estrategia	Temporalización
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el pensamiento histórico en los estudiantes a través de una mirada amplia de las diferentes épocas y culturas. • Fomentar posturas reflexivas respecto a lo que transmite la tradición cultural y fortalecer el sentido de identidad. • Divulgar los hallazgos de las investigaciones históricas realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la estrategia mediante el uso de un recurso multimedia interactivo. 	05 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Discusiones en línea para explorar y discutir diferentes períodos de la historia. 	30 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en proyectos virtuales en grupo para investigar y analizar diferentes aspectos de la historia. 	30 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones en línea para compartir los hallazgos de las investigaciones. 	30 minutos
<p>Evaluación: Evaluación de los proyectos grupales y la capacidad de los estudiantes para adoptar posturas reflexivas y fortalecer su sentido de identidad. Evaluación de las presentaciones y la calidad de los hallazgos compartidos.</p>		30 minutos
<p>Tiempo total para la aplicación de la estrategia:</p>		125 minutos
<p>Recursos a utilizar:</p>		

Las herramientas y recursos digitales que se podrían utilizar en esta estrategia de Aprendizaje e interpretación histórica pueden variar según las necesidades específicas de la clase y los estudiantes. No obstante, algunos serían las siguientes:

- **Plataformas de videoconferencia:** Herramientas como Zoom, Microsoft Teams o Google Meet son positivas para facilitar las discusiones en tiempo real y permitir la interacción cara a cara en un entorno virtual.
- **Foros de discusión en línea:** Plataformas como Edmodo, Google Classroom o Moodle proporcionan un espacio para discusiones asincrónicas, permitiendo a los estudiantes tiempo para reflexionar y responder a su propio ritmo.
- **Herramientas de colaboración en línea:** Google Docs o Microsoft 365 permiten a los estudiantes colaborar de forma sincónica en documentos, presentaciones y otros tipos de contenido.
- **Recursos de historia digital:** Sitios web como el Archivo Nacional de Historia Digital, la Biblioteca Digital Mundial o Google Arts & Culture ofrecen una gran cantidad de recursos históricos digitales, incluyendo documentos, fotografías, grabaciones de audio y video, y mucho más.
- **Herramientas de presentación:** Herramientas como Prezi, Google Slides o Microsoft PowerPoint resultan trascendentes para que los estudiantes presenten sus ideas y hallazgos a la clase.
- **Herramientas de evaluación en línea:** Plataformas como Kahoot, Quizlet o Google Forms son catalogadas como efectivas para crear actividades de evaluación interactivas y atractivas.

Fuente: Elaboración propia.

5.2.5. Manejo de símbolos, signos y significados.

El manejo de símbolos, signos y significados se considera una estrategia innovadora porque pone el foco en el uso de elementos visuales y conceptuales para facilitar la comprensión del aprendizaje. Patiño Garzón (2007.p.54) asegura que "los signos son los instrumentos que mediatizan las relaciones entre las personas".

En el contexto de la enseñanza de la historia con nuevas tecnologías a partir de la virtualidad, esta estrategia adopta varias formas. Por una parte, los símbolos y signos se emplean para la representación de eventos, personas o conceptos históricos. A modo de ilustración, un símbolo de una corona sirve para representar a un rey o reina, mientras que un signo de paz puede significar un tratado o acuerdo. Estos símbolos y signos al incorporarse en presentaciones interactivas, así como en videos, juegos y otras herramientas digitales sirven de mucho a los estudiantes en lo que se refiere a visualizar y recordar información.

Por otra parte, los significados aluden a la interpretación de estos símbolos y signos; visto desde esa perspectiva, en la enseñanza de la historia es importante reconocerlos y entender lo que representan y su relevancia en un contexto histórico. Así que, el Manejo de símbolos, signos y significados, visto como estrategia innovadora constituye una herramienta poderosa para la enseñanza de la historia en un escenario virtual, ya que por medio de ella el educando aprovecha las capacidades visuales y conceptuales para alcanzar el aprendizaje.

Tabla 5. Manejo de símbolos, signos y significados.

Objetivos de la estrategia	Actividades de la estrategia	Temporalización
<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar la comprensión del aprendizaje a través de elementos visuales y conceptuales. • Ayudar a los estudiantes a visualizar y recordar información. • Aprovechar las capacidades visuales y conceptuales de las nuevas tecnologías para facilitar el aprendizaje. 	• Presentación de la estrategia mediante el uso de un recurso multimedia interactivo.	05 minutos
	• Creación de presentaciones interactivas, videos y juegos que incorporen símbolos y signos para representar eventos, personas o conceptos históricos.	30 minutos
	• Discusiones en línea sobre la relevancia de los símbolos y signos en un contexto histórico.	30 minutos
	• Interpretación de los símbolos y signos y su relevancia en un contexto histórico.	30 minutos
Evaluación: El docente aplicará una prueba interactiva para evaluar la capacidad del estudiante para reconocer e interpretar los símbolos y signos utilizados en clase.		30 minutos
Tiempo total para la aplicación de la estrategia:		125 minutos
Recursos a utilizar:		
Entre las plataformas, recursos y herramientas digitales que es posible aplicar para implementar la estrategia de Manejo de símbolos, signos y significados en la enseñanza de la historia se recomiendan las siguientes:		
<ul style="list-style-type: none"> • Plataformas de comunicación en línea para la enseñanza: Algunas de las plataformas más usadas incluyen Google Classroom, Blackboard Open LMS, Chamilo LMS, Canvas LMS, Schoology, Neo LMS, Luca, Moodle, Docebo y Akaud. • Herramientas de diseño gráfico para la enseñanza: Entre las herramientas de diseño gráfico de libre uso son Easel.ly, Pixlr, Inkscape, Prezi, PaintNET, Pixorize, Canva, PicMonkey, Piktochart, Gimp. • Software de presentación para la enseñanza: De los softwares de presentación más frecuentemente empleados están Microsoft PowerPoint, Google Slides y Apple Keynote. 		

- **Plataformas de video para la enseñanza:** Del conjunto de plataformas de video que más regularmente se aplican para la enseñanza se cuenta YouTube EDU, Educamundus, Flipgrid, DailyMotion, Vimeo.

De los juegos en línea serían útiles para la enseñanza de la historia los siguientes:

- **Corta Historia del mundo:** Este es un conjunto de entretenidos minijuegos que repasan brevemente la historia del mundo a lo largo de varios periodos, desde la edad de hielo hasta la actualidad.

Fuente: Elaboración propia.

6. Conclusiones

Los elementos didácticos que orientan la labor de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes de bachillerato se concentraron en tres redes semánticas; la primera que tiene que ver con enseñanza de la Historia en; la segunda con la comprensión de la Historia, cotidianidad y entornos virtuales; y la tercera con las posturas epistémicas del estudiante para comprender cómo han ocurrido los cambios históricos que consolidan la sociedad actual.

Es trascendental que los estudiantes desarrollen un pensamiento histórico, por cuanto les permitirá adquirir una conciencia histórica-temporal, y habilidades para valorar la información y comprender el contexto en el que se produjeron los eventos; Para este propósito las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrecen diversas herramientas: Atlas didácticos, Cliphistoria, GeaCron, MapMaker, GeoCube, Arتهistoria, Wikidia, Historia Aula, Foros virtuales, imágenes y videos, debates en línea y simulaciones.

Las estrategias innovadoras que se identificaron mediante la revisión de la literatura son numerosas, entre ellas están: el manejo de la temporalidad humana; la comprensión de los cambio y la continuidad; las discusiones de las formas de representación histórica; la imaginación/creatividad histórica; el aprendizaje e interpretación histórica; el manejo de símbolos, signos y significados; el cultivo de conocimientos, valores y desarrollo de destrezas con la narración de experiencias y la simulación de escenarios; no obstante, para los efectos de este trabajo y en función a la realidad de la Unidad Educativa Pedro Balda Cucalón se proponen las que se describieron en el apartado anterior.

7. Referencias

- Arriagada, M. E. A., y Cabezas, N. H. (2019). Competencia comunicativa y estilos de aprendizaje en la formación de profesionales del área educación y ciencias económicas. *Revista Saberes Educativos*, (2), 13-37. <https://estudiosdeadministracion.uchile.cl/index.php/RSED/article/view/52052>
- Banchs, M. A. (2000). Aproximaciones procesuales y estructurales al estudio de las Representaciones Sociales. *Papers on Social Representations*, 9(3), 1-3. https://www.researchgate.net/publication/285299738_Aproximaciones_Procesuales_y_Estructurales_al_estudio_de_las_Representaciones_Sociales
- Becerra, A. (2011). *Thesaurus de la investigación académica universitaria. lexicología del programa de formación en investigación*. Imprenta Carlos Toro IPC. Caracas. <https://docs.google.com/document/d/1cb32qCQqE0SvCr8ZPQJhICJJHFvMXTq030iQdqN4FUU/>
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad: una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. <https://www.aacademica.org/paula.carlino/3.pdf>
- Cevallos-Cedeño, Á. M., y Ayón Parra, E. (2020). La virtualidad en los procesos de formación educativa. retos y oportunidades del sistema educativo ecuatoriano. *Polo del Conocimiento*, 5(48), 860–886. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i8.1629>
- Cifuentes Medina, J. E. (2017). Recursos didácticos para la enseñanza de la historia de la filosofía. *Revista de filosofía uis*, 16,(1), 323-324. <https://bibliotecas.ups.edu.ec:3800/ehost/detail/detail?vid=0&sid=df428726090d43289c31b537b052ba4c%40redis&bdata=jmxhbm9zxmmc2l0zt1lag9zdc1saxzl#an=125118498&db=fua>
- Cueva Gaibor, D. A. (2020). Transformación digital en la universidad actual. *Conrado*, 16(77), 483-489. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442020000600483&script=sci_arttext&tlng=en
- Delgado, M., y Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista electrónica Actualidades investigativas en educación*, 9(2), 1-21. <https://biblat.unam.mx/es/revista/actualidades-investigativas-en-educacion/articulo/estrategias-didacticas-creativas-en-entornos-virtuales-para-el-aprendizaje>
- Figuroa, A., Durán, E., y Oyarzún, S. (2017). La gestión temática como marcador de déficit lingüístico primario en personas con diagnóstico de primer episodio de Esquizofrenia: un estudio en una muestra chilena. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 55(1), 117-147. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-48832017000100117&script=sci_arttext

- García Ruiz, A. L., y Jiménez López, J. A. (2014). Los principios de cambio-continuidad: base para la comprensión de los hechos históricos y sociales. Su aplicación en el aula. *Educación y futuro digital*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/118841>
- Gros, B., García, I., y Lara, P. (2009). El desarrollo de herramientas de apoyo para el trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Ried revista iberoamericana de educación a distancia*, 12(2), 115-138. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:revistaRied-2009-12-2-2060>
- Kuhn, T. S. (1971). *La estructura de las revoluciones científicas*. México: Fondo de Cultura Económica. https://www.bfa.fcnym.unlp.edu.ar/catalogo/doc_num.php?explnum_id=2721
- Lahera, D., y Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. debates por la historia. *Artículos*, 9(1), 129 - 154. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2594-29562021000100129&script=sci_arttext
- Leonardo, Z. V. L. (2020). Uso de la Tecnología de la Información y Comunicación en educación virtual y su correlación con la Inteligencia Emocional de docentes en el Ecuador en contexto COVID-19. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (40), 31-44. <https://www.researchgate.net/publication/348550379>
- Ley Orgánica de Comunicación Ecuador (2019). Lexisfinder-telecomunicaciones 1.
- López, N. C. L. (2021). Didácticas funcionales vs. enseñanza tradicional con clase expositiva en el ámbito universitario. *Revista Unimar*, 39(2), 268-286. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8211169>
- Martínez, P. M., y Gracia, P. R. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 81-90. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217024398006>
- Ministerio de Educación (2022). Modelo Educativo Nacional. Primera edición, Quito Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/08/Modelo-Educativo-Nacional-2022.pdf>
- Martínez Miguélez, M. (2012). *Nuevos fundamentos de la investigación científica*. México: Trillas. <http://prof.usb.ve/miguelm/nuevos%20fundamentos%20cap.12%20def%20m9.pdf>
- Martínez Vélez, A. (2013). Emergencias de cambio: entre el modelo pedagógico tradicional y la necesidad de aprendizajes significativos. *Praxis*, 9(9), 73-82. https://www.academia.edu/32650756/emergencias_de_cambio_entre_el_modelo_pedag%C3%93gico_tradicional_y_la_necesidad_de_aprendizajes_significativos_change_emergencies_between_the_traditional_pedagogical_model_and_the_necessity_of_significant_learnings

- Marturana, H. (2003): *De la biología a la psicología*. Buenos Aires: LUMEN.
<https://des-juj.infed.edu.ar/sitio/educacion-emocional-2019/upload/Maturana Humberto - Desde La Biologia A La Psicologia.PDF>
- Mendoza, C. A., Caro, L. C. E., y Bermúdez, I. E. C. (2021). Estudio valorativo del proceso de enseñanza–aprendizaje en tiempos de la COVID 19. Perspectiva del docente. *RECUS: Revista Electrónica Cooperación Universidad Sociedad*, 6(1), 1-6.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8273826>
- Patiño Garzón, L. (2007). Aportes del enfoque histórico cultural para la enseñanza. *Educación y educadores*, 10(1), 53-60.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=s0123-12942007000100005&script=sci_arttext
- Pavo, M. Á. H., y Patiño, M. G. C. (2020). Aportes de las reformas curriculares a la educación obligatoria en el Ecuador. *Revista Cientific*, 5(15), 362-383.
<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155020/html/>
- Peña, S. D., Serrano, J. S., Catalán, Á. A., Remacha, M. S., y González, L. G. (2022). Diferencias entre el modelo técnico-tradicional y el modelo comprensivo en la motivación y compromiso de jóvenes deportistas: un estudio transversal. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (44), 421-432.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8155902>
- Quizhpe Salinas, L. A, Gómez Cabrera, C. O., y Aguilar Salazar, R. (2016). La Innovación educativa en la educación superior ecuatoriana y el portafolio docente instrumentos de desarrollo. *Revista cubana de reumatología*, 18(3), 297–303.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubreu/cre-2016/cre163k.pdf>
- Rave Ospina, B. E. (2008). La educación como escenario para el desarrollo humano investigación y educación en enfermería. *Investigación y educación en enfermería*, 26(2), 12–15. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105215278001>
- Real Academia Española. (2014). Enseñar. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed., p. 2816).
- Renés Arellano, P. (2018). Planteamiento de los estilos de enseñanza desde un enfoque cognitivo-constructivista. *Tendencias pedagógicas*, 31(2018), 47–68.
<https://doi.org/10.15366/tp2018.31.002>
- Rojano Mercado, J. E. (2008). Conceptos básicos de pedagogía. Guía con las bases metodológicas e investigadoras para una mejora de la educación. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social* 4(3), 36–47.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2717946>
- Salazar Ayala, E., Rodríguez Sánchez, A., y Guevara Bazán, I. A. (2020). *Educación, innovación tecnológica y auto-aprendizaje*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
<https://bibliotecas.ups.edu.ec:3800/ehost/detail/detail?vid=0&sid=c26385a9->

80b4-461e-9462-
fd5d755a0c0f%40redis&bdata=jnnpdgu9zwhvc3qtbgl2zq%3d%3d#an=2648793&d
b=e000xww

- Salinas, J. (1996). Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: elementos de discusión. *Encuentro de Computación Educativa*, 2-4. https://www.um.es/innova/OCW/disenyo_y_evaluacion_materiales_didacticos/mpaz/utilidades/pdf/gte20.pdf
- Sepúlveda, H. A. Á. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 442-459. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599956>
- Tufinio Sáenz, B. B., Silva Balarezo, M. G., y Yengle Ruíz, C. (2019). Estrategia "lectura de objetos" para el desarrollo de competencia construye interpretaciones históricas. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 17(17), 61-82. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2019000100005&script=sci_arttext
- Valencia Martínez, N. A. (2023). *El uso de ambientes virtuales para la enseñanza de las matemáticas en las universidades ecuatorianas. desarrollo y validación de un modelo para el área de ingeniería*. (tesis doctoral, Universidad Católica). Repositorio Institucional UCAB. <https://sib.ucab.edu.ve/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=223667>
- Valdés, G. L. P. (2016). La codificación Axial, innovación metodológica. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 3(1), 497-509. <https://mail.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/view/244>
- Viloria, H., y González, J. H. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (140), 367-384. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7319399>
- Vintimilla-Cordero, M. P. (2019). La educación artística y sus problemas: consideraciones en torno al caso de Ecuador. *Revista de investigación y pedagogía del arte*, (6). <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/2850>
- Von Garnier, C. (2008). La metamorfosis necesaria en la escuela. Una didáctica subjetiva cimentada en las emociones para una enseñanza holística. Sevilla: ITUCI Siglo XXI.