



Herramientas Web para fortalecer la enseñanza dentro del aula de clases

Web tools to strengthen teaching in the classroom

Yuliana Stefanía Zambrano Ramos ¹ (steffy222010@yahoo.com) (<https://orcid.org/0009-0004-6385-422X>)

Alicia Andrade Vera² (aandrad@upse.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0003-1457-2571>)

Resumen

Este artículo posibilita una comprensión más profunda de las prácticas didácticas para la implementación de herramientas web en el aula, específicamente en la asignatura Historia. La investigación que se presenta está motivada por la necesidad de innovar y superar los bajos rendimientos académicos que presentan los estudiantes del tercero bachillerato, de la unidad educativa Mocache, en la referida materia. Se empleó una metodología cualitativa con ayuda de métodos teóricos y empíricos como el análisis-síntesis, el inductivo y deductivo, la encuesta y la entrevista; se utilizó, además, la estadística descriptiva. La población de estudio estuvo conformada por 2 docentes y 31 estudiantes. Los resultados obtenidos demuestran la importancia de integrar las herramientas web en las clases, pues elevan la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: historia, Internet, herramientas web

Abstract

This article enables a deeper understanding of the didactic practices for the implementation of web tools in the classroom, specifically in the subject History. The research presented here is motivated by the need to innovate and overcome the low academic performance of students in the third high school of the educational unit Mocache, in that subject. A qualitative methodology was used with the help of theoretical and empirical methods such as analysis-synthesis, inductive and deductive, survey and interview; descriptive statistics were also used. The study population consisted of 2 teachers and 31 students. The results obtained demonstrate the importance of integrating web tools in the classroom, since they improve the quality of the teaching-learning process.

Key words: history, Internet, web tools

¹ Unidad Educativa Mocache, Ecuador.

² Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.

Introducción

En la era digital actual, la educación ha experimentado cambios significativos. Las aulas de clases ya no se limitan a los espacios físicos, sino que se han expandido a plataformas en línea, gracias a las herramientas web. Sin embargo, a pesar de la disponibilidad de estas herramientas, su implementación efectiva en el aula sigue siendo un desafío. Las tecnologías ofrecen una diversidad considerable de recursos y herramientas que han permeado tanto el ámbito de la información como los entornos educativos en los últimos años. Dada la problemática previa y considerando la capacidad de estas tecnologías para proporcionar respaldo técnico en el proceso educativo, la utilización de estos métodos se presenta actualmente como un elemento clave en la formación integral de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de esta reconocida importancia, la implementación y uso de estas tecnologías en diversas instituciones educativas se indican que los resultados esperados no siempre se alcanzan en estos contextos (Flores & Gonzales, 2008).

Los estudiantes de la unidad educativa Mocache, en tercero bachillerato, presentan bajo conocimiento y confusión al momento de identificar ubicaciones de los países, ciudades, regiones, continentes, culturas y demás datos geográficos. También son insuficientes los conocimientos históricos del Ecuador y el mundo, lo que se puede apreciar al momento de interactuar en clases y en las evaluaciones.

Se puede considerar que esta problemática se debe a que la institución no cuenta con los recursos didácticos como mapa mundi, globo terráqueo didáctico, mapas políticos, mapas topográficos, que facilitan a la enseñanza de estos temas, unido a la desmotivación por el aprendizaje de estos conocimientos por considerarlos monótonos y aburridos en sus métodos tradicionales de enseñanza. El problema radica en que, aunque las herramientas web tienen el potencial de mejorar la enseñanza y el aprendizaje, su uso aún no está generalizado ni optimizado en muchas aulas. Los docentes pueden carecer de la formación necesaria para integrar estas herramientas de manera efectiva en sus planes de estudio. Además, puede haber una falta de comprensión sobre qué herramientas son las más adecuadas para ciertos contextos de enseñanza y cómo pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.

Para este trabajo se ha utilizado información de proyectos similares como: Uso de herramientas de la Web 2.0 en la metodología aula invertida: una opción para clases a distancia en tiempos de Covid-19 (Flores, 2021), Implementación de estrategias pedagógicas constructivistas mediadas por las herramientas Web 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión teórica en los contenidos conceptuales de las ciencias naturales y la educación ambiental (Moran, 2023; Tovar, 2019).

Por lo tanto, es crucial investigar ¿cómo motivar y capacitar a los docentes del área de historia para utilizar herramientas web y mejorar su proceso de enseñanza? Esta investigación podría proporcionar una comprensión más profunda de las mejores prácticas para la implementación de herramientas web en el aula, ofreciendo así estrategias para mejorar la calidad de la educación. Además, los hallazgos podrían ayudar a los educadores a superar los obstáculos que impiden la adopción de estas herramientas, lo que permite una integración más fluida de la tecnología en el aula.

Esta investigación está motivada por la necesidad de innovar y superar los bajos rendimientos académicos que presentan los estudiantes del tercero bachillerato de la unidad educativa Mocache, en la asignatura Historia. Esto se convierte en un desafío de gran importancia para mejorar la educación en la institución. Al investigar cómo las herramientas web pueden fortalecer la enseñanza dentro del aula de clases se pueden descubrir estrategias efectivas para su implementación y uso, lo que conduce a una mejora en la calidad del aprendizaje que se desea en los estudiantes.

Este conocimiento de herramientas web puede ser valioso para los educadores de la asignatura Historia, y también en las demás asignaturas que se imparten en los años del bachillerato, haciendo los ajustes respectivos para cada área del conocimiento, pues les proporciona el conocimiento y las habilidades necesarias para mejorar en la era digital y satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes. Por último, esta investigación puede contribuir al campo académico de la educación en la unidad educativa Mocache. Son imprescindibles los beneficios de innovar con herramientas web de enseñanza, además de proporcionar una base para futuras investigaciones en esta área. Por lo tanto, se pretende analizar cómo el uso de herramientas web fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de tercero bachillerato.

Asignatura Historia

Es una asignatura del bachillerato técnico y de tronco común dividida en dos niveles de estudio: segundo y tercero bachillerato. Tiene como finalidad proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda del pasado, permitiéndoles analizar y contextualizar los eventos, procesos y personajes históricos que han dado forma al mundo en que vivimos. A través del estudio de la historia, los estudiantes desarrollan habilidades críticas, como la capacidad de investigar, analizar fuentes primarias y secundarias, y formular argumentos fundamentados. Además, la asignatura busca fomentar el pensamiento crítico, la empatía y la comprensión intercultural, ayudando a los estudiantes a comprender mejor su propia identidad y el contexto en el que se encuentran (Subsecretaría de Fundamentos Educativos Mineduc, 2017).

Este artículo tiene como objetivo recopilar un conjunto de soluciones web de nivel intermedio con interfaz amigable, para ser empleadas en el aula de clases, de manera que se facilite el

proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, se propone comunicar y difundir información, utilizando herramientas multimedia y aplicaciones para trabajar contenidos de historia, de acuerdo con las exigencias estudiantiles.

Resumen de la evolución de la educación

Educación 1.0

- Dirección única: del profesor al alumno.
- Recibir los conocimientos del profesor, trabajar individualmente los conocimientos y responder a las pruebas sobre los conocimientos adquiridos.

Educación 2.0

- Proceso bidireccional.
- Contenido en manos del profesor o de algún recurso.
- Construcción del conocimiento se consigue a través de la interacción profesor - alumno, alumno - alumno.

Educación 3.0

- Contenido accesible y libre.
- Proceso autodirigido.
- Los alumnos se convierten en constructores de contenido.
- El conocimiento se adquiere elaborando sus propios contenidos de aprendizaje.

Estos tres modelos educativos pueden convivir en un aula, en función del momento y pueden usar herramientas TIC al margen de los papeles que alumno, contenido y profesor jueguen. Imagina a un profesor dictando apuntes a través de un Power Point, o un grupo de alumnos visionando un documental y tomando notas, para finalmente, memorizar y reproducir lo memorizado en una prueba de múltiple elección mediante un programa de ordenador (Fundación Mapfre, 2020).

La web 4.0 y la Educación 4.0

En el año 2016, se materializó la llamada web ubicua, en la que ahora se mezcla el mundo real y toda esa información que conforma el mundo virtual, y que se centra en ofrecer un comportamiento más inteligente y más predictivo, de modo que podamos con solo realizar

una afirmación o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultando aquello que pedimos, deseamos o decimos. Entre los beneficios de la educación 4.0, en el proceso de enseñanza-aprendizaje podemos destacar las siguientes.

- La cooperación es la base del proceso de enseñanza.
- Permite la interacción constante entre alumnos y profesores, centrándose en la comunicación como principal vehículo para el aprendizaje.
- Aborda el aprendizaje competencial movilizandando conocimientos para resolver problemas reales.
- Busca el aprendizaje activo, pues pone al alumno a regular su proceso a través del pensamiento estratégico.
- Usa el juego y la creación de entornos de aprendizaje reales como motor de aprendizaje.
- Entiende la evaluación como un proceso de *feedback* constante que ayuda a mejorar y progresar.
- Utiliza las TIC como herramientas de acceso, organización, creación, difusión de contenidos, donde primero se definen los objetivos y criterios de evaluación; después se seleccionan los contenidos y diseñan las actividades de aprendizaje y, finalmente, se piensa qué herramientas tecnológicas pueden facilitar este proceso (Fundación Mapfre, 2020).

Herramientas tecnológicas de la web para aprender historia

- *Fakebook*. No hay que confundir esta herramienta con la famosa red social, sino que se trata de una aplicación de *Classtools* que se puede utilizar para conocer a los grandes personajes de la historia. Da la posibilidad de descubrir cómo serían estas personas dentro de una red social. Son muchos los usos que se le puede dar y es muy fácil de utilizar. Lo más importante es que aborda la historia desde un punto de vista lúdico, por lo que será más sencillo que despierte el interés de los alumnos.
- *Fotobabble*. Es una aplicación con la que se puede crear diferentes montajes. Por ejemplo, se pueden explicar momentos de la vida de un personaje histórico y combinar audio con imágenes. Su uso no tiene ninguna complicación y solo es necesario registrarte para empezar a disfrutar de todo lo que te ofrece.
- *Google Expeditions*. La historia está estrechamente relacionada con la geografía, por lo que esta herramienta también será una excelente forma de profundizar en los conocimientos. Es

una forma de viajar a través de la pantalla y poder conocer los escenarios de distintos acontecimientos históricos. Dará un extra de información a cualquier clase de historia.

- *Kahoot*. Durante el confinamiento, además de las clases de historia en línea, muchos profesores utilizaron esta herramienta para evaluar los conocimientos de sus alumnos. El profesor puede crear sus propias pruebas, pero los alumnos pueden utilizar otras que encuentren en la plataforma.
- *Liveworksheets*. Es una herramienta en la que se encuentran diferentes fichas que se pueden corregir solas. Estas versan sobre infinidad de temas interesantes, también sobre la historia. Además de ser utilizada por el alumno para aprender más sobre este tema, el profesor de historia también puede sacarle un gran partido para crear sus propias fichas o para enviar al estudiante algunas de las que ya se encuentran en la plataforma. En cualquiera de los dos casos, después, se pueden recibir hechas para evaluar a su alumno.
- *World History Maps*. En esta aplicación se encuentra un gran número de mapas históricos de gran calidad, además, se pueden seleccionar introduciendo el periodo que se está estudiando.
- *Piktochart*. Descubrir esta herramienta para hacer infografías ha ayudado a muchos alumnos a avanzar en su estudio de la historia. Es como ir un paso más allá a la hora de crear esquemas. Hay más de 500 plantillas y el trabajo se puede guardar y compartir.
- *Geomaster Plus*. Se centra en la geografía, pero que es muy útil para aprender historia. Está formada por 21 juegos que te permiten descubrir hasta qué punto se conoce el mundo y también posibilita aumentar todo lo que se sabes sobre distintas zonas del mundo. La app no es gratuita, pero el pago resulta bastante asequible.
- *Testeando*. Es una herramienta muy utilizada por profesores, ya que pueden preparar innumerables preguntas para que sus alumnos las respondan. En este caso, se centrarán en la historia y una de sus ventajas es que permite trabajar en equipo con facilidad.
- Videos de historia en YouTube. En YouTube se encuentran vídeos sobre cualquier tema, también sobre historia. Se puede descubrir todo tipo de creaciones para aumentar los conocimientos. Aparecen varios documentales creados por profesores que intentan explicar esta asignatura de forma sencilla. Es una gran ayuda para todos los estudiantes de esta materia.
- Películas, series y libros. Existen muchas películas, series y libros sobre diferentes acontecimientos históricos. Son un buen complemento para los estudios, pero se recomienda que se compruebe la exactitud de los contenidos, pues, en muchos casos, se añaden hechos que nunca ocurrieron, se cometen errores o se cambian algunas fechas.

Materiales y métodos

La investigación que se presenta es direccionada por la metodología cualitativa, porque se investiga una problemática educativa que aborda formas de cómo mejorar la enseñanza de la asignatura Historia, mediante observación directa y entrevistas. Esto permite tener mayor acercamiento con los docente y estudiantes, ya que es una investigación de campo y se desarrolla donde ocurre el problema. Se emplearon métodos teóricos y empíricos como se muestra a continuación.

Métodos teóricos

- Análisis-síntesis: este método permitió sistematizar los referentes teóricos metodológicos relacionados con la enseñanza de la asignatura historia, para arribar a conclusiones y proponer, a partir de la teoría, una propuesta para solucionar el problema de investigación.
- Inductivo y deductivo: permitió proponer una solución al problema a partir de los resultados obtenidos.

Métodos empíricos

- Encuesta a los estudiantes: se utilizó para conocer la intención de utilizar herramientas virtuales para el aprendizaje de la asignatura Historia.
- Entrevista a los docentes de área Ciencias Sociales: para conocer la intención de utilizar herramientas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se utiliza, además, la estadística descriptiva e inferencial para la tabulación de los resultados de la encuesta y las calificaciones al final del proceso, para medir el incremento del estado real sobre la enseñanza de la asignatura Historia. La población de la investigación se muestra a continuación.

Tabla 1. Población de la investigación

| Población | Frecuencia absoluta |
|-------------------|---------------------|
| Estudiantes | 31 |
| Docentes del Área | 2 |
| Total | 33 |

Fuente: Registro de Matriculas de la UE. Mocache

Entre las técnicas utilizadas para el levantamiento de la información están la encuesta y la entrevista con las cuales se pretende abordar la problemática detectada, de una manera directa. El instrumento aplicado en cada técnica se describe en la tabla 2.

Tabla 2. Técnicas e instrumentos utilizados.

| Técnica | Instrumento | Unidad de análisis | Evidencia |
|-----------------------|--------------------|--------------------|---------------|
| Entrevista Estructura | Guía de entrevista | Docentes del área | (Ver Anexo 1) |
| Encuesta Cerrada | Cuestionario | Estudiantes | (Ver Anexo 2) |

Fuente: elaboración propia

Resultados

A continuación, se presenta los resultados obtenidos en las preguntas de la encuesta realizada a los estudiantes, documento que se encuentra en anexo 2.

Pregunta 1. ¿Usted utiliza con frecuencia el Internet?

Tabla 3. Utilización de Internet.

| Elección | Medida | Porción |
|----------|--------|---------|
| Sí | 31 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| Total | 31 | 100% |

Fuente: elaboración propia

Según los resultados que se muestran en la tabla 3, se puede apreciar que el 100% de los estudiantes encuestados utiliza a menudo Internet, lo que facilita la enseñanza y la aplicación de herramientas de enseñanza de la asignatura Historia.

Pregunta 2. ¿Conoce de herramientas web para el uso educativo?

Tabla 4. Conocimiento de herramientas web para la educación.

| Elección | Medida | Porción |
|----------|--------|---------|
| Sí | 5 | 15% |
| No | 26 | 85% |
| Total | 31 | 100% |

Fuente: elaboración propia

Como resultados de la encuesta realizada, la tabla 4 muestra que solo el 15% de los estudiantes conoce sobre herramientas web para la educación, ya que son poco conocidas en

las instituciones educativas de secundaria, mientras que 85% no ha utilizado estas herramientas.

Pregunta 3. ¿Usted cree que son más útiles plataformas digitales que los libros?

Tabla 5. Plataformas digitales mejores que los libros.

| Elección | Medida | Porción |
|----------|--------|---------|
| Sí | 21 | 68% |
| No | 10 | 32% |
| Total | 31 | 100% |

Fuente: elaboración propia

En la tabla 5 se puede observar que el 68% de los estudiantes considera que es mejor utilizar libros digitales, por ser más económicos y fácil para el estudio, mientras que un 32% prefiere hacerlo con los libros tradicionales y opina que no son mejores.

Pregunta 4. Cuenta usted con dispositivos electrónico para el uso personal.

Tabla 6: Tiene dispositivos electrónicos para estudiar.

| Elección | Medida | Porción |
|----------|--------|---------|
| Sí | 31 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| Total | 31 | 100% |

Fuente: elaboración propia

Como se presenta en la tabla 6, el 100% de los estudiantes de tercero bachillerato Informática A, de la unidad educativa Mocache tiene dispositivos electrónicos para uso personal y estudios.

Pregunta 5. ¿Estaría dispuesto a trabajar con herramientas web para propiciar el aprendizaje?

Tabla 7. Disponibilidad de trabajar con herramientas web.

| Elección | Medida | Porción |
|----------|--------|---------|
| Sí | 27 | 87% |
| No | 4 | 13% |

| | | |
|-------|----|------|
| Total | 31 | 100% |
|-------|----|------|

Fuente: elaboración propia

A partir de los datos de la tabla 7, se puede apreciar que el 87%, está dispuesto a trabajar con herramientas web para su aprendizaje, y solo el 13%, aún no está preparado.

Pregunta 6. ¿Considera que la educación virtual reemplazará a la presencial en los próximos años?

Tabla 8: Educación virtual reemplazará a la presencial.

| Elección | Medida | Porción |
|----------|--------|---------|
| Sí | 16 | 52% |
| No | 8 | 26% |
| Tal vez | 7 | 22% |
| Total | 31 | 100% |

Fuente: elaboración propia

Según el resultado obtenido la tabla 8, el 52% considera que la educación virtual reemplazará a la presencial en próximos años, mientras que el 26% manifiesta que no podrá hacerlo y un 22% no está seguro.

Pregunta 7. ¿Considera que la inteligencia artificial se puede utilizar en la educación?

Tabla 9. Inteligencia artificial se puede utilizar en la educación.

| Elección | Medida | Porción |
|----------|--------|---------|
| Sí | 16 | 52% |
| No | 10 | 32% |
| Tal vez | 5 | 16% |
| Total | 31 | 100% |

Fuente: elaboración propia

En tabla 9 se puede observar que un 52% de los estudiantes considera que la inteligencia artificial se puede utilizar para la educación, mientras que el 32% responde que no y el 16% que tal vez podría ser utilizada en la educación.

Pregunta 8. ¿Le gustaría utilizar aplicaciones móviles en el aula de clases para aprender historia?

Tabla 10. Aplicaciones móviles en el aula

| Elección | Porción | Medida |
|----------|---------|--------|
| Sí | 16 | 52% |
| No | 8 | 26% |
| Tal vez | 7 | 22% |
| Total | 31 | 100% |

Fuente: elaboración propia

En los resultados de la tabla 10 se observa que el 52% de los estudiantes le gustaría utilizar aplicaciones móviles en el aula de clase para su aprendizaje, mientras que el 26% no lo considera adecuado y el 22% no está seguro, pero considera que tal vez sería bueno.

Pregunta 9. ¿Considera que el aprendizaje basado en juegos (gamificación) es beneficioso para la educación?

Tablas 11: Aprendizaje basado en juegos (gamificación)

| Elección | Medida | Porción |
|----------|--------|---------|
| Sí | 30 | 97% |
| No | 1 | 3% |
| Total | 88 | 100% |

Fuente: elaboración propia

En la tabla 11 muestra que el 97 % considera que al aprendizaje basado en juegos es beneficioso para la educación y solo un 3% no lo considera una buena estrategia.

Pregunta 10: ¿Considera usted que la materia historia podría utilizar herramientas de aprendizaje web?

Tablas 12. Historia con herramientas de aprendizaje web.

| Elección | Porción | Medida |
|----------|---------|--------|
| Sí | 31 | 100% |
| No | 0 | 0% |

| | | |
|-------|----|------|
| Total | 31 | 100% |
|-------|----|------|

Fuente: elaboración propia

En los datos de tabla 12 podemos ver que el 100% de los estudiantes consideran que les gustaría recibir las clases de historia utilizando herramientas de educación.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la entrevista a los 2 docentes del área Ciencias Sociales se pudo constatar que todos tiene buenas experiencias en el manejo de las Tics. Además, consideran que los alumnos podrán mejora su aprendizaje utilizando nuevas herramientas tecnológicas, lo que resulta beneficioso para mejorar el desempeño académico de los estudiantes en la asignatura Historia y están de acuerdo con hacerlo. Ellos califican bajo el desempeño de los estudiantes en la asignatura Historia, al igual que en otras asignaturas, debido a la poca motivación que presentan. Los docentes manifiestan que los estudiantes no muestran interés por aprender con los métodos tradicionales de enseñanza y necesitan otras formas de aprendizaje. Como información importante para la investigación los docentes conocen de varias herramientas o plataforma educativa que les gustaría emplear en las aulas, pero que no la han hecho por que no saben de la aceptación que podría tener.

Entre los cambios que se consideran está que el alumno para aprender en entornos tecnológicos de aprendizaje debe apoyarse en herramientas de educación gratuita y utilizar sus teléfonos o tabletas para hacer sus tareas y actividades. Entre las técnicas que consideran mejor o más viable en el contexto en que se desenvuelve está tener una aplicación o herramienta web para enviar actividades e información a los estudiantes, lo que propicia que siempre tengan la información disponible. El inconveniente que consideran que podrían tener es que no tengan dispositivos electrónicos o la conexión a Internet, pero esto se pude solucionar con una conexión a la semana, para verificar la información de la asignatura. En sentido general, los estudiantes están listos para el cambio de metodologías de aprendizaje y trabajar con sus teléfonos y tables para sus clases.

Conclusiones

Los referentes teóricos consultados han proporcionado una concepción más global sobre la enseñanza de la asignatura Historia del tercero bachillerato Informática. Los datos obtenidos muestran que se requiere el dominio de conocimientos tecnológicos y académicos para el desarrollo de habilidades en la práctica docente. Además del cambio de perspectiva de los estudiantes para poder lograr las metas propuestas.

Se pudo constatar que existe una problemática relacionada con los estilos de enseñanza utilizados por los docentes de la asignatura Historia del tercero bachillerato de la unidad educativa Mocache, ya que los docentes utilizaban la metodología tradicional donde no

incluyen estrategias innovadoras, además de la falta de interés en su propia formación continua, lo cual repercute en sus estudiantes.

Teniendo como base los resultados obtenidos y como contribución a la solución de los problemas identificados, se propuso incorporar herramientas web que mejoren la enseñanza de la asignatura Historia en el tercero bachillerato Informática A, en la unidad educativa Mocache, unidas a diversas actividades que pueden aplicarse en el aula de clases.

Referencias

- Flores, C. (2021). Uso de herramientas de la Web 2.0 en la metodología aula invertida: una opción para clases a distancia en tiempos de Covid-19. *Revista Médica de Chile*.
- Cerna-Salirrosas, K. Y., & Maguiña-Vizcarra, J. E. (2022). Herramientas web en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación primaria. *Dialnet*, 791-805.
- Chinchilla, C. M., Quintero, C. L., & Gómez, A. A. (2021). El rol docente y estudiante en la era digital. *Revista Redipe*, 287-292.
- Flores, J. J., & Gonzales, F. (2008). *La web 2.0 y las herramientas de colaboración y participación*. Universidad de San Martín de Porres.
- Morán, R. (2023). *Herramientas web para mejorar la enseñanza de la asignatura Diseño y desarrollo web en segundo bachillerato informática de la unidad educativa Mocache*. Universidad Metropolitana del Ecuador.



Anexo 1. Entrevista a docentes de tercero Informática paralelo “A”

1. ¿Cómo calificas su formación en TIC, qué experiencia tienes en su uso?
2. ¿Crees que los alumnos podrán mejora su aprendizaje utilizando nuevas herramientas tecnológicas?
3. ¿Considera usted que es beneficioso utilizar aplicaciones móviles y herramientas web de educación para mejorar el desempeño académico de los estudiantes en la asignatura Historia?
4. ¿Cómo califica el desempeño de los estudiantes en la asignatura Historia?
5. ¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por aprender con los métodos tradicionales de enseñanza?
6. ¿Conoce usted alguna herramientas o plataforma educativa que le gustaría aplicar en las aulas?
7. ¿Qué cambio considera usted que debe hacer el alumno para aprender en entornos tecnológicos de aprendizaje?
8. ¿Cuáles técnicas considera usted mejor o más viable en el contexto en que se desenvuelve?
9. ¿Qué inconvenientes considera usted que se podrían presentar en la implementación exitosa de una nueva planificación que incorporen herramientas web de aprendizaje?
10. ¿Considera usted que sus estudiantes están listos para el cambio de metodologías de aprendizaje y trabajar con sus teléfonos y tables para sus clases?

Anexo 2. Encuestas a estudiantes

1. ¿Utiliza con frecuencia Internet?

Sí () No ()

2. ¿Conoce herramientas web para uso educativo?

Sí () No ()

3. ¿Cree que las plataformas digitales son más útiles que los libros?

Sí () No ()

4. ¿Cuenta usted con dispositivos electrónicos para uso personal?

Sí () No ()

5. ¿Estaría dispuesto a trabajar con herramientas web para propiciar el aprendizaje?

Sí () No ()

6. ¿Considera que la educación virtual reemplazará a la presencial en los próximos años?

Sí () No () Tal vez ()

7. ¿Cree que la inteligencia artificial se puede utilizar en la educación?

Sí () No () Tal vez ()

8. ¿Le gustaría utilizar aplicaciones móviles en el aula de clases para aprender historia?

Sí () No () Tal vez ()

9. ¿Considera que el aprendizaje basado en juegos (gamificación) es beneficioso para la educación?

Sí () No ()

10. ¿Considera que la materia de historia podría utilizar herramientas de aprendizaje web?

Sí () No ()