



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL PARA FOMENTAR LA INCLUSIÓN EN LA
ASIGNATURA DE HISTORIA EN TERCERO DE BACHILLERATO "A",
DEL COLEGIO "PASAJE**

**TACURI CAJAMARCA JORDY ALEXANDER
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**PEREZ REALPE JOSELYN NICOLE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL PARA FOMENTAR LA
INCLUSIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN TERCERO
DE BACHILLERATO "A", DEL COLEGIO "PASAJE**

**TACURI CAJAMARCA JORDY ALEXANDER
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**PEREZ REALPE JOSELYN NICOLE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL PARA FOMENTAR LA
INCLUSIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN
TERCERO DE BACHILLERATO "A", DEL COLEGIO "PASAJE**

**TACURI CAJAMARCA JORDY ALEXANDER
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**PEREZ REALPE JOSELYN NICOLE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

ACOSTA YELA MAYRA TATIANA

**MACHALA
2022**

Trabajo de Titulación

por Josselyn Perez Tacuri Jordy

Fecha de entrega: 11-sep-2022 01:14p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1897072190

Nombre del archivo: TESIS-PEREZ_JOSELYN-TACURI_JORDY_-_TURNITIN_1.pdf (1.33M)

Total de palabras: 10483

Total de caracteres: 56925

Trabajo de Titulación

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%

INDICE DE SIMILITUD

2%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

2%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 2%

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

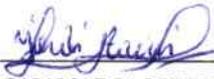
Los que suscriben, TACURI CAJAMARCA JORDY ALEXANDER y PEREZ REALPE JOSELYN NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL PARA FOMENTAR LA INCLUSIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN TERCERO DE BACHILLERATO "A", DEL COLEGIO "PASAJE, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



TACURI CAJAMARCA JORDY ALEXANDER

0706243862



PEREZ REALPE JOSELYN NICOLE

0706996287

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación es dedicado a nuestro Dios todopoderoso por permitirnos culminar dicho trabajo de investigación con muchas expectativas y energías, también queremos dedicárselo a nuestros padres por siempre estar presentes y preocupados en nuestro desarrollo académico para tener mejores oportunidades de vida el día de mañana, al igual realizamos la siguiente dedicación a nuestros familiares que siempre nos motivaron y se sintieron muy entusiasmados con nuestro proceder en la vida.

Por último, pero no menos importante dedicamos el presente trabajo de titulación a nuestros docentes de la carrera de Pedagogía de las ciencias experimentales por coordinarnos y enseñarnos como debemos llevar a cabo este trabajo de titulación.

PÉREZ REALPE JOSELYN NICOLE

TACURI CAJAMARCA JORDY ALEXANDER

AGRADECIMIENTO

Primeramente, realizamos el siguiente grato agradecimiento lleno de alegría y felicidad a nuestro Dios todopoderoso quien día a día nos brinda un nuevo amanecer lleno de nuevas energías y posibilidades para alcanzar el éxito en todos nuestros proyectos y metas establecidas durante nuestro camino de vida.

Por siguiente agradecemos con todo el corazón a nuestros padres que siempre estuvieron presentes dando todo su amor y apoyo incondicional en los buenos y malos momentos, en la prosa y en la prisa, por tomar todos nuestros problemas e inconvenientes como propios poniendo todo su entusiasmo y esfuerzo para bríndanos soluciones en nuestro proceder.

Agradecemos a nuestros familiares por sentirse muy contentos y entusiasmados con nuestro proceder y brindarnos apoyo fraternal en consideración a nuestro esfuerzo y dedicación durante el transcurso de la carrera.

Y, por último, pero no poco importante queremos agradecer a nuestros tutores de la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales que han dedicado todo su tiempo y paciencia para que nosotros el día de hoy nos formemos como profesionales.

Muchas gracias.

PÉREZ REALPE JOSELYN NICOLE

TACURI CAJAMARCA JORDY ALEXANDER

RESUMEN

GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL PARA FOMENTAR LA INCLUSIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN TERCERO DE BACHILLERATO “A”, DEL COLEGIO "PASAJE".

Autor: Pérez Realpe Joselyn Nicole

Tacuri Cajamarca Jordy Alexander

Tutor: Ing. Acosta Yela Mayra Tatiana, Mgs

El presente trabajo de titulación se llevó a cabo por el grupo de investigación conformado por dos estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Machala con la finalidad de presentar un trabajo de investigación para poder finalizar los estudios superiores.

EL contexto en el cual se desarrolló la presente investigación fue en el Colegio de Bachillerato "Pasaje" el cual se encuentra ubicado en la ciudad de Pasaje de la provincia de El Oro en el cual fuimos bien recibidos de parte de la docente encargada de impartir sus conocimientos de la asignatura de Historia y de los estudiantes pertenecientes al tercero de bachillerato del paralelo “A”.

En el año 2020 todas las instituciones educativo optaron por establecer un sistema educativo en línea mediante el uso de internet debido a los estragos causados durante la pandemia ocasionada por el virus Coronavirus, debido a este gran caos sanitario bajo ningún motivo se consideró poner en riesgo a los estudiantes al contagio es así que todos los salones de las instituciones educativas a nivel nacional se migraron a una modalidad en la cual mediante el uso de plataformas digitales de videoconferencia continuaron sus labores con base al empleo de las TIC.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación o también identificadas por las siglas TIC, este tipo de tecnologías benefician las labores cotidianas del ser humano desde cualquier ámbito como lo son: la educación, las empresas, la comunicación, salud, comercio, etc.

El empleo de las TIC en educación beneficia los procesos de enseñanza aprendizaje trayendo consigo nuevos escenarios dinámicos e interactivos al alcance de todas las personas desde la comodidad de su hogar por medio de un dispositivo con internet siendo un medio que proporciona una alta gama de información, recursos, materiales, contenidos

multimedia y multimedios que el docente puede hacer uso y brindárselos a sus estudiantes.

El presente trabajo de investigación establece un objetivo general el cual consiste en fomentar la inclusión educativa mediante la implementación de una guía didáctica digital, en base a las planificaciones curriculares de la asignatura de Historia brindando contenidos y recursos interactivos e inclusivos en los estudiantes de Tercero de Bachillerato “A” del Colegio de Bachillerato “Pasaje”, para lograr nuestro objetivo principal fue necesario el establecimiento de una planificación orientada a realizar un Pretest y Postest para identificar los beneficios que se logran durante la implementación de nuestro nuevo prototipo.

El prototipo consiste en la creación de una guía didáctica digital inclusiva elaborada en Exelearning, en la cual se establecerán contenidos multimedia, actividades y evaluaciones para que los estudiantes tengan una nueva fuente donde aprender los contenidos impartidos en clase con la finalidad de consolidar sus conocimientos en el área de historia y fomentar la inclusión educativa.

Para lograr nuestro objetivo establecido se estableció la aplicación de encuestas a los estudiantes durante la segunda experiencia para conocer que tal les resultó la experiencia con el prototipo, de esta forma evaluaciones características, beneficios y mejoras a establecer.

Por último, se realizó el respectivo análisis de las encuestas aplicadas durante la experiencia II, en lo cual se identificó con base a las variables de interacción, interfaz y contenido, que la guía didáctica si cumple con los parámetros de factibilidad con énfasis al apoyo en la inclusión educativa, por lo que se recomienda el uso de este tipo de recursos dentro del aula de clases.

Palabras claves: inclusión, guía didáctica, historia, titulación, bachillerato

ABSTRACT

DIGITAL DIDACTIC GUIDE TO PROMOTE INCLUSION IN THE SUBJECT OF HISTORY IN THE THIRD YEAR OF HIGH SCHOOL "A", OF THE SCHOOL "PASAJE".

Author: Pérez Realpe Joselyn Nicole

Tacuri Cajamarca Jordy Alexander

Tutor: Eng. Acosta Yela Mayra Tatiana, Mgs.

The present degree work was carried out by the research group formed by two students of the career of Pedagogy of Experimental Sciences of the Faculty of Social Sciences of the Technical University of Machala with the purpose of presenting a research work in order to be able to finish the higher studies.

The context in which this research was developed was in the High School "Pasaje" which is located in the city of Pasaje in the province of El Oro in which we were well received by the teacher in charge of imparting their knowledge of the subject of History and students belonging to the third year of high school in parallel "A".

In the year 2020 all educational institutions opted to establish an online educational system through the use of internet due to the havoc caused during the pandemic caused by the Coronavirus virus, due to this great health chaos under no reason was considered to put students at risk of contagion is so all the classrooms of educational institutions nationwide migrated to a modality in which through the use of digital platforms videoconferencing continued their work based on the use of ICT.

The Information and Communication Technologies or also identified by the acronym ICT, this type of technologies benefit the daily work of human beings from any field such as education, business, communication, health, trade, etc.

The use of ICT in education benefits the teaching and learning processes bringing with it new dynamic and interactive scenarios available to all people from the comfort of their homes through an internet device, being a medium that provides a wide range of information, resources, materials, multimedia and multimedia content that teachers can use and offer to their students.

The present research work establishes a general objective which is to promote educational inclusion through the implementation of a digital teaching guide, based on the curricular planning of the subject of History, providing interactive and inclusive content and resources for students in the third year of High School "A" of the High School "Pasaje", to achieve our main objective it was necessary to establish a planning oriented to conduct a Pretest and Posttest to identify the benefits achieved during the implementation of our new prototype.

The prototype consists of the creation of an inclusive digital didactic guide elaborated in Exelearning, in which multimedia contents, activities and evaluations will be established so that students have a new source to learn the contents taught in class in order to consolidate their knowledge in the area of history and promote educational inclusion.

In order to achieve our established objective, we established the application of surveys to students during the second experience to know how they found the experience with the prototype, thus evaluating characteristics, benefits and improvements to be established.

Finally, the respective analysis of the surveys applied during experience II was carried out, in which it was identified based on the variables of interaction, interface and content, that the didactic guide does meet the feasibility parameters with emphasis on support in educational inclusion, so the use of this type of resources within the classroom is recommended.

Key words: inclusion, teaching_guide, history, degree, baccalaureate.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I	13
1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	13
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.	13
1.1.1 Planteamiento del Problema.	13
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.	13
1.1.3 Problema central.	15
1.1.4 Problemas complementarios.	15
1.1.5 Objetivos de investigación.....	15
1.1.6 Población y muestra.....	15
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.	16
1.1.8 Descripción de los participantes.	16
1.1.9 Características de la investigación.	17
1.1.9.1 Enfoque de la investigación.	17
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.....	18
1.1.9.3 Método de investigación.	18
1.2 Establecimiento de requerimientos	19
1.2.1 Descripción de los requerimientos.....	19
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.	20
1.3.1 Marco referencial.	20
1.3.1.1 Referencias conceptuales.	20

1.3.1.1.1 Educación Inclusiva.....	20
1.3.1.1.2 Proceso de Enseñanza Aprendizaje.	21
1.3.1.1.3 Las Tics como herramientas didácticas.	21
1.3.1.1.4 Recursos Didácticos.....	22
1.3.1.1.5 Tipos de recursos didácticos.	22
1.3.1.1.6 Recursos Didácticos Inclusivos.	23
1.3.1.1.7 Inclusión para personas con discapacidad.	23
1.3.1.1.8 Educación inclusiva en el país.	24
1.3.1.1.9 Discapacidad Visual	24
1.3.1.1.10 Recursos para las personas con discapacidad visual.	25
1.4 Estado del arte.....	25
1.4.1 Guía didáctica digital.....	25
1.4.2 Guía didáctica digital para la inclusión en la discapacidad visual.....	26
1.4.3 Aprendizaje de Historia a través de una guía didáctica digital.....	26
1.4.4 Aprendizaje autónomo.....	26
CAPÍTULO II.....	27
2. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.	27
2.1 Definición del prototipo.....	27
2.3 Objetivos General y Específicos del Prototipo.	28
2.4 Diseño de la Guía Didáctica Digital.	28
2.5 Desarrollo de la Guía Didáctica Digital.....	29
2.6 Experiencia I.....	33

2.6.1 Planeación.....	33
2.6.2 Experimentación.....	34
2.6.3 Evaluación y reflexión.....	34
2.7 Experiencia II.....	41
2.7.1 Planeación.....	41
2.7.2 Experimentación.....	41
2.7.3 Evaluación y reflexión.....	41
CAPÍTULO III.....	49
3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	49
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	49
3.1.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II.....	49
3.1.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	49
3.2 Conclusiones.....	50
3.3 Recomendaciones.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS.....	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Repartición de la Muestra.</i>	16
Tabla 2 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 1</i>	34
Tabla 3 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 2</i>	35

Tabla 4 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 3</i>	36
Tabla 5 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 4</i>	36
Tabla 6 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 5</i>	37
Tabla 7 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 6</i>	38
Tabla 8 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 7</i>	38
Tabla 9 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 8</i>	39
Tabla 10 <i>Tabla Experiencia 1, pregunta 9</i>	40
Tabla 11 <i>Tabla Experiencia 2, pregunta 1</i>	42
Tabla 12 <i>Tabla Experiencia 2, pregunta 2</i>	42
Tabla 13 <i>Tabla Experiencia 2, pregunta 3</i>	43
Tabla 14 <i>Tabla Experiencia 2, pregunta 4</i>	44
Tabla 15 <i>Tabla Experiencia 2, pregunta 5</i>	45
Tabla 16 <i>Tabla Experiencia 2, pregunta 6</i>	46
Tabla 17 <i>Tabla Experiencia 2, pregunta 7</i>	47
Tabla 18 <i>Tabla Experiencia 2, pregunta 8</i>	48
Tabla 19 <i>Tabla de resultados de la evaluación de la experiencia II</i>	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Localización del problema objeto de estudio</i>	13
Figura 2 <i>Modelo ADDIE</i>	29
Figura 3 <i>Interfaz de la Guía Didáctica Digital en Inkscape</i>	30
Figura 4 <i>Estructura de la Guía Didáctica Digital en Exelearnig</i>	31
Figura 5 <i>Interfaz de la Guía Didáctica Digital en Exelearnig</i>	31

Figura 6 <i>Diseño del contenido de aprendizaje en Exelearning.</i>	32
Figura 7 <i>Diseño del apartado de evaluación de contenido en Exelearning.</i>	32
Figura 8 <i>Diseño del apartado de planificación de contenido en Exelearning.</i>	33
Figura 9 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 1</i>	35
Figura 10 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 2</i>	35
Figura 11 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 3</i>	36
Figura 12 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 4</i>	37
Figura 13 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 5</i>	37
Figura 14 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 6</i>	38
Figura 15 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 7</i>	39
Figura 16 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 8</i>	39
Figura 17 <i>Gráfico Experiencia 1, pregunta 9</i>	40
Figura 18 <i>Gráfico Experiencia 2, pregunta 1</i>	42
Figura 19 <i>Gráfico Experiencia 2, pregunta 2</i>	43
Figura 20 <i>Gráfico Experiencia 2, pregunta 3</i>	44
Figura 21 <i>Gráfico Experiencia 2, pregunta 4</i>	45
Figura 22 <i>Gráfico Experiencia 2, pregunta 5</i>	46
Figura 23 <i>Gráfico Experiencia 2, pregunta 6</i>	47
Figura 24 <i>Gráfico Experiencia 2, pregunta 7</i>	48

INTRODUCCIÓN

La educación inclusiva es uno de los mayores desafíos en la sociedad actual, es una aspiración en todos los sistemas educativos y no podría ser de otra manera, si lo que se pretende es que la educación, en realidad, aporte al desarrollo de sociedades más equitativas, democráticas y solidarias. La necesidad de fomentar la inclusión en las instituciones educativas, nacen a consecuencia de los grandes niveles de exclusión que se evidencian en la mayor parte de los ámbitos escolares, aunque los diversos esfuerzos que se han hecho para fortalecer la calidad e igualdad en la educación.

Cabe recordar que la exclusión no sólo está presente en el ámbito educativo sino también en el ámbito social, es por ello que no es la única problemática existente que se debe cambiar, por ende, se deben desarrollar diversas estrategias que permitan disminuir las desigualdades, para que vayan disminuyendo las deficiencias y limitaciones en la educación. En este sentido, las instituciones educativas tienen que hacer mayores esfuerzos los cuales permitan equiparar las oportunidades de los estudiantes más vulnerables y a la vez poder desarrollar mejores condiciones para el enriquecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje con una educación inclusiva y armónica en la cual todos los integrantes de la comunidad estudiantil se sientan importantes.

El presente trabajo de investigación incluye conocimientos que fueron adquiridos durante el desarrollo del proceso educativo de nivel superior en un periodo de 8 semestres, el mismo tiene como propósito poder incorporar un recurso educativo el cual sirva de guía tanto a los estudiantes como a los docentes, en el entorno académico en el que ambos se relacionan entre sí, de esta manera se brindará una Guía Didáctica Digital realizada en la herramienta Word, la cual proporciona contenido inclusivo, con la finalidad de fomentar la inclusión educativa, ofreciendo un recurso innovador el cual permita la obtención de nuevas experiencias en el PEA en la clase de la asignatura de Historia del 3ero BGU del Colegio de Bachillerato “Pasaje” perteneciente al cantón Pasaje.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del Problema.

Sería ideal hablar de los derechos, de la formación de sujetos y de una buena calidad de enseñanza si se priorizará la inclusión en los ámbitos escolares. En la actualidad se han debatido las planificaciones y guías de las instituciones educativas, por consiguiente, se proponen nuevas disposiciones que soliciten métodos especiales y solicitan competencias en el rango legal, profesional y humano.

De manera que, en ellos, los procesos educativos impactan de forma no favorable a la cultura social. La educación inclusiva es la respuesta de manera íntegra ante la necesidad, por ende, tiene como objetivo garantizar que los estudiantes tengan igualdad de acceso y progresivo en lo que respecta al aprendizaje de todos los ámbitos que abarca la sociedad. (Peña, 2016, p. 4)

El concepto de la educación inclusiva direcciona a una educación equitativa para todo aquel que proporcione la igualdad de oportunidades y tratarlos de la misma manera, sin olvidar y descuidar las diferentes cualidades, necesidades e impedimentos que presenta cada una de las personas, y ajustarse a cada una de sus dificultades, de manera que se fomente la inclusión en nuestro diario vivir. Se debe tomar en cuenta las oportunidades para mejorar el aprendizaje (Pacha, Pita y Romero, 2018, p.2).

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.

Figura 1

Localización del problema objeto de estudio



Nota. Obtenido de (Colegio de Bachillerato "Pasaje"- Google Maps.). Fuente: Propia

La ubicación geográfica de la institución se encuentra ubicada en:

Nombre de la institución: Colegio de Bachillerato “Pasaje”.

Código AMIE: 07H00831.

Dirección de ubicación: Juan Montalvo 109 Bolívar y Azuay.

Tipo de educación: Educación Regular.

País: Ecuador.

Provincia: El Oro.

Cantón: Pasaje.

Parroquia: Ochoa León (Matriz).

Calles: Juan Montalvo 109 Bolívar y Azuay.

Curso: 3ro de Bachillerato “A”- Historia. Código de la parroquia OCHOA LEON (MATRIZ) según el INEC: 070903

Nivel educativo que ofrece: EGB y Bachillerato

Sostenimiento y recursos: Fiscal.

Zona: Urbana INEC.

Régimen escolar: Costa.

Educación: Hispana.

Modalidad: Presencial.

Jornada: Vespertina y Nocturna.

En la asignatura de Historia se están incorporando diferentes recursos educativos digitales dirigidos a la inclusión como videos, diapositivas e imágenes, pictogramas, lenguaje de señas, audios, estos recursos son comunes en lo que corresponde a la inclusión.

1.1.3 Problema central.

¿CÓMO INFLUYE LA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL COMO APOYO PARA FOMENTAR LA INCLUSIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN TERCERO DE BACHILLERATO PARALELO “A” DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "PASAJE"?

1.1.4 Problemas complementarios.

¿Cómo fomentar la inclusión educativa a través de la implementación de una guía didáctica digital?

¿Cuál es el beneficio que genera la guía didáctica digital para fomentar la inclusión educativa en los estudiantes?

1.1.5 Objetivos de investigación

Objetivo General

Elaborar una guía didáctica digital para la fomentación de la inclusión educativa mediante la presentación de contenidos inclusivos en la asignatura de Historia en tercero de bachillerato paralelo “A”, del colegio de bachillerato "Pasaje".

Objetivos Específicos

- Identificar la importancia de una guía didáctica digital con contenido inclusivo aplicada en los estudiantes para la mejora de la inclusión educativa.
- Crear una guía didáctica digital y los contenidos inclusivos para la fomentación de la inclusión en los estudiantes.
- Aplicar la guía didáctica como apoyo en la asignatura de Historia en los estudiantes del 3ero de bachillerato.
- Determinar la factibilidad de una guía didáctica digital como apoyo en la inclusión educativa.

1.1.6 Población y muestra

La población empleada en el presente trabajo de investigación está compuesta por la docente de la asignatura de Historia y los estudiantes del 3ero de BGU, del Colegio de

Bachillerato “Pasaje” ubicado en la ciudad de Pasaje, dicha unidad está determinada bajo la dependencia y naturaleza de la investigación.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.

En el presente trabajo de investigación se estableció una población total de 22 estudiantes que pertenecen al 3ero de BGU de la asignatura Historia. Los componentes que se utilizaron y los destinados para medir la población se dividen en:

1. La docente que imparte la asignatura de Historia de 3ero BGU del Colegio de Bachillerato Pasaje, periodo lectivo 2021-2022.
2. Alumnos de 3ero BGU del Colegio de Bachillerato Pasaje, del cantón Pasaje, periodo lectivo 2021-2022.

En la unidad de investigación se tiene 22 aspirantes los cuales pertenecen al 3ero BGU del Colegio de Bachillerato Pasaje, periodo lectivo 2021-2022, por ende, se consideró de forma fundamental el criterio de la docente, sobre el tiempo que se emplea para promover actividades que fomenten el trabajo colaborativo de manera que se logre propiciar la inclusión educativa.

La docente de la asignatura de Historia fue citada para entablar un dialogo el cual tuvo lugar en la institución educativa, mediante una pequeña entrevista aplicada para conocer su punto de vista respecto a la importancia que se la da actualmente a la inclusión.

1.1.8 Descripción de los participantes.

Respecto al tema se tomó a los alumnos de 3ero BGU del Colegio de Bachillerato Pasaje, del cantón Pasaje, los mismos que de manera gráfica se han podido categorizar de la siguiente forma:

Tabla 1

Repartición de la Muestra.

Paralelo	A	TOTAL
Hombres	14	
Mujeres	8	22

Nota. La presente tabla muestra la repartición de las unidades de investigación. Fuente: propia.

1.1.9 Características de la investigación.

1.1.9.1 Enfoque de la investigación.

El presente proyecto de la investigación a desarrollarse se aplicará un enfoque cualitativo y cuantitativo:

- **Cualitativo**

El enfoque cualitativo busca veracidad en un ámbito natural, permite interpretar datos obtenidos de los fenómenos investigados. Este método utiliza una serie de instrumentos para recoger información como: entrevistas, encuestas, la observación, donde están implicados los fenómenos a estudiar (Fuster Guillen, 2019).

Esta metodología se basa en estudios de caso, con datos descriptivos, los cuales ayudarán a recopilar una serie de datos interpretativos referentes al fenómeno de estudio, se lo denomina un paradigma naturalista porque este es interpretativo y se basa en las acciones del ser humano (Schenkel & Pérez, 2019)

- **Cuantitativo**

La metodología cuantitativa de acuerdo con (González-Díaz & Hernández-Royett, 2017), se basa en teorías las cuales ya están establecidas desde diferentes tipos de hipótesis que surgen, lo cual se necesita tener un ejemplo, puede ser de manera aleatoria o discriminada, debe ser de alguna población o fenómeno, Según manifiestan los autores (Cadena-Iñiguez et al., 2017):

que el método cuantitativo usa la recolección de información para la medición de aquellas hipótesis, en base a la medición de números que fueron recolectados, además del análisis estadístico, para disponer de patrones en el comportamiento y demostrar teorías, también se dice que este enfoque es en serie y demostrativo, cada una de sus fases reemplaza a la fase posterior, en el cual no se deben saltarse las etapas ya establecidas, cabe recordar que el orden es rígido, entonces se puede replantear alguna fase y está nace de una idea principal.

- **Mixto**

El enfoque mixto consiste en recopilar, analizar e interpretar aquellos datos tanto descriptivos como numéricos por ende el indagador debe considerar pertinente para su investigación.

Esta metodología emplea un proceso sistematizado, experimental y preciso del estudio, entonces la visión de la investigación cuantitativa y la cualitativa logren encajar para dar solución a diversos problemas que se presentan en dicho problema. (Otero, 2018, p. 19)

Dicho enfoque se usa cuando se busca una mayor comprensión del problema de la investigación, cabe recalcar que esta metodología permite analizar y vincular información dentro de un mismo estudio y por ende brindar alguna solución.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.

De acuerdo a los datos obtenidos y al empleo de los métodos cualitativo y cuantitativo, dicha investigación facilita la descripción de los acontecimientos que se dan al describir dicho fenómeno. Entonces, se estableció el desarrollo de una Guía Didáctica Digital, donde se reconocieron estrategias didácticas, actividades complementarias y métodos pedagógicos que el estudiante realiza en conjunto con el docente.

Sin embargo, se encontró la carencia de llevar a cabo dicho estudio en base a las cualidades de la investigación de alcance descriptiva, es decir “busca realizar estudios de tipo fenomenológicos o narrativos constructivistas, que busquen describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo humano sobre un determinado fenómeno” (Ramos, 2022, p.3); Los indagadores pedagógicos logran emplear instrumentos de observación, entrevistas y encuestas para recoger información en la participación activa del grupo en el desarrollo de las actividades planteadas, estos datos recogidos podrían utilizarse para sugerir técnicas específicas o mejoras en los métodos de enseñanza - aprendizaje.

1.1.9.3 Método de investigación.

Para poder obtener certeza y viabilidad en la presente investigación fue necesario evidenciar un antes y un después, por ende, se definió la utilización de metodologías para recolección de información como:

El Pretest, se lo conoce como una prueba de carácter diagnóstico que se aplica para conocer el uso de recursos inclusivos proporcionados por el docente para la explicación de la clase y tareas en el PEA.

El Posttest es una prueba final, la cual permite comprender si la influencia de la implementación de la guía didáctica fue beneficiosa para la enseñanza de Historias y a su vez conocer si hubo mejoramiento en el aprendizaje de los estudiantes.

1.2 Establecimiento de requerimientos

Durante el proceso de investigación el objeto de estudio fue el Colegio de Bachillerato “Pasaje”, del cantón Pasaje, donde mediante la observación dirigida y la aplicación de un FODA se identificó las necesidades educativas que presenta la institución educativa. Para cumplir con los objetivos establecidos, es necesario tener en cuenta la relación del prototipo de una guía didáctica con los contenidos y actividades de la asignatura, para promover el nivel de formación de los educandos.

1.2.1 Descripción de los requerimientos

Se encontraron los siguientes requerimientos:

- Requerimientos de carácter pedagógico: establecidos por los lineamientos educativos que se implementarán.
- Contenidos del libro de Historia del texto educativo. La cual se utilizará como modelo para el desarrollo de objetivos y estrategias de aprendizaje que se espera alcanzar con la guía didáctica.
- Guía Didáctica con contenidos inclusivos, se utilizará Inkscape como medio didáctico para fomentar la inclusión en los estudiantes.
- El docente, será el mediador entre los educandos y los desarrolladores.
- Requerimientos técnicos: Se establecen a partir de las necesidades que buscan la adecuada aplicación y ejecución del recurso digital.
- Participación y motivación de los estudiantes.
- Utilizar herramientas innovadoras que sirvan de apoyo en la materia.

Selección del Software

La elaboración de la propuesta se desarrolló en la herramienta Inkscape la cual permite diseñar y crear imágenes vectoriales, logotipos, iconos, tipografías, e ilustraciones complejas. Es innovadora por el hecho de permitir la elaboración de estos recursos digitales dinámicos y entretenidos con información o actividades lúdicas para el aprendizaje.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

1.3.1 Marco referencial.

1.3.1.1 Referencias conceptuales.

Para fortalecer el proyecto de investigación, se desarrolló un marco teórico donde se habla sobre aspectos de la inclusión educativa y guía didáctica digital, tomando en cuenta la base del proyecto.

1.3.1.1.1 Educación Inclusiva

Cuando se habla de la inclusión educativa, se refiere a los derechos que tienen todos los niños y jóvenes al acceso a la educación, aunque el proceso de estar en un ámbito de exclusión a llegar a la inclusión sea tedioso y largo.

Se está convencido de que se mejorará la relación interpersonal de los jóvenes dentro y fuera del ámbito educativo (Clavijo Castillo & Bautista-Cerro, 2019, p. 114).

Hablando de la inclusión en el entorno educativo se habla acerca de las diferentes responsabilidades que se tiene para llevar a cabo la oportunidad de incrementar la inclusión dentro y fuera del aula, donde los actores principales son los jóvenes estudiantes, docentes, padres de familia y la sociedad en general, corroborando con Dueñas (2010) que comparte lo siguiente: “el modelo social de discapacidad surge como reacción al modelo de déficit, que considera la deficiencia como una enfermedad y lleva consigo la exclusión tanto del ámbito escolar como del social” (p.360), tomando en cuenta que no se debe de aplicar la exclusión de los escolares sin una realizar un intento de inclusión que sea favorable, tal y como lo afirma Casanova (2018):

La educación deberá disponer de las características apropiadas para permitir que los estudiantes se incorporen a la sociedad en condiciones de igualdad de oportunidades y con posibilidades de llevar adelante una vida satisfactoria, tanto a nivel personal como dentro del grupo. (p.1); haciendo hincapié a la importancia de la convivencia estudiantil y la inclusión.

Los paradigmas conocidos comúnmente como una tradición y dado a los innovados ambientes educativos que existen en la actualidad se puede ser racional. Moreno & Vásquez (2020) afirma que: “pensar en la educación inclusiva supone un modelo que

aspira a satisfacer las necesidades que se encuentran por los diversos estudiantes que sufren de exclusión en el ámbito educativo y social” (p. 39)

La inclusión en la educación hace parte de la solución que nace sobre una carencia y tiene como finalidad que los educandos sin excepción alguna tengan equitativamente total acceso al aprendizaje en todos los ámbitos de la sociedad (Duk & Murillo, 2018, p. 12).

La inclusión en los estudiantes abarca un proceso donde se requieren de políticas, métodos y técnicas de trabajo que fortalezcan el aprendizaje a los estudiantes y ayudan a mejorar las estrategias de enseñanza en los educadores.

Es muy importante recordar que la inclusión educativa es uno de los grandes retos que se expone la sociedad en la actualidad donde tienen como finalidad aplicar en los ámbitos educativos estrategias de desarrollo social y académico (Mella, 2018, p. 77).

1.3.1.1.2 Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

El PEA es el desarrollo que tienen los estudiantes en el transcurso de la vida escolar con los docentes y demás compañeros, el docente emplea funciones relacionadas correctamente a las necesidades que tiene el educando.

Este proceso se manifiesta en diversos ámbitos ya sea escolar, familiar, laboral. Dado que el sujeto se ve en un entorno acogedor donde sienta que puede demostrar aprender haciendo uso de los diferentes recursos que les va ofrecer el docente (García, 2020, p. 181).

Los docentes deben realizar la planificación de las actividades que se realizan en el aula de clase, las cuales van a ser utilizadas por los estudiantes para mejorar su aprendizaje con el uso de contenidos y recursos educativos. (Vahos et al., 2019, p. 119).

1.3.1.1.3 Las Tics como herramientas didácticas.

Se ha evidenciado un notorio desarrollo social con la llegada de las nuevas herramientas tecnológicas, las mismas que apoyan de forma significativa el entorno escolar, por ello se busca un mejoramiento en los niveles de aprendizaje (Mendieta & García, 2018).

Además, los recursos educativos permiten una buena comprensión de los temas que se abarcan en aula, haciendo que los estudiantes interactúen aplicando nuevas metodologías haciendo uso de la narrativa digital eso va a facilitar la función del docente (Cordero, 2018, p. 2).

1.3.1.1.4 Recursos Didácticos

La implementación de diversos medios e instrumentos didácticos inclusivos pretende evidenciar aquellos modelos de construcción e integración de estos además el método y pertinencia de la presentación de los contenidos que instruyen por medio de la planificación de unidades didácticas. Los recursos didácticos son materiales que facilitan la labor docente, además: permiten al educador explicar los contenidos de clase de una manera más dinámica e interactiva con la finalidad de incentivar al estudiante aprender.

La utilización de recursos didácticos inclusivos en el ámbito educativo, permiten fomentar tanto la inclusión como facilitar contenidos de clase para que los educandos puedan desarrollar distintas habilidades en beneficio de su aprendizaje, además se explican modelos recientes de la comunicación en el cual se labora de manera colaborativa e intuitiva creando un aprendizaje significativo (Martínez et al., 2018).

Para obtener un aprendizaje autónomo por parte del educando, se deben considerar diversos aspectos que destacan en la asignatura, por ende, la utilización de recursos educativos tecnológicos proporciona variedad de contenidos, actividades, videos interactivos e intuitivos los cuales logran captar la atención del estudiante (Salazar Ascensio, 2018, p. 2).

1.3.1.1.5 Tipos de recursos didácticos.

(Vargas Murillo, 2017, p. 69), manifiesta que dentro de los recursos educativos didácticos podemos encontrar una gran variedad de contenido útil para el aprendizaje de los estudiantes.

Es por ello que los docentes lo toman como material de apoyo al momento de explicar sus clases y a continuación podemos presentar los que más se destacan:

Se encuentran los documentos impresos y manuscritos como por ejemplo (folletos, revistas, periódicos, libros) entre otros documentos que son de mucha utilidad para los docentes.

También se puede encontrar documentos audiovisuales e informáticos cómo son los videos educativos, láminas donde haya contenido tecno pedagógico relacionado con el tema que el estudiante aprenda, disquetes y otros materiales audiovisuales que son

adquiridos como apoyo principal al momento de impartir una clase pudiendo hacer de la misma un poco más dinámica.

Dependiendo del manejo de los recursos didácticos podemos lograr cambios positivos en beneficio del proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes, los mismos que ayudarán a ordenar la información, relacionar los nuevos conocimientos, crear estrategias y técnicas para el aprendizaje, despertando así el interés del educando.

1.3.1.1.6 Recursos Didácticos Inclusivos.

Los recursos didácticos inclusivos son muy importantes para la mejora del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, favorecen la comprensión y agiliza la labor docente.

Mediante la aplicación de los recursos digitales, los materiales audiovisuales digitales y las pruebas de autoevaluación digitales, se puede acceder de manera rápida teniendo conexión a internet desde cualquier sitio en diferentes dispositivos de manera que cualquier persona pueda participar de forma activa y sin algún problema (Rodríguez Palchevich, 2019).

Estos recursos digitales aportan de una manera importante a la formación de centros educativos inclusivos, en colaboración con entornos de aprendizaje que den beneficio en el aprendizaje de los estudiantes, además contribuyen significativamente a la innovación y diversidad (Bravo-Cobeña et al., 2021).

1.3.1.1.7 Inclusión para personas con discapacidad.

La inclusión para las personas con discapacidad en el Ecuador es un tema donde se habla de las modificaciones y adaptaciones curriculares realizadas a aquellos estudiantes que poseen alguna necesidad educativa o presenta alguna discapacidad genética o adquirida (Velandia Campos & Castillo Caicedo, 2018, p. 6).

Está claro que todas las personas tienen los mismos derechos que ofrecen a los jóvenes, se fomenta la inclusión educativa y se coloca por encima las acciones pertinentes para fomentar la inclusión en aquellas personas poseen discapacidad o necesidad educativa. Con la finalidad de proporcionar recursos especializados acerca de la educación inclusiva (Sánchez et al., 2019, p. 4).

El docente es encargado de ayudar al desarrollo de un entorno educativo dirigido a la inclusión a través de diferentes actividades que antepongan un aprendizaje de forma

autónoma o colectiva con el uso de recursos educativos tecnológicos y se propicie la motivación, además que ayuden con la mejora de calidad de vida y a apoyar a la sociedad.

1.3.1.1.8 Educación inclusiva en el país.

La educación inclusiva en el Ecuador se lleva a cabo de una manera diferente a los jóvenes estudiantes con algún tipo de discapacidad o necesidades educativas.

Cabe recalcar que antes en las unidades educativas se vivía un nivel alto de exclusión ya que solo educaban a las personas que no tenían ningún tipo de necesidad educativa o algún tipo de discapacidad, entonces con el tiempo fue cambiando el proceso de inclusión educativa (Rojas-Avilés et al., 2020, p. 75).

En la actualidad, la inclusión pasa por un proceso de cambio educativo, social y laboral con la implementación de las fases de integración y adaptación enfocado en el ámbito educativo, de manera que hay algunos centros educativos que no cuentan con implementos que se ajusten a las necesidades de los estudiantes.

Para aquellos estudiantes discapacidad o necesidades educativas se implementó la educación especial donde se incorporan en las instituciones educativas regulares, es aquí donde se va a centrar la atención de los estudiantes debido a que los docentes implementan adaptaciones curriculares y nuevas estrategias pedagógicas las cuales van ayudar a los estudiantes a desarrollar su aprendizaje (Álava et al., 2020, p. 182).

1.3.1.1.9 Discapacidad Visual

La discapacidad visual se refiere a la ceguera y a la baja visión:

Ceguera

Este tipo de ceguera se basa en la pérdida temporal o absoluta de la visión, entran en el marco social de discapacidad por déficit de percepción.

También existen algunos tipos de ceguera, esto va a depender del tipo y grado en que la persona pierde la visión, estas pueden ser: la visión reducida, la ceguera temporal o a su vez el daltonismo en las personas (Gómez et al., 2018).

Hay personas que tienen afectado el lóbulo occipital del cerebro, pese a que tienen intactas las vistas y nervios ópticos, tienden a sufrir de ceguera parcial o la ceguera

absoluta. Hay algunos productos químicos que al hacer contacto con los ojos los afectan y los perjudican (Delgado-Álvarez, 2020, p. 94).

Baja Visión

Los niveles de la visión en las personas suelen verse afectados debido a las diferentes condiciones catarata o deterioro de la retina o en algunos que se producen ya sea por la edad o degeneración macular, en casos pueden ser por causas heredadas.

Además, se logra determinar que las personas sufren poca visibilidad cuando no logran ver con claridad, por ende, se presenta inconvenientes en sus actividades cotidianas (Alcaraz Martínez et al., 2020).

1.3.1.10 Recursos para las personas con discapacidad visual.

Aquellos recursos o materiales didácticos son importantes en el ámbito educativo porque no solo sirven de apoyo para las clases del docente, también ayuda a los estudiantes en el aprendizaje.

Cabe recordar que para los estudiantes con dificultad en la vista se realizan adaptaciones o apoyos para incluirlos y ayudar a construir un aprendizaje significativo y motivacional (López & Perabá, 2021, p. 110).

1.4 Estado del arte

1.4.1 Guía didáctica digital

La Guía Didáctica Digital empleada como técnica para el aprendizaje es una herramienta la cual permite plasmar contenidos de forma dinámica, además puede presentar de manera continua actividades, videos interactivos o evaluaciones previamente planificadas.

También guían de manera estructurada las tareas escolares, facilitando al educando información relevante a la asignatura de estudio (Erazo, 2018).

La estructura de la guía didáctica digital que se presenta ofrece beneficios tanto a los educadores como a los estudiantes, además de los representantes o padres de familia pertenecientes al Tercero de Bachillerato del Colegio Bachillerato “Pasaje”. Para lograr dichos propósitos se consideró que la presente guía es un instrumento metodológico que ayuda al fortalecimiento de los valores como son los ejes transversales.

1.4.2 Guía didáctica digital para la inclusión en la discapacidad visual

Los estudiantes que padecen de algún tipo de discapacidad visual, pueden integrarse dentro y fuera del aula para realizar diversas actividades de manera autónoma o junto a sus compañeros con la ayuda de recursos de apoyo pertinente a su problema visual.

Estos apoyos contienen materiales enfocados a dicha discapacidad, abarcan estrategias metodológicas disponibles para el docente según la adaptación que se requiera en el caso, de manera que se alcancen los objetivos previstos (Ocaña Castillo, 2021).

1.4.3 Aprendizaje de Historia a través de una guía didáctica digital

Como se conoce la historia estudia la transformación de la humanidad a través del tiempo y de las diferentes circunstancias que se han dado hasta la actualidad; además es conocida comúnmente como una disciplina académica que estudia acontecimientos relevantes en la sociedad.

Actualmente las Guías Didácticas Digitales son elementos importantes en la educación debido a su gran aportación como recurso para el proceso de aprendizaje permitiendo el desarrollo autónomo e independiente del educando (Caisaguano, 2020, p. 123).

Se debe reconocer la importancia de las guías didácticas debido a que estas contienen recursos los cuales tienen como finalidad la orientación metodológica en los estudiantes durante el desarrollo dinámico de sus actividades en el proceso académico.

1.4.4 Aprendizaje autónomo

Se entiende por aprendizaje autónomo al proceso de dirección del individuo el cual se desarrolla de manera independiente en la parte pedagógica, Suyo (2021), lo define como “aquella capacidad que logra el estudiantado fuera de las condiciones establecidas, logrando autorregular el aprendizaje”(p.18); Dentro de este aprendizaje el actor principal es el propio estudiante el mismo que tiene la capacidad para aprender y a la vez construir su propio conocimiento dentro y fuera del proceso de enseñanza aprendizaje (Padilla Partida & Padilla Partida, 2018, p. 287).

Se aspira que los estudiantes desarrollen previamente sus conocimientos y experiencias las cuales van a permitir el fortalecimiento de su propio aprendizaje. Poner en práctica sus conocimientos son necesarios para llevar a cabo el desarrollo de su creatividad y autonomía sobre lo aprendido durante de la clase.

CAPÍTULO II

2. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.

2.1 Definición del prototipo.

Una de las asignaturas más relevantes en el entorno educativo es la de Historia, la cual permite conocer el pasado para comprender el presente y a la vez poder formar un mejor futuro. Conocer a profundidad la historia actualmente es de gran importancia para entender los cambios que se han dado a través del tiempo y reconocer cómo surge la sociedad hoy en día, es por ello que esta asignatura beneficia al aprendizaje del educando a través de los contenidos que se detallan en la misma.

La presente Guía didáctica digital fue desarrollada con el propósito de dar a conocer un recurso educativo inclusivo el cual sirva como medio didáctico interactivo para fomentar la inclusión, la misma está dirigida a los estudiantes del Tercero de Bachillerato “A” en la asignatura de historia del colegio bachillerato “Pasaje”.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo.

Se conoce como Guía Didáctica Digital aquellos recursos enfocados al aprendizaje mediante el cual se realiza alguna acción por parte de los educadores y a la vez de los estudiantes, de una manera estructurada y concreta (Cruz & Emma, 2018), por ende, se busca facilitar información necesaria para el beneficio del aprendizaje en los educandos, teniendo como prioridad alcanzar niveles que evidencian una mejora en el PEA.

Está claro que todo proceso tiene un objetivo por cumplir, es por ello que las guías didácticas o guías de estudio como se las conoce comúnmente se componen de herramientas pedagógicas las cuales se han utilizado de manera tradicional tanto en la educación como en otras profesiones, principalmente por quienes en su desempeño docente se basan en el constructivismo.

En la Guía Didáctica Digital elaborada se evidencia el uso de la tecnología educativa, la cual permite crear recursos y contenidos inclusivos, además de videos interactivos, actividades dinámicas que fomentan la inclusión, dirigida a la asignatura de Historia. Por lo tanto, dentro de la Guía se muestra una interfaz dinámica e intuitiva la misma que capta la atención de los estudiantes en un entorno apropiado al ámbito educativo (Bucheli Padilla, 2019).

2.3 Objetivos General y Específicos del Prototipo.

Objetivo General

- Fomentar la inclusión educativa mediante la implementación de una guía didáctica digital, en base a las planificaciones curriculares de la asignatura de Historia brindando contenidos y recursos interactivos e inclusivos en los estudiantes de Tercero de Bachillerato “A” del Colegio de Bachillerato “Pasaje”.

Objetivos específicos

- Analizar el nivel de percepción de los contenidos del área de Historia.
- Diseñar una Guía Didáctica Digital orientada a la asignatura de Historia.
- Implementar la Guía Didáctica Digital la cual proporciona contenido inclusivo.
- Determinar la efectividad mediante una valoración.

2.4 Diseño de la Guía Didáctica Digital.

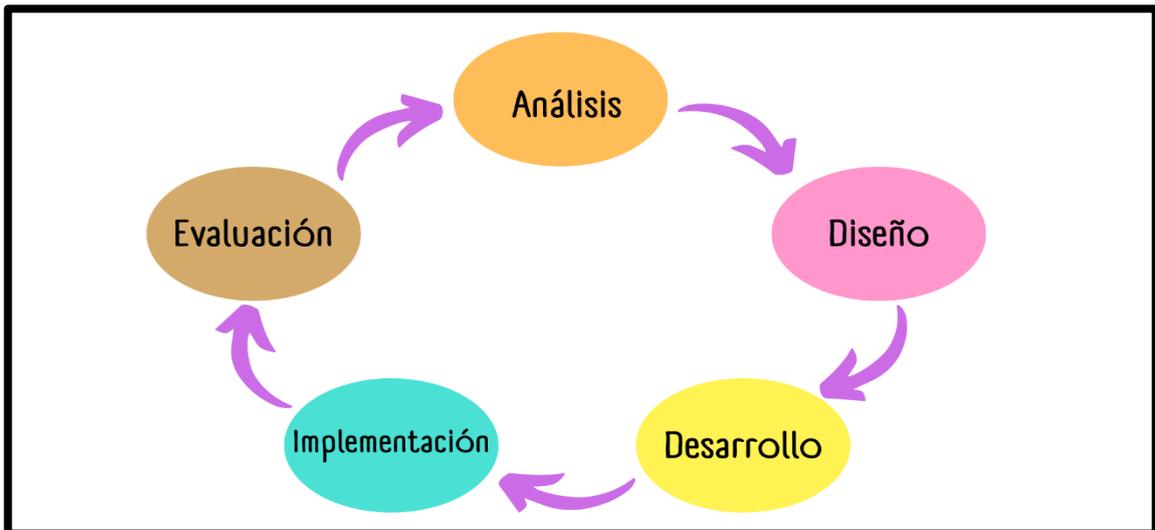
Para elaborar la Guía Didáctica Digital se consideró las planificaciones de clases proporcionada por la docente encargada de la asignatura de Historia de los estudiantes de Tercero de Bachillerato “A”.

Así mismo, para el desarrollo de la Guía Didáctica Digital se utilizó el modelo ADDIE, acorde a su particularidad y etapas las cuales sirven de guía para llevar a cabo una estructura de manera pertinente; estas son: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

El modelo instruccional ADDIE, es un proceso el cual facilita la creación de nuevas experiencias en el aprendizaje de formación con la finalidad de fortalecer destrezas y habilidades de los estudiantes.

Se conoce al modelo ADDIE como un proceso de diseño instruccional, el cual permite evidenciar los resultados de las evaluaciones formativas de cada una de las etapas que abarcan este modelo. Entonces, se entiende que el fin de una etapa da paso a la siguiente fase. Por ello, este modelo de diseño instruccional busca llevar a cabo de manera estructurada cada una de sus etapas con la finalidad de obtener un producto eficaz (Pacheco, 2020).

Figura 2
Modelo ADDIE



Nota. La siguiente figura muestra las etapas del modelo ADDIE, autoría propia.

2.5 Desarrollo de la Guía Didáctica Digital.

Análisis: Se realizó una valoración de las necesidades en el aula de clase de la asignatura de Historia, además se pretende desarrollar una Guía Didáctica Digital con el objetivo de fomentar la inclusión y en beneficio del proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Tercero de B.G.U en la asignatura ya mencionada.

Diseño: La Guía Didáctica Digital contiene una interfaz sencilla, interactiva y dinámica, además incluye diversos contenidos, actividades y recursos inclusivos que serán desarrollados en diferentes herramientas tecnológicas.

Desarrollo: Para el desarrollo de La Guía Didáctica Digital se utilizó Exelearning, además se incluyeron los contenidos del libro de Historia del Tercero de B.G.U, se incorporó adaptaciones curriculares para estudiantes con discapacidad visual, además se hizo uso de herramientas innovadoras.

Implementación: Aplicación del recurso inclusivo diseñado en la fase anterior. El cual está orientado a:

- Fomentar la inclusión educativa de los estudiantes.
- Facilitar a los estudiantes contenidos, actividades, y recursos inclusivos.
- Beneficios en el aprendizaje de los estudiantes.

Luego de haber terminado el diseño y desarrollo del prototipo, se procederá a subir los contenidos, videos y actividades inclusivas en el sitio web, para que los estudiantes tengan fácil acceso lo cual beneficie a su aprendizaje y se cumpla con el objetivo planteado.

Evaluación: Mediante la implementación de un test aplicado a los estudiantes se recopiló información para determinar el impacto de la Guía Didáctica Digital como recurso inclusivo.

Herramientas de desarrollo

- Inkscape: Ayuda a la manipulación de mapas de bits o también denominados imágenes, este editor contiene una gran gama de herramientas para diseño gráfico.

-Exelearning: Facilita la creación de recursos educativos en los cuales se pueden emplear contenidos multimedia, actividades y evaluaciones.

Descripción de la guía didáctica digital.

El desarrollo del prototipo se necesitó del programa Inkscape que es un editor de gráficos vectoriales el cual facilitó el diseño y desarrollo de la Guía Didáctica Digital y en la herramienta Exelearnig se plasmó todos los contenidos con la realización de un recurso didáctico inclusivo que tenga un ambiente agradable a la vista del estudiante.

Figura 3
Interfaz de la Guía Didáctica Digital en Inkscape



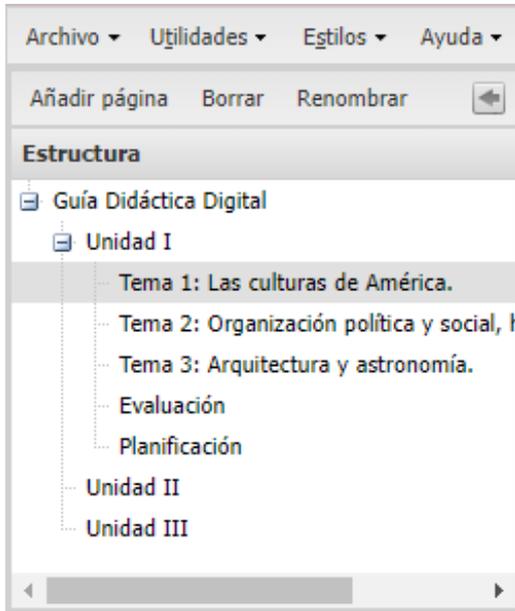
Nota. Creación de la interfaz de la Guía Didáctica Digital, elaboración propia.

Exelerning cuenta con un interfaz practico, el cual contiene una sesión de vista previa en la cual podemos tener conocimiento de la estructura secuencial de nuestro proyecto, esta estructura está compuesta por niveles de organización la cual indica en dónde está cada

vista de nuestro proyecto, en la presente figura damos a conocer la estructura en la cual está compuesta nuestra guía didáctica digital.

Figura 4

Estructura de la Guía Didáctica Digital en Exelearnig



Nota. En esta figura se observa la estructura de la Guía. Autoría propia.

Para las pantallas principales de cada unidad se estableció un índice de contenidos por temas, en la cual el estudiante podrá acceder de forma rápida a cada tema y conocer sus contenidos, en la presente figura damos a conocer una previsualización del cómo está elaborada las entradas principales de las unidades tomando como ejemplo la unidad número 1.

Figura 5

Interfaz de la Guía Didáctica Digital en Exelearnig



Nota. En esta figura se observa la realización del diseño de la Guía. Autoría propia.

Cada tema de las unidades está compuesto por contenido educativo elaborado con la herramienta Canva, esta herramienta nos brinda la posibilidad de elaborar contenidos interactivos con gran atractivo visual, es fácil de difundir y adaptar a los entornos de tipo web mediante la incrustación de enlaces.

Figura 6

Diseño del contenido de aprendizaje en Exelearning.

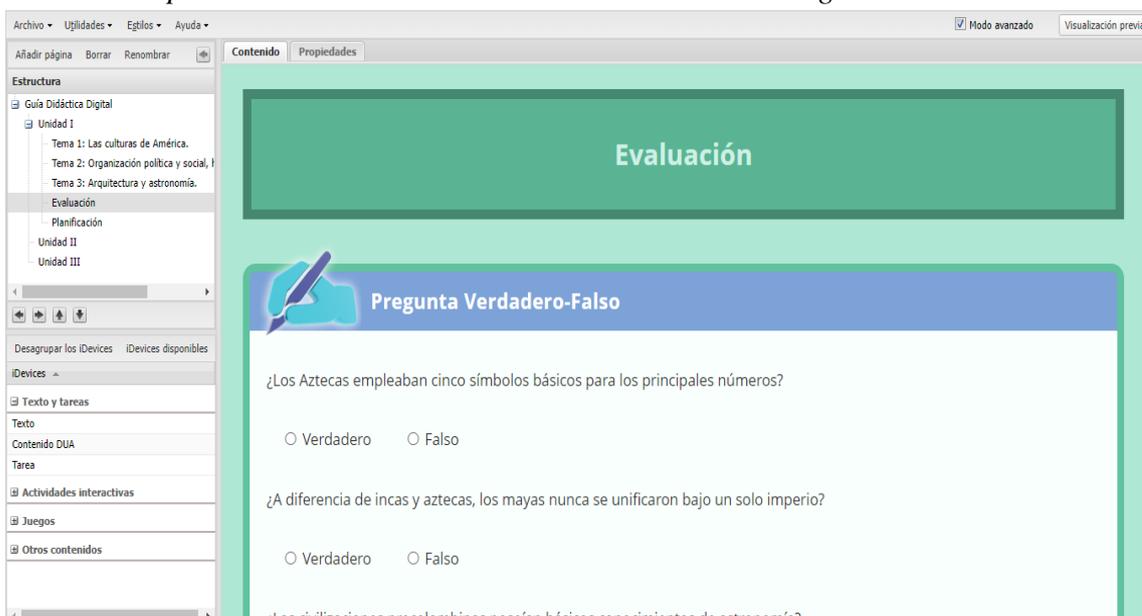


Nota. Diseño del recurso educativo de aprendizaje en Exelearning, elaboración propia.

Para cada unidad se elaboró una evaluación en la cual se abarcan los contenidos empleados dentro de todos los temas, esta evaluación fue desarrollada dentro de las herramientas proporcionadas por Exelearning.

Figura 7

Diseño del apartado de evaluación de contenido en Exelearning.



Nota. Diseño del apartado de evaluación en Exelearning, elaboración propia.

Como ultimo contenido de cada unidad se añadió una sesión en la cual se da a conocer la planificación que se llevó a cabo para la elaboración e implementación de la guía didáctica propuesta.

Figura 8

Diseño del apartado de planificación de contenido en Exelearning.

Nota: Diseño del apartado de planificación en Exelearning, elaboración propia.

2.6 Experiencia I

2.6.1 Planeación

Para el desarrollo de la primera interacción con la docente, se planificó desarrollar una reunión de forma presencial dentro de un espacio establecido a elección de la docente para darle a conocer la guía didáctica y todo su contenido poniendo en manifiesto las bondades y beneficios que se logra al implementar la herramienta Exelearning para posterior a ello aplicar el instrumento de recolección de datos en el cual conoceremos cual es la apreciación hacia la guía didáctica desde la perspectiva crítica y pedagógica de la docente.

Además, es necesario saber cuáles son las mejoras o cambios pertinentes a realizar en la guía didáctica propuesta consideradas por la docente antes de llevar a cabo los preparativos para la experiencia 2 destinada a ser desarrollada en conjunto con los estudiantes.

2.6.2 Experimentación

Este encuentro se desarrolló con normalidad, el tiempo que se empleó para que la docente pueda interactuar con el recurso fue de una hora, durante este lapso se expuso a el mismo las actividades incorporadas en exeelearning (Anexo A)

Todo el recurso de exeelearning ha sido de completo agrado para la docente, sin embargo, es necesario mencionar que durante la exploración de este recurso se manifiesta por parte de la docente realizar algunos cambios en las actividades, mejorar ciertas cosas en cuanto a diseño y presentación para que incentiven a los estudiantes de bachillerato a utilizar estas herramientas que ofrecerá diversas bondades para fomentar la inclusión en el aula en la asignatura de Historia. (ver anexo B y C)

Con estas sugerencias se dio por culminada la exploración con la docente de este recurso, con los datos obtenidos en el instrumento de recolección de datos se realizará posteriormente las reflexiones de las respuestas de forma individualizadas.

2.6.3 Evaluación y reflexión

Es necesario realizar la evaluación de este recurso porque de esta manera podemos saber si cumple con las expectativas de la docente, los presentes datos tabulados a continuación fueron extraídos de las respuestas obtenidos en la implementación del instrumento de recolección de datos. (ver anexo D)

Tabla 2

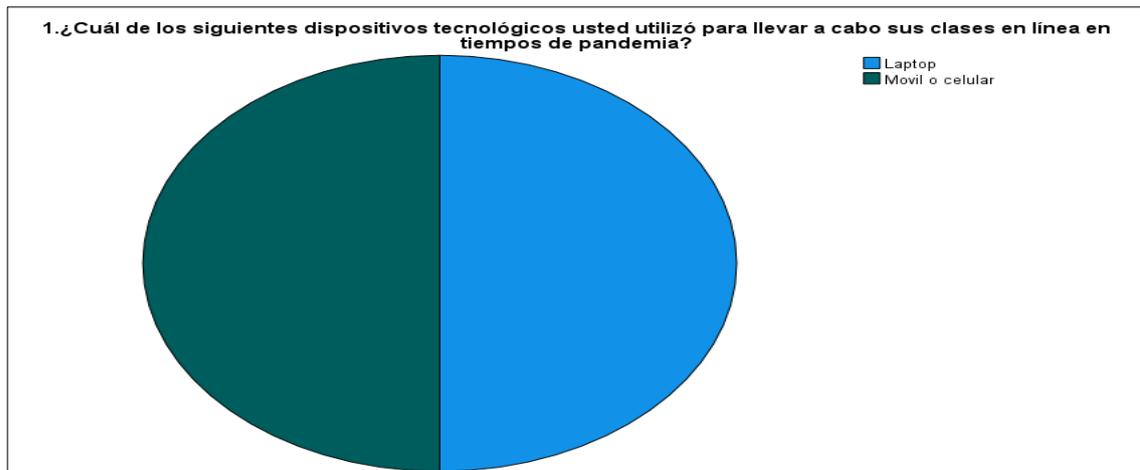
Tabla Experiencia 1, pregunta 1

¿Cuál de los siguientes dispositivos tecnológicos usted utilizó para llevar a cabo sus clases en línea en tiempos de pandemia?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Laptop	1	50,0	50,0	50,0
	Móvil o celular	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 9
Gráfico Experiencia 1, pregunta 1



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

Como reflexión, se logró identificar que la docente dispone de dispositivos electrónicos como: laptop y dispositivo móvil; los mismos que son empleados para realizar sus clases, estos dispositivos pueden ser utilizados para la implementación de la guía didáctica.

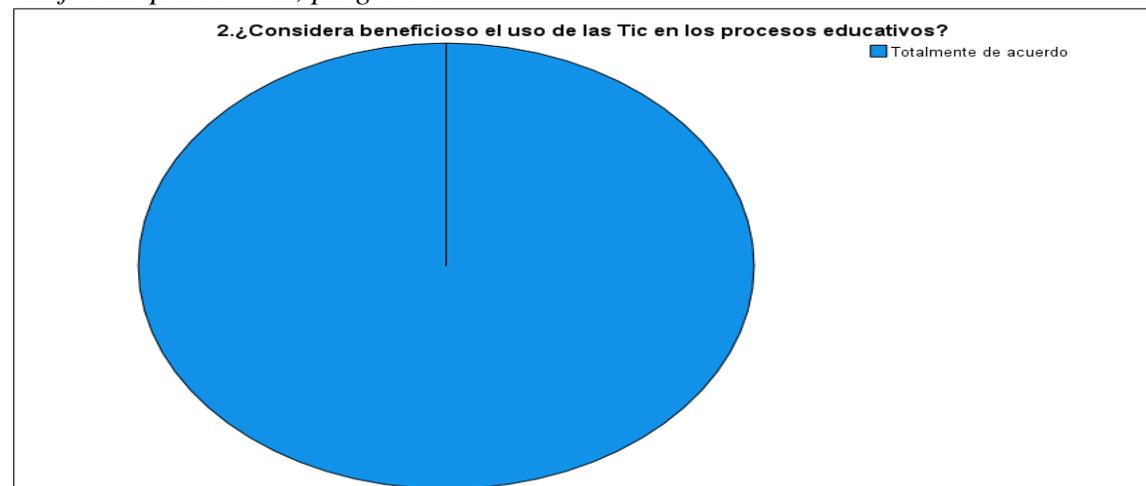
Tabla 3
Tabla Experiencia 1, pregunta 2

¿Considera beneficioso el uso de las Tic en los procesos educativos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	1	100,0	100,0	100,0

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 10
Gráfico Experiencia 1, pregunta 2



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

Como reflexión de la pregunta número 2, sobre lo beneficioso que resulta el uso de las Tic en educación, la docente manifestó que está totalmente de acuerdo con su uso dentro del contexto educativo.

Tabla 4

Tabla Experiencia 1, pregunta 3

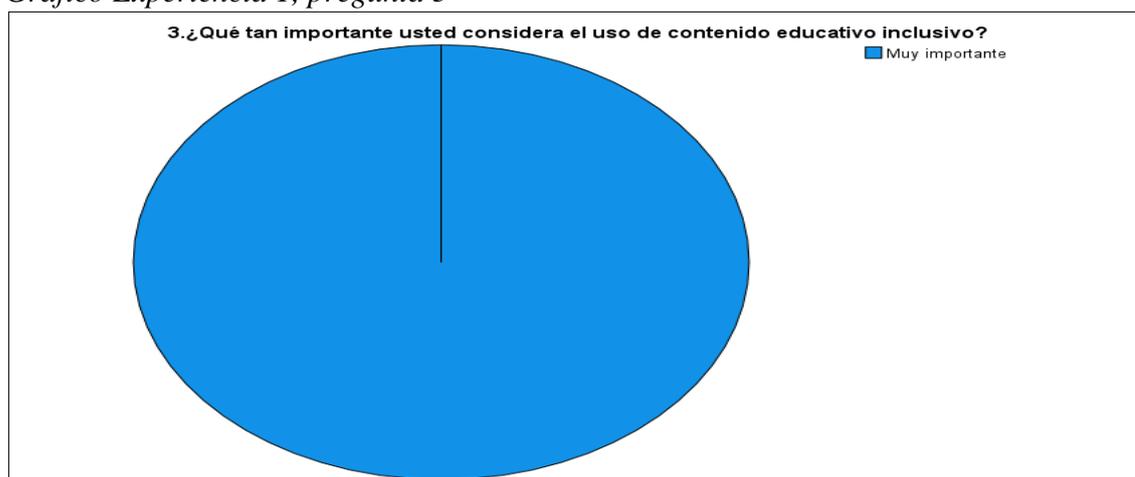
¿Qué tan importante usted considera el uso de contenido educativo inclusivo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy importante	1	100,0	100,0	100,0

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 11

Gráfico Experiencia 1, pregunta 3



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

Como reflexión de la pregunta número 3, hemos identificado que la docente considera de total importancia la disposición de contenido educativo inclusivo dentro de las aulas de clases.

Tabla 5

Tabla Experiencia 1, pregunta 4

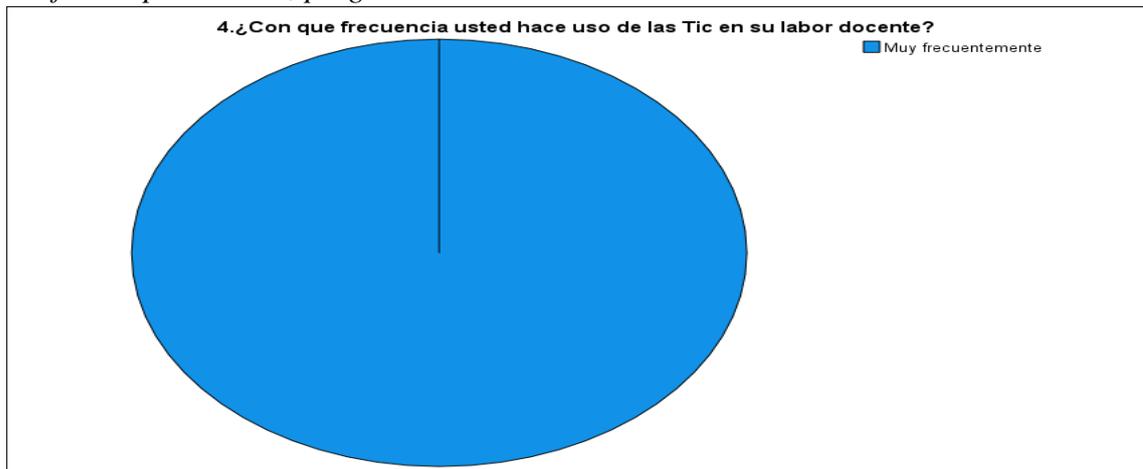
¿Con que frecuencia usted hace uso de las Tic en su labor docente?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy frecuentemente	1	100,0	100,0	100,0

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 12

Gráfico Experiencia 1, pregunta 4



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

En los datos obtenidos en la pregunta 4, de parte del docente, se identificó que la docente afirma que realiza un uso muy frecuente de las Tic en sus labores como docente, considerándose de gran apoyo a la labor docente.

Tabla 6

Tabla Experiencia 1, pregunta 5

¿Con qué frecuencia emplea usted herramientas educativas en su labor docente?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy frecuentemente	1	100,0	100,0	100,0

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 13

Gráfico Experiencia 1, pregunta 5



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

Se identificó mediante la información obtenida del instrumento de recolección de datos en el ítem número 5, que la docente emplea con mucha frecuencia herramientas educativas dentro del aula.

Tabla 7

Tabla Experiencia 1, pregunta 6

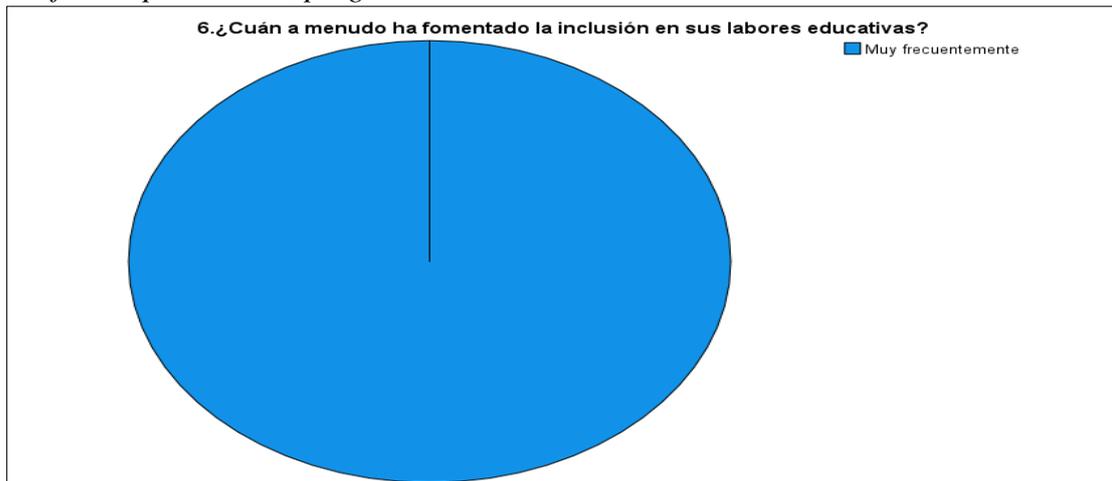
¿Cuán a menudo ha fomentado la inclusión en sus labores educativas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy frecuentemente	1	100,0	100,0	100,0

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 14

Gráfico Experiencia 1, pregunta 6



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

Como reflexión de las respuestas obtenidas en la pregunta 6 por parte de la docente, se identificó que la docente se preocupa por la inclusión, dando a conocer que es frecuente la fomentación que ella realiza sobre la inclusión.

Tabla 8

Tabla Experiencia 1, pregunta 7

¿Usted ha utilizado guías didácticas digitales en su labor docente? s

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Si	1	100,0	100,0	100,0

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 15

Gráfico Experiencia 1, pregunta 7



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

Como reflexión de los resultados de la pregunta número 7, se identificó que la docente si ha utilizado guías didácticas digitales con anterioridad, esto nos ayuda a propiciar futuras implementaciones.

Tabla 9

Tabla Experiencia 1, pregunta 8

¿Conocía usted que se pueden emplear guías didácticas digitales para fomentar la inclusión?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Si, lo conocía y las he utilizado	1	100,0	100,0	100,0

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 16

Gráfico Experiencia 1, pregunta 8



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

Como reflexión de los resultados obtenidos en el ítem número 8 del instrumento de obtención de datos, se identificó que la docente conocía sobre las guías didácticas que ayudan a fomentar la inclusión en distintos ámbitos del saber humano, afirmando estar de acuerdo en su fomentación.

Tabla 10

Tabla Experiencia 1, pregunta 9

¿Qué recomendación de mejora, podría brindarnos con relación al prototipo Guía Didáctica Digital?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Incluir más contenido sobre la asignatura para que este muy completa.	1	100,0	100,0	100,0

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la docente en la Experiencia I

Figura 17

Gráfico Experiencia 1, pregunta 9



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia I.

En este último ítem del instrumento, se aplicó una pregunta abierta en la cual la docente bajo libertad propia podría expresar cuáles serían las mejoras que la guía didáctica necesita dentro de su contenido para la próxima experiencia, es así como logramos identificar que desde la perspectiva de la docente la guía propuesta requiere incluir más contenido sobre la asignatura para lograr estar completa. Dichas mejoras serán empleadas dentro de la guía didáctica previo a la realización de la experiencia 2.

2.7 Experiencia II

2.7.1 Planeación

En esta segunda interacción se contó con la participación de 22 estudiantes del tercero de bachillerato y la docente del colegio en el establecimiento educativo. Se presentarán las respectivas mejoras de la Guía Didáctica Digital en la cual se ha agregado contenido específico y más actividades interactivas relacionados a los temas del texto académico de la asignatura de Historia para fomentar la inclusión en los estudiantes. También, servirá de apoyo para la docente, para darle un buen uso a este tipo de recursos educativos tecnológicos.

2.7.2 Experimentación

Este encuentro se desarrolló con normalidad, se destinó 1 hora para realizar la experiencia en compañía de los estudiantes, la docente facilitó un espacio y tiempo en el laboratorio de informática y los dispositivos de proyección para lograr un mayor alcance de explicación. (Anexo F)

Para iniciar se realizó la socialización de qué es Exelearning, para ampliar los conocimientos de los estudiantes en el área de desarrollo de recursos educativos y multimedia, seguido de ello, se compartió las primeras interfaces del prototipo de la guía didáctica, mostrando el menú de contenidos y todos los objetivos que se van a aprender durante la utilización del recurso.

Para la exploración individual y realización de las actividades, se compartió con los estudiantes el enlace de acceso al prototipo para que de forma independiente aprendan a utilizar este tipo de herramientas.

Para evaluar el recurso se socializó con los estudiantes el enlace del formulario de Google forms como instrumento de recolección de datos para conocer desde la perspectiva individual de cada estudiante cuál es su apreciación de la Guía Didáctica.

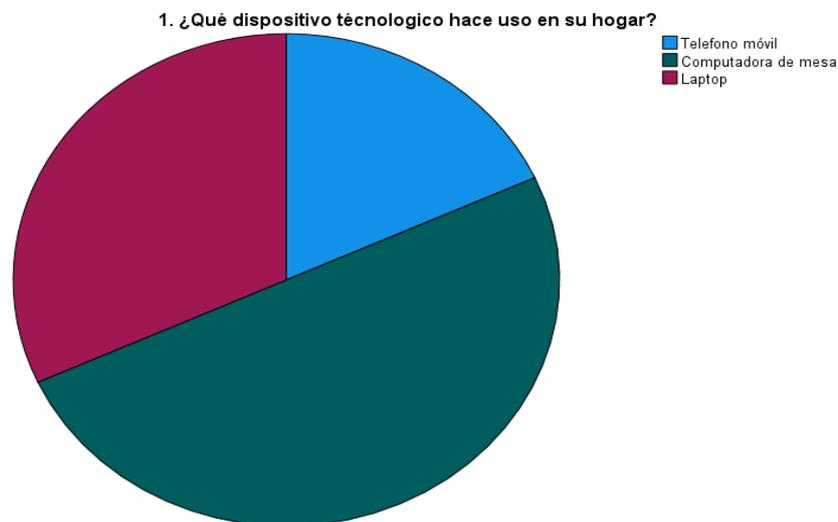
2.7.3 Evaluación y reflexión

Para identificar cuál fue la apreciación de los estudiantes con el recurso fue necesario aplicar una encuesta individual como instrumento de recolección de datos, las tabulaciones presentadas a continuación son realizadas bajo el énfasis de dicho instrumento. (ver anexo G)

Tabla 11*Tabla Experiencia 2, pregunta 1*

¿Qué dispositivo tecnológico hace uso en su hogar?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Teléfono móvil	4	18,2	18,2	18,2
	Computadora de mesa	11	50,0	50,0	68,2
	Laptop	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en la Experiencia II**Figura 18***Gráfico Experiencia 2, pregunta 1**Nota.* Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia II.

Este ítem número 1, tiene como objetivo identificar los dispositivos que los estudiantes utilizan para realizar las actividades académicas, como se logró identificar el 50% de los individuos utilizan computador de escritorio o de mesa, el 31,8% utiliza laptop y solo un 18,2% hace uso de un dispositivo móvil; lo que demuestra que la mayoría de los participantes prefieren el computador de escritorio.

Tabla 12*Tabla Experiencia 2, pregunta 2*

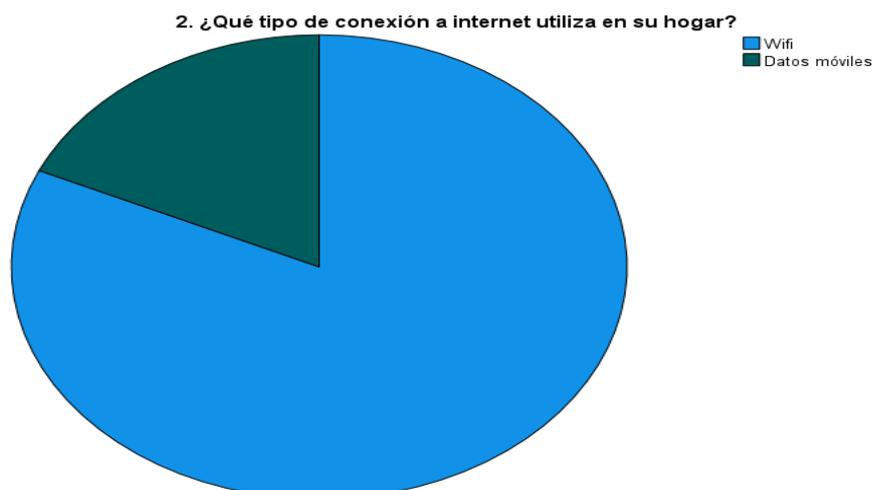
¿Qué tipo de conexión a internet utiliza en su hogar?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Wifi	18	81,8	81,8	81,8
	Datos móviles	4	18,2	18,2	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en la Experiencia II

Figura 19

Gráfico Experiencia 2, pregunta 2



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia II.

El presente ítem tiene la finalidad de identificar cuales es el tipo de conexión que frecuentemente usan los estudiantes en sus hogares, como resultado se determinó que un 81,8% de la población total de estudiantes usan conexión mediante de wifi, un 18,2% de la población restante usan los datos móviles de sus dispositivos para acceder a internet; esto nos ayuda a identificar si los estudiantes cuentan con un internet estable que beneficie la ejecución de diversos tipos de entornos web educativos, según los datos analizados se determinó que la mayoría de los estudiantes usan conectividad Wifi segura, para el uso de este tipo de plataformas es recomendable tener una conexión a internet estable que propicie al estudiante una mejor apreciación de los contenidos audiovisuales, la conexión a red móvil no muy recomendable para recursos de esta índole por el motivo que muchas veces los datos móviles son proporcionados por planes que propician gigas de navegación limitadas.

Tabla 13

Tabla Experiencia 2, pregunta 3

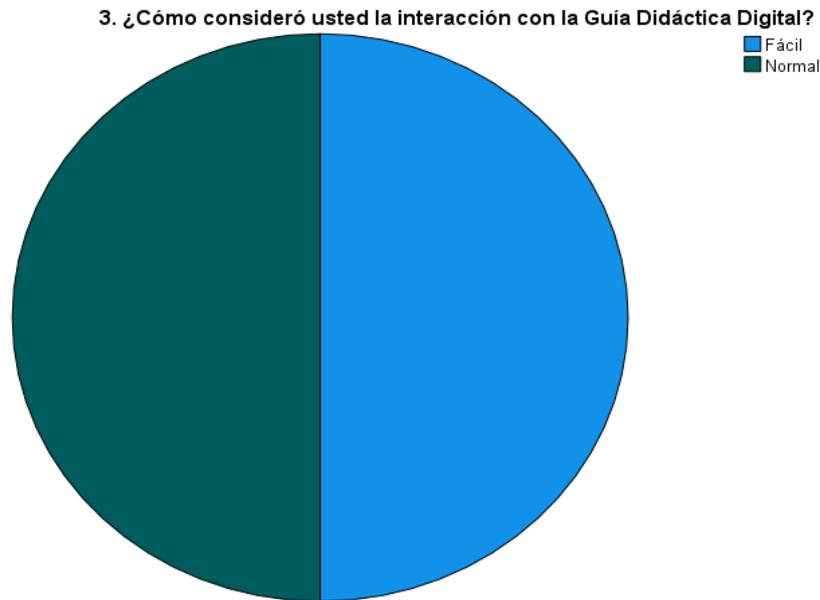
¿Cómo consideró usted la interacción con la Guía Didáctica Digital?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Fácil	11	50,0	50,0	50,0
	Normal	11	50,0	50,0	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en la Experiencia II

Figura 20

Gráfico Experiencia 2, pregunta 3



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia II.

Este ítem correspondiente a la pregunta 3, nos ayuda a conocer bajo la perspectiva del estudiante sobre cómo consideró el manejo de la guía didáctica, cómo podemos identificar el 50% de los estudiantes definieron como “Fácil” el uso de la guía didáctica, mientras que el otro 50% de la población restante afirmó que la guía didáctica se maneja bajo un estándar normal de uso; esto nos da a entender que de forma satisfactoria se ha logrado brindar un recurso al alcance de los estudiantes.

Tabla 14

Tabla Experiencia 2, pregunta 4

¿Considera que la presentación y diseño de la Guía Didáctica Digital es agradable a la vista de usted?

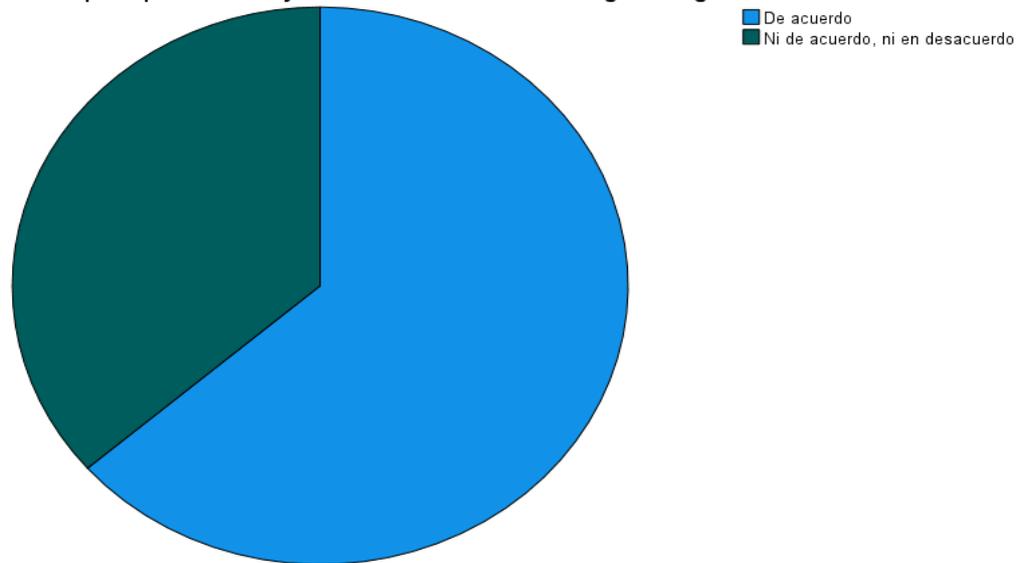
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	14	63,6	63,6	63,6
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en la Experiencia II

Figura 21

Gráfico Experiencia 2, pregunta 4

4. ¿Considera que la presentación y diseño de la Guía Didáctica Digital es agradable a la vista de usted?



Nota. Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia II.

Se estableció el presente ítem en consideración de la interfaz de usuario, para el equipo de desarrollo uno de los parámetros de importancia es la presentación, con base a los resultados obtenidos se logró identificar que un 63,6% de la población mencionó que le pareció agradable, mientras que el 36,4% de la población restante afirmó que estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo; lo que nos afirma que nuestro recurso logra llegar a cubrir las expectativas de interés de los estudiantes.

Tabla 15

Tabla Experiencia 2, pregunta 5

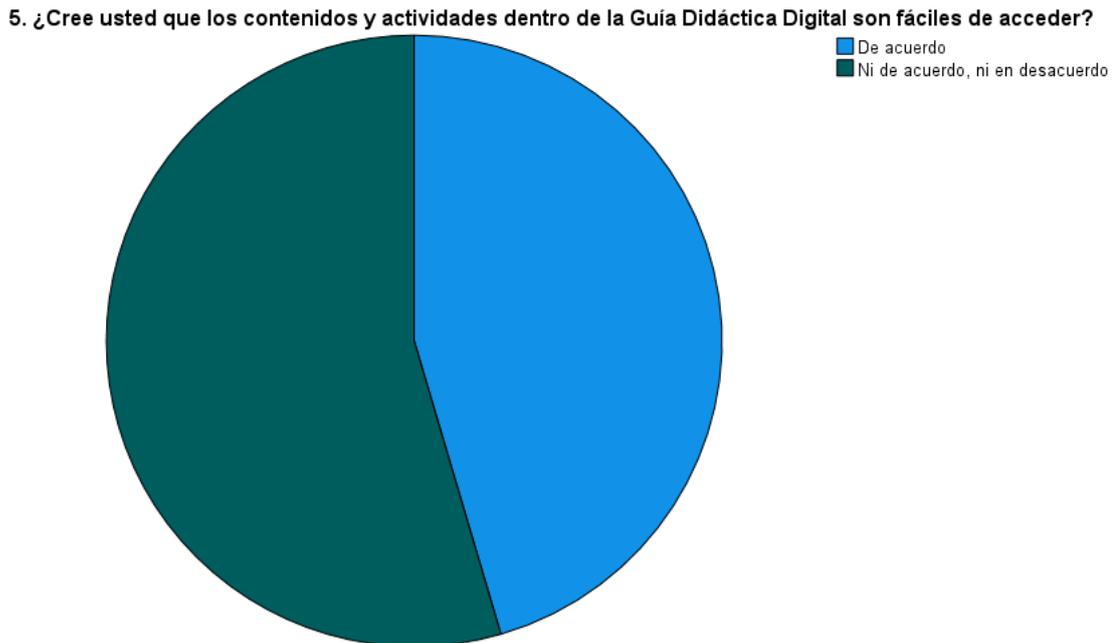
¿Cree usted que los contenidos y actividades dentro de la Guía Didáctica Digital son fáciles de acceder?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	10	45,5	45,5	45,5
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	12	54,5	54,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en la Experiencia II

Figura 22

Gráfico Experiencia 2, pregunta 5



Nota: Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia II.

En el presente ítem correspondiente a la pregunta número 5 sobre el acceso a los contenidos y actividades, se logró identificar que el 54% de los estudiantes ya tenían antes conocimiento sobre el acceso a este tipo de sistema, mientras que el 46% estudiantes manifestaron como ni de acuerdo, ni en desacuerdo; gran parte de estudiantes sí afirmaron que fue de fácil acceso a los contenidos y actividades dentro de la guía didáctica.

Tabla 16

Tabla Experiencia 2, pregunta 6

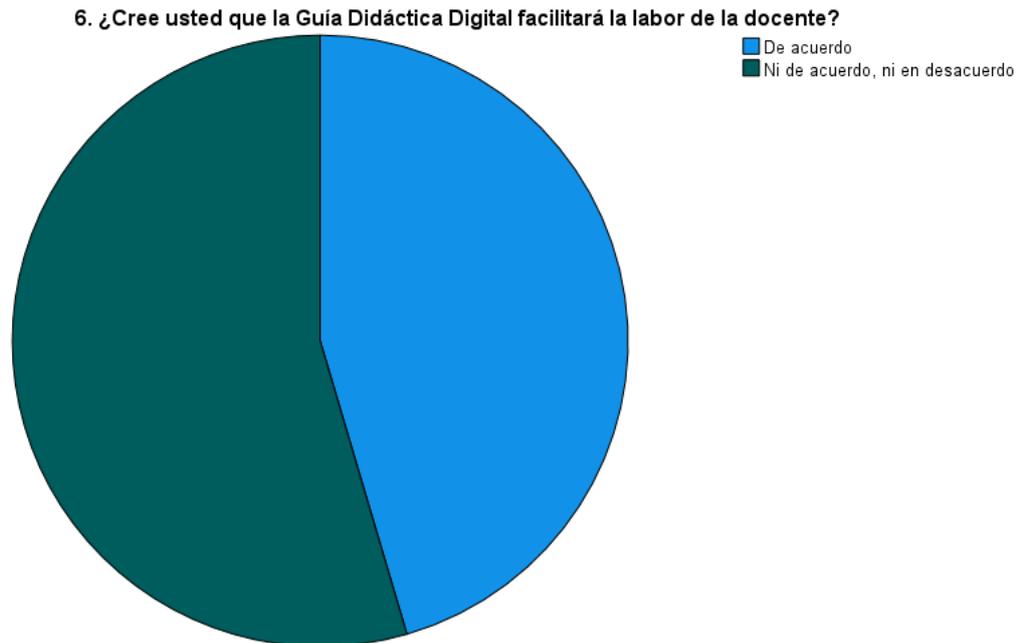
¿Cree usted que la Guía Didáctica Digital facilitará la labor de la docente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	10	45,5	45,5	45,5
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	12	54,5	54,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en la Experiencia II

Figura 23

Gráfico Experiencia 2, pregunta 6



Nota: Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia II.

El presente ítem se estableció con la finalidad de identificar si los estudiantes consideran este tipo de recurso como una herramienta de apoyo para el docente, con base a los resultados analizados se logró identificar que un 54% de los estudiantes optaron por una postura neutral al respecto, mientras que un 46% manifestaron que sí tendrá beneficios en la labor docente este tipo de recursos.

Tabla 17

Tabla Experiencia 2, pregunta 7

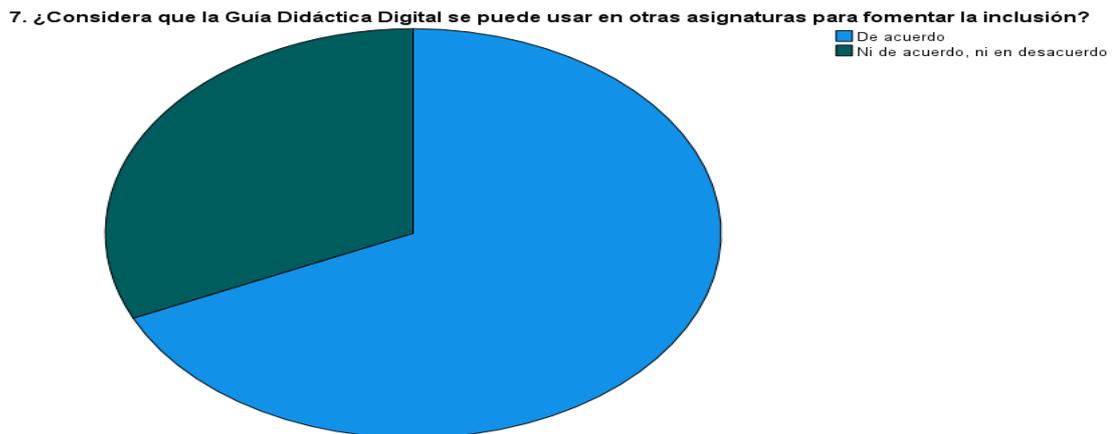
¿Considera que la Guía Didáctica Digital se puede usar en otras asignaturas para fomentar la inclusión?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	15	68,2	68,2	68,2
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en la Experiencia II

Figura 24

Gráfico Experiencia 2, pregunta 7



Nota: Gráfico estadístico con resultados obtenidos durante la Experiencia II.

El presente ítem tiene su importancia en aspectos relacionados con la inclusión, por ello se planteó la interrogante presente, en la misma el 68% de los estudiantes estuvo de acuerdo en que esta Guía didáctica se puede usar en otras asignaturas fomentando la inclusión.

Tabla 18

Tabla Experiencia 2, pregunta 8

¿Qué recomendación para futuras mejoras, podría brindarnos en relación a la Guía Didáctica Digital?

Respuestas	Excelente guía, ninguna recomendación.
	Incluir más actividades interactivas.
	Incluir más actividades para los estudiantes con problemas de visión.
	Incluir más contenido de la asignatura.
	Incluir más contenido dinámico.
	Incorporar más contenido de la asignatura.
	Incorporar más contenidos interactivos.
	Ninguna recomendación.
	Ninguna, todo muy agradable.
	Ninguna, todo muy bien.

Nota. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en la Experiencia II

El presente ítem se estableció de forma abierta, para identificar bajo la perspectiva y criterio del estudiante sobre cuáles son las mejoras que él considera que deberían ser implementadas en la Guía didáctica inclusiva, dándose como respuestas en repetidas ocasiones el incorporar más contenidos sobre la asignatura; cabe recalcar que bajo toda importancia estas recomendaciones serán puestas en consideración para futuras versiones de la guía, de parte de nuevos investigadores o por medio del equipo de investigación.

CAPÍTULO III

3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.

3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.

3.1.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II

Al analizar los resultados de la información recopilada durante la experiencia II, se determinó que una gran parte de la población de los estudiantes mostraron interés ante el prototipo de la Guía Didáctica inclusiva en la cual teniendo como resultado lo siguiente.

Tabla 19

Tabla de resultados de la evaluación de la experiencia II

Variable	Énfasis Positivo	Énfasis Neutral	Énfasis Negativo
Interacción	50%	50%	0%
Interfaz	63,6%	36,4%	0%
Contenido	45,5%	54,5%	0%

Nota. Tabla de especificaciones en consideración de las variables establecidas para determinar la apreciación del prototipo durante la experiencia II.

Como se puede identificar en la tabla de resultados, se logró una estimación de un 50% en consideración a la interacción del estudiante con el prototipo, en la variable definida para calcular la apreciación ante la interfaz gráfica del prototipo se logró identificar que un 63,4% de los estudiantes mostraron una gran apreciación ante los aspectos visuales, mientras que un 36,4% de los estudiantes mostraron una posición neutral, en la variable de contenido en relación ante los contenidos expuestos en el prototipo, un 45,5% de los estudiantes argumentaron que los contenidos si estaban de acorde a su gusto e interpretación y otros 54,5% de los estudiantes mostraron una posición neutral.

3.1.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo

Para brindar una mejor experiencia e interacción con la guía didáctica se establecieron propuestas de mejoras del prototipo tomando como base las recomendaciones de las estudiantes detalladas a continuación:

- Incluir más actividades

- Incluir actividades para estudiantes no videntes, aunque cabe recalcar que en este curso no existieron estudiantes con esta necesidad.
- Extender el menú para incorporar más asignaturas.
- Elaborar e incorporar nuevos contenidos interactivos.

3.2 Conclusiones

En el presente proceso investigativo y con base a lo establecido en los objetivos específicos se realizaron las siguientes conclusiones:

- Es considerado un requisito fundamental los conocimientos sobre la inclusión educativa en los docentes, por esta razón un educador debe tener a su disposición contenidos inclusivos que sirvan de apoyo a su labor diaria en caso de que se presente este tipo de NEE dentro del aula de clases.
- Para brindar y fomentar el uso de recursos inclusivos se desarrolló una guía didáctica digital utilizando la herramienta exelearning en la cual se incorporaron contenidos audiovisuales, actividades, evaluaciones y planificaciones correspondientes a los temas proporcionados por la docente.
- Se realizó la aplicación de la guía didáctica digital como recurso de apoyo en la asignatura de Historia, los estudiantes se mostraron interesados, lo que se vio reflejado en los resultados de los datos obtenidos durante la encuesta de la experiencia II.
- Al realizar el análisis de la encuesta de la experiencia II, se identificó con base a las variables de interacción, interfaz y contenido, que la guía didáctica si cumple con los parámetros de factibilidad con énfasis al apoyo en la inclusión educativa, por lo que se recomienda el uso de este tipo de recursos dentro del aula de clases.

3.3 Recomendaciones

Para fomentar el uso de guías didácticas que beneficien la inclusión educativa, se establecieron las siguientes recomendaciones:

- Utilizar la plataforma Exelearning para facilitar la elaboración de guías didácticas interactivas para que los estudiantes tengan a su disposición nuevas herramientas y material didáctico que sirvan de retroalimentación.

- Usar herramientas de edición de imagen gratuita como Inkscape para realizar el manejo de imágenes de mapa de bits, de esta forma se tendrá se fomentará el uso de herramientas de open source.
- Elaborar contenido audiovisual de autoría propia para evitar caer en los reclamos por derechos de autor que muchas veces pueden llevar a asuntos judiciales, una alternativa es citar y dar créditos al autor o fuente de donde fue extraído dicho contenido.
- Fomentar la inclusión educativa en el aula mediante contenidos multimedia que brindan acceso a la educación a las personas que sufran algún tipo de limitación, déficit o discapacidad.
- Utilizar herramientas de diseño profesional como la plataforma CANVA para la elaboración de contenido audiovisual con mayor impacto y atractivo visual, esta herramienta brinda opciones de uso de plantillas y contenidos gratuitos, además no se requiere de habilidades profesionales en diseño gráfico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcaraz Martínez, R., Ribera Turró, M., & Granollers i Saltiveri, T. (2020). *La accesibilidad de los gráficos estadísticos para personas con baja visión y visión cromática deficiente: Revisión del estado del arte y perspectivas*. <https://repositori.udl.cat/handle/10459.1/68293>

Bravo-Cobeña, G. T., Pin-García, L. A., & Solís-Pin, S. C. (2021). El video educativo como recursos didáctico inclusivo en la práctica pedagógica actual. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 201. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2132>

Bucheli Padilla, M. P. (2019). *GUÍA DIDÁCTICA DE RECURSOS INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA*. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1879>

Cadena-Iñiguez, P., Rendón-Medel, R., Aguilar-Ávila, J., & Salinas-Cruz, E. (2017). *Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: Un acercamiento en las ciencias sociales* Quantitative methods, qualitative methods or combination of research: An approach in the social sciences*. 15.

Caisaguano, P. S. H. (2020). Guía didáctica para potenciar la conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectoescritura en el segundo grado de Educación General Básica de la unidad educativa Archidona. (Revisión). *Roca: Revista Científico - Educaciones de la provincia de Granma*, 16(1), 122-131.

Casanova, M. (2018). Educación inclusiva: ¿Por qué y para qué? *Revista Portuguesa de Educação*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/374/37458867001/html/>

Clavijo Castillo, R. G., & Bautista-Cerro, M. J. (2019). La educación inclusiva. Análisis y reflexiones en la educación superior ecuatoriana. *Alteridad*, 15(1), 113-124. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.09>

Cordero. (2018). *Las TICS en el ámbito educativo*. Educrea. <https://educra.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>

Cruz, J. D. L., & Emma, M. (2018). Guía didáctica de proyectos de aula en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa

- Santa Rosita de Lima, UGEL 03, Lima, 2018. *Universidad César Vallejo*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/17598>
- Dueñas, L. (2010). EDUCACION INCLUSIVA. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3382/338230785016.pdf>
- Duk, C., & Murillo, F. J. (2018). El Mensaje de la Educación Inclusiva es Simple, pero su Puesta en Práctica es Compleja. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 11-13. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100011>
- Erazo, A. M. (2018). *DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL INTERACTIVA COMO MÉTODO PEDAGÓGICO PARA EL APRENDIZAJE DE PROGRAMACIÓN*. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1846>
- Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- García, G. (2020). *Temas de introducción a la formación pedagógica*. Editorial Pueblo y Educación.
- González-Díaz, R. R., & Hernández-Royett, J. (2017). Diseños de investigación cuantitativos aplicados en las ciencias de la administración y gestión. *Globalciencia*, 3(1), 15-27.
- López, P. Z., & Perabá, C. M. (2021). Tiflotecnologías para el alumnado con discapacidad visual. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 8(1), 109-118.
- Mella, F. I. M. (2018). Educación Inclusiva: Una mirada a las estrategias desarrolladas por las Técnicas en Educación Parvularia de un Jardín Infantil. *Polyphōnía. Revista de Educación Inclusiva / Polyphōnía. Journal of Inclusive Education*, 2(1), 75-97.
- Mendieta, G. N., & García, R. C. M. (2018). Las tic y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: Breve análisis. *Espirales Revista Multidisciplinaria de investigación*, 2(15), Article 15. <https://doi.org/10.31876/re.v2i15.220>

Moreno, G. A. M., & Vásquez, L. M. M. (2020). Las modalidades de educación a distancia y virtual en la formación posgradual: Una estrategia para la educación inclusiva en América Latina. *Revista Educación Superior y Sociedad (ESS)*, 32(1), 36-58.

Ocaña Castillo, G. A. (2021). *Guía didáctica a través de material no estructurado sobre geografía física del Ecuador para el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad visual del centro de apoyo educativo especializado APRODVICH – Riobamba*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8092>

Otero, A. (2018). *ENFOQUES DE INVESTIGACIÓN*. 35.

Pacheco, L. T. (2020). Modelo Instruccional ADDIE. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 2*, 7(14), 24-26.

Padilla Partida, S., & Padilla Partida, S. (2018). Usos y actitudes de los formadores de docentes ante las TIC. Entre lo recomendable y la realidad de las aulas. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 10(1), 132-148. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n1.1107>

Peña. (2016). *Educación Inclusiva*. <http://www.inclusioneducativa.org/ise.php?id=1>

Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>

Rodríguez Palchevich, D. R. (2019, enero 10). *Recursos digitales inclusivos y amigables. Guía de buenas prácticas* [Guide/Manual]. Información y Tecnologías. <http://eprints.rclis.org/33974/>

Salazar Ascensio, J. (2018). *Evaluación de aprendizaje significativo y estilos de aprendizaje: Alcance, propuesta y desafíos en el aula*. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.001>

Schenkel, E., & Pérez, M. I. (2019). Un abordaje teórico de la investigación cualitativa como enfoque metodológico. *ACTA GEOGRÁFICA*, 12(30), 227-233. <https://doi.org/10.5654/acta.v12i30.5201>

Suyo-Vega, J. A., Polonia, A. da C., y Miotto, A. I. (2021). Revisión sistemática sobre aprendizaje autónomo universitario a través de la virtualidad. *3C TIC. Cuadernos de*

desarrollo aplicados a las TIC, 10(2), 17-47. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2021.102.17-47>

Vahos, L. E. G., Muñoz, L. E. M., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(02), 118-131.

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74.

ÍNDICE

TAPA PASTA

CUBIERTA

PORTADA

RECIBO DE SIMILITUD DE TURNITIN

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO

DIGITAL INSTITUCIONAL

DEDICATORIA I

AGRADECIMIENTO II

RESUMEN III

ABSTRACT..... V

ÍNDICE GENERAL VIII

INTRODUCCIÓN..... XIII

CAPÍTULO I 13

1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS 13

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés..... 13

1.1.1 Planteamiento del Problema. 13

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.	13
1.1.3 Problema central.	15
1.1.4 Problemas complementarios.	15
1.1.5 Objetivos de investigación.....	15
1.1.6 Población y muestra.....	15
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.	16
1.1.8 Descripción de los participantes.	16
1.1.9 Características de la investigación.....	17
1.1.9.1 Enfoque de la investigación.	17
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.....	18
1.1.9.3 Método de investigación.....	18
1.2 Establecimiento de requerimientos	19
1.2.1 Descripción de los requerimientos.....	19
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.	20
1.3.1 Marco referencial.....	20
1.3.1.1 Referencias conceptuales.....	20
1.3.1.1.1 Educación Inclusiva.....	20
1.3.1.1.2 Proceso de Enseñanza Aprendizaje.	21
1.3.1.1.3 Las Tics como herramientas didácticas.	21
1.3.1.1.4 Recursos Didácticos.....	22
1.3.1.1.5 Tipos de recursos didácticos.	22
1.3.1.1.6 Recursos Didácticos Inclusivos.	23

1.3.1.1.7 Inclusión para personas con discapacidad.	23
1.3.1.1.8 Educación inclusiva en el país.	24
1.3.1.1.9 Discapacidad Visual	24
1.3.1.1.10 Recursos para las personas con discapacidad visual.	25
1.4 Estado del arte.....	25
1.4.1 Guía didáctica digital	25
1.4.2 Guía didáctica digital para la inclusión en la discapacidad visual.....	26
1.4.3 Aprendizaje de Historia a través de una guía didáctica digital.....	26
1.4.4 Aprendizaje autónomo.....	26
CAPÍTULO II	27
2. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.	27
2.1 Definición del prototipo.....	27
2.3 Objetivos General y Específicos del Prototipo.	28
2.4 Diseño de la Guía Didáctica Digital.	28
2.5 Desarrollo de la Guía Didáctica Digital.....	29
2.6 Experiencia I.....	33
2.6.1 Planeación.....	33
2.6.2 Experimentación	34
2.6.3 Evaluación y reflexión.....	34
2.7 Experiencia II.....	41
2.7.1 Planeación.....	41
2.7.2 Experimentación	41

2.7.3 Evaluación y reflexión	41
CAPÍTULO III.....	49
3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.	49
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	49
3.1.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II	49
3.1.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	49
3.2 Conclusiones	50
3.3 Recomendaciones	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
ANEXOS.....	59

ANEXOS

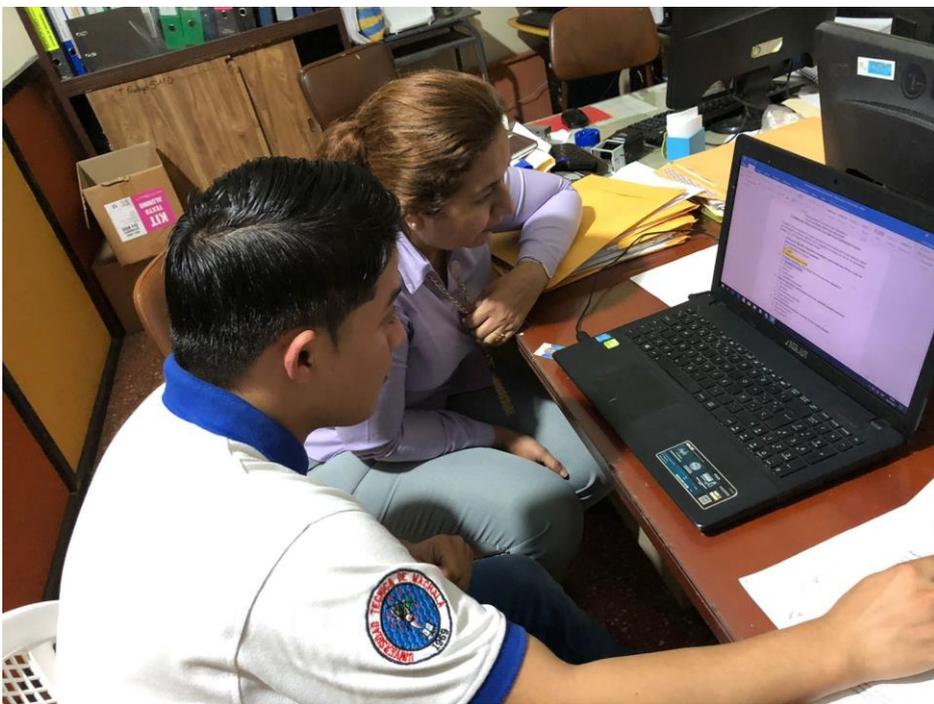
Anexo A



Anexo B



Anexo C



Anexo D



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

El objetivo de esta encuesta es recopilar información para la mejora de la guía didáctica digital que fomentará la inclusión educativa en la asignatura de historia de tercero de Bachillerato paralelo "A", del colegio de bachillerato "Pasaje".

- ¿Cuál de los siguientes dispositivos tecnológicos usted utilizó para llevar a cabo sus clases en línea en tiempos de pandemia?
 - Computadora de escritorio
 - Tablet
 - Smartphone
 - Smart TV
 - Otro
- ¿Considera beneficioso el uso de las Tic en los procesos educativos?
 - De acuerdo
 - Indeciso
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo
- ¿Qué tan importante usted considera el uso de contenido educativo inclusivo?
 - Muy importante
 - Importante
 - Moderadamente importante
 - De poca importancia
 - Sin importancia
- ¿Con qué frecuencia usted hace uso de las Tic en su labor docente?
 - Muy frecuentemente
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
- ¿Con qué frecuencia emplea herramientas educativas en su labor docente?
 - Muy frecuentemente
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
- ¿Cuán a menudo ha fomentado la inclusión en sus labores educativas?
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
- ¿Usted ha utilizado guías didácticas digitales en su labor docente?
 - Si
 - No
- ¿Conoce usted que se pueden emplear guías didácticas digitales para fomentar la inclusión?
 - Lo había escuchado, pero no lo he utilizado
 - Nunca lo había escuchado
- ¿Qué recomendación de mejora, podría brindarnos con relación al prototipo Guía Didáctica Digital?

Sero informática "A" 22 estudiantes.

Anexo E



Anexo F

GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL

Autores: Josefin Pérez - Jorge Tacari

Universidad Técnica de Machala

El objetivo de esta encuesta es determinar el nivel de aceptación de la Guía Didáctica Digital para fomentar la inclusión de la asignatura de Historia en los estudiantes del tercero de bachillerato 'A' del Colegio de Bachillerato 'Posaje'.

La función de guardar está inhabilitada

***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta _____

1. ¿Qué dispositivo tecnológico hace uso en su hogar? *

Teléfono móvil

Computadora de mesa

Laptop

2. ¿Qué tipo de conexión a internet utiliza en su hogar? *

Wifi

Datos móviles

3. ¿Cómo consideró usted la interacción con la Guía Didáctica Digital? *

Fácil

Normal

Difícil

4. ¿Considera que la presentación y diseño de la Guía Didáctica Digital es agradable a la vista de usted? *

De acuerdo

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

5. ¿Cree usted que los contenidos y actividades dentro de la Guía Didáctica Digital son fáciles de acceder? *

De acuerdo

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

6. ¿Cree usted que la Guía Didáctica Digital facilitará la labor de la docente? *

De acuerdo

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

7. ¿Considera que la Guía Didáctica Digital se puede usar en otras asignaturas para fomentar la inclusión? *

De acuerdo

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

8. ¿Qué recomendación para futuras mejoras, podría brindarnos en relación a la Guía Didáctica Digital? *

Tu respuesta _____

Anexo G

