



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"



Maestría en Innovaciones Educativas

Línea de Investigación: Historia, cultura, Transdisciplinaridad y enseñanza

**RECURSO DIDÁCTICO INTERACTIVO BASADO EN GAMIFICACIÓN CON EL
USO DE LA A.I PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE VENEZUELA EN
ESTUDIANTES DE 5.º GRADO.**

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Magíster
en Innovaciones Educativas

Autor: Contreras Soler, César A.

Tutora: García, María Isabel

Rubio, Mayo de 2026



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA**

A C T A

Reunidos el día jueves siete de mayo del dos mil veintiseis, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: **MARÍA ISABEL GARCÍA (TUTORA)**, **LEIDY RODRÍGUEZ** Y **TONNY PEÑA**, Cédulas de Identidad Números: V.-15568542, V.-18959431 y V.-14107380, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo 643 con fecha del 3 de Julio de 2024, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducientes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: **"RECURSO DIDÁCTICO INTERACTIVO BASADO EN GAMIFICACIÓN CON EL USO DE LA IA PARA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE VENEZUELA EN ESTUDIANTES DE 5TO. GRADO"** presentado por el participante **CESAR ASDRUBAL CONTRERAS SOLER**, Cédula de Identidad N°. V.-10178791, como requisito parcial para optar al título de **Magister en Innovaciones Educativas**, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículo 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, en fe de lo cual firmamos.

MSC. MARÍA ISABEL GARCÍA
C.I. N° V.- 15568542
TUTORA

MSC LEIDY RODRÍGUEZ
C.I. N° V.- 18959431

MSC. TONNY PEÑA
C.I. N° V.- 14107380



TABLA DE CONTENIDO

	Pp.
LISTA DE TABLAS.....	v
LISTA DE FIGURAS.....	vi
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	9
SECCIONES I	
EL PROBLEMA.....	11
Planteamiento del problema.....	11
Objetivo General.....	24
Objetivos Específicos.....	24
Justificación.....	25
II MARCO TEÓRICO.....	28
Antecedentes de la Investigación.....	28
Bases Teóricas.....	31
Teorías que sustentan la investigación.....	32
Bases Conceptuales.....	37
III MARCO METODOLÓGICO.....	56
Naturaleza de la investigación.....	56
Diseño de la investigación.....	57
Tipo de Investigación.....	58
Fases de la investigación.....	59
Técnicas e instrumentos de recolección de Datos.....	61
Procesamiento Metodológico.....	62
Validez y confiabilidad.....	62
IV ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Análisis de los Resultados.....	65
V DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	
Conclusiones.....	101
Recomendaciones.....	103
VI LA PROPUESTA	
La Propuesta “ <i>Sistema Historia de Venezuela</i> ”.....	106
Manual Del Usuario.....	109

REFERENCIAS.....	119
ANEXOS.....	129

LISTA DE TABLAS

	pp.
Tabla 1 Operacionalización de las Variables.....	53
Tabla 2 Horas semanales de planificación para las clases de Historia de Venezuela.....	70
Tabla 3 Planificación Semanal de Objetivos y temas historia de Venezuela.....	71
Tabla 4 Uso de Recursos y Materiales en Actividades de Historia de Venezuela.....	73
Tabla 5 Disponibilidad de recursos didácticos para actividades de Historia de Venezuela.....	74
Tabla 6 Balance De Aprendizajes De Historia De Venezuela.....	76
Tabla 7 Frecuencia de participación en actividades de historia de Venezuela.....	77
Tabla 8 Percepción estudiantil.....	78
Tabla 9. Estrategias de Estudio en el Área de Historia.....	80
Tabla 10. Impacto Emocional: Clase de Historia.....	81
Tabla 11 Nivel de comprensión en la asignatura de Historia.....	83
Tabla 12 Preferencias de Metodologías para la Enseñanza de la Historia.....	84
Tabla 13. Estrategias preferidas para la enseñanza de Historia de Venezuela	86
Tabla 14 Principales Pantallas de Presentación: Historia de Venezuela.....	87
Tabla 15 Valoración de la experiencia de usuario con el software educativo de Historia	89
Tabla 16 Nivel de conocimiento adquirido en Historia de Venezuela mediante el programa de prueba.....	90
Tabla 17 Percepción del Software de Historia en las clases.....	91
Tabla 18 Valoración del software educativo en el rendimiento de Historia de Venezuela.....	93

LISTA DE FIGURAS

	pp.
FIGURA 1 Horas semanales de planificación para las clases de Historia de Venezuela.....	64
FIGURA 2 Planificación Semanal de Objetivos y temas historia de Venezuela..	65
FIGURA 3 Uso de Recursos y Materiales en Actividades de Historia de Venezuela	67
FIGURA 4 Disponibilidad de recursos didácticos para actividades de Historia de Venezuela.....	68
FIGURA 5 Balance De Aprendizajes De Historia De Venezuela	69
FIGURA 6 Frecuencia de participación en actividades de historia de Venezuela...	71
FIGURA 7 Percepción estudiantil	72
FIGURA 8. Estrategias de Estudio en el Área de Historia.....	73
FIGURA 9. Impacto Emocional: Clase de Historia	75
FIGURA 10 Nivel de comprensión en la asignatura de Historia.....	76
FIGURA 11 Preferencias de Metodologías para la Enseñanza de la Historia.....	78
FIGURA 12 Estrategias preferidas para la enseñanza de Historia de Venezuela.....	79
FIGURA 13 Principales Pantallas de Presentación: Historia de Venezuela	81
FIGURA 14 Valoración de la experiencia de usuario con el software educativo de Historia	82
FIGURA 15 Nivel de conocimiento adquirido en Historia de Venezuela mediante el programa de prueba	83
FIGURA 16 Percepción del Software de Historia en las clases.....	85
FIGURA 17 Valoración del software educativo en el rendimiento de Historia de Venezuela.....	86
FIGURA 18 Pantalla Menú Principal (Aventura Histórica)	110
FIGURA 19 Pantalla Antonio José De Sucre.....	111
FIGURA 20 Pantalla Andrés Bello.....	112
FIGURA 21 Pantalla Manuela Sáenz.....	112

FIGURA 22 Pantalla Calendario Héroes.....	113
FIGURA 23 Pantalla Acta de Independencia.....	114
FIGURA 24 Pantalla acta de Independencia.....	114
FIGURA 25 Pantalla Expedición Libertadora.....	115
FIGURA 26 Pantalla Batalla de la Victoria.....	116
FIGURA 27 Pantalla Batalla de la Victoria.....	116
FIGURA 28 Pantalla Misión Guardián del tiempo.....	117
FIGURA 29 Pantalla reto José Félix Ribas.....	118
FIGURA 30 Pantalla reconocimiento.....	118



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
Maestría en Innovaciones Educativas
Núcleo de Investigación Didáctica y Tecnología Educativa



Línea de investigación: Historia, cultura, Transdisciplinaridad y enseñanza

RECURSO DIDÁCTICO INTERACTIVO BASADO EN GAMIFICACIÓN E IA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE VENEZUELA EN ESTUDIANTES DE 5.º GRADO EDUCACIÓN PRIMARIA

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Magíster en Innovaciones Educativas

Autor: César A. Contreras S
Tutora: MSc. María Isabel García
Fecha: Abril de 2026

RESUMEN

La enseñanza de la Historia de Venezuela y su problemática ha tenido la dificultad del abordaje de contenidos teóricos tradicionales aunada a la desmotivación de los estudiantes, por lo que la educación en la era digital, requiere de una revisión de sus enfoques tradicionales para fomentar un pensamiento más crítico y participativo, apoyado en el uso de recursos didácticos interactivos. Por tanto, se planteó como objetivo Proponer un recurso didáctico interactivo basado en la gamificación y herramientas de Inteligencia Artificial para el fortalecimiento del aprendizaje de la Historia de Venezuela en estudiantes de 5.º grado de la Escuela Estatal "General en Jefe Carlos Soublette", Municipio Torbes, Estado Táchira. Metodológicamente, se enmarcó en el paradigma Positivista, enfoque cuantitativo, con diseño de campo, y una muestra conformada por un (1) docente y diecisiete (17) estudiantes. Para la recolección de datos se aplicó la encuesta, como instrumentos, dos cuestionarios estructurados. Los resultados permitieron concluir que la implementación de la herramienta optimiza el proceso de aprendizaje al crear un entorno interactivo idóneo para el aprendizaje significativo, logrando despertar el interés y la motivación por la cátedra. El estudio se inserta en la Línea de Investigación: Historia, Cultura, Transdisciplinaridad y Enseñanza.

Descriptores: Aprendizaje significativo, Enseñanza de la historia, Gamificación, Recurso didáctico interactivo.

INTRODUCCIÓN

La historia es considerada por Bloch, (1953), como “una Ciencia Social, que busca estudiar los hechos pasados y darlo a conocer” (p.160); el autor hace referencia que es un ciencia debido a que emplea el método científico, para analizar teorías, hipótesis para validar el conocimiento, aunado que estudia el comportamiento, costumbres y forma de vida de lo antepasado, igualmente analiza los hechos del pasado apoyados en otras ciencias como la antropología, geologías entre otras ramas.

Desde otro punto de vista educativo Carnevale (2014), afirma que la historia es considerada una Disciplina de enseñanza necesaria para ayudar a la población estudiantil en concebir las circunstancias, modo y tiempo de los hechos ocurridos en el pasado y de esta manera orientarlos para el presente y futuro; siendo esto uno de los temas que forman parte de los planes educativos de la Nación, en donde se observa que los objetivos de Historia de Venezuela, dictados en las horas de clase en la sección “A” de Quinto (5.º) grado, de la Escuela Carlos Soublette de Vega de Aza, Municipio Torbes, Estado Táchira; en la mayoría de los casos son dirigidas de manera muy teórica, tradicionales, obteniéndose como resultado a través de la observación directa, un desánimo en la clase, lo cual se traduce en bajo rendimiento académico, en donde la ausencia de la tecnología y otros recursos didácticos están ausentes.

Considerada la Historia como una ciencia social y una disciplina académica de importancia en la formación cultural y ciudadana, en procura de apoyar y mejorar esta situación, considerándose que estamos en la era tecnológica, en donde existe una gran variedad de recursos informáticos, se establece la búsqueda de una herramienta de apoyo al docente como lo es un recurso didáctico interactivo en el área de historia, que ayuda a facilitar y transmitir el conocimiento y a la vez contribuya al trabajo del docente, de esta manera los profesores deberían estar actualizados del punto de vista Tecnológico y comprometidos en mejorar los conocimientos y habilidades, logrando de esta manera un rendimiento académico en los alumnos, despertar la motivación por la historia.

Basado en lo antes expuesto, se propone un recurso didáctico contenido interactivo de Historia de Venezuela, como herramienta de apoyo para la enseñanza de historia, por lo que la presente investigación se divide en Seis (6) secciones, conformada de la siguiente manera: Sección I, El Problema (se describe en forma detallada el objeto de estudio, Contexto del problema, objetivo general y específico, Justificación). En la Sección II, corresponde al Marco Teórico (Antecedentes, Bases teóricas, Alcance y Límite, bases legales). En la Sección III, se encuentra el Marco Metodológico (Diseño de la Investigación, Tipo de Investigación, Variables, Población y Muestra, Técnicas e instrumentos de recolección de datos).

La Sección IV corresponde al análisis de los datos tratados; en ella se encuentra reflejado el método estadístico empleado, con sus respectivas tablas y gráficas que demuestran el resultado obtenido luego de haber procesado toda la información. La Sección V está destinada a reflejar las conclusiones y recomendaciones, productos de los resultados obtenidos. En cuanto a la Sección VI, se contendrá la información relevante en la propuesta del recurso didáctico interactivo; así como su estructura, elementos necesarios para el desarrollo del mismo, pantalla de presentación y manual de usuario.

SECCIÓN I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

Considerada a nivel mundial como una de las formas de instrucción más importantes, la educación es clave para el desarrollo social; de ella dependen la cultura, el civismo y la profesionalización de cualquier ámbito; sin educación la civilización sería inviable y las sociedades caerían en el caos. Pese a su importancia, un informe de la UNESCO de febrero de 2024, señala que el desarrollo educativo se ha detenido a nivel global; los datos confirman esta preocupante realidad hay 250 millones de niños y niñas sin escolarizar, cuatro de cada cinco países experimentan retrocesos en la formación de sus estudiantes y el avance en los aprendizajes primordiales es insuficiente, lo que amplía aún más las discrepancias en el acceso a la educación.

A nivel global, la enseñanza de la historia se enfrenta a nuevos desafíos, lo que ha llevado a replantear sus formas de enseñanza; el objetivo principal es ir más allá de la memorización de fechas y eventos para desarrollar una conciencia histórica crítica; la meta es que los estudiantes comprendan el "cómo" y el "por qué" de los acontecimientos y sus consecuencias, lo que les permitirá entender mejor el presente.

Esta nueva visión de la didáctica histórica, aunque ha crecido de forma paulatina, busca mejorar la formación de los docentes y las prácticas en el aula; para ello es fundamental dejar atrás el nacionalismo y la visión eurocéntrica, reconociendo que cada región y cada pueblo posee su propia historia, la cual es igualmente valiosa y debe ser incorporada en una narrativa histórica más inclusiva y equitativa dentro del currículo.

Innovar en la educación explorando nuevos métodos pedagógicos que siembren el pensamiento crítico, el estudio de fuentes históricas y la colaboración activa de los estudiantes, tomándose en cuenta la formación docente de manera continua en el área

de historia, es crucial para realizar nuevas estrategias pedagógicas y adecuarlas a los cambios en la enseñanza de la disciplina, claro está, con el uso adecuado de recursos; para ello se debe integrar nuevas tecnologías, recursos digitales en la enseñanza de la historia, sin olvidar fomentar el uso de fuentes históricas diversas de autores especialistas en la materia.

En la práctica pedagógica tradicional de las Ciencias Sociales, se observa una tendencia a priorizar el dato sobre la comprensión procesual. Al respecto, Pendás (2002) hace referencia a la existencia de dos directrices esenciales que han marcado esta enseñanza: "La hiperbolización en el extremismo o exageración de los hechos históricos y la exacerbación en el análisis factológico del tema histórico" (p. 15). Esta realidad ha llevado al docente a caracterizarse por una descripción excesiva de fechas, personajes y anécdotas aisladas que, si bien recrean vivencias emocionantes, no logran que el estudiante descubra la causalidad o el "porqué" de los procesos históricos; por consiguiente, es imperativo trascender el enfoque memorístico para fomentar un pensamiento crítico que permita al alumnado conectar el pasado con su realidad inmediata.

La importancia de la historia, destaca el valor para percibir el presente, desarrollar identidades colectivas, y promover la preocupación crítica; por ello, la enseñanza de la historia a nivel global está en un proceso de constante evolución, investigando nuevas formas o métodos para adaptarse a un mundo en los cambios constantes y, a su vez, formar ciudadanos con un juicio profundo del pasado y sus alcances en el presente.

La educación son esos conocimientos que se adquieren y que ayudan a facilitar el aprendizaje y excelencia de habilidades o destrezas, valores, conocimiento y hábitos de una sociedad. Este camino de la educación es complicado, que esencialmente se origina en el núcleo familiar y se fortalece en las instituciones educativas; es por eso que debe existir una buena relación entre la educación dada en el hogar y las escuelas. En otras palabras, la colaboración es esencial, donde los catedráticos deben emplear

diversas metodologías pedagógicas para que faciliten la supervisión y el reconocimiento de lo aprendido; también se puede decir que la educación es la conducta de las personas en un determinado momento o situación.

Por eso la educación es proceso de aprendizaje donde las personas nunca dejan de aprender desde las etapas iniciales de la vida, consideradas cruciales para el aprendizaje y desarrollo del individuo, hasta las etapas de la adultez; por otra parte, como señala Spranger (s.f.) “Educar es transferir a otro, con abnegado amor, la resolución de desarrollar de dentro a fuera, toda su capacidad de recibir y forjar valores”. (p. 381).

Por otra parte, los sistemas educativos presentan fallas de diferentes perspectivas, bien sea, desde el punto de vista económico, formador, didáctico, pedagógico o de infraestructura; en el caso Venezolano enfrenta múltiples problemas, como la crisis económicas, deserción escolar, escasez de docente, la migración en aumento, donde tanto los docente como la comunidad se han visto afectado por la malas políticas de estado; al igual que al sistema Educativo Venezolano, afectando todos niveles de educación, estos aspectos ha conllevado a que el rendimiento escolar en los diferentes áreas de enseñanza y aprendizaje se vean considerablemente afectado.

Por esta razón que a través de la educación se preparan diversas áreas de enseñanza, que son fundamentales para el desarrollo profesional de toda persona, entre ellas destacaremos una de tantas la asignatura o contenidos como es la Historia de Venezuela; pero, ¿qué es la Historia?, de forma muy sencilla es la leyenda y exposición de hechos o sucesos del pasado, indiferentemente de sus circunstancias; la enseñanza de la Historia de Venezuela, específicamente Quinto grado de educación primaria, implica presentar una historia que sea accesible, relevante y estimulante para los niños, fomentando su interés por aprender sobre el pasado de su país. Se debe priorizar la construcción de una comprensión básica de los eventos históricos más

importantes, la identificación con los valores patrios y la reflexión sobre el presente a la luz de la historia.

Para la enseñanza de la historia de Venezuela en los niños de Quinto grado de educación primaria en Venezuela, tomando en cuenta los aspectos del Curriculum Nacional Bolivariana, así como el análisis de Quintero et al. (2015), "Enseñar Historia en Venezuela: carencias, tensiones y conflictos". (p-71). Se toman en cuenta las siguientes características:

1. Adaptación a la edad: Los contenidos deben ser presentados de manera sencilla, breve y explícita, utilizando un lenguaje claro y ejemplos cercanos a la realidad de los niños: se pueden emplear recursos visuales, como imágenes y videos, para facilitar la comprensión.
2. Relevancia cultural: La historia debe ser conectada con la cultura venezolana, mostrando cómo los eventos históricos han influido en la identidad nacional y en las costumbres de los niños.
3. Promoción de la identidad nacional: La enseñanza debe despertar y fomentar el amor por la patria, el respeto por la diversidad cultural y el orgullo por la historia de Venezuela.
4. Estimulación de la curiosidad: Se debe buscar despertar el interés de los niños por la historia, utilizando estrategias pedagógicas que promuevan la participación activa y el pensamiento crítico.
5. Fomento del pensamiento crítico: No solo se debe enseñar, también a analizar "qué" sucedió, sino también "cómo" sucedió y "por qué" fue importante. Los niños deben aprender a analizar la información, a cuestionar diferentes perspectivas y a formarse sus propias opiniones.
6. Conciencia social: La historia debe ser utilizada para fomentar la conciencia social y el compromiso con la construcción de un futuro mejor para Venezuela.
7. Enfoque multidisciplinario: La historia debe ser enseñada en vínculo con otras áreas del conocimiento, como geografía, literatura y arte.

8. Uso de herramientas tecnológicas: Se pueden utilizar herramientas digitales de apoyo, nuevas tecnologías como plataformas educativas en línea, para complementar la enseñanza tradicional y facilitar el acceso a la información.
9. Evaluación continua: La evaluación debe ser continua y formativa, buscando identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes para poder ajustar la enseñanza.
10. Colaboración entre maestros y padres: La familia y la escuela deben trabajar en conjunto para despertar el interés de los niños por la historia y para garantizar que reciban una educación de calidad

La didáctica de la historia de Venezuela para los estudiantes de quinto grado debe orientarse hacia la construcción de un conocimiento que sea accesible, significativo y relevante, se trata de una propuesta que busca alejarse de la mera transmisión de información, para enfocarse en una narrativa que motive e inspire a los estudiantes a comprender el pasado; este enfoque pedagógico no solo fortalece la identidad nacional y el sentido de pertenencia, sino que también dota a los niños y niñas de las herramientas necesarias para analizar el presente de su país. De este modo, la comprensión histórica se convierte en un motor para la participación ciudadana, capacitándolos para ser agentes de cambio en la edificación de un futuro mejor.

La enseñanza de la historia en Venezuela afronta diversos retos, incluyendo la distorsión entre historiografía y didáctica, la disminución de la materia por parte de estudiantes y educadores, la falta de rigor metodológico y la aplicación de estrategias de aprendizaje poco efectivas; aunados a los diferentes problemas socioeconómicos que perjudican la calidad de la educación en general, incluyendo la enseñanza de la historia. Entre esas fallas se encuentran las siguientes:

1. Desarticulación entre historiografía y didáctica: La falta de unión entre la investigación histórica (historiografía) y los métodos de enseñanza de la historia (didáctica), la enseñanza de la historia a menudo no se basa en los métodos o

forma escribir la historia o darla a conocer, lo que puede llevar a una enfoque arcaica y poco rigurosa de la disciplina.

- 3 Desvalorización de la historia: Tendencia a minimizar la importancia de la enseñanza de la historia a veces se considera una asignatura menor, lo que puede generar falta de interés y motivación en los estudiantes.
- 4 Falta de rigor metodológico: La extenuación en la aplicación de habilidades o métodos, compromete la calidad y valor de transmitir la enseñanza de la historia a menudo se caracteriza por la memorización y la falta de examen crítico, lo que entorpece la comprensión de los conceptos históricos.
- 5 Estrategias de aprendizaje poco efectivas: La repetición de lectura pasiva sin la comprensión de los estudian, la memorización sin conexión con el contexto, los métodos y recursos utilizados en la enseñanza de la historia a menudo no son adecuados para las necesidades de los estudiantes.
- 6 Crisis socioeconómica: La crisis económica, político y social de Venezuela ha afectado considerablemente todos los niveles de la sociedad, la calidad de la educación en general, incluyendo la enseñanza de la historia, a raíz de la escasez de recursos, la desmotivación de la comunidad de quienes ejercen la docencia y el éxodo migratorio tanto de los estudiantes y como docentes.
- 7 Producción de materiales escolares inadecuados: Este aspecto tiene un impacto negativo, que afecta la motivación e interés de los estudiantes, los textos y manuales escolares a menudo no cumplen o llenan las expectativas o no cumplen los objetivos de la enseñanza de la historia, teniéndose en cuenta que hoy en día existe las bibliotecas virtuales los cuales ayudarían considerablemente
- 8 Enfoque eurocéntrico y positivista: La transmisión de conocimiento de la historia se centra en la historia europea y en un enfoque positivista, lo que puede obviar los valores, Cultura, la historia y las representaciones de otros países y culturas como Venezuela.

La didáctica de la historia de Venezuela para los estudiantes de quinto grado debe orientarse hacia la construcción de un conocimiento que sea accesible,

significativo y relevante; se trata de una propuesta que busca alejarse de la mera transmisión de información, una narrativa que motive e inspire a los estudiantes a comprender el pasado. Este enfoque pedagógico no solo fortalece la identidad nacional y el sentido de pertenencia, sino que también dota a los niños y niñas de las herramientas necesarias para analizar el presente de su país. De este modo, la comprensión histórica se convierte en un motor para la participación ciudadana, capacitándolos para ser agentes de cambio en la edificación de un futuro mejor.

La enseñanza de la historia en Venezuela afronta diversos retos, incluyendo la distorsión entre historiografía y didáctica, la disminución de la materia por parte de estudiantes y educadores, la falta de rigor metodológico y la aplicación de estrategias de aprendizaje poco efectivas. Aunados a los diferentes problemas socioeconómicos que perjudican la calidad de la educación en general, incluyendo la enseñanza de la historia. Entre estos retos, Aranguren (2005) expresa que:

Podemos afirmar que el aprendizaje y la enseñanza de la Historia, generalmente, se desvinculan de los procesos cotidianos, científicos y sociales, enmarcados en distintos tiempos y espacios, lo que niega la apropiación y transformación de la realidad por la conciencia colectiva. (p. 61).

Desde el punto de vista educativo, definiremos la historia como materia de aprendizaje o enseñanza que consiste en estudiar los hechos o acontecimientos de importancia ocurridos en el pasado, que permitirá concebir el presente y así edificar el futuro. Por otro lado, Edward Hallett Carr (1892-1982) definió la historia como: “conversación constante entre el pasado y el presente, y entre el historiador y el analista y los hechos reales o históricos”. (p.24).

Por otra parte, esas enseñanzas de la historia en algunos casos, no se le ha dado el grado de importancia, y en otros casos ha sido muy poco la aplicación técnicas didácticas y pedagógicas que permitan contribuir al enriquecimiento y motivación del aprendizaje de la misma; tal es caso que aplicando una observación exploratoria con los estudiantes de Quinto Grado de educación Primaria de la Escuela Estatal Graduada General Carlos Soublette, ubicada en el Caserío Agua Dulce, sector Vega de Aza,

Municipio Torbes, Estado Táchira. En la cual los alumnos muestran poco interés en la asignatura; hay distracciones de los niños en la hora de clase.

Ahora bien, se debe focalizar el porqué del bajo rendimiento académico y conocimiento sobre la Historia de Venezuela, así como ubicar las causas que originan tal efecto negativo, la apatía, desinterés sobre la materia, las cuales pudieran ser la falta de actualización en la didáctica dada por el docente, la falta de recursos tecnológicos, la posible postura del docente en la asignatura; en este aspecto en la encuesta con la docente de aula, hace uso o emplea diversos recursos, como láminas, lecturas de libros, lluvia de ideas, conversatorios, mapa conceptuales; los contenidos son dados una vez por semana, en un bloque de 45 minutos, obteniendo como resultado la intervención de la enseñanza en clase de 17 alumnos solo participan entre 3 o 4, lo cual representa aproximadamente un veintitrés por ciento (23%) de la población de alumnos en clase;

De la misma forma la institución no posee, internet, aulas virtuales, laboratorios de computación, no emplean ningún tipo de tecnología que pudiera apoyar a la docente en la enseñanza de las diferentes asignaturas dadas para los niños y niñas de la institución, no existe ningún tipo de proyecto a futuro para tal objetivo; por tal razón y lo antes expuesto, se plantea como una propuesta el uso de herramienta informática (software), como elemento de apoyo pedagógico al docente que ayude a facilitar el entendimiento, aprendizaje y enseñanza de la asignatura de Historia de Venezuela; esta herramienta será utilizada como soporte didáctico a la enseñanza del área de Ciencias Sociales específicamente en los temas de Historia de Venezuela, de esta manera se estaría involucrando al docente en el uso de tecnologías, las cuales actualmente no poseen.

Por ello, se debe establecer un vínculo entre la enseñanza teórica y apoyada con otras herramientas con fines educativos, como un *Software*, el cual puede producir buenos resultados en el aprendizaje; esta palabra técnica se define como un conjunto

de programas, organizados y estructurados con diversas instrucciones para realizar una tarea específica.

Todas las áreas de enseñanza y aprendizaje sea cual sea el objetivo o tema que se esté dando en las diferentes áreas de clase, debe estar dirigidas al logro de que la información impartida llega al mayor número de estudiantes posibles, es decir determinar que el aprendizaje o enseñanza de dicho objetivo llego con mayor claridad, facilidad y entendimiento por parte del alumnado, lo que en este aspecto fundamental dependerá de las técnicas, metodologías, empleo de diferentes recursos que el docente utilice; por tanto, la problemática sobre el bajo rendimiento académico observable en los objetivos relacionados con las clases teóricas, específicamente Historia de Venezuela, en comparación con otros temas y objetivos que son más prácticos, como lo es el caso de algunos objetivos en el área de matemáticas o educación física y deporte, por parte de los alumnos de 5.º grado de educación primaria de la Escuela Carlos Soublette de Vega de Aza.

Se percibe la falta de interés y motivación en los objetivos teóricos sobre el tema de Historia de Venezuela, como es en el simple caso al realizar una lectura relacionada con la biografía de algún prócer de la patria o al hablar sobre las diferentes batallas de la Independencia; detectado este tipo de problemas el cual se debe resolver, localizando las posibles fallas, que bien pudieran estar relacionadas, con las metodologías o estrategias educativas empleadas por el docente de aula, como también un posible ambiente desmotivado por parte del alumnado, estos aspectos pudieran estar vinculados con la eficiencia del conocimiento de los objetivos dados por el docente; para esto se plantea como una posible solución al presente caso la creación de una herramienta de uso tecnológico (Software), como apoyo a la enseñanza de los objetivos de Historia de Venezuela.

Su importancia en cuanto a la transmisión de conocimiento sobre la Historia es vital, debido a que esto permitirá conocer a las nuevas generaciones de estudiantes sobre los hechos más importantes de la independencia, de esta manera, lograr un

cambio de mentalidad y formación ciudadana, en cuanto al respeto que se debe tener por nuestros valores históricos, como los son los símbolos, patrios, fechas patrios, reconocimiento de los héroes o personajes de nuestra historia, establecer identidad Nacional en cada estudiante.

Análisis de la Enseñanza de La Historia De Venezuela es tema que aún sigue siendo un debate entre diferentes autores, historiadores y docentes, no solo de la forma idónea de sus contenidos, sino desde el punto de vista de su orientación política, la enseñanza de la historia de Venezuela tiene sus inicios en el siglo XIX, en las escuelas de Venezuela, donde se realizaron las primeras publicaciones de libros, suficientes claros, cuyo objetivo era brindar una alocución que beneficiara la edificación y consolidación de la Nación. El cual estableció los referentes fundacionales básicos de la historia nacional, como la Independencia como el momento más importante y culminante de la libertad de Venezuela; las fechas patrias de perenne recordación; la idolatría a los héroes fundadores, especialmente el que santifica a Simón Bolívar como padre de la patria.

La creación de la Academia Nacional de la Historia en 1888 favoreció anticipadamente el proceso de institucionalización de la historia, lo cual contribuyó al sostenimiento de una relativa uniformidad historiográfica, cuyo propósito fue examinar los textos de Historia de Venezuela, sin cuyo requerimiento no ser adoptado por el Gobierno. En 1946 se crea el Departamento de Historia en la Facultad de Humanidades de la Universidad Central de Venezuela (UCV) y, continuamente, en la Universidad de Los Andes (1955). Y es (1958) en la Universidad Central de Venezuela inicia los proceso de formación profesional de los estudios históricos en Venezuela con la presencia de expertos en materia historia, cuyas indagaciones y resultados se encuentran ajustados a los indicios, normas, referentes metodológicos y conceptuales que exige la fabricación del conocimiento de los métodos y forma de escribir o enseñar historia, esto tiene un peso primordial en el examen crítico de la historiografía.

Ese aumento de Historiográfico no llegó a tener un acontecimiento directo en la dinámica de la enseñanza de la historia ni en la producción, elaboración e innovación profunda de los textos y guías que faciliten la enseñanza de Historia de Venezuela, producto de la separación que existe entre la historia investigada y la historia enseñada. La Fundación Polar realizó el 30 de noviembre de 1996, en una encuesta en cinco ciudades significativas del país, cuyo propósito principal era conocer la situación actual sobre la instrucción o enseñanza de Historia de Venezuela, en esa encuesta participaron Expertos en didáctica, investigadores de cuatro Universidades importantes del país, entre las cuales: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Universidad del Zulia, Universidad de los Andes y la Universidad Central de Venezuela, así como profesores y directivos de las escuelas donde se realizó el estudio.

El resultado terminó corroborando el consenso existente en la comunidad académica, entre padres y representantes, y en amplios sectores de la sociedad acerca de las deficiencias y carencias presentes en la enseñanza y conocimiento de nuestra historia, apreciándose que el conocimiento de los estudiantes sobre la Historia de Venezuela es pobre, escasamente conceptualizada, desarticulada y en muchos casos erróneos. Aranguren (1997) realizó un estudio completo y extenso conocido como “Los programas de historia en la Escuela Básica”, (pp.116-134) en este trabajo ofrece un conjunto de consideraciones sobre las deficiencias presentes en los contenidos de los programas de historia entre ellas menciona la presencia de una concepción lineal de la historia, descriptiva, sujeta a criterios cronológicos tradicionales, sin ningún análisis, el pasado aparece de manera estática, lejano, desvinculado del presente, no establece la relación dialéctica y analítica entre pasado, presente y futuro.

Afirma la autora la existencia de contenidos con información eurocéntrica (occidentalista); se desestima la presencia e historia de los grupos indígenas y se desatiende la complejidad del proceso de mestizaje, el cual es presentado como un proceso natural y espontáneo; se omite la presencia y actuación de los campesinos en las luchas del siglo XIX, no se explica ni ofrece datos acerca de la pobreza, pero no se presta atención a ciertos momentos históricos, como el gomecismo. La guía pedagógica

de los temas históricos refuerza la postura pasiva de los alumnos, ya que se emplean métodos poco motivadores, repetitivos y en su mayoría determinados por el profesor.

Los historiadores Belín Vásquez y Betilde Navas, docentes en la Universidad del Zulia, en sus trabajos publicados "La Ciencia Histórica y el papel del docente en la transformación del contexto social": reflexionan que en la difusión de material sobre la historia de Venezuela predomina un esquema mecanicista, donde se exaltan nombres, eventos y descripciones biográficas, geográficas y de fechas históricas. De Venezuela predomina un bosquejo mecanicista; se enaltecen los nombres, eventos y narraciones sobre vidas, lugares y fechas significativas, con un notable homenaje al héroe; en los escritos se puede notar una distorsión de los hechos, así como una visión de la historia que es lineal, secuencial y basada en la memoria, cuyos elementos no ayudan a entender ni a explicar la dinámica social y las disparidades sociales.

El historiador Rubio, (2000), en su artículo titulado "La formación de profesores de Historia", puntualiza que uno de los retos que afronta la enseñanza de la historia es la baja valoración que los alumnos como docentes dan a esta asignatura. La historia, a menudo, es vista como una disciplina secundaria y poco relevante; además, los docentes carecen de preparación en esta área y a menudo no han tenido la oportunidad de adquirir conocimientos sobre las herramientas específicas del campo histórico. Este es un asunto complicado que involucra los planes de estudio, los libros de texto, los educadores, los estudiantes y también la percepción y el concepto que la sociedad tiene acerca de la Historia. Así como estos trabajos existen otros más temas que insisten en los mismos aspectos antes señaladas, son muchos los problemas presentes en la enseñanza de la Historia de Venezuela

Por lo tanto con lo antes expuesto la presente Investigación se llevará a cabo en la Escuela Carlos Soublette De Vega De Aza, ubicada en el sector Vega de Aza, carretera vieja Agua Dulce, vía el Llano, Municipio Torbes, Estado Táchira, dirigida a los niños de 5.º grado de la sección "A" compuesta por Diecisiete (17), estudiantes, de educación Básica; en la cual se observa que el grupo de estudiantes prestan poca

atención a la clase teórica de Historia, persiste la distracción en algunos estudiantes, quienes realizan actividades no acorde a la clase, intervenciones son muy escasas, a pesar, que la docente hace uso de láminas, lectura de libros, practica conversatorio con los alumnos en dónde pocos interviene, se observa una actitud desinteresada en el tema que dicta la docente.

De diecisiete (17) alumnos solo tres(3) aciertan la respuesta, el docente utiliza técnicas muy tradicionales, se enfoca en leer y repetir el tema dado, mientras que en las horas de matemáticas y geografía se observan el uso de material de apoyo visual, mapas, esfera mapa mundo, dibujos y paisajes, el ambiente y actitud de los estudiantes cambia, hay un mayor grado de atención y concentración en la clase por toda la sección, lo que permite establecer que los alumnos se interesan por las clases prácticas y visualización de objetos; observándose en el aula de clase que no existen recursos tecnológicos que sirvan de apoyo al docente, como una laptop, computador de mesa, proyectores, equipos de audio; se visualiza la tradicional pizarra y cartelera informativa.

Con base en lo anterior se proponen las siguientes:

¿Cuáles son los requerimientos pedagógicos para el uso de un recurso didáctico interactivo que haga atractiva la enseñanza de la Historia de Venezuela para estudiantes de 5.º grado?

¿Cuáles son las causas que dificultan el aprendizaje de la Historia de Venezuela en los estudiantes de 5.º grado de la Escuela Básica Carlos Soublette de Vega de Aza?

¿De qué manera un recurso didáctico interactivo basado en gamificación e ia podría despertar el interés por el contenido temático de la Historia de Venezuela en los estudiantes de 5.º grado de la escuela básica Carlos Soublette de Vega de Aza en el aprendizaje de la historia de Venezuela?

¿De qué manera la aplicación de un recurso didáctico interactivo basado en gamificación e IA influye en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes

de 5.º grado de la Escuela Básica Carlos Soublette de Vega de Aza en el aprendizaje de la Historia de Venezuela?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer un recurso didáctico interactivo basado en la gamificación y herramientas de Inteligencia Artificial para el fortalecimiento del aprendizaje de la Historia de Venezuela en estudiantes de 5.º grado de la Escuela Estadal “General en Jefe Carlos Soublette”, Municipio Torbes, Estado Táchira.

Objetivos Específicos

Diagnosticar las necesidades pedagógicas en cuanto al uso de recursos, técnicas y metodologías emplea el docente para la enseñanza de la Historia de Venezuela en el 5 ° Grado de Primaria.

Identificar las causas que afectan el desempeño en el aprendizaje de la Historia de Venezuela de los estudiantes de 5 ° grado de Primaria en la Escuela Básica Carlos Soublette de Vega de Aza, Estado Táchira.

Diseñar un recurso didáctico interactivo basado en la gamificación y herramientas de Inteligencia Artificial para el fortalecimiento del aprendizaje de la Historia de Venezuela, con el fin de potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5.º grado de educación primaria en la Escuela Básica Carlos Soublette de Vega de Aza, Estado Táchira.

Implementar el recurso didáctico interactivo basado en la gamificación y herramientas de Inteligencia Artificial para el fortalecimiento del aprendizaje de la Historia de Venezuela, con el fin de potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5to grado de primaria en la Escuela Básica Carlos Soublette de Vega de Aza, Estado Táchira.

Justificación e Importancia

La enseñanza de la historia en la educación primaria a menudo se ha caracterizado por un enfoque tradicional que privilegia la memorización de fechas, nombres y eventos, relegando la comprensión crítica y el análisis de los procesos sociales; este método, si bien ha sido predominante, ha mostrado ser ineficaz para despertar el interés genuino de los estudiantes por el pasado de su nación. La historia de Venezuela, un relato rico en luchas, transformaciones y figuras heroicas, merece ser abordada de una manera que conecte emocional y cognitivamente con los niños. Ignorar la necesidad de métodos pedagógicos innovadores es perpetuar una desconexión entre la identidad nacional y el aprendizaje escolar, lo cual representa un riesgo para la formación de ciudadanos conscientes de su legado y comprometidos con el futuro de su país; por lo tanto, se hace imperativo explorar nuevas estrategias que transformen la historia de una disciplina tediosa en una experiencia de aprendizaje vibrante y significativo.

La actual era digital demanda una reinención de las herramientas didácticas. Los estudiantes de hoy son "nativos digitales", crecieron rodeados de tecnología interactiva y plataformas lúdicas que configuran su forma de procesar la información y su expectativa de cómo debe ser el aprendizaje; las metodologías de enseñanza, deben evolucionar para hablar el mismo idioma que esta nueva generación. El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) no es una opción, sino una necesidad para mantener la relevancia y la eficacia de la educación; un enfoque que integre la tecnología de manera significativa no solo moderniza el aula, sino que también ofrece un abanico de posibilidades para la personalización y la diferenciación del aprendizaje. Este Trabajo de Grado, se alinea con la visión de una educación que abraza las herramientas del siglo XXI para enriquecer el proceso formativo y preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio.

En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica de gran potencial. Definida por Kapp (2012) como "el uso de mecánicas de juego, estética y pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (p. 10); esta metodología convierte el aula en un lugar de desafíos y recompensas; al aplicar elementos como puntos, insignias, tablas de clasificación y narrativas, el aprendizaje se convierte en un proceso intrínsecamente motivador. La gamificación aborda directamente la falta de interés que muchos estudiantes manifiestan hacia la historia, al convertir el estudio del pasado en una aventura interactiva; este enfoque no solo estimula la participación activa, sino que también fomenta la resiliencia y el pensamiento estratégico, habilidades esenciales para el desarrollo integral del estudiante.

La presente investigación se enfoca en el desarrollo de un prototipo de software educativo gamificado diseñado específicamente para la enseñanza de la Historia de Venezuela en 5.º grado de primaria; este prototipo no es simplemente un juego, sino una herramienta didáctica cuidadosamente planificada para complementar el currículo escolar, su desarrollo busca potenciar la motivación, considerando que "es un motor clave para el aprendizaje" (Dejó, 2006, p. 21). El software ofrecerá una experiencia interactiva donde los estudiantes, a través de misiones y retos, explorarán los hitos históricos de Venezuela, desde la época precolombina hasta la gesta independentista, con el fin de desarrollar una comprensión más profunda y duradera. El objetivo es que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, construyendo su conocimiento de manera activa y significativa.

La contribución teórica de la labor de grado, es significativo, se buscó validar la eficacia de la gamificación como metodología para la enseñanza de las ciencias sociales en el contexto venezolano; a través de la investigación, se generarán datos empíricos que contribuirán al cuerpo de conocimiento sobre la didáctica de la historia y el uso de las TIC en la educación primaria. Además, se explorará cómo la gamificación influye en el desarrollo de competencias específicas, como el pensamiento histórico y la

conciencia cronológica; se espera que los hallazgos de este estudio sirvan de base para futuras investigaciones y para la formulación de políticas educativas que promuevan la innovación en el currículo. Este trabajo se erige como un puente entre la teoría pedagógica y la práctica educativa, aportando una visión renovada sobre cómo enseñar el pasado para construir el futuro.

Desde el punto de vista metodológico, bajo enfoque cuantitativo, esta investigación propuso el uso tecnológico en la didáctica, para el desarrollo del prototipo, lo que implica un ciclo iterativo de diseño, implementación, evaluación y refinamiento. Se utilizaron instrumentos como encuestas y observación participante para recopilar datos sobre la percepción hacia la disciplina histórica y el rendimiento de los estudiantes. El análisis de los resultados permitió no solo evaluar el impacto del recurso didáctico interactivo en el aprendizaje y la motivación, sino también documentar las mejores prácticas innovadoras para la enseñanza de la Historia de Venezuela con el uso de herramientas tecnológicas en contextos escolares. Este riguroso enfoque metodológico garantiza la validez y la fiabilidad de los hallazgos, haciendo de esta investigación un modelo a seguir para futuros proyectos en el campo de la innovación educativa.

En cuanto al aporte práctico, este recurso didáctico interactivo basado en la gamificación aunado con la IA, constituyó una herramienta tangible y directamente aplicable en la Escuela Básica Carlos Soublette de Vega de Aza, Estado Táchira; ya que permitió a la docente contar con un recurso didáctico innovador que complementa sus clases de historia, facilitando un aprendizaje más dinámico y participativo, su uso no solo enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de 5.º grado; sino que también sirvió como modelo piloto para su posible implementación en otras instituciones educativas del país, además se incluye un componente de formación para los docentes, capacitándolos en el uso del recurso didáctico interactivo como herramienta con la integración de la gamificación y el elemento potenciador de la inteligencia artificial.

Su práctica pedagógica, asegura la sostenibilidad y la replicabilidad de la iniciativa; razón por la cual se inscribe en la Línea de Investigación: Historia, cultura, Transdisciplinariedad y enseñanza.

Finalmente, esta investigación representa una contribución invaluable a la innovación educativa en Venezuela. Al abordar la enseñanza de la Historia de Venezuela a través de la gamificación, se genera un precedente para la posible modernización de los planes de estudio y la adopción de tecnologías en el aula. El desarrollo de este prototipo no solo busca mejorar el aprendizaje de un tema específico, sino que aspira a ser un catalizador para un cambio más amplio en la forma en que se concibe y se implementa Historia de Venezuela en la educación primaria en el país. En un momento de desafíos sociales y educativos, este proyecto ofrece una alternativa de solución creativa y atrayente, demostrando que la tecnología, cuando se utiliza con un propósito pedagógico claro, tiene el poder de transformar el aprendizaje y empoderar a los estudiantes para que se conecten de manera profunda con su historia y su identidad nacional.

SECCIÓN II

MARCO TEÓRICO

Posterior al diagnóstico de la problemática planteada, se exponen los fundamentos teóricos que sustentan el presente estudio. En este apartado se describen, de forma sucinta, diversas investigaciones previas relacionadas con el objeto de estudio; esto permitió profundizar en el área de conocimiento y determinar elementos coincidentes que hicieron más sencillo el perfeccionamiento y el fortalecimiento de la propuesta de investigación.

Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes de una Investigación contribuyen de manera muy importante, debido a que sus aportes son muy valiosos para las nuevas investigaciones, permiten conocer el estado de una investigación; proporcionar un marco para la nueva exploración, descubrir nuevas cuestiones, nuevos enfoques y técnicas, y contribuir a respaldar una hipótesis; para ello se mencionarán los siguientes estudios de investigación:

A nivel Internacional, Chuquillangui (2023), realizó un trabajo de Investigación titulado: "Diseño de un software educativo para el aprendizaje de la asignatura de Historia de Ecuador en estudiantes de Educación Básica Superior, con el fin de elevar el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de historia de Ecuador y enfocar la atención en un aprendizaje que tenga verdadero significado, dicho trabajo investigativo empleo un enfoque Cuantitativo y tipo de Investigación es de Campo, con una población de muestra de 205 alumnos, empleo la técnica de encuesta y como instrumento el cuestionario, dando como resultado que 90 % de los encuestados tienen interés en el aprendizaje de la cátedra basado en nuevas técnicas de enseñanza. Esto llevó a la conclusión de que el 80% de los temas discutidos eran poco conocidos por los

estudiantes de la escuela, sugiriendo el uso de software educativo como una elección para la ilustración de la historia de Ecuador.

Desde ámbito nacional, Lezama (2021), Universidad Católica Andrés Bello realizó el trabajo investigativo “La enseñanza-aprendizaje de la Historia en Venezuela: desafíos y propuestas”; con el objetivo de buscar los señalamientos más repetitivos sobre la problemática conceptual y metodológica en la enseñanza de la Historia en nuestro país, posiciones, metodologías de enseñanza por parte del Estado. Aplicando un enfoque cualitativo y cuantitativo, y un tipo de investigación de campo, empleando técnica de la encuesta sobre la enseñanza de la Historia de Venezuela, en una muestra de 4436 estudiantes del 2.º año de diversificado, en diferentes entidades del país.

Basados el estudio estadístico por la Fundación Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza (CENAMEC, dicha encuesta buscaba medir de manera estadística los rasgos fundamentales relacionados con contenidos, actitudes y valores en el conocimiento de la Historia de Venezuela en los estudiantes cursantes del último, esto dio como resultado desde el punto de vista cuantitativo la deficiencia de conocimiento acerca de la historia de Venezuela en sus diversos procesos, alcanzando una puntuación de 9. 80 sobre 20, en la media general del país

Desde otra perspectiva y fundamentados en los informes proporcionados por el Ministerio Popular para la Educación, el asunto relacionado con la enseñanza de la Historia de Venezuela tiene como objetivo reescribir una nueva narrativa desde una óptica política y no pedagógica, incorporando nuevos mitos; la historia se entiende como un enfrentamiento entre opuestos en continuas batallas contra los oponentes de la fuerza libertadora socialista; es un aprendizaje orientado a la Política, donde es necesario implementar una educación ética y sincera que enfatice los valores históricos de nuestra nación.

En el ámbito regional Lizarazo (2022), realizó su trabajo de Investigación “Tecnologías De La Información y La Comunicación Como Recursos Para El Aprendizaje De La Historia Universal En La Unidad Educativa “Leonardo Ruíz Pineda”,

ubicada en la ciudad de Rubio, Estado Táchira, Venezuela”, en donde el objetivo del presente trabajo de investigación fue estudiar cómo integrar las nuevas tecnologías y las técnicas de Información y comunicación como recursos para el aprendizaje en las asignaturas teóricas en este punto la Historia Universal, utilizando un enfoque cualitativo y una técnica de recolección de datos a través de la encuesta y como instrumento el cuestionario, empleando una muestra de 6 docentes obteniéndose como resultado que los mismos no hacen uso de las tecnologías en sus clases, especialmente en Historia Universal; concluyendo, establecer el uso e integración de las TIC para el desarrollo en la enseñanza de Historia Universal.

De tal manera que los trabajos Investigados nombrados anteriormente y analizado sus diferentes enfoques, demuestran que existen similitud en la misma problemática planteada en el presente trabajo, como es la presencia del bajo rendimiento académico, el poco uso o nada de las diferentes plataformas tecnológicas existentes en la actualidad; estos aspectos son negativos es la enseñanza de la historia de Venezuela, se desvía de su norte y con fines de formación no educativa y ciudadana, es por ello que al analizar los trabajos antes descritos, permitirán corregir algunos de los fallos que todavía se están incurriendo; la meta principal de este trabajo es ayudar en la medida de lo posible a recuperar el valor de la Historia y a resaltar los emblemas nacionales como elementos fundamentales de la identidad Nacional.

BASES TEÓRICAS

La educación se fundamenta en diferentes teorías, de las cuales se encuentra: La teoría conductista, cognitiva, constructivista, humanista, sociocultural y a distancia; estas teorías ayudan a explicar y comprender las diferentes etapas o procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación, con el fin de mejorar la enseñanza y el aprendizaje educativo y, por ende, formar nuevos ciudadanos; facilita una guía de referencia para todo tipo de personas como son: Estudiantes, investigadores, educadores y otros profesionales, escogiendo o adaptándolo a la teoría que más se

ajuste al trabajo investigativo. Por esta razón, en la presente investigación se ajustará a la teoría constructivista.

Teorías que sustentan la Investigación

Ciertamente es verdad que existen diversas teorías que apoyan cualquier tipo de investigación; dichas teorías corresponden a las ideas que respaldan una indagación, no son más que esquemas conceptuales como, por ejemplo, las Teoría Fundamentada, la fenomenología, que permiten orientar y dar aportes a un estudio; facilitando la interpretación de fenómenos y la de resultados, ya sea por métodos deductivos (hipotético-deductivo) o inductivos (creando teoría a partir de datos). Además, la de datos para explicar, predecir y comprender fenómenos y en muchos casos para cuestionar y ampliar el conocimiento existente, dentro de los límites de los supuestos críticos; para el presente caso se describe la teoría que más se ajusta al presente trabajo, la cual se describe a continuación:

Teoría de aprendizaje constructivista.

Esta teoría fue creada por Jean Piaget, la cual consiste en cómo los niños construyen o desarrollan su propio conocimiento a través de la interacción o conexión con su entorno o ambiente y la manera de arreglarse a nuevas situaciones; en este sentido, Piaget, fundamenta esta teoría en el estadio del desarrollo cognitivo de los niños, es decir desde el estadio sensorio motor hasta el estadio formal. Estos comprenden los siguientes estadios: sensorio motor (0-2 años): Los niños aprenden a través de sus sentidos y movimientos; Estadio preoperatorio (2-7 años): en esta etapa aparece el pensamiento simbólico y el lenguaje. Los niños usan palabras y símbolos para representar objetos y conceptos; Estadio de las Operaciones Concretas (7-12 años): Los niños puede resolver problemas de manera muy lógica y concreta de clasificar cualquier elemento; por último, tenemos el estadio de las operaciones formales (12 años en adelante): en esta etapa los niños en adelante están en la capacidad de pensar de forma abstracta, hipotética y sistemática. Pueden razonar

sobre conceptos abstractos, formular hipótesis y resolver problemas de manera más compleja.

En otro de los puntos que se basa la teoría de Piaget es la Adaptación y equilibrio, en este sentido Piaget creía que el desarrollo cognitivo se origina a través de la armonía al entorno, que incluye la asimilación (integrar nueva información en estructuras existentes) y la acomodación (modificar las estructuras para adaptarse a la nueva información; Piaget establece como punto final los Esquemas: estructuras mentales que ayudan a organizar y entender la información así como su entorno, tomando en cuenta la etapa de desarrollo, asimilación y organización de las ideas, esta teoría ha sido fundamental para entender como los niños logran desarrollar el conocimiento.

Esta hipótesis ofrece una perspectiva nueva o una guía en la era de la información, motivada por las tecnologías recientes que han surgido en los últimos años, entre las cuales se encuentran wikis, plataformas de redes sociales, blogs o la web como un canal masivo de información. Los alumnos pueden acceder a un sinfín de información o datos de forma inmediata. Por esta razón la investigación se apoya en esta teoría debido a que está relacionada con la propuesta del recurso didáctico interactivo gamificado como herramienta de apoyo que permite facilitar la creación de nuevos conocimientos a todo estudiante.

En la aplicación de la teoría constructivista el empleo de este recurso, facilitará la exploración de los estudiantes, experimentado nuevos escenarios como un modelo más interactivo, ofrece la retroalimentación inmediata y personalizada, corrigiendo posibles errores, promueve la colaboración de los estudiantes, puede trabajar en la construcción de un nuevo conocimiento y es adaptable a cualquier necesidad en cuanto tiempo y espacio del estudiante. Por otra parte encontramos la teoría Constructivista, liderada por Vigotsky (2007), lo que hace referencia que el aprendizaje se construye rápidamente por el individuo, a partir de sus experiencias previas y la conexión social, fundamenta que la educación debe ser un asunto de construcción del conocimiento, y el

estudiante juega un papel central. Así como Piaget, sustenta que el estudio que se imparte se construye, exclusivamente a partir de la relación entre los que él nominaba pseudo conceptos y conceptos científicos.

Como uno de los elementos fundamentales que formó parte de la teoría constructivista en este trabajo de investigación, se ejecutó el desarrollo de un recurso didáctico interactivo que permite a los estudiantes construir y desarrollar nuevos conocimientos. En este contexto, se resalta la naturaleza operativa del recurso diseñado, puesto que la herramienta no solo sirve como repositorio de información histórica, sino que actúa como el componente lógico que permite la interacción efectiva del estudiante con los componentes físicos del computador, facilitando así el proceso de aprendizaje significativo.

Fundamentos de la gamificación en el aprendizaje

La gamificación es una herramienta de uso práctico, basada en elemento para el juego con fines educativos, cuyo propósito es alcanzar un objetivo y poder resolver algún problema de enseñanzas educativas o negocio; teniendo como base la Motivación, Aprendizaje, Compromiso y resolución de un problema. En este contexto, la gamificación se distingue por usar características lúdicas en ambientes no relacionados con el juego, con la meta de incentivar la motivación y solucionar inconvenientes (Werbach & Hunter, 2012).

La educación a través de la gamificación se basa en la utilización de componentes y dinámicas lúdicas, como las recompensas, para incentivar a los alumnos, fomentar un aprendizaje atractivo y permitir nuevas vivencias, situando al estudiante como el protagonista principal del proceso educativo, usando el juego como un técnica para el despertar de habilidades, la resolución de problemas y el logro de objetivos educativos.

Enfoques pedagógicos para la enseñanza de la historia en educación primaria

Para la enseñanza de la historia en primaria, se focaliza en un aprendizaje activo y crítico, empleando estrategias como el constructivismo, que permite relacionar el conocimiento previo con la nueva información, y la pedagogía socio histórica, que destaca la interacción social y el crecimiento de una conciencia histórica. Dando prioridad a las actividades que fomenten la reflexión, la empatía, la conexión y el pensamiento crítico sobre el pasado con el presente y el futuro; por ello, según lo expuesto en diversos escritos por los siguientes autores como: Jean Piaget, considerado el padre del Constructivismo, Lev Vygotsky: quién enfatiza en la importancia de la interacción social y cultural en el aprendizaje y David Ausubel: quien sugiere que el nuevo conocimiento es más efectivo cuando se relaciona con el conocimiento que el estudiante ya conoce.

Por lo antes expuesto se toma él enfoques Constructivista teniendo como objetivo que los estudiantes creen su propio aprendizaje de un amañera significativa, crítica y reflexiva, sobre el presente con el pasado, pero no solo el estudiante también el docente empleando su metodología debe partir de los conocimientos previos del estudiante, que le permita construir un nuevo conocimiento.

La Inteligencia artificial en la Educación

La Inteligencia Artificial es un área dentro de la informática que crea dispositivos, competentes de simular o de replicar funciones cognitivas, humanas, tales como: razonamiento, Aprendizaje, percepción, toma de decisiones, con el propósito de aborda dificultades y dar soluciones; automatizando procesos, examinando grandes volúmenes de información de forma ágil para aumentar la efectividad en áreas como el Transporte, salud, finanzas. La inteligencia artificial es parte de la vida cotidiana de cada individuo o empresa, esto se puede observar en el empleo de:

Asistentes Virtuales: Como Alexa, Siri, Google Assistant, que comprenden y responden a órdenes de voz., recomendaciones personal, algoritmos en plataformas como Netflix, you tube, Spotify o Amazón; en la salud está presente a través de estudio de imágenes médicas, como la radiografías, resonancias, además de la creación de medicamentos; en el área de transporte: Mejora de rutas en tiempo real (Google Maps), sistemas de asistencia al conductor y vehículos sin conductor. En la producción de Contenido: Creación de textos, imágenes, música código a través de inteligencia artificial generativa, como ChatGPT. En la Seguridad permite Identificación de fraudes financieros y reconocimiento facial. La labor de la IA se fundamenta en su entrenamiento con vastas cantidades de datos y algoritmos de aprendizaje automático o profundo, que detectan patrones para hacer predicciones o ejecutar acciones.

La Inteligencias artificial, en la educación está orientada al uso de sistemas computacionales planteados para aprender, razonar y automatizar tareas, diseñados para personalizar el aprendizaje, mejorar la enseñanza y gestionar la administración escolar. Es de apoyo para el docente en la creación de tutoriales personalizados, retroalimentación inmediata, permite detectar dificultades tempranas, facilita generar material didáctico apropiado en poco tiempo; facilita la innovación, e interacción con nuevas experiencias, ayuda a estudiantes con discapacidad , en la traducción, lectura de voz, es aclarara que la tecnología no busca sustituir o reemplazar al docente, simplemente ha sido diseñada como herramientas de apoyo a la actividad educativa, con miras de mejorar capacidades de los estudiantes en todo los niveles.

Otra de la inteligencia utilizada con fine educativos es **Corrección Automatizada y Retroalimentación:** Herramientas que evalúan exámenes con opciones múltiple de manera instantánea, examinan ensayos, revelan errores comunes, proporcionan retroalimentación inmediata, lo que permite a los docentes enfocarse en áreas de mejora más complejas; **Traducción y Aulas Multiculturales:** Es un sistemas basados en IA, falicita la traducción automática en tiempo real, lo que posibilita que estudiantes de diferentes países participen juntos en una misma clase, promoviendo la inclusión y eliminando barreras idiomáticas.

Por otro lado según Stuart Russell (2019): afirma que la Inteligencia artificial educativa debe prevalecer las necesidades, el crecimiento y desarrollo de habilidades de los estudiantes con el apoyo al profesor, empleándolas como una herramienta adicional y ética en los procesos de enseñanza y aprendizaje. .

BASES CONCEPTUALES

Esta sección define los términos y constructos clave que son centrales para la investigación, asegurando claridad y consistencia en su interpretación a lo largo del estudio.

Basados el enfoque constructivista el cual es recomendado por especialistas en la materia como Jean Piaget, quien resaltó el desarrollo cognitivo a través de etapas; Lev Vygotsky, a quién se le acredita el aprendizaje social y la zona de desarrollo próximo; y David Ausubel, quien propuso el aprendizaje significativo; estos autores, entre otros, han basado el constructivismo al demandar que el conocimiento se construye activamente por el sujeto mediante la interacción con su ambiente y la correlación con sus conocimientos previos; entre otros autores conocedores de la materia importantes en este enfoque son:

1. Jerome Bruner: aportó al constructivismo al resaltar la importancia de la estructura del conocimiento y el papel activo del estudiante.
2. Albert Bandura: Vinculada al constructivismo, destacando la observación y la imitación como métodos de construcción del conocimiento.
3. Raíces filosóficas: El constructivismo se fundamenta en conceptos filosóficos de pensadores como Jean Batista Vico e Immanuel Kant, quienes en los siglos XVI y XVIII afirmaban que el saber se forma en la mente y es influenciado por las estructuras de pensamiento.

En otras palabras, enfoque constructivista es recomendado por estos y otros expertos que defienden el aprendizaje como un proceso activo, constructivo y social,

donde el estudiante es el actor principal de la creación de su propio conocimiento; para adaptarse a este enfoque en cuanto a la creación de una herramienta pedagógica, se definirá a continuación algunos conceptos considerados importantes para el objetivo del presente trabajo:

Las tecnologías surgieron de las necesidades del hombre como una alternativa para el desarrollo, desde el punto de vista Económico, Social, Cultural y Tecnológico, esas necesidades ha llevado a las diferentes sociedades a desarrollarse y a buscar esas alternativas que le permitieron cubrir algunas necesidades tanto en el hogar como en el aspecto laboral, de allí que surge un grupo de métodos informáticos, que se remonta al inicio de la primera computadora construida en 1936, cuando el ingeniero alemán Konrad Zuse diseñó y produjo el primer dispositivo. Programable conocida como Z1, la cual era una calculadora mecánica binaria operada con electricidad; posteriormente nace El ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), desarrollado en 1946, conocido como el primer computador electrónico programable.

Cuya función era realizar cálculos numéricos complejos; para hacer esta función era obligatoriamente que tuviera un software que le permitiera hacer ciertas actividades. Las tecnologías juegan hoy en día un papel muy importante y de aplicación en todos los sectores de la sociedad actual, que favorecen el desarrollo de todos los procesos que como recursos didácticos ayudan al desarrollo y rendimiento de todas las actividades en los procesos de aprendizajes en todo los niveles de la educación, debido a que facilitan la integración de temas teóricos y prácticos, a través de los diferentes recursos tecnológicos, como son la Internet, las aulas virtuales, dispositivos móviles, y sistemas de computación, Estos elementos tecnológicos conjuntamente con los temas teóricos de enseñanza indiferentemente del área que sea, se convierten en una herramienta muy favorable para los docentes. Por eso es necesario aprovechar al máximo los recursos tecnológicos combinando los programas informáticos (Software) con los temas educativos.

Por lo cual definiremos primeramente la palabra Software, como un conjunto de programas con instrucciones ordenadas y estructuradas lógicamente para que el computador realice ciertas actividades; el software es la parte no tangible, es decir, es la sección que no se puede manipular físicamente, pero sí se puede observar, como sucede con el software del Sistema Operativo Windows; también se puede expresar; también se puede decir que el Software es una palabra que proviene del idioma inglés, pero que gracias a la común que se ha hecho hoy en día, ha sido aceptada por la Real Academia Española. (s.f) “Como el conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que facilitan la ejecución de varias tareas en un equipo informático.”, dando a conocer que el software es el elemento intermediario entre el usuario y computador, permitiendo la comunicación entre ambos.

Por otra parte, el software, según el Glossary of Software Engineering Terminology, IEEE Computer Society Press (IEEE Std, 1993), lo define como El grupo de aplicaciones, métodos, regulaciones, archivos e información que están Vinculados a las actividades de un sistema informático. Para Castellano (2001), el software se definió como el conjunto de directrices y datos en formato binario almacenados en la memoria principal, los cuales indican a la computadora las acciones a realizar y su ejecución específica; en otras palabras, se determinó que el software guio al hardware, constituyéndose como la dimensión lógica del sistema de computación. Al considerar estas definiciones y los conceptos previamente expuestos, resultó fundamental identificar los elementos que integraron la herramienta desarrollada; verdaderamente, sin estos componentes técnicos, habría sido imposible que el software ejecutara las tareas pedagógicas para las cuales fue diseñado.

Para desarrollar un programa informático, es crucial disponer de un lenguaje de programación, el cual se describe como un grupo de reglas gramaticales. Estas pueden ser normas sintácticas, que se refieren a cómo se organizan las estructuras, o semánticas, relacionadas con el significado; estas reglas guían a una computadora o dispositivo a operar de una manera específica. De acuerdo con Cáceres, (2019), los

lenguajes de programación se componen de códigos, de secuencia de órdenes que se organizan de manera específica y cumplen con reglas gramaticales .y cada uno de ellos cuenta con su propia sintaxis para formar o dar instrucciones a cualquier ordenador. Si bien es cierto que un Software por sí solo no puede hacer nada, para que esto funcione requiere de otros elementos integradores fundamentales y necesarios que hacen al software como una herramienta útil para realizar cualquier actividad; por lo tanto para darle la utilidad necesaria al Software, debe estar íntimamente ligado aun Hardware.

Este término hace referencia a los componentes físicos y tangibles de un computador el cual está integrado por una serie de elementos o componentes electrónicos como: Monitor o pantalla, Tarjeta madre, Memorias RAM, Unidad Principal de Procesamiento, discos duros o dispositivos de almacenamiento, dispositivos periféricos como los teclados, ratones o Mouse, equipos de entrada, como el teclado, componentes de salida, que comprende escáneres, impresoras, y otros más; según A.S.Tanenbaum (2000), el Hardware se describe “como un conjunto de circuitos eléctricos, almacenamiento y dispositivos de entrada y salida”.(p.329), El autor mediante su opinión en la cita, hace entender que los componentes electrónicos son la base de la Informática, por cuanto la información viaja a través de cables y son guardados o almacenados para el futuro, en diferentes dispositivos, al igual que esta compuestos por otros componente electrónicos que ayudan a realizar el trabajo eficiente del Hardware.

Hay diferentes tipos de Hardware según sus funciones entre los cuales están: Hardware de procesamiento, Hardware de almacenamiento, Hardware de entrada, Hardware de salida y Hardware de entrada y salida. En el hardware de procesamiento, se localiza la Unidad Central de Proceso (C. P. U.) y la placa madre o base (motherboard), que se utiliza para conectar o ensamblar todos los elementos electrónicos.

2. Hardware de almacenamiento: Son las unidades que permiten guardar datos tanto en dispositivos internos como externos, siendo su elemento principal la memoria de acceso aleatorio, que se conoce como memoria RAM (Random Access Memory en inglés).
3. Hardware de entrada: Son dispositivos que permiten la introducción de datos al sistema o computadora, tales como: el teclado, el ratón, el micrófono y el escáner.
4. Hardware de salida: Son dispositivos que permiten obtener información del computador o sistema, como las impresoras y los altavoces.
5. Hardware de entrada y salida. 3. Dispositivos que integran las funciones de entrada y salida de información, como los discos duros y las memorias USB.

Sin estos elementos es imposible que un software funcione o sea operativo, por cuanto todas las órdenes o actividades dentro de un programa estructurado son procesadas por el hardware conocido como la Unidad Central de Proceso, el cual también posee un lenguaje de programación con el nombre de lenguaje de máquinas, cuyas instrucciones son interpretadas por medio de dígitos Uno (1) y Cero (0) o código binario.

Para la creación de un Software, se emplean diversos lenguajes de programación, cada uno de ellos poseen sus propias características, fortalezas, así como al área aplicable; en la actualidad existen innumerables lenguajes de programación en este apartado solo para conocimiento se mencionan algunos lenguajes más comunes para el diseño de un Software entre ellos:

1. **JavaScript:** Se utiliza en desarrollo web, videojuegos, aplicaciones móviles y construcción de servidores web, es el lenguaje de programación más manejado en la actualidad.
2. **HTML:** Sigla del inglés HyperTextMarkupLanguage (lenguaje de marcado de hipertexto) y refiere al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web, por su estructura permite darle formato, diseño de presentación a las páginas web

muy atractiva, está dividida en secciones, los encabezados, enlaces y párrafos que facilitan integrar con otros lenguajes de programación.

3. **Python:** Es un lenguaje de programación de uso general que emplea distintos estilos de programación al desarrollar software. Se emplea para el desarrollo de Back end, ciencia de datos y desarrollo de aplicaciones. Como video juegos, Robótica entre otros.
4. **SQL:** Sigla del inglés StructuredQueryLanguage (lenguaje de consulta estructurada), es un lenguaje que facilita a los programadores consultar y manipular bases de datos.
5. **Java:** Ocupa el quinto lugar entre los lenguajes de programación más utilizado y es uno de los más antiguos, es utilizado en la banca como los sistemas bancarios.
6. **C#:** Es un lenguaje de programación moderno y multiparadigma, basado en objetos, es utilizado para crear diferentes tipos de aplicaciones seguras que se ejecutan en la Internet. Pueden desarrollarse aplicaciones tanto de escritorio, como web, mobile y realidad virtual.
7. **Rust:** Se trata de un lenguaje de programación que se compila, es de uso general y admite múltiples paradigmas; se usa para desarrollar sistemas operativos, entornos de realidad virtual y navegadores en la web.
8. **3. Perl:** Es un acrónimo en inglés de PracticalExtraction and ReportLanguage, y es un lenguaje de programación de uso general diseñado para trabajar con texto.

Así como todos estos lenguajes de programación antes mencionados y cuya finalidad están establecidos para el propósito por parte del desarrollador de software, existen muchos más. Es por eso que la creación de un Software se compone de:

1. **Lenguaje De Programación:** El cual Consiste en un conjunto de expresiones o idioma formal estructurado, que permite crear los programas informáticos, como son Clliper, Pascal, Cobol, JavaScript, HTML, Lenguaje C.
2. **Un Sistema Operativo,** que significa, no es nada más que un conjunto de programas que permite manejar, diferentes dispositivos de un computador, como

son las memorias, Disco Duros o unidades de almacenamiento, Impresoras y otros elementos.

3. **Programas:** esto son herramientas que facilitan a los diferentes usuarios realizar tareas específicas como son los procesadores de textos (WORD, Excel), entre otros.
4. **Driver:** pequeños programas, que permiten la conexión entre los diferentes Sistemas Operativo y dispositivos de salida (Impresora, Pantallas, Teclados, Mouse).
5. **Paquetes:** siendo estos un conjunto de archivos ejecutables, con diversas bibliotecas, que permiten configurar, instalar o desinstalar un Software, así como posibles actualizaciones. ejemplo Office y otros
6. **Información del Usuario.** Los software, deben llevar un registro de toda las actividades o informaciones que se estén procesando por cada usuario, así como información necesaria que le facilite al usuario trabajar, como características del equipo, tipo de Sistema Operativo a utilizar, espacio de almacenamiento, versión, entre otros.

Tipos de software.

Existen diferentes tipos de software, dependiendo de su finalidad o propósito; por lo tanto, se describe de la siguiente manera algunos de ellos:

Software de sistema

En este renglón encontramos los sistemas operativos: Como Windows, Linux, macOS, Android, iOS; controladores de dispositivos: que facilitan que el sistema operativo se comuniquen con el hardware; herramientas de diagnóstico: Para supervisar y controlar la funcionalidad del hardware: servidores. Software que ayuda a proporcionar servicios a otros sistemas; utilidades: Programas de utilidad, como los antivirus o los gestores de archivos.

Software de aplicación

En este grupo se encuentran los procesadores de texto: Como Microsoft Word, Write, LibreOffice, Google Docs, Hojas de cálculo: Como Microsoft Excel, Calc, Google Sheets, LibreOffice; base de datos: Como Oracle, MySQL, SQL Server, programas de edición de imágenes: Como GIMP, Adobe Photoshop, reproductor multimedia: Como Classic, VLC, Media Player, Videojuegos: Como Fortnite, Call of Duty, software de gestión: Para la gestión de proyectos, recursos humanos, etc. Software de programación

En este conjunto se incluyen Compiladores: Transforman el código fuente en código de máquina, Depuradores: Ayudan a localizar y solucionar fallos en el código, Editores de texto: Para redactar. Y modificar el código fuente, Entornos de desarrollo integrados (IDE): Como Eclipse, Visual Studio, Lenguajes de programación: Como Java, Python, C++.

Software adicional:

Para este renglón se encuentran los Software de virtualización: estos ayudan a ejecutar múltiples sistemas operativos en un único hardware, Software educativo: son programas diseñados para propósitos educativos, como los tutoriales, simuladores, etc.; Software libre: Su código fuente es público y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente.

Software Empotrado.

Es el que se encuentra incorporado en otros productos industriales, como la electrónica de consumo, proporcionando a dichos productos una creciente inteligencia. 6. Este concepto se aplica a una amplia variedad de productos, que van desde un video en casa hasta un misil nuclear, incluyendo dispositivos electrónicos que aparentan ser "inteligentes", tales como video grabadoras, reproductores de DVD, coches, microondas, cámaras digitales, videocámaras, teléfonos móviles, sistemas de seguridad, equipos de rayos X, herramientas quirúrgicas láser, entre muchos otros.

Software de inteligencia artificial.

La inteligencia artificial, que también se conoce como inteligencia computacional, se refiere a la capacidad de las máquinas para mostrar inteligencia. En el ámbito de la programación, una máquina que se considera "inteligente" es un agente racional adaptable que es capaz de observar su entorno y realizar acciones que aumenten sus oportunidades de alcanzar un objetivo o completar una tarea. De manera informal, el término "inteligencia artificial" se refiere a cuando una máquina imita las habilidades "cognitivas" que los seres humanos asocian con otras personas, como por ejemplo "aprender" y "resolver problemas". Lo que se puede decir:

1. A medida que las máquinas aumentan sus capacidades, las tecnologías que antes se consideraban como necesarias para la inteligencia se eliminan de la definición.
2. Por ejemplo, hoy en día el reconocimiento óptico de caracteres ya no se considera un ejemplo de "inteligencia artificial", ya que se ha vuelto una tecnología habitual.
3. Los avances tecnológicos que aún se consideran inteligencia artificial incluyen sistemas que pueden jugar ajedrez, GO y conducir de manera autónoma. En 1956, John McCarthy introdujo el término "inteligencia artificial" y lo describió como: " La ciencia y el arte de crear máquinas inteligentes, específicamente programas computacionales inteligentes".

Software de ingeniería y ciencia.

En este contexto, la precisión y la exactitud en las operaciones que llevan a cabo son fundamentos esenciales que deben satisfacer. El ámbito del software para la ciencia y la ingeniería ha crecido recientemente gracias a la evolución de sistemas de diseño, ingeniería y manufactura asistida por computadora, conocidos como CAD, CAE y CAM, así como a simuladores gráficos y otras herramientas interactivas que lo vinculan de manera más estrecha con el software en tiempo real e incluso con el software de sistemas.

Prototipo de Software Educativo Gamificado

Se refiere a una versión inicial, funcional y a menudo desarrollada de forma iterativa de una aplicación digital diseñada para facilitar el aprendizaje. En esta investigación, se refiere al software preliminar desarrollado para la enseñanza de la historia de Venezuela, destinado a pruebas y validación con los usuarios objetivo (alumnos de 5º grado de primaria) antes de una posible implementación a mayor escala. Según Herranz (2013) dice que el enfoque de la gamificación en general debe organizarse en tres niveles como son: dinámicas, mecánicas y componentes del juego, estos elementos son claves para la elaboración de un prototipo el cual se describe a continuación:

1. **Mecánicas de juego:** Debe incluir sistemas de puntuación, acumulación de puntos, obtención de insignias y niveles, que ofrecen premios por el progreso del estudiante.
2. **Dinámicas de juego:** Se desarrollan narrativas, retos, y desafíos que guían al usuario a través del contenido. Establecer la colaboración y la competencia entre usuarios fomentando la interacción.
3. **Feedback instantáneo:** El software facilita respuestas inmediatas a las acciones del usuario, indiferentemente que sean correctas o incorrectas, para orientar el aprendizaje y corregir errores.
4. **Narrativa y exploración:** Se utiliza un "storytelling", técnica de comunicación interactiva para involucrar al estudiante y hacer que la experiencia sea más atractiva.
5. **Colaboración y competencia:** diseñar escenarios que fomenten el trabajo en equipo o la competencia amistosa logrando aumentar el compromiso.
6. **Progresión y aprendizaje:** A través de los contenidos superados los retos y niveles, con la posibilidad de acceder a nuevas etapas.

Beneficios de la gamificación educativa

1. **Mayor motivación:** Una actividad lúdica y el uso de recompensas impulsan a los estudiantes a superar los desafíos.
2. **Mejora de la participación:** Un buen prototipo de juego hace que el proceso de aprendizaje sea más interactivo, atractivo y captan la atención del estudiante.
3. **Desarrollo de habilidades:** Se fomenta la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo en grupo.
4. **Aprendizaje más significativo:** La participación y el juego facilitan a los estudiantes que utilicen sus conocimientos de una manera más profunda

Dentro de los programas basados en la gamificación con fines educativos como ejemplos citaremos:

1. **Duolingo:** Es una herramienta para aprender idiomas que utiliza elementos de juego para incentivar a los usuarios a estudiar de manera continua y entretenida, tales como puntos, rachas, niveles, medallas y clasificaciones..
2. **Classcraft:** Es una herramienta educativa que utiliza elementos de juego para convertir las lecciones en una experiencia de rol, donde los alumnos desarrollan personajes con destrezas y funciones particulares para trabajar juntos y desafiarse mutuamente en grupo.
3. **Salesforce Trailhead:** Una herramienta de aprendizaje sin costo y basada en juegos que ofrece a los usuarios la oportunidad de adquirir competencias digitales y conocimientos sobre Salesforce(plataforma) de manera práctica, amena y participativa.

Asimismo, considerando la variedad de software y dependiendo de su finalidad, se debe conocer qué es lo que se entiende por un software educativo, el cual se define como el conjunto de programas o directrices elaboradas para realizar diferentes tareas con el propósito de ser utilizado como medio didáctico, de apoyo que oriente los procesos de enseñanza y aprendizaje en lo instructivo y de valores. Según

Marqués. (1999), en su obra "La tecnología educativa: conceptualización, líneas de investigación"; define el software educativo como "programas desarrollados con fines didácticos". (p.13). También es considerado por diversos autores como un medio pedagógico, didáctico que tiene como objetivo principal guiar o apoyar el proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje; pero habrá que analizar qué ventajas y desventajas nos permiten el uso de un software educativo en cualquier área; por esta razón se mencionan algunas de sus ventajas: Promueve **el auto estudio**: El estudiante puede asimilar o aprender individualmente.

1. **Variedad de las formas de aprendizaje**: permite adaptación a todo tipo de necesidad, puede elegir el software educativo de acuerdo a su necesidad. Como ejemplo (software de matemáticas, Electrónica, de escritura etc.).
2. **Permite una evaluación inmediata**: se puede detectar los puntos más débiles a reforzar en la enseñanza. De manera inmediata.
3. **Pueden Usarse En Cualquier Nivel**; Permite ser adaptados para diversos niveles o dificultades de enseñanza.
4. **Es posible acceder a ellos en cualquier momento**: facilita el acceso de la materia en cualquier parte con cualquier dispositivo, esto permite ahorro de tiempo y costo.
5. **Aumenta la motivación por el aprendizaje**: Proporciona el dinamismo en clase y lo hace más atractivo e interesante para los alumnos, dependiendo del diseño.
6. **Recursos Ilimitados y actualizaciones**: El software permite que los estudiantes tengan información sin un límite, puede tener acceso a Tutoriales de cualquier índole, simuladores educativos o juegos didácticos, permite que toda la comunidad estudiantil esté actualizada de nuevos conocimientos.

Dentro de sus Desventajas se menciona las siguientes

1. **Dependencia Tecnológica**: En una comunidad que carezca de servicios básicos como la electricidad y el acceso a Internet, la educación y el aprendizaje no

llegarán de forma correcta a los estudiantes, lo que provoca un impacto negativo en ellos.

2. **Costo:** La adquisición, instalación y cuidado de un software generan gastos económicos para los estudiantes, siendo este uno de los aspectos que más influye.
3. **Acceso Desigual:** No todos los estudiantes pueden tener acceso debido a la falta de un buen servicio de Internet, un computador o teléfono inteligente, por razones económicas o geográficas.
4. **Distracción:** Los estudiantes visto la diversidad de programas, videos etc., pueden desviar su atención a otros niveles dentro de una red, fácilmente son atraídos por imágenes otras actividades más llamativas.
5. **Problemas de Seguridad y Privacidad.** La información de los estudiantes puede estar en riesgos, si el software no cuenta con suficientes medidas de seguridad de datos.
6. **Problemas de Salud:** El uso prolongado de cualquier dispositivo puede llevar a problemas de salud, como la postura, la visión y agotamiento mental lo cual afectara negativamente la concentración del usuario.

Los Software Educativos puede apoyar a solucionar parte de los desafíos pedagógicos en la actualidad, entendiéndose que nos encontramos en una era Innovaciones tecnológicas que llaman la atención de los estudiantes; haciendo uso de estos recursos como aliada en este proceso de aprendizaje, más fácil y eficaz la forma de transmitir conocimiento.

Algunos ejemplos de software educativos o aplicaciones que se han creado para este fin incluyen: Una aplicación en Google Play, que muestra información sobre hechos, biografías y documentaciones históricas con el nombre "Historia de Venezuela", al igual existe otro software educativo llamado "Venezuela: Historia y petróleo", cuyo propósito es la enseñanza de los cambios económicos en Venezuela en el nacimiento de la explotación petrolera. "Aprendiendo mi historia": Software educativo diseñado para enseñanza de historia a nivel de primaria. De la misma manera se

encuentra otro software creado para la enseñanza de Historia del Trabajo Social en Venezuela. Estos ejemplos enseñan cómo se puede emplear la tecnología para hacer que el conocimiento de la historia de Venezuela sea más interesante, atractivo, interactivo y asequible para todos.

ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

Una de las dificultades muy comunes en las aulas de clase en la manera de enseñar va a depender de las estrategias que cada docente emplea a la hora de realizar cualquier actividad académica en clase. Las falencias que se observan son el bajo rendimiento académico, la motivación, la falta de interés por parte de los alumnos, el no empleo de recursos tecnológicos; estos elementos inciden negativamente en una buena enseñanza. La enseñanza para muchos es una habilidad, destreza o un don que pocas personas tienen, para otros es simplemente una palabra, orden que debe ejecutar a través de cualquier disciplina o arte que se quiera transmitir un conocimiento cualquiera, pero a nivel educativo la enseñanza es un arte, que conlleva de manera ética y profesional transmitir conocimiento a generaciones futuras, es un valor moral que permitirá formar nuevos y mejores profesionales.

Según el autor Feldman la enseñanza se define como: la exploración de diversos procedimientos, tácticas que se incorporan en diversas tendencias (no únicamente en una específica) y que se ajusten a principios que respalden la deliberación práctica., por eso enseñar no puede ser visto como un proceso de transmitir solo conocimiento. Por otra parte la enseñanza no puede existir sin el aprendizaje; enseñar no tiene nada que ver con los errores de quien aprende; por ello, toda enseñanza debe ser significativa; para eso es fundamental que los estudiantes asocien nuevos materiales o herramientas de estudio.

Una de las maneras de llevar a cabo la enseñanza o el aprendizaje significativo es a través de un tema en específico en nuestro caso la enseñanza de la Historia, el

cual consiste en dar conocer al estudiante los hechos más importantes y relevantes de la historia de Venezuela, así como sus protagonistas más destacados, esa enseñanza de la Historia podríamos definirla de la manera siguiente según González (2006), “La enseñanza de la historia originó la formación de la identidad nacional, establecidas en la transmisión de una narración del pasado.” (p.18). La Historia nos informa acerca de las repercusiones de decisiones erróneas y nos brinda la oportunidad de pensar en esos fallos, así como en las formas de rectificarlos de manera más prudente y consciente en acciones venideras; entender nuestros acontecimientos previos nos instruye sobre la resiliencia y la habilidad del ser humano para enfrentar desafíos y dificultades futuras.

Los escritores Bertram, Wagner y Trautwein (2017) expresan que la instrucción de los docentes de historia debe superar la simple memorización de sus temas, que a los estudiantes se les enseñe. Es necesario que, al reflexionar sobre el pasado, los estudiantes tengan la habilidad de hacerse preguntas a través de las lecciones de historia, lo cual les permitirá entender e interpretar de manera más efectiva los acontecimientos históricos de nuestra nación. En el trabajo de C. Araguren (2005), basado en Teoría y praxis en la enseñanza de la historia: una relación epistemológica, nos dice: “La enseñanza de la Historia, tanto teórica como práctica, tiene un propósito político en el objetivo de educar ciudadanos y conservar la memoria colectiva, especialmente en nuestras sociedades”.(p.130).

ALCANCE Y LIMITES

De acuerdo al presente tema de Investigación, se puede decir que existe trabajos diversos a nivel de América Latina, sobre la cátedra o asignatura de historia, en Venezuela existen Investigaciones en diferentes Universidades que han planteado en sus investigaciones la problemática en cuanto la memorización sobre temas teóricos, han propuesto métodos y estrategias en cuanto a la enseñanza y aprendizaje de la Historia de Venezuela, entre ellos encontramos el trabajo de la Universidad De Oriente Núcleo De Sucre Escuela De Ciencias Sociales Departamento

De Trabajo Social Venezuela, titulado Software Educativo Para La Enseñanza De La Historia Del Trabajo Social, y otras por nombrar, a nivel Internacional se han realizados trabajos en el Ecuador, en la Universidad Central del Ecuador, titulado Diseño de un Software Educativo para el aprendizaje de la asignatura de Historia de Ecuador en estudiantes de Educación Básica Superior, Cuba, en el Instituto Superior Pedagógico “Félix Varela”.

En la Sede Municipal: Ranchuelo, titulado “Un software educativo: Una vía Para Potenciar El Aprendizaje De La Historia Local En San Juan De Los Yeras”; Argentina, por parte de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE) de la Universidad Nacional de La Plata, se llevó a cabo un proyecto titulado: Investigaciones sobre la enseñanza de la historia en Argentina (1991-2016), Colombia, encontramos un de tantos de trabajos de investigación, realizados en la Universidad Pedagógica Nacional Facultad De Humanidades Departamento De Ciencias Sociales Bogotá, lleva por título “Enseñanza De La Historia Presente De Colombia: Una Propuesta Para Pensar Históricamente En La Educación Media”

Todas estas investigaciones plantean una misma interrogante, como establecer la enseñanza de la historia, cada región de igual manera plantea que el problema persiste en el rechazo a las tecnologías, enseñanza tradicionales, metodologías poco convincentes y falta de interés por parte del docente como el alumnado, en cuanto a los logros de los diferentes trabajos, se observa que en muchos casos todo quedo en un simple informe, en otro nunca hubo la disposición de que se ejecutaran dichos propuestas, y por otra parte no se le han dado seguimiento a esas investigaciones, en las cuales se observa que se sigue con el mismo vacío en cuanto a la enseñanza y aprendizaje de la cátedra o los temas de Historia.

La presente investigación se llevó a cabo en las instalaciones de la Escuela Básica "General en Jefe Carlos Soublette", Sección "A", ubicada en el caserío Agua Dulce, carretera antigua vía al Llano. A 200 metros de la estación de servicio Vega de Aza, a los estudiantes de quinto grado de educación primaria, ubicada en el sector de

Vega de Aza, Municipio Torbes, Estado Táchira; en donde la investigación estuvo limitada por los contenidos en el área de Ciencias Sociales, ciudadanía e identidad contemplados en el Currículo Nacional Bolivariano en los siguientes temas: Conocimiento geohistórico de los sitios claves donde se produjeron los eventos de la Independencia de Venezuela, reconocer a los forjadores de la patria, identificar y valorar a los héroes donde participaron (solo efemérides), introducción al estudio de los héroes patrios. Simón Bolívar, Simón Rodríguez, Francisco de Miranda, Antonio José de Sucre, Ezequiel Zamora; identificar y valorar las efemérides nacionales: 19 de abril de 1810, 3 de agosto de 1806, 12 de febrero de 1814, 1 de mayo de 1881. Introducción al estudio del 5 de julio de 1811 como Día de la Independencia, estableciéndose como fecha tentativa de la culminación y ejecución del proyecto marzo del 2026.

BASES LEGALES

Las Bases legales son aquellas normas Jurídicas establecidas por los organismos de competencia Nacional, con el fin de establecer un control, orden y medios que facilite la armonía, desarrollo desde cualquier ámbito para cualquier sociedad, e institución ciudadano común, en otras palabras, son reglas debidamente estudiadas, que otorgan deberes y derechos a todo ciudadano o institución pública y privada. La educación de Venezuela se rige por diversas leyes entre la cuales citaremos la carta magna o Constitución de la República Bolivariana de Venezuela de 1999, en sus Artículo. 98, otorga el derecho a La libertad de creación cultural en el diseño de obras científicas, tecnológicas, humanísticas y creativas; en el artículo 109. De la misma Constitución, el Estado reconoce la Autonomía Universitaria, por tanto, los estudiantes, profesores y Egresados, pueden dedicarse la Investigación Científica, humanista y cultural.

Otras de las Leyes que dan derechos y obligación es la Ley Orgánica de Educación (2009), en su Artículo 04, donde afirma que se debe estimular la participación de la familia y la comunidad en el proceso educativo, proyectar los servicios de los planteles a la comunidad. En el artículo 32 de la misma ley educación tiene como función la creación, expansión, y conservación del conocimiento y estimular

la creación cultural e intelectual. En la Ley Orgánica Para La Protección De Niños, Niñas Y Adolescentes (2007) en su artículo 73, otorga el derecho a la creación, producción, difusión, publicaciones, producciones audiovisuales, multimedia, libro en otros, de información dirigida a niños, niñas y adolescentes de alta calidad. De Igual manera en la Ley Orgánica de Ciencias, Tecnología e Innovación (LOCTI), año 2014,

Decreto 1411, art. 03. En su ordinal primero decreta que tiene como objetivo Estimular, promover la participación entes público y privado, que faciliten el desarrollo de las actividades científicas, tecnológicas, de innovación y sus aplicaciones. Por último, está el Reglamento de Investigación e Innovación (UPEL), en sus artículos 1, 2, 3, Sección primera De la investigación e innovación como función esencial, que autoriza a la Universidad en la Investigación e Innovación como función propia, para la solución de problemas en todas actividades de pregrado, postgrado, extensión y servicio comunitario. Todos estos aspectos legales nos las bases de apoyo que permite la creación, difusión y desarrollo y publicación de cualquier trabajo Investigativo.

Tabla 1*Operacionalización de las Variables*

OBJETIVO GENERAL Proponer un recurso didáctico interactivo basado en la gamificación y herramientas de Inteligencia Artificial para el fortalecimiento del aprendizaje de la Historia de Venezuela en estudiantes de 5.º grado de la Escuela Estadal “General en Jefe Carlos Soublette”, Municipio Torbes, Estado Táchira.

Objetivo específico	Variable	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Ítem
Diagnosticar las necesidades pedagógicas en cuanto al uso de recursos, técnicas y metodologías emplea el docente para la enseñanza de la Historia de Venezuela en el 5 ° Grado de Primaria.	-Prácticas de enseñanza de Historia	-Uso de recursos (digitales, tradicionales) -Empleo de Técnicas Didáctica -Aplicación de Metodologías	-Frecuencia Uso de las Tic. (recursos) -Participación -planificación (tiempo) Implementación (Metodologías)	Encuesta	1 2 3 4 5 6
Identificar las causas que afectan el desempeño en el aprendizaje de la Historia de Venezuela de los estudiantes de 5 ° grado de Primaria en la Escuela Básica Carlos Soublette de Vega de Aza, Estado Táchira.	-Desempeño Motivación	Factores de Aprendizaje -Conocimiento previo. -actitud	Interés por la materia. -Nivel de Compresión. -formación docente.	Encuesta	6 7
Diseñar un recurso didáctico interactivo basado en la gamificación y herramientas de Inteligencia Artificial para el fortalecimiento del aprendizaje de la Historia de Venezuela, con el fin de potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5.º grado de educación primaria en la Escuela Básica Carlos Soublette de Vega de Aza, Estado Táchira.	Requerimientos Técnicos, y Pedagógicos -Apoyo didáctico.	-preferencia del aprendizaje visual/juegos - Interacción Usuario-Contenido Histórico	-Participación Estudiante. -Mejora el conocimiento. -Retro-alimentación	Cuestionario	8 9 10-12

SECCIÓN III

MARCO METODOLÓGICO

Para poder entender cada investigación que sea realizó, se debe conocer de acuerdo a algunos autores expertos en la materia que significa el diseño de una Investigación, indiferentemente de su propósito u objetivo a lograr, en tal sentido Kerlinger (2002), nos dice que es el plan o esquema o un modelo con estructura concebida para lograr obtener respuestas a las preguntas de un estudio cualesquiera; por tanto un problema de Investigación se debe señalar la forma correcta de conceptualizar dicha investigación y colocarlo dentro de una estructura que sirva de guía para la investigación así como y de recopilación y análisis de todos los datos necesario. Hurtado (2015). Señala que el marco metodológico es el que incluye métodos, técnicas, tácticas y estrategias para lograr objetivos.

Naturaleza de la investigación

La investigación realizada esta dentro del paradigma positivista por cuanto se busca explicar de una manera muy detallada y controlada del fenómeno a través de la observación empírica y mediante la verificación de teorías existentes; aceptando una realidad objetiva que sea medible. Con este enfoque se utiliza métodos cuantitativos para seleccionar y analizar datos numéricos, con el propósito de identificar leyes y regularidades causales en la realidad del fenómeno de estudio. Según Arias, (2007), el paradigma positivista es “un conocimiento sistemático, comprobable y comparable, medible y replicable. Solo son objeto de estudio los fenómenos observables, ya que son los únicos susceptibles de medición, análisis y control experimental” (p.13)

El autor hace saber que el conocimiento es auténtico, basado en hechos observables y medibles objetivamente, permitiendo establecer que el conocimiento sea

independiente del contexto y de sus valores, centrándose en la medición, análisis a través de métodos estadísticos, sobre el objeto de estudio.

Diseño de la investigación

Por otra parte Hernández, (2010), dice: “que el diseño de investigación es una herramienta, instrumento de que nos sirve de guía, es con un conjunto de modelos o pautas, bajo las cuales se debe regir o realizar una investigación.” (p.72); en este sentido se habla de un proyecto Especial como una propuesta para resolver un problema, con el fin de crear un productos que aporte un valor innovador, un modelo aplicable algo nuevo como es un Software de apoyo a la enseñanza de Historia de Venezuela, teniendo un enfoque Teórico y práctico, con objetivos claros, factible desde el punto de vista económico, Técnico, financiero y legal, este proyecto es aplicable `porque tendría un impacto Positivo en el área de la enseñanza de Historia de Venezuela.

En cuanto a la presente investigación está dentro de un enfoque Cuantitativo, según Hernández, (2014), se caracteriza por los pronósticos la cual son comentarios de los hechos observados; por lo tanto, su dirección es predecible debido a que se basa en la recopilación y análisis de información a través de diversas fuentes. Empleando el uso de herramientas estadísticas y matemáticas con el propósito de cuantificar el problema de investigación. De aquí que se apoya en los conceptos de la investigación cuantitativa la cual se origina en las ciencias naturales y subsiguientemente es transferida a los estudios sociales; se caracteriza por ser objetiva y deductiva debido a los resultados en los diferentes procesos experimentales que permiten ser medibles, dar proyecciones, generalizaciones o relaciones en una población o entre poblaciones a través de conclusiones estadísticas establecidas en una muestra de una población.

Por otra parte Tamayo, (2007), dice que consiste en la discrepancia de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis nacidas de la misma, siendo necesario conseguir una muestra, ya sea seleccionada al azar o de manera específica, pero concreta de la población o fenómeno que está siendo investigado. En este sentido, el

método cuantitativo de acuerdo con (Hernández et, at., 2010), declaran que usan la recolección o búsqueda de datos para probar hipótesis, con base en el cálculo o la medición numérica y el análisis estadístico.

Por lo antes expuesto el Diseño de la investigación es de Campo de nivel descriptivo, por cuanto la recolección de datos es directamente de los sujetos que forman parte de la investigados u objeto de estudio, es decir del lugar donde ocurren los hechos, siendo la fuente primaria de información la sección de primaria Quinto grado de la escuela Carlos Soubllette, ubicada el sector Vega de Aza, San Josecito, Municipio Torbes, Estado Táchira; tomando en cuenta el concepto de Santa y Martins (2010), nos aclara que la investigación de campo se basa en la recolección de datos directos de la fuente original donde ocurren los hechos es decir en la realidad, sin manipular o controlar las variables. De igual manera Arias (2006) dice que “consiste en la recolección de datos verdaderamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manejar o controlar variable alguna” (p. 31).

Tipo de Investigación

El tipo de la investigación, es de tipo Descriptivo, ya que se lleva a cabo una descripción de las cualidades del fenómeno en cuestión, en un grupo específico donde se desarrollan los sucesos, mediante a través de la observación e implementación de la encuesta, en donde se busca comprobar el grado de conocimiento e impacto dentro del grupo de estudiante sobre la materia u objetivos de Historia y software educativo; en este punto y según Sabino, (1992), define a la investigación descriptiva como:” la que tiene por objetivo describir algunas características importantes de grupos similares de los fenómenos estudiar, utiliza criterios ordenados que permiten establecer el orden o el comportamiento de los fenómenos a estudiar”. (p.27)

Por otra parte Tamayo, (1994): La investigación descriptiva se concentra en el registro, estudio e interpretación de la naturaleza actual y la constitución o procesos de los fenómenos. El método a utilizar es Deductivo: por cuanto se basará en el análisis

estadístico cuantificable con el fin de establecer una teoría o posible hipótesis que nos permita tener un resultado concluyente, en este sentido Gómez, (2004), aclara "que el método deductivo está constituido por normas o reglas, procesos, que facilitan la suposición de consecuencias y conclusiones finales a basándose en pistas o indicios". (p.14) El enfoque deductivo se compone de normas y procedimientos que ayudan a llegar a conclusiones y resultados definitivos a partir de supuestos.

Fases de la Investigación

La fase de una Investigación son esas etapas por las que debe pasar cualquier proyecto de Investigación; en este caso el presente proyecto se inició con la idea en la solución de un problema, empleando la observación directa y descripción de la realidad, esto permite identificar un problema de estudio y describirlo a través de las causas y consecuencias reconocidas, conocer la población a estudiar, Selección, realización y validación de técnicas e instrumentos de recolección de datos, Organización de los datos para el análisis, Análisis de información, Interpretación de resultados y Síntesis, discusión de resultados, dentro de esta etapa, se debe conocer las fuentes primarias de información o comúnmente llamadas informantes claves.

En la presente Investigación, es llevada a cabo en la Escuela Carlos Soublette, de Vega, Municipio Torbes, Estado Táchira, donde los actores que sirven de informantes corresponden a Diecisiete (17) alumnos y Una (1) docente de aula; quienes aportaron la información requerida, a través de la encuesta,

Variable.

Una variable es una característica que puede adquirir cualquier valor medible o cuantificable; Arias, (2006): Define una variable como una peculiaridad, característica o cualidad que puede soportar cambios y es objeto de estudio, medición, manejo o control, tomando en cuenta que existen tres tipos de variables: que son; Cuantitativamente, Cualitativamente y aleatorias, de igual manera existen variables Independientes, dependientes, complejas, dinámicas y contextuales que puede actuar

como variables independientes como son la practicas de la enseñanza, donde está presente la causa o estímulo que altera el proceso educativo al componerse de factores como el docente, Métodos, selección de contenidos, materiales, las evaluaciones, entorno, interacciones en el aula y estrategias didácticas.

Otra de las variables que esta presentes en la investigación es el desempeño, como una variable Dependiente y compleja, la cual es cuantificable por qué funciona como el resultado medible de un proceso externo como la motivación, capacitación o empleo de herramientas; utilizando niveles de medición ordinales, tasas de error o unidades de producción. También está presente del efecto, donde se obtiene resultados del aprendizaje de los estudiantes en cuanto rendimiento, cambios de conducta y motivación. Otras variables a considerar son los elementos que median la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, como el espacio, el tiempo, la cultura, el ambiente socioeconómico, la disciplina en el aula.

Las variables son características susceptibles y que pueden asumir cualquier tipo de valor, tomando en cuenta la opinión de Arias (2020), “es aquella expresión o palabra que se encuentra en el título de un tema de investigación y en el objetivo general.”(p.33) En este caso se tomará la variable independiente: SOFTWARE EDUCATIVO, correspondiente al título del presente trabajo, ya que la misma no depende de otra y como variable Dependiente: Enseñanza de la Historia. La cual cambiara debido a la variable Independiente por efecto que la misma arrojará un resultado.

Población y muestra

Población: Aquí se va a establecer lo que entendemos por Población como el total de elementos que la componen. Según Fernández, (2014), la población se define como: “el grupo de todos los casos que coinciden con especificaciones” (p.174).

Muestra: una pequeña porción de la población, por tanto para Sampieri (2001). La muestra es una parte de la población, un conjunto más pequeño de elementos que influye en el grupo determinado por sus rasgos, conocido como población. En la

presente Investigación en cuanto la población y muestra a estudiar se tomó un (1) docente y diecisiete (17) alumnos entre hembras y varones de Quinto Grado de Educación Primaria de la escuela Carlos Soubllette de Vega de Aza.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En lo que respecta a las Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos, esto se refiere a la manera en que se adquirirá la información. Según Arias, (2006 p. 2. 146), “son las diversas maneras de obtener la información”. En este contexto, se utilizará un diseño de Investigación de Campo. De acuerdo con Arias, (2004), la investigación de campo se basa en la recopilación de información directamente de los individuos estudiados; mediante la técnica de Encuesta, como lo define Pardinás (1991, p. 177), “es un método que consiste en realizar preguntas que tiene como propósito obtener información para una investigación; y empleando como instrumento el Cuestionario”, definido por. Gómez, (2006), como el conjunto de preguntas relación a una o más variables a calcular.

Otra técnica a utilizar en la recolección de información es la encuesta directa, método de investigación cuantitativo, donde el encuestado es la fuente de la información obtenida con preguntas específicas y cerradas, buscando obtener información concisa y relevante rápidamente, evaluando habilidades y conocimientos de forma eficiente, reduciendo ambigüedad y manteniendo el control; según Tamayo y Tamayo (2008): La entienden como la relación entre investigador y objeto de estudio para obtener testimonios orales.

Procedimiento Metodológico

En este punto se describe las etapas, que se llevaron a cabo en la presente investigación, Iniciándose con el diagnóstico del problema, a para ellos a través de una encuesta exploratoria para determinar el fenómeno y determinara posibles causa e identificar variables, dirigida al docente de aula, un cuestionario dirigido a los alumnos

de Quinto grado de educación primaria, elementos empleados como técnica de recolección de datos que permitirán identificar la problemática; El desarrollo de un prototipo de Software educativo como herramienta de apoyo a la enseñanza de Historia de Venezuela, elaboración de un instrumento aplicado a la muestra para la verificación estadísticamente y representativamente el problema. Evaluación del prototipo del Software educativo a través de un cuestionario de preguntas dirigido a los alumnos y encuesta realizada a la docente de aula.

En tal sentido se hace la referencia sobre el análisis en cuanto a la encuesta efectuada a la docente de aula de Quinto grado de educación primaria, de la escuela Carlos Soublette, basándose dicha encuesta en los siguientes aspectos a considerar: Planificación y Organización, Recursos y Materiales, Aprobación y eficacia, Motivación Aprendizaje.

Validez y Confiabilidad

La efectividad de una herramienta, de acuerdo con autores como Hernández, Fernández y Baptista (2022), está relacionada con el nivel en que realmente se evalúa la variable objeto a ser medida, considera una herramienta efectiva cuando cumple con el propósito para lo cual fue creada, y su validez se clasifica como alta, media o baja, la efectividad de la validez se establece con método como es la evaluación de expertos en la materia, y la ejecución de estudios previos, quienes permitirán confirmar que la herramienta es apropiada y representa el contenido de lo que se quiere medir.

Por otro lado la fiabilidad de un instrumento, según distintos expertos, se relaciona con el nivel en que una herramienta de evaluación genera resultados constantes y uniformes al usarse varias veces en el mismo individuo o fenómeno. Investigadores como Hernández, Fernández y Baptista (2006) exploran la fiabilidad como la falta de error aleatorio y la estabilidad de las mediciones, mientras que otros, como Chávez (2007), la vinculan con la consistencia de la evaluación. Para evaluarla,

se aplican métodos como realizar una prueba preliminar y calcular, lista de cotejo, observaciones, cuestionarios y encuesta entre otro.

La existencia de varios métodos que permiten establecer la confiabilidad y validez de un instrumento, en este caso un cuestionario, con más de dos opciones como respuestas; por esa razón se debe aplicar un método que permita determinar en qué medida los ítems del cuestionario están correlacionados entre sí; ayuden a cuantificar la confiabilidad, evaluar y validar el cuestionario; hoy en día existen una diversidad de instrumentos y métodos que ayudan a validar y dar confiabilidad a la información o datos recopilados en una Investigación. Autores como Hernández, Fernández y Baptista (2003), definen la fiabilidad como la medida en la que la utilización reiterada del instrumento genere resultados equivalentes.

Los métodos estadísticos para validar una encuesta de forma cuantitativa se dividen en Estadística Descriptiva que permiten resumir y describir las características principales de los datos con medidas tales como media, mediana, moda, Frecuencias y porcentajes. La Estadística Inferencial: Para hacer generalizaciones sobre la población a partir de la muestra, incluyendo pruebas de hipótesis y análisis de regresión, que permiten realizar predicciones; en este aspecto para calcular la frecuencia absoluta o relativa en una encuesta no es solo para validar o establecer la confiabilidad de los datos, sino que es un método para analizar y resumir la información, mostrando como es la distribución de las respuestas dadas por los encuestados, lo que permite conocer el grado de respuesta más común, en donde la frecuencia absoluta es el conteo de las veces que se repite una misma respuesta, mientras que la Frecuencia relativa es la proporción en relación a total de las respuestas.

En este punto para validar los datos de la encuesta, se utilizó el método estadístico Descriptivo, de la Frecuencias absoluta, relativa y porcentual de la información recopilada, para resumir las respuestas a preguntas cerradas, como las de opción múltiple del cuestionario, conformado por doce (12) preguntas, con varias opciones como respuestas. Para calcular la frecuencia relativa se divide la frecuencia

absoluta de cada respuesta entre el número total de encuestados. Es decir Frecuencia Relativa=Frecuencia Absoluta/Número Total de Encuestados; la suma de todas las frecuencias relativas debe ser igual a uno (1) o al 100% si se expresa como porcentaje). Si no suma uno (1), indica que hay un posible error en los cálculos.

SECCIÓN IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En esta sección o punto de la investigación, luego de haber recopilado toda la información necesaria del fenómeno en estudio, se procede a examinar, organizar, e interpretar los datos obtenidos durante el proceso de recopilación de información, con el fin de obtener conclusiones o información relevante que permita tomar decisiones; de esta forma los autores . **Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018)**: comparten que el análisis de los datos, consiste en comprender los datos recopilados para dar respuesta a los objetivos planteados al inicio del estudio.

Contextualización y Ejecución del Diagnóstico

La recolección de información en la **Escuela Básica "General en Jefe Carlos Soublette"** se inició con un proceso de observación directa y acercamiento institucional previo a la aplicación de los instrumentos. Durante este periodo, se pudo constatar un ambiente escolar marcado por la carencia de recursos tecnológicos en el aula, limitándose el material de apoyo al uso del pizarrón y carteleras informativas. El diagnóstico con la docente de aula de quinto grado se llevó a cabo mediante un encuentro presencial que duró aproximadamente 45 minutos. Durante este tiempo, se aplicó la encuesta en un clima de colaboración profesional, donde la docente manifestó sus inquietudes pedagógicas. Las observaciones de campo permitieron identificar que, aunque existe voluntad docente, la infraestructura física no cuenta con laboratorios de computación ni conectividad a internet, lo cual condiciona severamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Análisis de la Variable: Gestión del Tiempo y Práctica Pedagógica

Al analizar los datos obtenidos, se evidencia un nudo crítico en la **Gestión del Tiempo de Clase**. La docente reportó que la enseñanza de la Historia de Venezuela se limita a un bloque semanal de 45 minutos, cumpliendo estrictamente con la malla curricular vigente. No obstante, surge una contradicción técnica: mientras la docente percibe que el horario no "afecta" directamente, reconoce simultáneamente que el tiempo es insuficiente para ejecutar actividades que garanticen una comprensión profunda de los temas históricos.

Esta limitación temporal, normada desde el currículo nacional, exige la integración de una herramienta que optimice la transmisión de contenidos sin saturar la carga horaria presencial. Al respecto, el diagnóstico revela que:

1. **Uso de Recursos:** La docente emplea materiales tradicionales (libros y láminas) de forma regular, pero estos no logran mitigar la apatía de los estudiantes hacia los contenidos teóricos.
2. **Interacción en el Aula:** De la población de 17 alumnos, solo un pequeño grupo (aproximadamente el 23%) participa activamente, lo que confirma que la metodología actual no conecta con los intereses de la mayoría.
3. **Justificación de la Innovación:** La docente admite la necesidad de nuevas técnicas y estima que un software educativo podría elevar el rendimiento académico en un rango del 35% al 45%.

En conclusión, los datos analizados no solo describen una realidad escolar, sino que justifican plenamente el desarrollo del prototipo de software educativo gamificado. Esta herramienta surge como la solución necesaria para permitir un aprendizaje autónomo y significativo, logrando que el estudiante interactúe con el contenido histórico de manera flexible y dinámica, superando así las restricciones del tiempo presencial en el aula.

1. ¿Considera Usted que la duración de las clases de Historia es un aspecto que afecta al alumno, trayendo Como consecuencia apatía hacia la Materia?; teniendo Como opción Si ò No; respondió la docente que la clases son dados una vez por semana en un bloque de 45 minutos, por lo que “No” existe incidencia alguna en el horario de clase para las actividades de Historia de Venezuela.
2. ¿Cómo Docente cuántas horas de clase semanales se dedica a actividades planificadas sobre el tema de Historia de Venezuela.?; a lo que respondió que era menos de una hora de clase semanales, específicamente 45 minutos.
3. ¿Considera que el tiempo de clase programado es suficiente para realizar las actividades convenientes para comprensión de la clase de Historia de Venezuela?, donde informó que el tiempo programado Para las actividades de clases de historia va a depender del objetivo o actividad que se esté evaluando, y sería un elemento a considerar que afecta al Desarrollo y entendimiento de la clase.
4. ¿Cómo docente con qué frecuencia emplea recursos, materiales para las actividades sobre Historia de Venezuela?, respondió que regularmente utilizaba recursos asociados con la actividad de la clase de Historia de Venezuela, entre esos recursos están los Libros, como lectura, Cartelera informativa, mapas, conceptuales.

Al abordar la variable relativa al uso de recursos y materiales didácticos, los hallazgos revelan una praxis pedagógica fundamentada exclusivamente en lo analógico y tradicional. La docente manifestó que emplea regularmente materiales como libros de lectura, carteleras informativas y mapas conceptuales. Si bien estos recursos poseen un valor pedagógico histórico, su uso aislado en la era actual evidencia una ausencia total de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) dentro del aula de quinto grado; esta realidad técnica genera las siguientes implicaciones analíticas:

1. Brecha Generacional y Cognitiva: Existe un divorcio entre los métodos de enseñanza y el perfil del estudiante de primaria contemporáneo, quien interactúa naturalmente con entornos digitales fuera de la escuela. Al limitar la enseñanza a materiales estáticos, se dificulta la conexión emocional y cognitiva del alumno con el contenido histórico.
2. Aprendizaje Pasivo: El predominio de libros y pizarrón fomenta una dinámica de "lectura y copia" que, según los datos recopilados, es percibida por el 53% de los alumnos como la actividad principal, derivando en apatía y desinterés.
3. Limitación de Estímulos: La falta de recursos audiovisuales o interactivos restringe las posibilidades de diversificar los estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico), confinando la Historia de Venezuela a una cátedra meramente teórica y distante.

En este sentido, la investigación determina que la brecha tecnológica identificada no es solo una falta de equipos físicos, sino una limitación metodológica que impide la evolución hacia un aprendizaje significativo. Por lo tanto, el desarrollo del prototipo de software educativo no se presenta como un simple sustituto, sino como el puente necesario para modernizar la práctica docente y responder a las necesidades reales de una población estudiantil que demanda interactividad y dinamismo.

- 5 ¿Selecciona adecuadamente los recursos o materiales asociados a las actividades de Historia de Venezuela planificada en la hora de clase?, respondió que algunas veces escogía los materiales relacionados con la actividad de clase de Historia,
- 6 ¿De los siguientes recursos o materiales mencionados con cuántos de ellos se dispone para las actividades de Historia de Venezuela?, a lo que respondió que los materiales que más utiliza y posee a la mano para las actividades de clase de Historia, son: El Pizarrón, Libros, guía, Cartelera Bolivariana.

En cuanto a las pregunta de la sección de Aprobación y eficacia.

- 7 ¿Qué cantidad de alumnos, asimilan las actividades de Historia Venezuela dada en clase?, la Docente respondió que diariamente en cada actividad de clase siempre intervenía entre 3 y 5 alumnos, y eran los que siempre asimilaban más la materia y se interesaban por aprender.
- 8 ¿Considera que las estrategias empleadas, promueven la dinámica y motivación en la enseñanza de las clases de Historia de Venezuela?, manifestó que realmente por las evaluaciones que hacia sobre las clases dadas de historia, no daban el rendimiento esperado, por lo que considera en recurrir nuevas técnicas para despertar el interés de los niños en clase.
- 9 ¿Con que frecuencia intervienes los alumnos en las actividades relacionadas con Historia de Venezuela?; el Docente respondió que muy pocas veces intervienen en clase y por lo general siempre son los mismos alumnos.

En la sección de preguntas Motivación y Aprendizaje,

- 10 ¿En qué porcentaje mejoraría el rendimiento de los alumnos en las actividades de Historia de Venezuela, con el uso de un software educativo como herramienta de apoyo?; manifestó que todo herramienta que sirva la enseñanza sería de gran utilidad, y que efectivamente despertaría un gran interés en algunos estudiante por algo nuevo y ubicaría entre un 35 % hasta el 45 %, que sería un nivel adecuado de aprendizaje.
- 11 ¿Cuál sería el nivel de confianza para los alumnos al tener una herramienta de apoyo como un Software educativo de Historia de Venezuela, para su rendimiento académico? El Docente de aula respondió que sería aceptable, debido a que los alumnos no han visto un programa que le facilite el aprendizaje de temas como la historia, y sería algo nuevo para el grupo y cambiaría la rutina;

12 ¿Cuál será el nivel de satisfacción con el progreso en el aprendizaje en las actividades de Historia de Venezuela, con el uso de Software educativo como herramienta de apoyo?, la docente refiriere que sería Bueno, debido a que los estudiantes por su instinto de curiosidad se interesaría por conocer el Software, ver sus presentaciones atractivas despertarían interés en los niños, sería algo motivador.

El cierre del diagnóstico docente permite establecer una síntesis analítica sobre la viabilidad de la innovación propuesta. Desde una perspectiva cuantitativa, los hallazgos revelan una realidad educativa donde la enseñanza tradicional se encuentra desgastada. A pesar de que la docente cumple rigurosamente con la planificación en bloques de 45 minutos semanales, los indicadores de participación y rendimiento demuestran que las herramientas analógicas, como el pizarrón y los libros, han agotado su capacidad de motivación. Al profundizar en la percepción docente sobre el nivel de satisfacción esperado, se identifican los siguientes puntos clave para la prospectiva didáctica:

1. Agotamiento del Modelo Analógico: La docente reconoce que el método actual no resulta atractivo para el estudiante moderno, lo cual se refleja en que solo un pequeño porcentaje de la población asimila los contenidos de forma efectiva.
2. La Curiosidad como Motor de Aprendizaje: Se identifica una oportunidad pedagógica en el uso del software educativo, visto no solo como un soporte, sino como un catalizador del interés estudiantil. La docente enfatiza que el instinto de curiosidad del niño, al interactuar con presentaciones visuales atractivas, es un factor determinante para el éxito de la herramienta.
3. Validación de la Urgencia Innovadora: La proyección de una mejora significativa en el rendimiento estimada entre un 35% y un 45%, valida la urgencia de transitar de un modelo de enseñanza estático a uno dinámico e innovador.

En conclusión, la aceptación docente hacia el prototipo confirma que la gamificación y la interactividad son los elementos necesarios para rescatar la cátedra de Historia de Venezuela de la monotonía. Esta visión prospectiva fundamenta técnica y emocionalmente la implementación del software, asegurando que la herramienta responde a una demanda real de cambio dentro de la Escuela Básica "General en Jefe Carlos Soubllette".

El Proceso de Aplicación y Contextualización

Previo al análisis estadístico, se llevó a cabo el proceso de recolección de datos con los diecisiete (17) estudiantes de quinto grado, sección "A". Este momento se desarrolló en el aula de clases habitual, iniciando con una explicación sencilla sobre el propósito de la investigación para generar un clima de confianza y sinceridad en las respuestas. Durante la jornada, se observó una disposición positiva por parte de los alumnos, quienes mostraron curiosidad ante la temática tecnológica planteada.

Al iniciar el procesamiento de los datos mediante el método estadístico descriptivo (Frecuencias Absolutas, Relativas y Porcentuales), surge una correlación significativa entre la percepción de la docente y la realidad manifestada por los estudiantes. Mientras que en el diagnóstico previo la docente afirmó utilizar recursos analógicos como libros y carteleras de forma regular, los resultados obtenidos en el Ítem 1 de la encuesta estudiantil revelan las consecuencias de este enfoque tradicional. Se evidencia que esta metodología, aunque cumple con el currículo, no logra romper con la pasividad del aprendizaje; es decir, existe una coincidencia entre la "enseñanza analógica" reportada por la docente y el "desinterés o aburrimiento" que reflejan los indicadores de los alumnos. Este contraste (Docente vs. Alumno) es el que valida la necesidad de introducir el prototipo de software educativo como un elemento transformador.

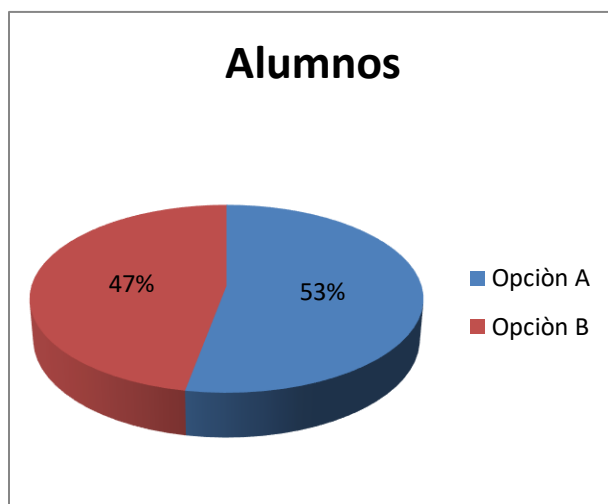
Tabla 2

Horas semanales de planificación para las clases de Historia de Venezuela

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-menos de una	9	$9/17=0.59$	53 %
B-Dos Horas semanales	8	$8/17=0.47$	47%
C-Más de tres horas semanales	0	0	0
TOTALES	17	1	100%

Figura 1

Horas semanales de planificación para las clases de Historia de Venezuela

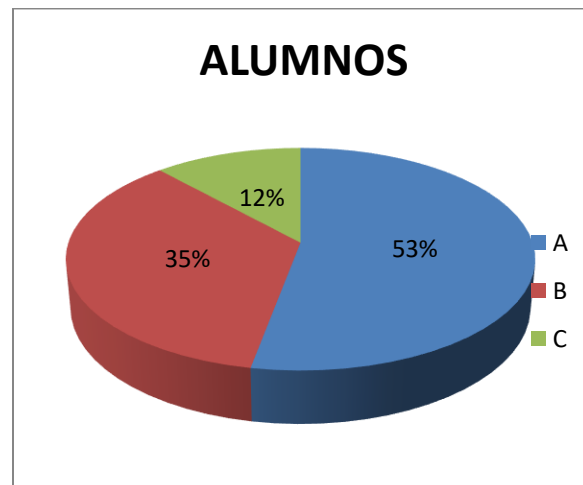


Realizado el cálculo estadístico aplicado el método del cálculo de Frecuencia Absolutas y Relativas, en relación a las tres opciones presentadas en la encuesta, se puede demostrar cuantitativamente la opinión de la población de estudiantes en torno al tema de investigación, específicamente a la pregunta ¿Cuántas horas semanales dedica la docente a las actividades de planificación y enseñanza sobre Historia de Venezuela?; Al interpretar estos resultados, se observa una división clara en el comportamiento del grupo consultado (17 personas en total); donde se observándose Preferencia por el tiempo mínimo: La mayoría de los encuestados (52.9%) dedica menos de una hora semanal a la actividad consultada; Esto refleja que la opción “A” es la tendencia principal, aunque por un margen muy estrecho. Por otra parte Distribución equilibrada: Existe una polarización casi simétrica entre la opción “A” y la “B”, prácticamente la mitad del grupo dedica menos de una hora, mientras que la otra mitad (47.1%) dedica exactamente dos horas. No hay un punto de equilibrio o medio destacado.; al igual se observa Abandono de la intensidad alta: Nadie en el grupo (0%) dedica más de tres horas semanales. Esto sugiere que la actividad no es de alta intensidad o que los participantes tienen limitaciones de tiempo que les impiden superar el umbral de las dos horas.

Como se puede observar en el resultado en donde el 53 % de la población de alumnos de la sección Quinto Grado, afirma que solo reciben clases de Historia menos de una hora semanal, a pesar de que no hay un número fija de las horas de clase, ya que esto va a depender del Proyecto educativo de cada escuela, sin embargo de Uno a dos bloques semanales de clase de historia, con una duración de 40 minutos por bloque, dentro del área de ciencias sociales. Sería recomendable

TABLA 3*Planificación Semanal de Objetivos y temas historia de Venezuela*

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Un Objetivo	9	$9/17=0.529$	53 %
B-Dos Objetivos	6	$6/17=0.35$	35%
C-Tres Objetivos	2	$2/17=0.12$	12%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 2*Planificación Semanal De Objetivos Y Temas De Historia De Venezuela*

En cuanto al Ítem Dos (2), específicamente a la pregunta ¿Cuántos objetivos semanales de historia de Venezuela, son dictados por parte del docente?; en donde nueve (9) alumnos de 17, eligieron la opción “A”, que corresponde a la respuesta “A-Un Objetivo”, para un porcentaje 53 % de la población; en cuanto la opción “B”, correspondiente a la respuesta “B-Dos Objetivos”, Seis (6) alumnos seleccionaron esta

opción, para un porcentaje del 35% de la población; para opción “C-Tres Objetivos”, Dos(2) alumnos seleccionaron esta opción, representando el 12% de la población.

Aunque no hay un número definido de objetivos semanales, sobre historia de Venezuela, debido a que esto dependerá de las horas de clase y del proyecto educativo de cada escuela, por lo que se recomienda enfocarse en pocos objetivos claves manera simple, clara y precisa; por tal razón se observa una tendencia principal: La mayoría de los encuestados prefiere enfocarse en un solo objetivo, representando el 53% de la muestra, esto indica que más de la mitad del grupo prioriza la concentración de esfuerzos en una única meta, por otro lado la segunda opción, un 35% de las personas opta por dos objetivos, lo que sugiere un interés moderado en diversificar sus metas sin saturarse; pero una minoría pequeña de fracción del grupo (12%) se inclina por tres objetivos, siendo la opción menos popular; acotando que existe una clara preferencia por la simplicidad y el enfoque. A medida que aumenta el número de objetivos, el interés de los participantes disminuye drásticamente.

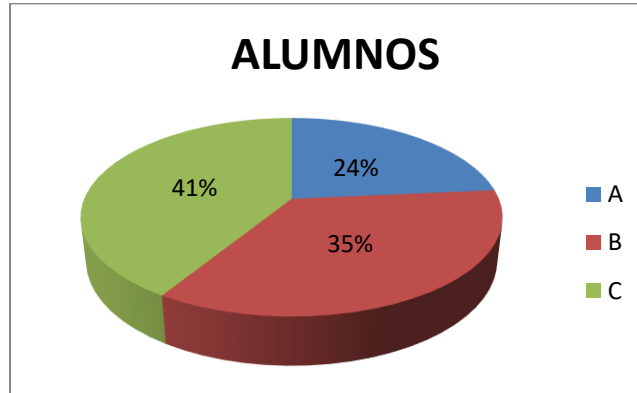
TABLA 4

Uso de Recursos y Materiales en Actividades de Historia de Venezuela

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Nunca	4	$4/17=0.235$	23.5 %
B- Regularmente	6	$6/17=0.353$	35.3%
C- Diariamente	7	$7/17=0.412$	41,2%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 3

Uso de Recursos y Materiales en Actividades de Historia de Venezuela



En cuanto al Ítem tres(3), específicamente a la pregunta ¿Durante las actividades de historia de Venezuela, se hace uso de: recursos(láminas, maquetas, gráficos); materiales(Libros, folletos)?; en donde Cuatro (4) alumnos de 17, eligieron la opción “A”, que corresponde a la respuesta “A-Nunca”, para un porcentaje 24 % de la población; para la opción “B”, correspondiente a la respuesta “B-Regularmente”, Seis (6) alumnos seleccionaron esta opción, representando un porcentaje del 35% de la población; para opción “C-Diariamente”, hacen uso recursos(pizarrón y libros), donde Siete(7) alumnos seleccionaron esta opción, arrojando el 41% de la población; reflejando una tendencia principal de la mayoría de los alumnos consultados, tienen el hábito integrado a su rutina y el 41.2% (7 personas) realiza la actividad diariamente: por otro lado la participación constante, si sumamos a quienes lo hacen "diariamente" con quienes lo hacen "regularmente", obtenemos que el **76.5%** de la muestra realiza la acción con cierta frecuencia; la minoría, solo una pequeña parte de los encuestados (**23.5%**), afirma no realizar nunca la actividad, lo que indica que es una práctica bastante común dentro del grupo estudiado. Estos resultados muestran un grupo muy activo, donde más de 3/4 partes de los participantes interactúan con la opción consultada de forma habitual.

En cuanto a la utilización de los recursos, se puede observar que el 35% de la población de estudiantes a firmán, que regularmente hacen uso de los recursos con que cuenta en el aula de clase; pero es fundamental dinamizar la enseñanza con todos los recursos posibles que motiven, faciliten y orienten a la comprensión de los temas dados en clase. Según Vásquez (2023), afirma que el empleo de los recursos didácticos permite desarrollar en los estudiantes habilidades y destrezas.

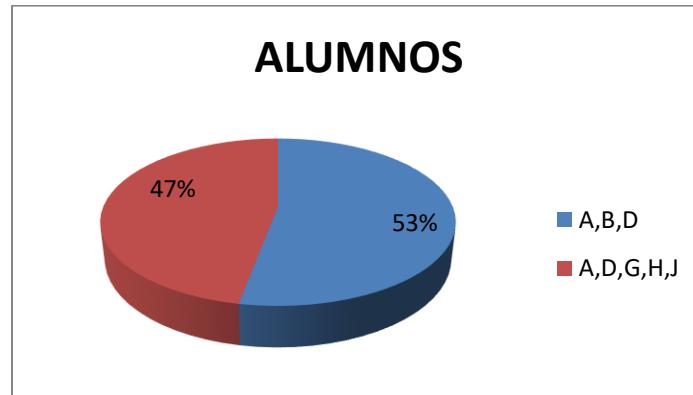
TABLA 05

Disponibilidad de recursos didácticos para actividades de Historia de Venezuela

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A, B, D Pizarrón, Carteleras, Libros y Guías	9	$9/17=0.529$	52.9 %
A, D, G, H, J Pizarrón, Libros y Guías Bandera, Escudo, Himno nacional.	8	$8/17=0.471$	47.1%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 4

Disponibilidad de recursos didácticos para actividades de Historia de Venezuela



En relación al Ítem Cuatro (4), específicamente a la pregunta ¿De los siguientes recursos o materiales mencionados, con cuántos de ellos se Dispone para las actividades de Historia de Venezuela? En donde Nueve (9) alumnos de 17, eligieron las opciones “A, B, D”, que corresponde a la respuesta “A-Pizarrón, B-Cartelera Bolivariana, D-Libros y Guías”, para un porcentaje 53 % de la población; en cuanto a las opciones “A, D, G, J, H”, correspondiente a la respuesta “A-Pizarrón, D-Libros y guías, G, bandera, H-Escudo, J-Himno Nacional”, Ocho (8) alumnos seleccionaron estas opciones, para un porcentaje del 47% de la población. Estos los resultados de la encuesta muestra una fuerte dependencia de materiales didácticos tradicionales. Existe una aprobación absoluta en el uso del Pizarrón y Libros/Guías, como los ejes del aprendizaje. No obstante, la variabilidad en las opciones (G, H, J) sugiere que el acceso a otros recursos es fragmentado o depende del contexto específico de cada grupo de alumnos."

Con el resultado del 53% de la población de estudiante, afirman la existencia de materiales de uso educativo, de una manera escasa y tradicional en dónde los expertos como: Díaz Barriga (2002). “Concibe como recurso educativo a aquellos medios y materiales que están presentes en una situación educativa, y que son elementos que propician el aprendizaje en un sujeto, de igual manera autores y expertos recomiendan

materiales auténticos, visualmente que sean atractivos (imágenes, iconos), conectados con el contexto del estudiante, que ayuden en la participación activa, usando estrategias como la elaboración y organización para integrar información, y apoyándose en todo los recursos digitales interactivos

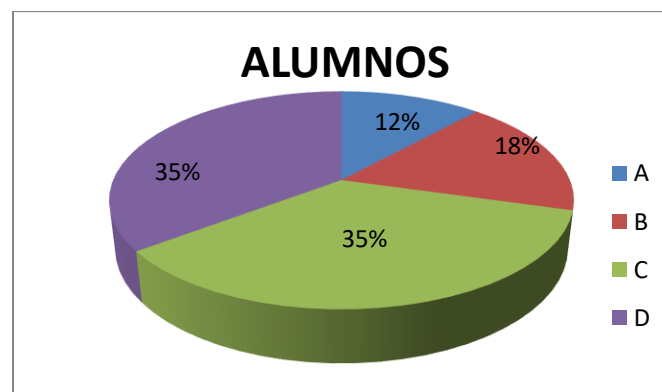
TABLA 6

Balance De Aprendizajes De Historia De Venezuela

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Excelente	2	$2/17=0.118$	11.8 %
B-Bueno	3	$3/17=0.176$	17.6%
C-Regular	6	$6/17=0.353$	35.3%
D-Deficiente	6	$6/17=0.353$	35.3%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 5

Balance De Aprendizajes De Historia De Venezuela



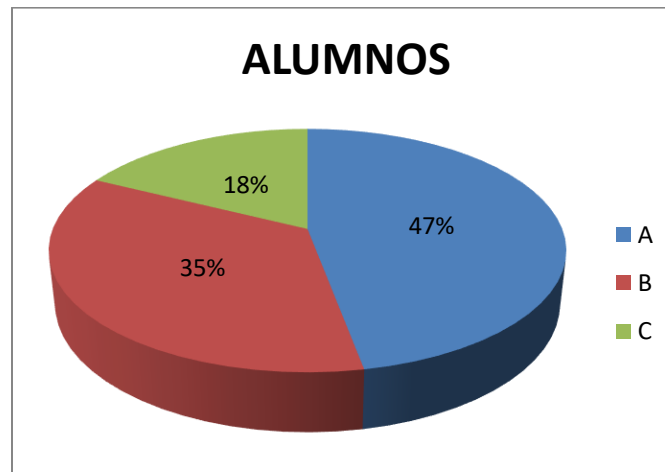
En cuanto al Ítem Cinco(5), específicamente a la pregunta ¿De las actividades de Historia dictadas en clase, lo aprendido es?; arrojando como resultado que Dos (2) alumnos de 17, eligieron las opciones “A-Excelente”, representando un porcentaje

12 % de la población; en relación a la opción “B-Bueno”, Tres (3) alumnos seleccionaron esta opciones, para un porcentaje del 18% de la población; para la opción “C-Regular”, Seis (6) alumnos, eligieron esta opción al igual que en la opción “D-Deficiente”, Seis(6), optaron por esta decisión, representando un 35 % de la población de encuestado para ambas opciones

Como se puede observar en los resultados las opciones “C-Regular” y “D-Deficiente”, que representa un 35.3% para cada opción, sumándose un total del 70.6% de la población encuestada en ambos casos, por lo que se puede interpretar este resultado como indicadores de un nivel de desempeño o calidad por debajo de lo óptimo o lo esperado es decir que lo aprendido no lleno las expectativas; en otras palabras predominio de valoraciones bajas, la mayoría de los encuestados tiene una percepción negativa o neutra. El **70.6%** de la muestra califica la opción como "Regular" o "Deficiente" (sumando ambas categorías), lo que indica un nivel de insatisfacción considerable. Se observa un empate en las categorías más altas, entre las opciones "Regular" y "Deficiente", son las más frecuentes, cada una con un **35.3%**. Esto significa que más de un tercio de las personas considera que el desempeño o servicio es directamente malo. Por otro punto hay baja excelencia, en donde solo el **11.8%** de los participantes (2 personas) califica la opción como "Excelente"; es la categoría con menor frecuencia, lo que sugiere que hay mucho margen de mejora. De manera general, si se agrupan los resultados, solo el **29.4%** (Excelente + Bueno) tiene una visión positiva, frente al **70.6%** que no está plenamente conforme. Por esto al consultar a Auges (2023), dice que dentro del aprendizaje el estudiante va construyendo su propio conocimiento teniendo como base lo que va adquiriendo en el proceso educativo brindado por el docente durante las actividades de clase.

TABLA 07*Frecuencia de participación en actividades de historia de Venezuela*

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Pocas Veces	8	8/17=0.471	47.1 %
B-Casi Nunca	6	6/17=0.353	35.3%
C-Varias Veces	3	3/17=0.176	17.6%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 06*Frecuencia de participación en actividades de Historia de Venezuela*

En cuanto al Ítem Seis(6), específicamente a la pregunta ¿Cuántas veces intervienes en las actividades relacionadas con Historia de Venezuela?; en donde Ocho (8) alumnos de 17, eligieron las opciones “A-Pocas Veces”, lo que representa un porcentaje del 47.1 % de la población; en cuanto a las opción “B- Casi Nunca”, Ocho (8) alumnos seleccionaron estas opciones, para un porcentaje del 35.3% de la población.; y en relación a la opción C-Varias Veces”, tres alumnos, seleccionaron esta opción representando el 17.6 % de la población encuestada. La mayoría de los

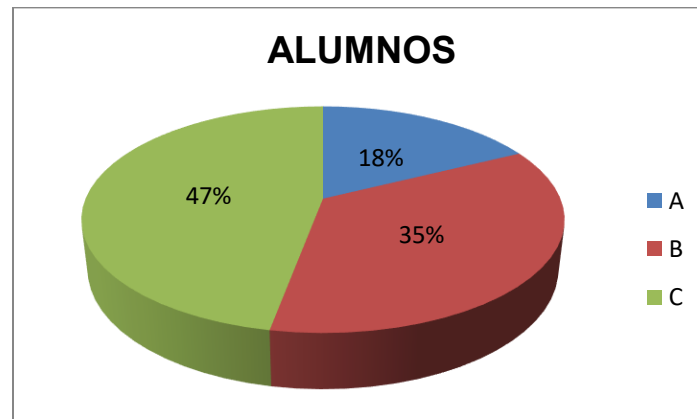
encuestados se ubica en las opciones de menor frecuencia. Si sumamos "Pocas Veces" y "Casi Nunca", obtenemos que el **82.4%** de la muestra (14 de 17 personas) realiza o experimenta la acción consultada de forma muy esporádica: por otra parte la opción predominante: "Pocas Veces" es la respuesta más común, representando casi la mitad del total con un **47.1%**, y solo una pequeña parte del grupo, el **17.6%** ("Varias Veces"), manifiesta una frecuencia más activa o constante.

Tomando el resultado de la opción " A-Pocas Veces", lo que representa un 47.1% de los encuestados, indicando un nivel alto de la población que pocas veces participa en clase, por lo que se debe identificar las posibles causas tanto externas como internas, Para Flores-Fernández & Durán Riquelme, (2022, p.132), afirman que la participación activa de los alumnos va a depender de los factores internos que incluye las características personales (curiosidad, responsabilidad, autodisciplina, perseverancia, y una actitud proactiva) y Los factores externos medioambientales (luz, ruido, temperatura), socioeconómicos (pobreza, acceso a recursos, entorno familiar) y metodologías de enseñanza (estrategias del docente, recursos disponibles, organización).

TABLA 8
Percepción estudiantil

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Divertidas	3	3/17=0.176	17.6 %
B-Interesantes	6	6/17=0.353	35.3%
C-Aburridas	8	8/17=0.470	47.0%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 7
Percepción estudiantil



En cuanto al Ítem Siete (7), específicamente a la pregunta ¿Considera que las clases de Historia son:?: dando como resultado que Tres (3) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “A-Divertidas”, lo que representa un porcentaje del 23.5 % de la población; en relación a la opción “B- Interesante”, Seis (6) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 35.3% de la población.; y para la opción “C-Aburridas”, Ocho(8) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 41.2 % de la población encuestada. Se observa una opinión mayoritaria de los encuestados, consideran que la opción es "**Aburrida**"; con 8 menciones, representa casi la mitad del grupo (**47%**). Hay un interés moderado con el **35.3%** (6 personas) tiene una visión positiva, calificándola como "**Interesante**". De la misma manera refleja la opción "**Divertida**" es la menos votada, con solo 3 personas, lo que equivale al **17.6%** del total.

Por lo tanto el balance general, sería si sumamos las opiniones positivas ("Divertidas" e "Interesantes"), obtenemos un **52.9%**. Esto indica que, aunque el sentimiento individual más fuerte es el aburrimiento, más de la mitad del grupo encuentra algún valor positivo en la experiencia; lo que demuestra un ambiente agradable durante la actividad de clase de Historia de Venezuela; este estado emocional escolar o académico influiría el interés por aprender en los estudiantes, al ser una emoción placentera para el sujeto que la viven. Para Westgate & Wilson (2018), “El

aburrimiento es una emoción, un indicador afectivo de una participación atencional fallida en una actividad, lo que genera un estado de malestar en el sujeto que lo padece.”

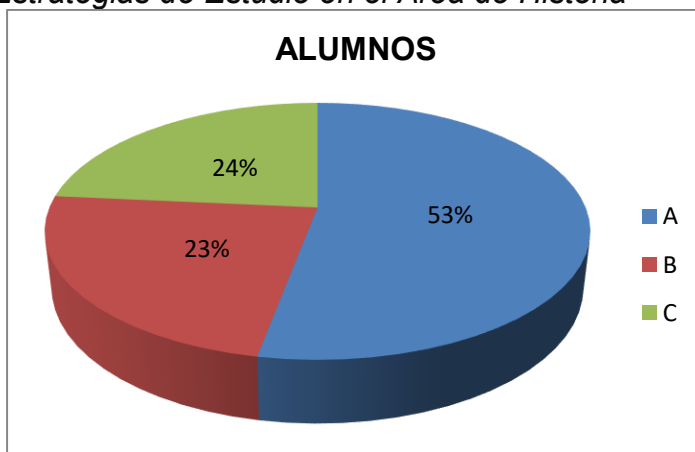
TABLA 9

Estrategias de Estudio en el Área de Historia

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A. Son casi siempre solo lectura y copiar	9	$9/17=0.53$	53 %
B. Son conversadas, con ejemplos y preguntas	4	$4/17=0.235$	23.5%
C. Hacemos muchas actividades prácticas	4	$4/17=0.235$.	23.5%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 8

Estrategias de Estudio en el Área de Historia



En relación al Ítem Ocho(8), específicamente a la pregunta ¿Cómo son las actividades de Historia?; en donde Nueve (9) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “A- Son casi siempre solo lectura y copiar”, lo que representa un porcentaje del 53 % de la población; en relación a la opción “B- Son conversadas, con ejemplos y preguntas”, y opción “ C. Hacemos muchas actividades prácticas (dibujos, mapas, obras, etc.)”, Cuatro (4) alumnos seleccionaron estas opciones, para un porcentaje del 23.5% de la población encuestada en ambas opciones .

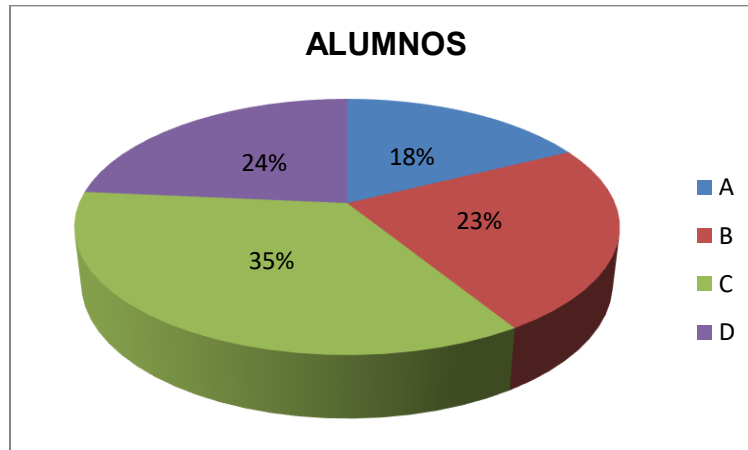
Obteniendo un 53% de la opción “A- Son casi siempre solo lectura y copiar”, lo que demuestra una actividad muy repetitiva en clase, esta técnica para algunos estudiantes causan desmotivación, desinterés, estrés, ansiedad y problemas de concentración, afectando el bienestar estudiantil y el aprendizaje. Para Feliciano Gutiérrez (2002) la técnica está definida como la habilidad para hacer uso de procedimientos y recursos, es el procedimiento que adopta el docente y los alumnos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos resultados sugieren que el proceso de aprendizaje está muy inclinado hacia la **recepción pasiva de información**, dejando en segundo plano la interacción y la aplicación práctica

TABLA 10
Impacto Emocional: Clase de Historia

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Muy Alegre	3	3/17=0.176	17.6 %
B-Contento	4	4/17=0.235	23.5%
C-Aburrido	6	6/17=0.353	35.3%
D-Muy Aburrido	4	4/17=0.235	23.5
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 9

Impacto Emocional: Clase de Historia



En cuanto al Ítem Nueve(9), específicamente a la pregunta ¿Qué emociones te genera las clases de Historia?; en donde Tres (3) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “A- Muy Alegre(a)”, lo que representa un porcentaje del 17.6 % de la población; en relación a la opción “B- Contento(a)”, Cuatro (4) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 23.5% de la población.; y para la opción “C-Aburridas”, Seis (6) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 35.3 % de la población encuestada y para la opción “D-Muy Aburrido(a)”, Cuatro alumnos optaron por esta opción representando un 23.5 % de la población. Los resultados obtenidos en cuanto a que emociones genera las clases de Historia, el 35% de la población encuestada afirma que son Aburridas, fenómeno que afecta indudablemente en el rendimiento escolar, observándose una tendencia negativa, si sumas las categorías negativas (Aburrido + Muy Aburrido), el **58.8%** de los encuestados muestra un ánimo bajo, superando al **41.1%** que reporta un ánimo positivo (Alegre + Contento).

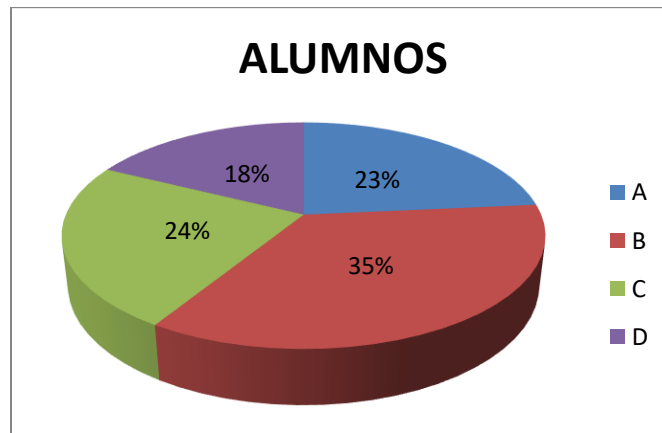
En resumen, el grupo tiende mayoritariamente hacia el **aburrimiento**, con más de la mitad de los participantes situados en el espectro negativo de la tabla. según Nakamura et,al.(2021) este fenómeno trata de un estado psicológico no

placentero en el escenario escolar, debido a factores internos como la percepción del tiempo o falta de interés y a factores externos como el estilo docente o estrategias de enseñanza.

TABLA 11
Nivel de comprensión en la asignatura de Historia.

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A. Casi siempre entiendo todo	4	$4/17=0.235$	23.5 %
B. Entiendo la mitad de las cosas	6	$6/17=0.353$	35.3%
C. Casi nunca entiendo.	4	$4/17=0.235$	23.5%
D. Nunca entiendo	3	$3/17=0.176$	17.6
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 10
Nivel de comprensión en la asignatura de Historia

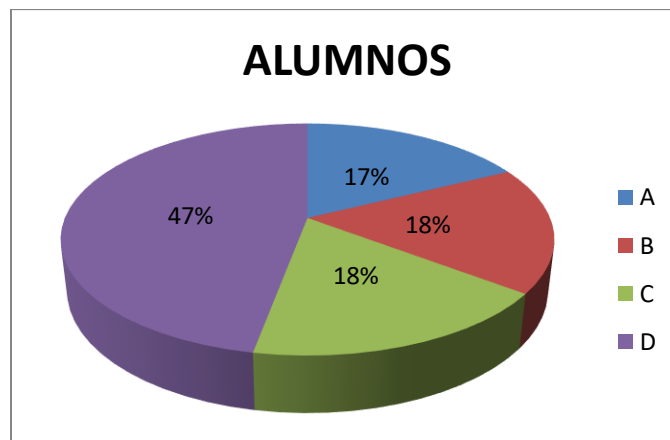


En relación al Ítem Diez (10), específicamente a la pregunta. Cuando tu docente explica un tema de Historia, ¿entiendes lo que dice; en donde Cuatro (4) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “A- Casi siempre entiende todo”, lo que representa un porcentaje del 23.5 % de la población; en relación a la opción “B- Entiendo la mitad de las cosas”, Seis (6) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 35.3 de la población.; y para la opción C- Casi nunca entiendo”, Cuatro (4) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 23.5% de la población encuestada y para la opción “D-Nunca entiendo”, Tres(3) alumnos optaron por esta opción representando un 17.6 % de la población.

Con un 35.3% de la población encuestada, la opción B-Entiendo la mitad de las cosas, siendo la más votada, lo que pudiera interpretarse que está presente la Introversión, timidez, miedo, la falta de atención o motivación y una enseñanza que no conecta con el estudiante; haya poca claridad total donde solo el **23.5%** de las personas afirma entender casi todo. Es decir, menos de una cuarta parte del grupo tiene un dominio claro de los temas, una dificultad predominante con la opción más votada es "Entiendo la mitad de las cosas" (**35.3%**). Esto indica que la mayoría se queda con vacíos de información importante. Se observa existencia de un nivel crítico de incomprensión si sumamos a quienes casi nunca o nunca entienden (opciones C y D), el **41.1%** del grupo está prácticamente "perdido"., concluyendo con la existe una barrera de comunicación o aprendizaje severa. Al sumar a todos los que tienen dificultades (B + C + D), el **76.5%** de los encuestados no logra una comprensión óptima. Es por ello que Bermeo Urgiles (2019), afirma que el proceso de enseñanza y aprendizaje de los *estudiantes*, es importante la metodología y las estrategias que utilice el docente para dictarlas

TABLA 12*Preferencias de Metodologías para la Enseñanza de la Historia*

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A- Lectura en clase	3	$3/17=0.176$	17.6 %
B- Debates en clase	3	$3/17=0.176$	17.6%
C.- Obra Teatral	3	$3/17=0.176$	17.6%
D.-Imágenes y videos del tema	8	$8/17=47.1$	47.1%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 11*Preferencias de Metodologías para la Enseñanza de la Historia*

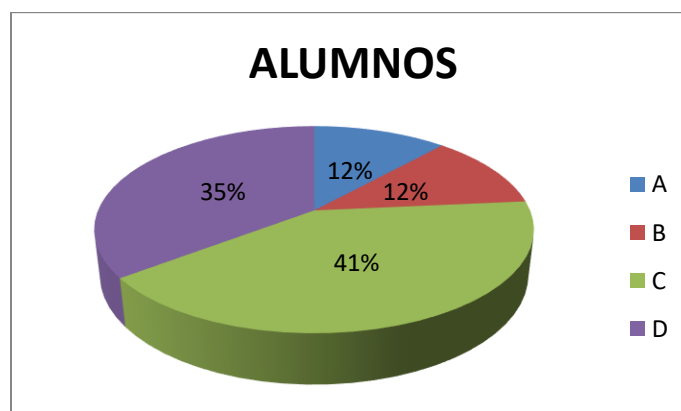
En cuanto al Ítem Once(11), específicamente a la pregunta ¿De las siguientes opciones cual es la que más le gusta para el aprendizaje de Historia de Venezuela?; en donde Tres (3) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “A- Lectura en clase”, lo

que representa un porcentaje del 17.6 % de la población; en relación a la opción “B- Debates en clase”, Tres (3) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 17.6 % de la población.; para la opción “C- Obras Teatrales”, Tres (3) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 17.6% de la población encuestada y para la opción “D- Imágenes y videos del tema”, Ocho (8) alumnos optaron por esta opción representando un 47.1 % de la población.

Con un 47.1% de la población de los encuestados la opción “D- Imágenes y videos del tema”, fue la más votada, lo que se puede inferir que los alumnos les gustaría que las clases de historia de Venezuela, se emplearán recursos tecnológicos, que proyectaran videos, audio e imágenes relacionadas con las clases; debido que la opción predominante es la opción **D (Imágenes y videos)** es, por mucho, la favorita del grupo, con 8 menciones, representa casi la mitad del total (**47.1%**). Esto indica que los estudiantes tienen una fuerte inclinación hacia el aprendizaje visual y dinámico. Mientras las opciones **A (Lectura)**, **B (Debates)** y **C (Obra teatral)** tienen exactamente el mismo nivel de aceptación, con 3 votos cada una (**17.6%**). Esto sugiere que, aunque no son las preferidas, hay subgrupos pequeños pero constantes interesados en métodos tradicionales, verbales o artísticos. En resumen para maximizar el interés del grupo, el uso de recursos visuales debe ser el eje central, aunque se pueden integrar las otras actividades de forma complementaria para atender a la minoría. Para Brame (2016), Los videos educativos constituyen una herramienta importante para la transmisión de contenido en muchas clases, esto ayuda considerablemente en la enseñanza y aprendizaje.

TABLA 13*Estrategias preferidas para la enseñanza de Historia de Venezuela*

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A.- Trabajo En grupo	2	$2/17=0.118$	11.8 %
B- Elaboración de un Proyecto	2	$2/17=0.118$	11.8%
C.- Uso de herramientas Visuales(Computadoras, teléfono celular, Software)	7	$7/17=0.411$	41.1%
D.- Uso de juegos	6	$6/17=0.353$	35.3%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 12*Estrategias preferidas para la enseñanza de Historia de Venezuela*

En cuanto al Ítem Doce(12), específicamente a la pregunta ¿Cuáles de las siguientes estrategias para la enseñanza Historia de Venezuela le Gustaría?; en donde Dos (2) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “A- Trabajo en grupo”, lo que representa un porcentaje del 11.8 % de la población; en relación a la opción “B-

Elaboración de un Proyecto”, Dos (2) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 11.8% de la población.; para la opción “C- Uso de herramientas Visuales(Computadoras, teléfono celular, Software”, Siete (7) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 41.1% de la población encuestada y para la opción “D- Uso de juegos”, Seis (6) alumnos optaron por esta opción representando un 35.3 % de la población. Con el 41.1% de la población encuestada, la opción “D- Uso de juegos”, fue la más votada por los estudiantes porque se puede interpretar que los apoyan la idea que a través del juego sea utilizada para la enseñanza de Historia. Se observa un bajo interés en métodos tradicionales de proyecto o grupales, tanto el "Trabajo en grupo" como la "Elaboración de proyectos", tienen la frecuencia más baja, con solo un **11.8%** cada uno (2 personas por opción).

Esto indica que, para este grupo específico, el trabajo colaborativo formal o de largo plazo es menos atractivo que la interacción inmediata con herramientas visuales o lúdicas. En resumen, la tendencia principal es el **aprendizaje digital y lúdico**, sumando un total de 13 de las 17 respuestas a favor de estas categorías modernas. Según Graciela Fuentes (2008) afirma que el juego es una estrategia fundamental por su importancia en los procesos de enseñar y de aprender, El niño, a través del juego ingresa a un mundo en el que la realidad y la imaginación interactúan.

ANALISIS DE LOS RESULTADOS POST EVALUACION DEL SOFTWARE

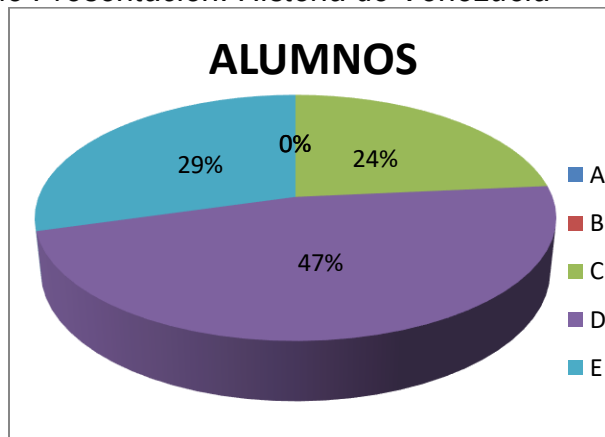
TABLA 14
Principales Pantallas de Presentación: Historia de Venezuela

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Pésima	0	0	0 %
B-Mala	0	0	0%
C-Regular	4	4/17=0.235	23.5%

D-Buena	8	$8/17=0.471$	47.1%
E-Excelente	5	$5/17=0.294$	29.4%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 13

Principales Pantallas de Presentación: Historia de Venezuela



En relación al Ítem Uno(1), específicamente a la pregunta ¿Las pantallas de presentación del software de historia de Venezuela son?:; en donde Cuatro(4) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “C-Regular”, lo que representa un porcentaje del 23.5 % de la población; en relación a la opción “D- Bueno”, Ocho (8) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 47.1% de la población.; para la opción “E-Excelente”, Cinco (5) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 29.4% de la población encuestada.

Con el 47.1% de la población de los encuestados, la opción “D-Buenos”, relacionadas a las pantallas de presentación del Software Educativo de Historia, esto es un indicador de aceptabilidad, claridad, concisa y visualmente atractiva por parte de la población estudiantil, observándose un nivel de satisfacción positivo, debido a la

gran mayoría de los encuestados tiene una percepción favorable. Si sumas las categorías "Buena" y "Excelente", obtienes un **76.5%** de aprobación total. La opción más votada fue "**Buena**", representando casi la mitad de la muestra (**47.1%**). Esto indica que el servicio o producto cumple bien con las expectativas, aunque todavía tiene margen de mejora para llegar a ser excelente. Se observa una ausencia de críticas negativas es muy destacable que **nadie** calificó la opción como "Mala" o "Pésima" (0%). No hay un rechazo directo ni fallos graves percibidos por los 17 participantes.

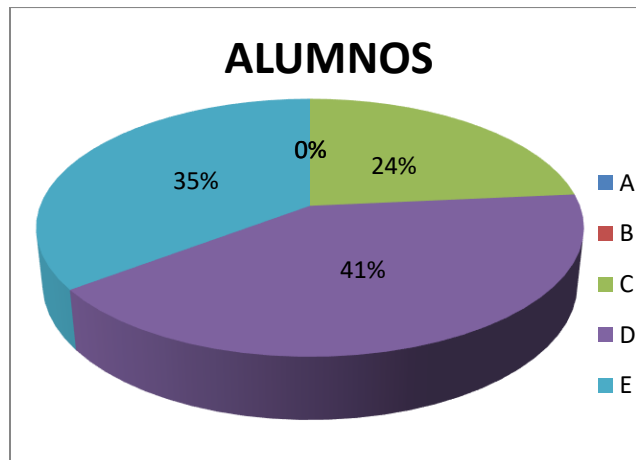
Todo esto presenta una oportunidad de mejora, con un **23.5%** considera que el desempeño es "Regular". Este es el grupo clave a analizar para entender qué falta para moverlos hacia las categorías superiores. El resultado es **altamente positivo**, con un núcleo sólido en la calificación "Buena" y una base importante de excelencia, sin rastro de insatisfacción crítica. Marín (2008). Recalca la importancia de tomar en cuenta los detalles de las presentaciones para así lograr los objetivos *educativos*.

TABLA 15
Valoración de la experiencia de usuario con el software educativo de Historia

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Pésima	0	0	0 %
B-Mala	0	0	0%
C-Regular	4	4/17=0.235	23.5%
D-Buena	7	7/17=0.412	41.2%
E-Excelente	6	6/17=0.353	35.3%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 14

Valoración de la experiencia de usuario con el software educativo de Historia



En relación al Ítem Dos(2), específicamente a la pregunta ¿Trabajar Con El Software De Historia De Venezuela Fue?:; en donde Cuatro(4) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción "C-Regular", lo que representa un porcentaje del 23.5 % de la población; en relación a la opción "D- Bueno", Siete (7) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 41.2% de la población.; para la opción "E-Excelente", Seis (6) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 35.3% de la población encuestada.

La opción" D-Bueno", con el 41.2 % de la población de encuestados es la opción más votada, lo que indica que al trabajar con el Software educativo fue aceptable. Observándose una satisfacción general positiva, en donde la gran mayoría de los encuestados tiene una percepción favorable, si sumamos las categorías "Buena" y "Excelente", el **76.5%** de la muestra se ubica en el espectro positivo de la escala. Esto guía una tendencia hacia lo "Bueno", como la opción más votada fue "**Buena**", representando el **41.2%** del total. Esto indica que el servicio o producto cumple satisfactoriamente con las expectativas, aunque todavía tiene margen de mejora para llegar a la excelencia.. Nivel de excelencia representado con sólido **35.3%** considera que el desempeño es "Excelente", lo cual es un indicador de calidad alto. No hubo

ninguna respuesta en las categorías "Mala" o "Pésima" (0%), lo que sugiere que no existen fallas graves percibidas.

El único punto de atención es el **23.5%** que calificó como "**Regular**", que representan a las personas cuyas necesidades se cumplen apenas de forma básica. Los resultados son muy favorables, con una aprobación mayoritaria y una ausencia total de valoraciones negativas. Morejón (2011), dice que el software educativo como una herramienta clave para motivar, hacer más interactivo el aprendizaje, la comprensión de conceptos, mediante uso de las animaciones y presentaciones gráficas..

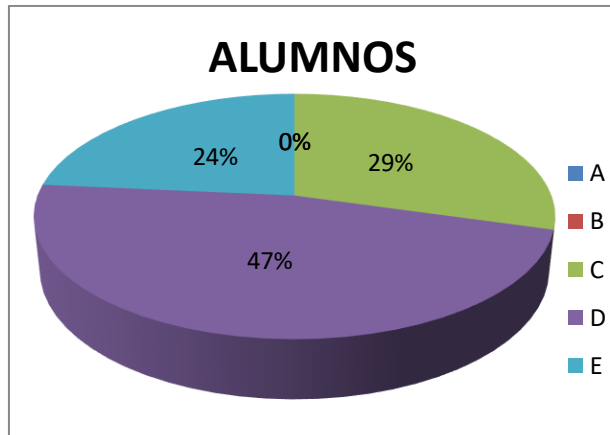
TABLA 16

Nivel de conocimiento adquirido en Historia de Venezuela mediante el programa de prueba.

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Pésima	0	0	0 %
B-Mala	0	0	0%
C-Regular	5	$5/17=0.294$	29.4%
D-Buena	8	$8/17=0.471$	47.1%
E-Excelente	4	$4/17=0.235$	23.5%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 15

Nivel de conocimiento adquirido en Historia de Venezuela mediante el programa de Prueba



En relación al Ítem Tres(3), específicamente a la pregunta .- ¿El conocimiento de lo aprendido de Historia de Venezuela con El software o programa de prueba es: ?; en donde Cinco(5) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “C-Regular”, lo que representa un porcentaje del 29.4 % de la población; en relación a la opción “D-Bueno”, Ocho (8) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 47.1% de la población.; para la opción “E-Excelente”, Cuatro (4) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 23.5% de la población encuestada.

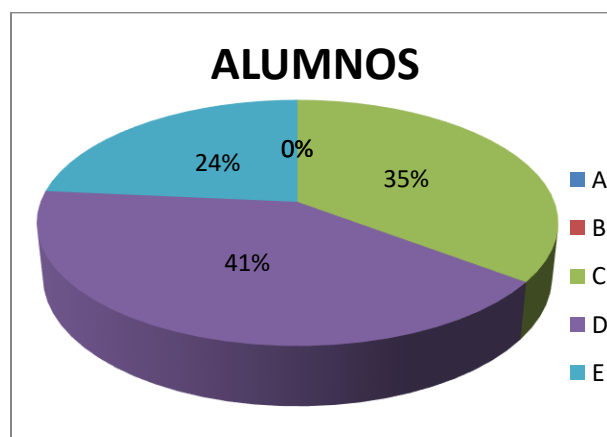
Con el 47.1% de la población de los encuestados la opción más votada fue la “D-Bueno”, relacionada con lo aprendido con el software de Historia, lo que refleja como indicador un margen aceptable de la enseñanza. El **70.6%** de los consultados (la suma de "Buena" y "Excelente") tiene una opinión favorable, siendo la categoría más votada fue "**Buena**" con un 47.1%., se observa la ausencia de negatividad, es muy destacable que **nadie** calificó la opción como "Mala" o "Pésima" (0%). Esto indica que no hay fallos críticos o rechazo directo. Margen de mejora con un **29.4%** que considera el servicio o producto como "Regular". Este es tu grupo de oportunidad; son usuarios que no están insatisfechos, pero que aún no han sido convencidos por la calidad superior. Nivel de excelencia: Casi una cuarta parte (23.5%) está totalmente satisfecha, lo que valida que

el estándar actual es alto; los resultados son sólidos y exitosos, ya que la mayoría se concentra en la parte superior de la escala, aunque hay espacio para convertir ese sector "Regular" en opiniones más positivas. Niola León (2015). Conceptualiza que el software educativo constituye “aquellos programas capaces de servir de ayuda al aprendizaje del estudiante y de apoyo, en su proceso formador, pero nunca de medio de sustituto del docente.

TABLA 17
Percepción del Software de Historia en las clases

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A-Pésima	0	0	0 %
B-Mala	0	0	0%
C-Regular	6	6/17=0.353	35.3%
D-Buena	7	7/17=0.412	41.2%
E-Excelente	4	4/17=0.235	23.5%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 16
Percepción del Software de Historia las clases



En relación al Ítem Cuatro(4), específicamente a la pregunta ¿con el prototipo de Software o programa de Historia las clases serán:?: en donde Seis(6) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “C-Regular”, lo que representa un porcentaje del 35.3 % de la población; en relación a la opción “D- Bueno”, Siete (7) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 41.2% de la población.; para la opción “E-Excelente”, Cuatro (4) alumnos, seleccionaron esta opción representando el 23.5% de la población encuestada.

La opción “D-Bueno”, con el 41.2% fue la más votada relacionada de cómo serían las clases con el uso del Software de Historia, lo indica un nivel aceptable y que mejoraría el ambiente de clase. La gran mayoría de los encuestados tiene una percepción favorable. Si sumamos las categorías "**Buena**" y "**Excelente**", obtenemos un **64.7%** de aprobación. Esto indica que casi 2 de cada 3 personas están satisfechas con lo evaluado. La opción más votada fue "**Buena**" con un **41.2%** (7 personas), lo que representa la tendencia central de los datos.; Es muy destacable que las categorías "**Pésima**" y "**Mala**" están en **0%**. Nadie tiene una opinión negativa, lo que sugiere que el estándar mínimo se cumple satisfactoriamente; Un **35.3%** considera que el desempeño es "**Regular**". Este es el grupo clave a trabajar, ya que representan una oportunidad de mejora para convertirlos en opiniones positivas en el futuro.

Los resultados son altamente satisfactorios, el servicio o producto evaluado se percibe como sólido y confiable, sin rechazo por parte del alumnado, aunque todavía hay un margen del 35% que podría mejorar su experiencia. Zambrano-Vera (2024) dice que estas herramientas han demostrado ser eficaces en la *mejora* de la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

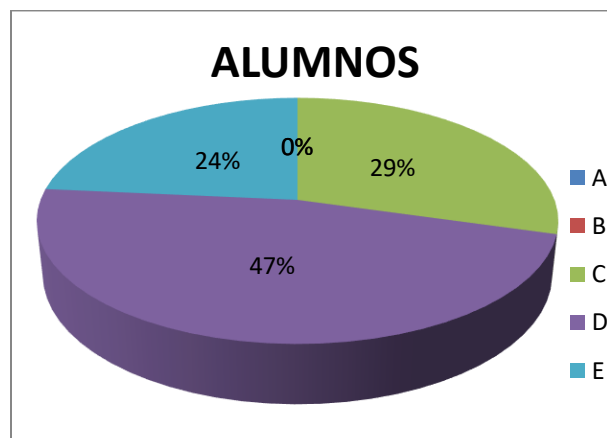
TABLA 18

Valoración del software educativo en el rendimiento de Historia de Venezuela.

OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	Representación Porcentual
A	0	0	0 %
B	0	0	0%
C	5	$5/17=0.294$	29.4%
D	8	$8/17=0.471$	47.1%
E	4	$4/17=0.235$	23.5%
TOTALES	17	1	100%

FIGURA 17

Valoración del software educativo en el rendimiento de Historia de Venezuela.



En relación al Ítem Cuatro (4), específicamente a la pregunta ¿Con la ayuda del prototipo de software o programa de Historia de Venezuela, cree que mejorara el rendimiento en las clases? en donde Cinco(5) alumnos de diecisiete 17, eligieron la opción “C-Regular”, lo que representa un porcentaje del 29.4 % de la población; en relación a la opción “D- Bueno”, Ocho (8) alumnos seleccionaron esta opción, para un porcentaje del 47.1% de la población.; para la opción “E-Excelente”, Cuatro (4)

alumnos, seleccionaron esta opción representando el 23.5% de la población encuestada.

Con la opción “D-Bueno”, relacionado con el rendimiento académico empleando el uso del software Educativo de Historia, obtuvo el 47.1% de la población de los encuestados, lo que demuestra un grado de confiabilidad como herramienta de apoyo al docente; el **100%** de los datos se concentra únicamente en las categorías C, D y E, lo que indica que el interés o la respuesta se inclina hacia el final del espectro de opciones presentadas. Tomando en cuenta la opinión de varios autores y estudios respaldan que el software educativo mejora el rendimiento académico al aumentar la motivación, personalizar el aprendizaje y desarrollar competencias, entre ellas como **Investigadores de la UPEL (Venezuela)**: quienes observaron mejoras concretas en el rendimiento en lenguaje tras la incorporación de TIC, sugiriendo su aplicación en otras áreas.

SECCIÓN V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La realización de la presente investigación nació de la idea en la solución de un problema relacionado con el rendimiento académico y aburrimiento en las clases de Historia de Venezuela, en el aula de Quinto Grado perteneciente a la Escuela Carlos Soubllette de Vega de Aza, del Municipio Torbes, Estado Táchira, empleando las técnicas de la observación directa Investigación de Campo, dónde se pudo conocer los puntos de inflexión, aplicando como medio de obtención de datos, la encuesta al docente y el cuestionario previo a los alumnos, constante de 12 preguntas, de la cuales se tuvo como resultados: que a las horas de clases semanales son de un bloque de 45 minutos, debido a los programas educativos de la escuela, al igual que la cantidad de objetivos de clase.; así mismo afirman la existencia de materiales de uso educativo de una manera escasa y tradicionales.

Con un 47.1% de la población de los encuestados la opción “D- Imágenes y videos del tema”, fue la más votada, lo que se puede inferir que los alumnos les gustaría que las clases de historia de Venezuela se utilizara esta técnica; Con el 41.1% de la población encuestada, la opción “D- Uso de juegos”, fue la más votada por lo estudiantes, por lo que se puede interpretar el apoyo a la idea que a través del juego sea utilizada para la enseñanza de Historia.

Se concluye que el diseño e implementación del prototipo de software fue exitoso, logrando una aceptación mayoritaria (47.1% Bueno / 23.5% Excelente), validando que la gamificación mejora la percepción del estudiante hacia la historia y que mejora el rendimiento académico en la cátedra.

Recomendaciones

Sobre la base de las conclusiones alcanzadas y la contrastación de los resultados con los objetivos de la investigación, se proponen las siguientes líneas de acción para optimizar la enseñanza de la Historia de Venezuela en la institución:

1. Reestructuración de la Carga Horaria: Se recomienda a la directiva de la institución gestionar la ampliación de la enseñanza de la asignatura de uno a dos bloques semanales de 45 minutos.. Esta propuesta surge al constatar que el tiempo actual es insuficiente para la comprensión profunda de procesos históricos, limitando la praxis docente a la transmisión superficial de contenidos..
2. Integración de Recursos Multimodales: Es imperativo trascender el uso exclusivo de materiales analógicos (pizarrón y libros) para incorporar recursos tecnológicos y aquellos creados por el propio estudiantado.. Esta diversificación responde a la necesidad de atender los distintos estilos de aprendizaje y reducir la brecha motivacional identificada en el diagnóstico..
3. Institucionalización de la Innovación: Se sugiere a los docentes de la Escuela Básica "General en Jefe Carlos Soublette" adoptar el prototipo de software educativo desarrollado como un recurso permanente en su planificación.. La alta aceptabilidad del recurso (47.1% calificándolo como "Bueno") demuestra que la gamificación es el catalizador idóneo para transformar el aburrimiento en participación proactiva..
4. Fomento de la Autonomía Estudiantil: Promover el uso de la herramienta tecnológica para incentivar el autoestudio y el pensamiento crítico.. Esto permitirá que el alumno deje de ser un receptor pasivo de información y se convierta en un constructor activo de su conocimiento histórico a través de la interacción digital..

El empleo de materiales y recursos educativos potencia el aprendizaje al facilitar la comprensión, facilitando que el aprendizaje sea más claro y perdure en el tiempo, motivar a los estudiantes, incrementándole de nuevas técnicas innovadoras, que aumente el interés en el aprendizaje, y adaptar la enseñanza a diversos estilos, permitiendo de esta manera la variedad, la innovación, la interactividad y el sentido de pertenencia con los recursos. La investigación permitió concluir que el empleo de materiales y recursos educativos innovadores potencia el aprendizaje al facilitar la comprensión de procesos históricos complejos, logrando motivar a los estudiantes a través de dinámicas interactivas. Al respecto, se determinaron los siguientes hallazgos vinculados a los objetivos del estudio:

1. Optimización del Proceso Cognitivo: El uso del software diseñado permitió adaptar la enseñanza a diversos estilos de aprendizaje (visual y auditivo), superando la monotonía del modelo tradicional de "lectura y copia" que predominaba en el aula.
2. Fomento de la Interactividad: La transición hacia un recurso digital facilitó una participación más proactiva, donde la interactividad del prototipo generó en el alumnado un sentido de pertenencia con los recursos tecnológicos, elementos previamente ausentes en su formación.
3. Innovación Pedagógica: Se comprobó que la variedad de módulos y la estética del juego (gamificación) actuaron como catalizadores del interés, transformando la percepción de la Historia de Venezuela de una cátedra "aburrida" a una experiencia de aprendizaje vibrante
4. En síntesis, la efectividad del recurso tecnológico validó que, cuando el docente integra herramientas adecuadas a la era digital, se logra disminuir la brecha generacional y se potencia el rendimiento académico, cumpliendo así con el propósito de formar ciudadanos conscientes de su identidad nacional mediante métodos vanguardistas.

Una de las maneras para atacar el aburrimiento en clase, es transformar el aprendizaje pasivo en activo, realizando esquemas, participación proactiva con preguntas y debates del tema; diseñar juegos mentales como rompecabezas,

adivanzas, sopa de letras, dibujos, códigos secretos; establecer descansos estratégicos, videos basados en la historia. Se recomienda a la institución incorporar el prototipo de software diseñado mediante el uso de la laptop del docente como estación de trabajo y adoptar un punto de vista diferente para ver una situación, problema o idea, permitiéndote ver nuevas oportunidades, soluciones y significados.

SECCIÓN VI

La Propuesta

Sistema Historia de Venezuela (Aventura Histórico)

Al llegar a las fases de diseño y creación de un software educativo, reconoce la relevancia del diagnóstico, la valoración del estado actual y los conceptos teóricos clave que sustentan el proyecto. Por esta razón, en esta sección es imperativo haber examinado estos elementos o, al menos, considerarlos en paralelo con el desarrollo de un prototipo de software. El objetivo de este estudio es la creación de un software educativo llamado: Prototipo de Software como herramienta de Gamificación para la enseñanza de la Historia de Venezuela, para los alumnos Quinto 5º. Grado de educación primaria; el cual fue diseñado principalmente para introducir un recurso innovador en la enseñanza y aprendizaje de la Historia de Venezuela, por cuanto actualmente no poseen.

Este prototipo especial de programa educativo proporciona el contenido teórico esencial, basado en lo establecido con algunos de los contenidos del curriculum nacional Bolivariana, para que los estudiantes se motiven e integren en los temas de la Historia Independentista de Venezuela; además ofrece un módulo práctico donde los alumnos pueden demostrar sus habilidades cognitivas, en resolver la actividad de clase dada por el docente de manera fácil, permitiéndoles ver los resultados. Este prototipo está destinado a los alumnos de Quinto grado de Educación Primaria de la Escuela Carlos Soublette.

Para tal propuesta se tomaron en cuenta los contenidos en el currículo Nacional Bolivariano, del Subsistema de Educación Primaria, específicamente en el área de Aprendizaje, Ciencias sociales Ciudadanía e Identidad, a nivel de Quinto grado, donde se hace referencia a la Historia de Venezuela con la finalidad es que los niños y niñas

afiancen el pensamiento histórico a través de los diferentes procesos que ha vivido la República en los siguientes contenidos: Conocimiento de los sitios claves donde se produjeron los eventos de la Independencia de Venezuela, reconocer a los forjadores de la patria, identificar y valorar a los héroes dónde participaron (Solo Efemérides), Introducción al estudio de los héroes patrios: Simón Bolívar, Simón Rodríguez, Francisco de Miranda, Antonio José de Sucre, Ezequiel Zamora; identificar y valorar las efemérides nacionales: 19 de abril de 1810, 3 de agosto de 1806, 12 de febrero de 1814, 1 de mayo de 1881. Introducción al estudio del 5 de julio de 1811, como Día de la Independencia.

Elementos claves en la creación del prototipo de software educativo, ha sido diseñado como un programa interactivo, ya que ofrece varios módulos, con imágenes animadas, texto, preguntas, advertencia a través de voz, ofrece el juego de ruleta como medio interactivo, juego de memoria, Puzzle heroicos, retos del tiempo, ordenes secretos, videos hablados sobre hechos de la independencia; así como las respuestas mediante voz; siendo un programa fácil de usar con el más mínimo uso de los recursos de un computador, la base fundamental de este proyecto radica en el uso de la Herramienta, basados en la inteligencias artificial, específicamente Google A.I. Estudio, el cual dicho diseñado, emplea el lenguaje de programación HTML(HyperText Markup Language), utilizado para crear, estructurar y desplegar cualquier tipo de contenido de las páginas web, haciéndolo funcional.

Trabajando con el empleo mediante etiquetas (fragmento de códigos), que indican a los navegadores cómo visualizar al en pantalla textos, imágenes y enlaces; de la misma forma en el presente diseño está el uso del lenguaje de diseño CSS (Cascading Style Sheets o Hojas de Estilo en Cascada), que permite diseñar y establecer, el tipo de letras, color de fondo, espacios en pantalla, borde. Otro elemento importante empleado en este diseño, es el lenguaje de programación JavaScript, (js), siendo un programa de alto nivel, interpretador, orientado objeto, que ayuda a crear contenidos, dinámicos, interactivos, animación, mapas, formularios, menús desplegables, páginas web entre otros.

Objetivo General

Brindar una herramienta de apoyo educativo que facilite la comprensión de los temas relacionados con la Historia de Venezuela.

Objetivos Específicos:

- Presentar una interfaz amigable y atractiva para los alumnos que le despierte el interés.
- Ofrecer bases teóricas que permitan reforzar los conocimientos previos del alumno acerca de los temas que trata la actividad de la clase sobre la historia de Venezuela.
- Proporcionar al estudiante módulos y procedimientos gráficos e interactivos
- Guiar al usuario cuando este ejecute los módulos. del prototipo de software educativo.

Recursos utilizados para el desarrollo del Software Educativo

- .- Computador con procesador de I-3, tercera Generación
- .-Disco Duro de 250 Giga Bytes.
- .- 4 GIGA Bytes de memoria RAM (Random Acces Memory).
- .- Sistema Operativo Windows 10 de 32 bit 64 bit
- .- Uso de la Inteligencia artificial, (empleo de Lenguaje de Programación HTML, CSS, Java Scrpit.
- .- Microsoft Edge
- Imágenes descargadas de diferentes páginas web
- Videos descargados de la plataforma You tube.

En cuanto al talento humano, no es necesario la contratación de personal, por cuanto el diseño del prototipo de Software educativo, está creado por él autor del presente trabajo, apoyado en el uso de la herramientas que ofrece la nueva tecnología como lo es la Inteligencias Artificial, que en poco tiempo facilita el diseño y creación con simples llamados Prompt, que no es más que una simple instrucciones, preguntas, comandos o texto, que introduce el usuario, ordenando la Inteligencia artificial que actividad o trabajo debe ejecutar, dependiendo de la calidad de orden, se obtendrá una respuesta acertada de lo deseado. quien posee conocimientos básicos y necesarios para el desarrollo del mismo, aunado que hoy en día la Inteligencia artificial, facilita la creación, desarrollo de herramientas digitales para sus propios fines, sin ser un experto en programación, ahorrando tiempo y costo.

Es de aclarar que este prototipo fue creado con la ayuda de la Inteligencia artificial Google A.I Estudio, la cual emplea todos sus herramientas de acuerdo a las ordenes indicada en el Prompt, en este caso, está presente el uso de los lenguajes de programación, HTML, Javascript, y CSS, elementales para el diseño de herramientas en páginas web; todo esto pensando en el tema de costos, tiempo, y factibilidad, además brinda un entorno gráfico en la realización de pantallas de presentación atractivas.

MANUAL DEL USUARIO

El presente manual o guía de usuario, está destinado a proporcionar las instrucciones paso a paso y asistencia del uso correcto del presente producto, O prototipo de Software educativo de Historia de Venezuela, con el objetivo de mejorar la experiencia académica del usuario y la eficacia del uso del mismo. Para poder ejecutar el presente prototipo de software, se debe estar instalado contar con el navegador actualizado Google Chrome o Microsoft Edge; los archivos o pantallas que conforma el presente software, debe estar ubicado en una carpeta, con el nombre “**SISTEMA DE HISTORIA**”, en el escritorio virtual del Computador, dentro de esta carpeta se encuentran el archivo principal Index.html; el cual el usuario debe **seleccionar** este archivo principal de acceso.

Pantalla Principal Index.HTMLmenuhistoria1.

Esta pantalla principal está conformada por cuatro opciones a escoger por el usuario las cuales son: **1-Procères, 2-Efemèrides, 3- Batallas y 4.- Misión**; de igual manera para salir de programa solo debe cerrar el navegador. Ver pantalla Nro.1.

FIGURA 18
pantalla 1.



El usuario al seleccionar en la opción número Uno (**01) Próceres,** lo llevara a otra pantalla donde se mostrara una menú de galería de próceres de la independencia Venezolana como: **José Antonio Sucre, Simón Bolívar, Francisco de Miranda, Andrés Bello, Manuela Sáenz y José Antonio Páez**; el usuario debe seleccionar una de las opciones que desea. Por ejemplo al seleccionar la imagen José Antonio Sucre,

visualizara una imagen tipo comics y al lado un cuadro de teto con información breve del prócer de la patria; de la misma forma está presente una opción para escuchar un relato del mencionado prócer, para regresar a la pantalla número 01 o pantalla principal, el usuario debe oprimir o seleccionara la opción ubicada en la esquina superior derecha del observador de color rojo, para regresar a la pantalla galerías. Ver Pantalla Nro. 02

FIGURA 19
Pantalla 2.

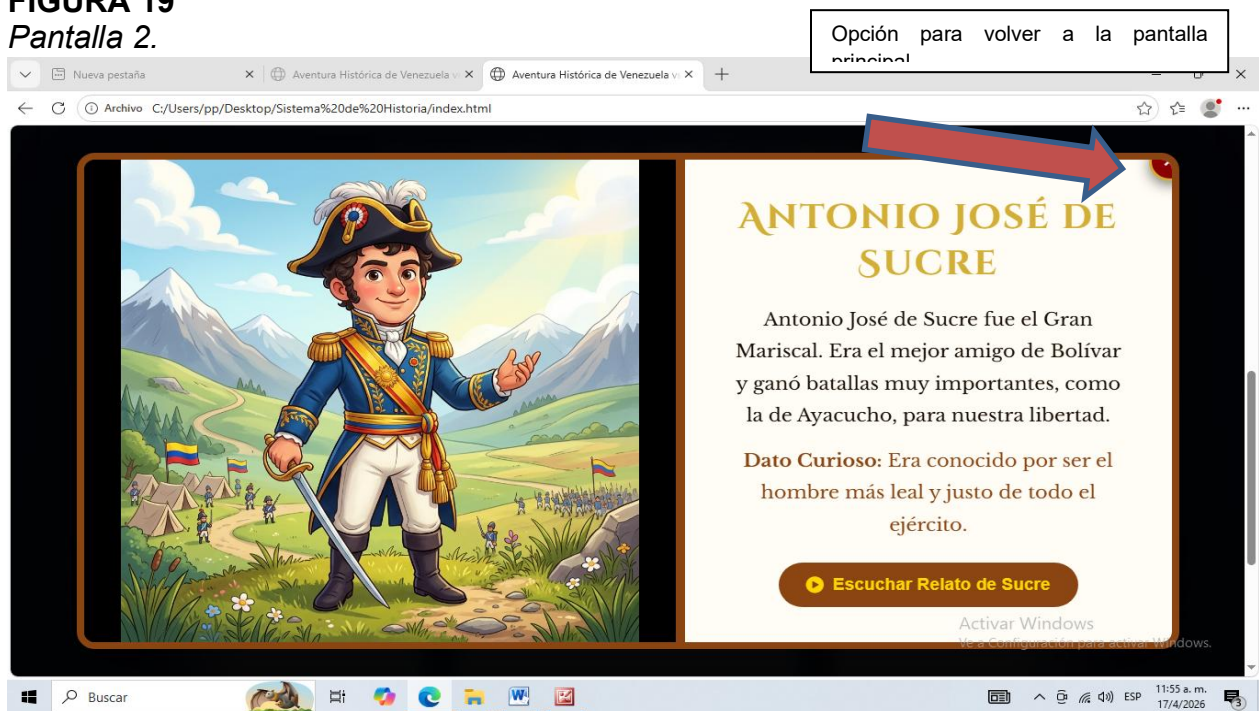


FIGURA 20 pantalla 3

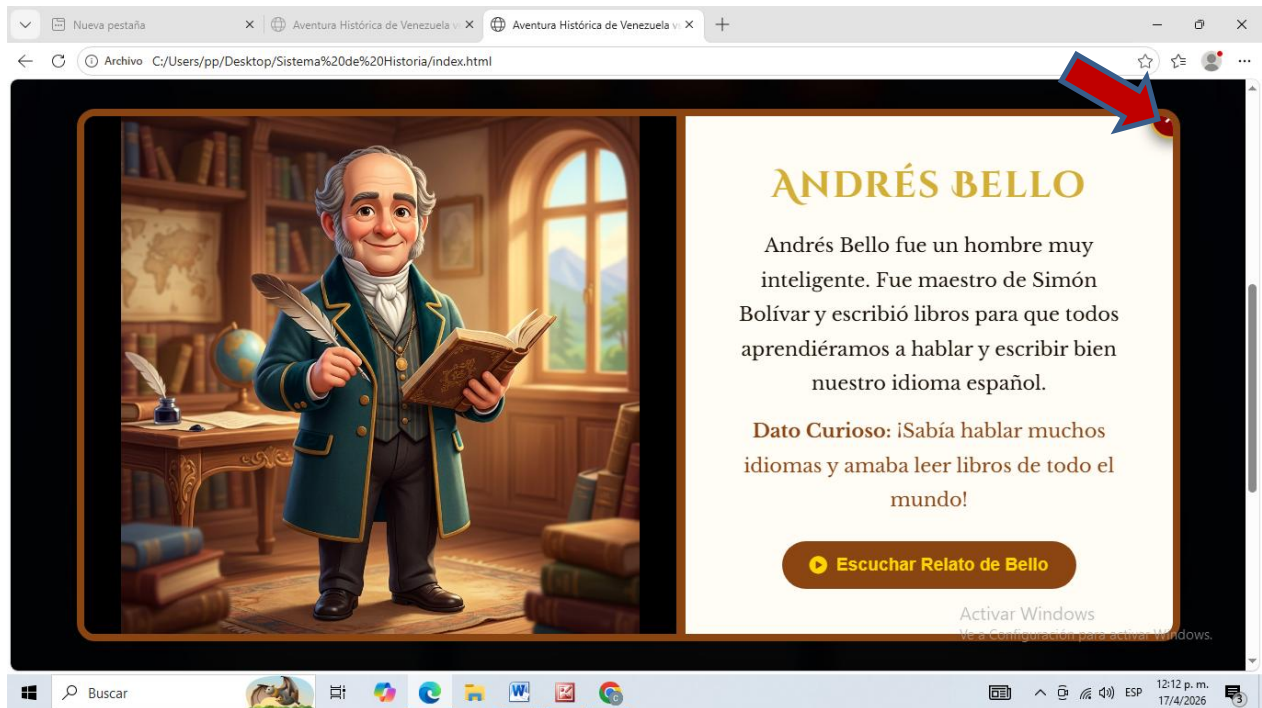
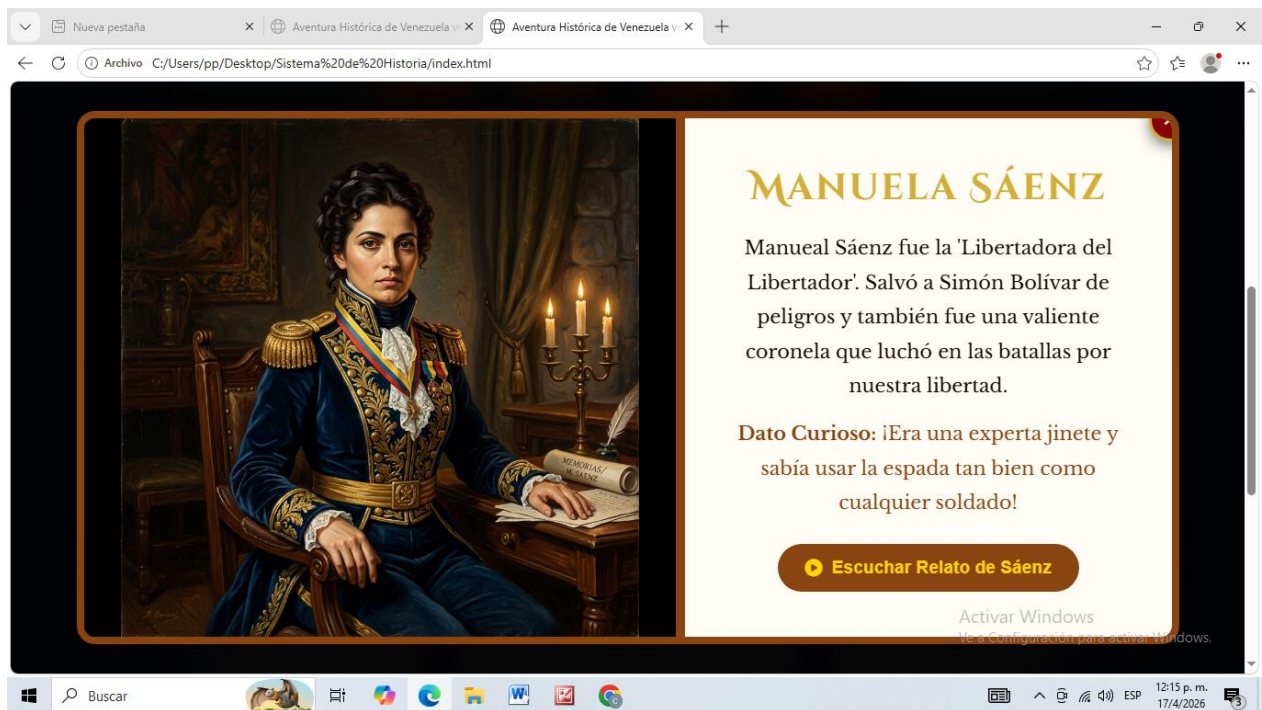


FIGURA 21 pantalla 4



Módulo de EFEMÉRIDES

La Palabra Efemérides, se refiere a la celebración de una fecha o día de acontecimientos importantes por el cual es recordado. El módulo de Efeméridades, está compuesto por cuatro opciones como son: **12 de Febrero;** **19 de Abril;** **24 de Junio** **y 5 de Julio;** el usuario puede escoger libremente entre una de las cuatro opciones dadas, por ejemplo si selecciono la Opción **5 de Julio,** aparece una pantalla con una imagen alusiva a la acta de la firma de Independencia y al lado un breve párrafo de texto; de la misma forma esta una opción que al seleccionar le visualizará al usuario un video corto con audio, donde le dará información sobre ese día; para regresar a la pantalla anterior el usuario debe ubicar el ratón o mouse, en las áreas fuera de la imágenes , Ver pantallas 5, 6 y 7

FIGURA 22

Pantalla 5



FIGURA 23
pantalla 6

Oprimir en estas área para regresar a la pantalla anterior.



FIGURA 24
Pantalla 7

Oprimir en estas área para regresar a la pantalla anterior.



Módulo Batallas

Las batallas son combates y enfrentamientos entre dos o más fuerzas contrarias con el propósito de obtener una victoria. En este módulo se habla de una manera muy simple sobre algunas de las batallas más importantes ocurridas en la época Independentista, para la liberación de Venezuela, del reino Español. Esta pantalla ofrece tres opciones que puede ser seleccionadas libremente por el usuario entre esta opción tenemos: **Batalla de la Victoria, Batalla Carabobo, Batalla Naval del Lago de Maracaibo,** para comenzar el usuario debe seleccionar una de las tres opciones presentadas, si el caso es la opción **Batalla De La Victoria**, una vez se debe oprimir en la mencionada opción se lo llevara a una pantalla donde le mostrara un cuadro referente a un mapa o ruta del lugar donde se llevó a cabo esa batalla, donde el usuario deberá oprimir la flecha inferior del recorrido de dicha batalla, y al lado un recuerdo de texto breve. Para concluir de esta manera simple se debe acceder a cada módulo y opción dada del presente prototipo de Software. VER PANTALLAS 8, 9,10 y 11

FIGURA 25
pantalla 8



FIGURA 26

pantalla 9

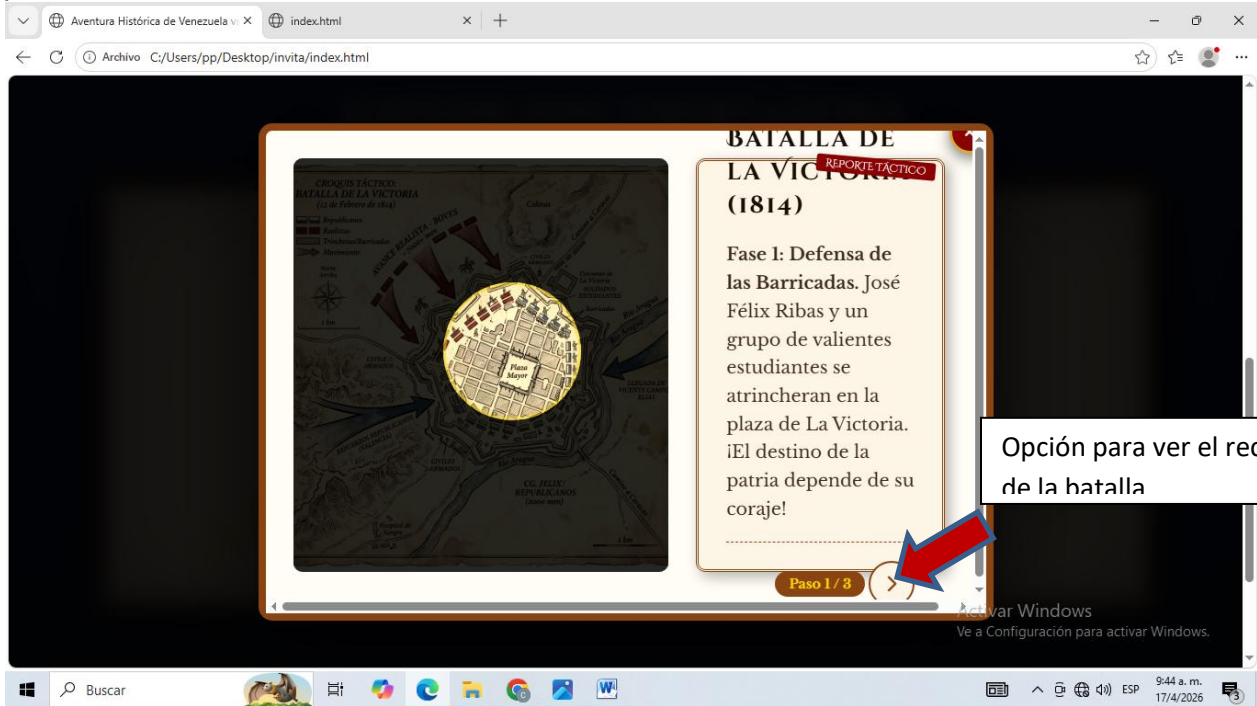
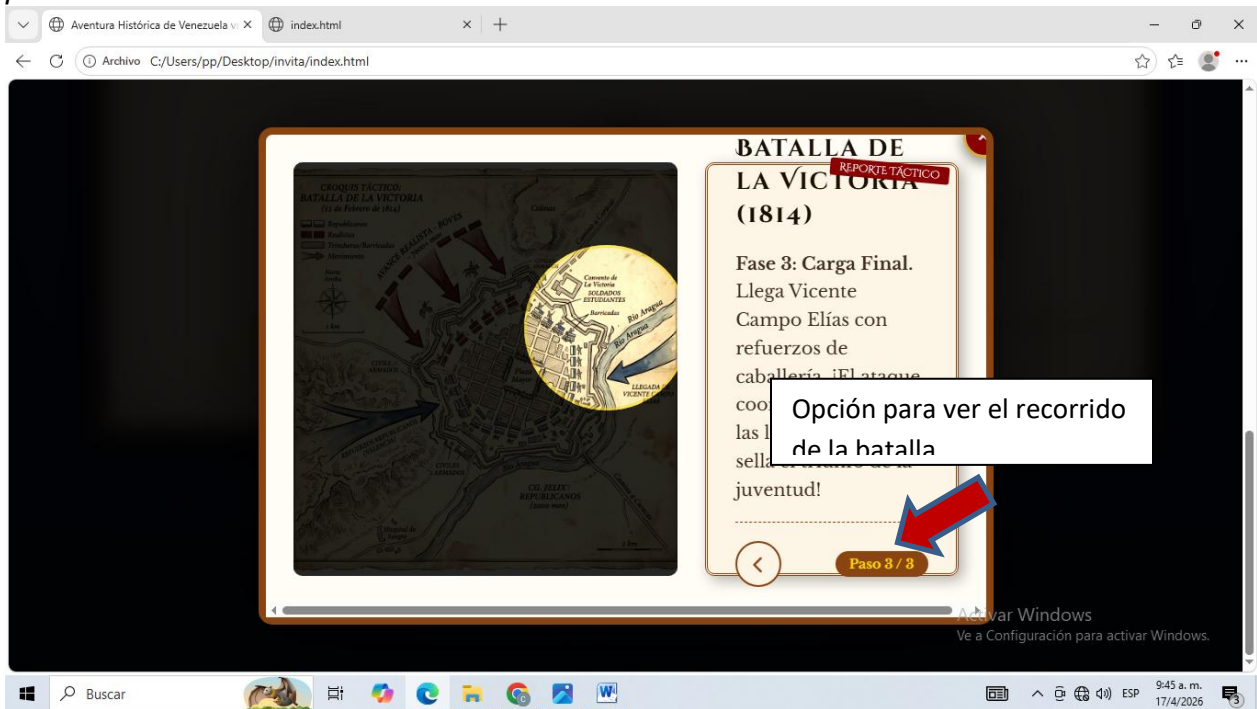


FIGURA 27
pantalla 10



Módulo de Misión

Este módulo se compone de cuatro opciones activas, cuyo propósito es que a través del juego, como la ruleta, el rompe cabeza, juego de memoria, ordenes secretas, o juego de preguntas, el estudiante demuestre sus habilidades y conocimiento adquirido del presente prototipo de software basado en la historia Independentista de Venezuela; el usuario debe seleccionar una de las cuatro opciones, ejemplo si se selecciona la opción Retos del tiempo, esta le visualizara una pantalla con el juego de la ruleta, , donde luego para hacerla funcionara se debe oprimir en el centro de la ruleta la opción girar, y en un breve tiempo parara en una de las opciones, de manera automática mostrara el resultado de la opción dada, donde aparece un breve comentario y una pregunta con dos posibles opciones,

FIGURA 28
pantalla 11



FIGURA 29

pantalla 12

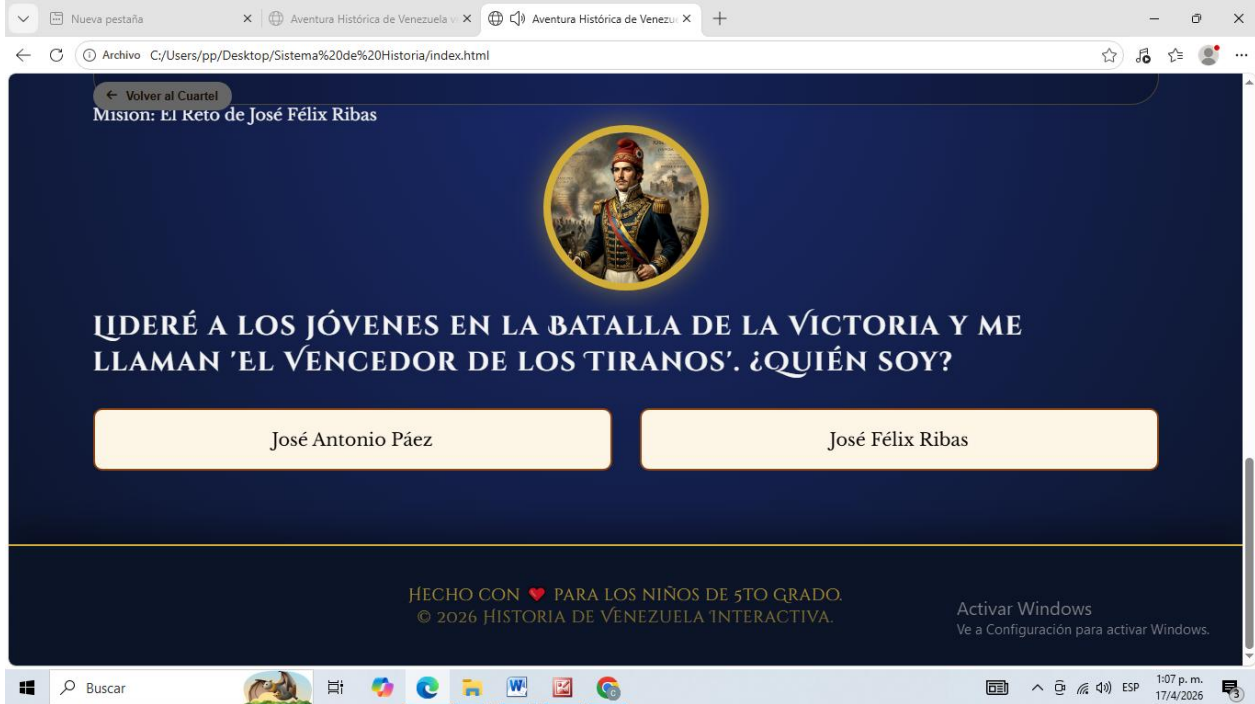


FIGURA 30
pantalla 13



REFERENCIAS

- Aranguren, C. (1997). La Enseñanza de la historia en la escuela básica. Los programas de historia de Venezuela en la educación básica: un análisis teórico, didáctico y psicopedagógico, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000172548>
- Aranguren, C. (2005). Teoría y praxis en la enseñanza de la historia: una relación epistemológica, http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102005000100014.
- Arias (2020), Proyecto de tesis, Guía para la Elaboración, gc.scalahed.com › recursos › files.
- Arias, J. (2021). Guía para elaborar la Operacionalización de variables. [https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/download/274/974#:~:text=Seg%C3%BAn%20Arias%20\(2020\)%2C%20%E2%80%9C,la%20hip%C3%B3tesis%20general%E2%80%9D%20\(p](https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/download/274/974#:~:text=Seg%C3%BAn%20Arias%20(2020)%2C%20%E2%80%9C,la%20hip%C3%B3tesis%20general%E2%80%9D%20(p)
- Arias F. (2008). Tesis de Fideas Arias, Perfil del profesor de la Metodología de la Investigación en la Educación superior. es.scribd.com › document › 221022052
- Alberto, C. (s.f.) Investigación de Campo: Características, Tipos, Técnicas y Etapas. <file:///Users/pp/Downloads/Investigaci%C3%B3n%20de%20Campo.pdf>
- Alvarez J. (2024). Aproximaciones a la Historia que se debe hacer, enseñar y... <https://dialnet.unirioja.es> › descarga › articulo
- Babativa, C. (2017) Investigación Cuantitativa. <https://core.ac.uk/download/pdf/326424046.pdf>.
- Bechallenge.(2022)¿Qué es el Aprendizaje Significativo? Importancia y Beneficios.Bechallenge. <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo>
- BCN(s.f). Introducción a la Historia. https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/73455/1/introducción_historia.pdf&origen=BDigital
- Bloch, M. (1975). *Introducción a la Historia*. Fondo de Cultura Económica. México. https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/73455/1/introducción_historia.pdf&origen=BDigital.

(Blogger,2017). Software Según Autores.
Blogger.<https://sisytecdelainformacion.blogspot.com/2017/06/software-segun-autores.html>.

BLOGGER:COM Software según autores:
<http://sisytecdelainformacion.blogspot.com/2017/06/software-segun-autores.html>

Macias R.(2023) , *Del ENIAC a la era digital el primer ordenador del mundo: Conoce su historia.* <https://cultura-informatica.com/noticias/primer-ordenador-mundo-eniac/>

Espinoza, F. (2023). La enseñanza. [file:///Users/pp/Downloads/A5+\(1\).pdf](file:///Users/pp/Downloads/A5+(1).pdf)

Enciclopedia Virtual Eumed.net.(2012) Metodología Cuantitativa.
https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia_cuantitativa.html

Enciclopedia Significado. (s.f.) , Software, <https://www.significados.com/software/>

Freire P. (2022). enseñar no puede ser un simple proceso, de transferencia de conocimientos.
<http://www.iunma.edu.ar/notas/Paulo%20Freire,%20ense%C3%B1ar%20no%20puede%20ser%20un%20simple%20proceso%20de%20transferencia%20de%20con>

Gutiérrez, I. (2020). ENSEÑANZA DE LA HISTORIA PRESENTE DE COLOMBIA: UNA PROPUESTA PARA PENSAR HISTÓRICAMENTE EN LA EDUCACIÓN. MEDIA.
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12220/Ense%C3%B1anza%20de%20la%20historia%20del%20tiempo%20presente%20de%20colombia%20una%20propuesta%20para%20pensar%20hist%C3%B3ricamente%20en%20educaci%C3%B3n%20media.pdf>.

Gomez L. (2000), DE LA TEORÍA GENERAL A LA ENSEÑANZA EN EL AULA
<https://www.redalyc.org/pdf/998/99817933006.pdf>.

Gómez. (2004) el método deductivo, ¿qué es el método deductivo?, según autor.todorespondio.es › [que-es-el-metodo-deductivo-segun-autores](http://todorespondio.es/que-es-el-metodo-deductivo-segun-autores)

Hernandez S., (s.f.), Metodología de la Investigación drive.google.com › [file](http://drive.google.com/file/d) › [d](http://drive.google.com/file/d)

Hernandez.,Fernandez, (2003). Metodología de la Investigación.archive.org › [details](http://archive.org/details/metodologiadelai0002hern) › [metodologiadelai0002hern](http://archive.org/details/metodologiadelai0002hern).

- IFICED, (2021.) TME-A Modelos y Teorías de Enseñanza - Aprendizaje. <https://www.ificed.mx/teorias-y-modelos-de-ensenanza-aprendizaje-en-la-educacion-presencial-y-virtual/>
- _Aranguren, C. (1997). La Enseñanza de la historia en la escuela básica. Los programas de historia de Venezuela en la educación básica: un análisis teórico, didáctico y psicopedagógico, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000172548>
- Aranguren, C. (2005). Teoría y praxis en la enseñanza de la historia: una relación epistemológica, http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102005000100014.
- Arias (2020), Proyecto de tesis, Guía para la Elaboración, gc.scalahed.com › recursos › files.
- Arias, J. (2021). Guía para elaborar la Operacionalización de variables. [https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/download/274/974#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Arias%20\(2020\)%2C%20E2%80%9C,la%20hip%C3%B3tesis%20general%E2%80%9D%20\(p](https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/download/274/974#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Arias%20(2020)%2C%20E2%80%9C,la%20hip%C3%B3tesis%20general%E2%80%9D%20(p)
- Arias F. (2008). Tesis de Fidas Arias, Perfil del profesor de la Metodología de la Investigación en la Educación superior. es.scribd.com › document › 221022052
- Alberto, C. (s.f.) Investigación de Campo: Características, Tipos, Técnicas y Etapas. <file:///Users/pp/Downloads/Investigaci%C3%B3n%20de%20Campo.pdf>
- Alvarez J. (2024). Aproximaciones a la Historia que se debe hacer, enseñar y... <https://dialnet.unirioja.es> › descarga › articulo
- Babativa, C. (2017) Investigación Cuantitativa. <https://core.ac.uk/download/pdf/326424046.pdf>.
- Bechallenge.(2022)¿Qué es el Aprendizaje Significativo? Importancia y Beneficios.Bechallenge. <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo>
- BCN(s.f.). Introducción a la Historia. https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/73455/1/introducción_historia.pdf&origen=BDigital
- Bloch, M. (1975). *Introducción a la Historia*. Fondo de Cultura Económica. México. https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/73455/1/introducción_historia.pdf&origen=BDigital.

(Blogger,2017). Software Según Autores.
Blogger.<https://sisytecdelainformacion.blogspot.com/2017/06/software-segun-autores.html>.

BLOGGER:COM Software según autores:
<http://sisytecdelainformacion.blogspot.com/2017/06/software-segun-autores.html>

Macias R.(2023) , *Del ENIAC a la era digital el primer ordenador del mundo: Conoce su historia.* <https://cultura-informatica.com/noticias/primer-ordenador-mundo-eniac/>

Espinoza, F. (2023). La enseñanza. [file:///Users/pp/Downloads/A5+\(1\).pdf](file:///Users/pp/Downloads/A5+(1).pdf)

Enciclopedia Virtual Eumed.net.(2012) Metodología Cuantitativa.
https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia_cuantitativa.html

Enciclopedia Significado. (s.f.) , Software, <https://www.significados.com/software/>

Freire P. (2022). enseñar no puede ser un simple proceso, de transferencia de conocimientos.
<http://www.iunma.edu.ar/notas/Paulo%20Freire,%20ense%C3%B1ar%20no%20puede%20ser%20un%20simple%20proceso%20de%20transferencia%20de%20con>

Gutiérrez, I. (2020). ENSEÑANZA DE LA HISTORIA PRESENTE DE COLOMBIA: UNA PROPUESTA PARA PENSAR HISTÓRICAMENTE EN LA EDUCACIÓN. MEDIA.
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12220/Ense%C3%B1anza%20de%20la%20historia%20del%20tiempo%20presente%20de%20colombia%20una%20propuesta%20para%20pensar%20hist%C3%B3ricamente%20en%20educaci%C3%B3n%20media.pdf>.

Gomez L. (2000), DE LA TEORÍA GENERAL A LA ENSEÑANZA EN EL AULA
<https://www.redalyc.org/pdf/998/99817933006.pdf>.

Gómez. (2004) el método deductivo, ¿qué es el método deductivo?, según autor.todorespondio.es › [que-es-el-metodo-deductivo-segun-autores](http://todorespondio.es/que-es-el-metodo-deductivo-segun-autores)

Hernandez S., (s.f.), Metodología de la Investigación drive.google.com › file › d

Hernandez.,Fernandez, (2003). Metodología de la Investigación.archive.org › details › [metodologiadelai0002hern](https://archive.org/details/metodologiadelai0002hern).

IFICED, (2021.) TME-A Modelos y Teorías de Enseñanza - Aprendizaje. <https://www.ificed.mx/teorias-y-modelos-de-ensenanza-aprendizaje-en-la-educacion-presencial-y-virtual/>

INFOBAE, (2019). Cuál fue la primera computadora de la historia. <https://www.infobae.com/.../cual-fue-la-primera-computadora-de-la-historia>.

Infobae.com: La Crisis Económica en Venezuela arrastra al sector Educativo. <https://www.infobae.com/venezuela/2024/11/01/la-crisis-economica-en-venezuela-arrastra-al-sector-educativo-y-deja-a-tres-millones-de-alumnos-fuera-de-las-aulas/>

Instituto de Ingeniería UNAM: HARDWARE Y SOFTWARE

<https://www.iingen.unam.mx/esmx/AlmacenDigital/CapsulasTI/Paginas/hardware-ysoftware.aspx>.

Investigaciones e Innovaciones Metodológicas. <http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>

Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Métodos y estrategias lúdicas para la formación y la educación*. Pfeiffer – EEUU. https://books.google.co.ve/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Kichihua. (2024). *10 conceptos de educación*. <https://www.kichihua.com/10-conceptos-de-educacio>

Laurus, (2007). EL TRABAJO COLABORATIVO EN EL AULA UNIVERSITAR. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102314.pdf>

Ley Orgánica de Educación.(2009) <https://es.slideshare.net/rosilfer/ley-orgnica-de-educacin-2009-2073549>

Medina, A. (2000), «La formación de profesores de Historia», *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, Mérida, Universidad de Los Andes, n° 5, 2000, p. 61-69.

Moreno , E.(2013) Concepto De Diseño De Investigación.(tesis 2013)<https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/concepto-de-diseno-de-investigacion.html>

Özkivanç, S. (s.f.) Software Educativo<https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>

- Pelays G.M(2018). Software educativo o recurso Educativo, <https://www.redalyc.org › journal › html>
- Pérez P. J. y Gardey, A. (2024). *Software - Qué es, tipos, ejemplos, importancia y en la economía*. <https://definicion.de/software/#:~:text=El%20software%20es%20un%20conjunto,por%20la%20Real%20Academia%20Espa%C3%B1ola>.
- Pérez, J (2012) La Historia Nacional A Través De El Mundo En Que Vivimos En La Educación Primaria,<https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3504>
- Raynaudo, G,(2017), Una Mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky,http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272017000100011
- RECIMUNDO; Editorial Saberes del Conocimiento, (2020), Metodología de la Investigación. [file:///Users/pp/Downloads/Dialnet-MetodologiasDelInvestigacionEducativaDescriptivasEx-7591592%20\(1\).pdf](file:///Users/pp/Downloads/Dialnet-MetodologiasDelInvestigacionEducativaDescriptivasEx-7591592%20(1).pdf)
- Real Academia Española(2001), historia, <https://www.rae.es › drae2001 › historia>
- La Revista Venezolana de Educación, (mar. 2005). Teoría y praxis en la enseñanza de la historia: una relación epistemológica. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102005000100014
- Sabino C.,(1992), El proceso de Investigación, <drive.google.com › file › d>
- Santa P. S. & Filiberto M. P. (2006). Metodología de la Investigación Cuantitativa. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23578w/w23578w.pdf>.
- Saldarriaga, P.(2016),La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- SCIELO: MEXICO: Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado. REDIE [online]. 2024, vol.26 [citado 2025-12-26], e03. Disponible en: <http://www.scielo.org>.
- STUDOCU, (2021.)Software Mapa Conceptual. <https://www.studocu.com/co/document/servicio-nacional-de-aprendizaje/tecnico-en-apoyo-administrativo-en-salud/software-mapa-conceptual/45506969>

STUDOCU, (2018).La enseñanza según Feldman.<https://www.studocu.com/es-ar/document/instituto-superior-de-formacion-docente-y-tecnico-no-88-paulo-freire/didactica-i/la-ensenanza-segun-feldman-puede-ser-concebida-de-dos-formas/22214663>

Tanenbaum A.S (2002), Sistemas Operativos Modernos (Modern Operating Systems) https://apps.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w24802w/Sistemas_Operativos_Modernos-ATanenbaum.pdf

Universidad ICESI,(s.f) ¿Que es la Historia? https://banner9.icesi.edu.co/ic_contenidos_pdf/adjuntos/202210/202210_11112_12470.pdf

UNGS - Universidad Nacional de General Sarmiento, (2014). Historiografía, Memoria, conciencia Histórica y . <https://www.ungs.edu.ar › uploads › 2014/02>

UNESCO, (2024). 251 millones de niños y jóvenes siguen sin escolarizar pese a décadas de progreso, <https://www.unesco.org/es/articles/251-millones-de-ninos-y-jovenes-siguen-sin-escolarizar-pese-decadas-de-progreso-informe-de-la-unesco.0>

UNESCO, (2024). Datos sobre la educación en situaciones de crisis, <https://www.unesco.org/es/emergencias/education/data>

Universidad Dr. Rafael Beloso Chacin. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0094262/cap03.pdf>

Wolters kluwe: ¿Qué Tipos de software existen?.<https://www.wolterskluwer.com/es-es/expert-insights/que-tipos-de-software-hay#:~:text=y%20la%20empresa,Tipos%20de%20software%20por%20funcionalidad,programaci%C3%B3n%20y%20software%20de%20sistema>

INFOBAE, (2019).Cuál fue la primera computadora de la historia. <https://www.infobae.com/.../cual-fue-la-primera-computadora-de-la-historia>.

Infobae.com: La Crisis Económica en Venezuela arrastra al sector Educativo. <https://www.infobae.com/venezuela/2024/11/01/la-crisis-economica-en-venezuela-arrastra-al-sector-educativo-y-deja-a-tres-millones-de-alumnos-fuera-de-las-aulas/>

Instituto de Ingeniería UNAM: HARDWARE Y SOFTWARE <https://www.iingen.unam.mx/esmx/AlmacenDigital/CapsulasTI/Paginas/hardwareyssoftware.aspx>.

- Investigaciones e Innovaciones Metodológicas.
<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Métodos y estrategias lúdicas para la formación y la educación*. Pfeiffer – EEUU.
https://books.google.co.ve/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Kichihua. (2024). *10 conceptos de educación*. <https://www.kichihua.com/10-conceptos-de-educacio>
- Laurus, (2007). EL TRABAJO COLABORATIVO EN EL AULA UNIVERSITAR.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102314.pdf>
- Ley Orgánica de Educación.(2009) <https://es.slideshare.net/rosilfer/ley-orgnica-de-educacin-2009-2073549>
- Medina, A. (2000), «La formación de profesores de Historia», *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, Mérida, Universidad de Los Andes, n° 5, 2000, p. 61-69.
- Moreno , E.(2013) Concepto De Diseño De Investigación.(tesis 2013)<https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/concepto-de-diseno-de-investigacion.html>
- Özkivanç, S. (s.f.) Software Educativo<https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>
- Pelays G.M(2018). Software educativo o recurso Educativo, <https://www.redalyc.org › journal › html>
- Pérez P. J. y Gardey, A. (2024). *Software - Qué es, tipos, ejemplos, importancia y en la economía*.
<https://definicion.de/software/#:~:text=El%20software%20es%20un%20conjunto,por%20la%20Real%20Academia%20Espa%C3%B1ola>.
- Pérez, J (2012) La Historia Nacional A Través De El Mundo En Que Vivimos En La Educación Primaria,<https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3504>
- Raynaudo, G,(2017), Una Mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky,http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272017000100011

RECIMUNDO; Editorial Saberes del Conocimiento, (2020), Metodología de la Investigación. [file:///Users/pp/Downloads/Dialnet-MetodologiasDeInvestigacionEducativaDescriptivasEx-7591592%20\(1\).pdf](file:///Users/pp/Downloads/Dialnet-MetodologiasDeInvestigacionEducativaDescriptivasEx-7591592%20(1).pdf)

Real Academia Española(2001), historia, <https://www.rae.es> › drae2001 › historia

La Revista Venezolana de Educación, (mar. 2005). Teoría y praxis en la enseñanza de la historia: una relación epistemológica. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102005000100014

Sabino C.,(1992), El proceso de Investigación, <drive.google.com> › file › d
Santa P. S. & Filiberto M. P. (2006).Metodología de la Investigación Cuantitativa. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23578w/w23578w.pdf>.

Saldarriaga, P.(2016),La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>

SCIELO: MEXICO: Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado. REDIE [online]. 2024, vol.26 [citado 2025-12-26], e03. Disponible en: <http://www.scielo.org>.

STUDOCU, (2021.)Software Mapa Conceptual. <https://www.studocu.com/co/document/servicio-nacional-de-aprendizaje/tecnico-en-apoyo-administrativo-en-salud/software-mapa-conceptual/45506969>

STUDOCU, (2018).La enseñanza según Feldman.<https://www.studocu.com/es-ar/document/instituto-superior-de-formacion-docente-y-tecnico-no-88-paulo-freire/didactica-i/la-ensenanza-segun-feldman-puede-ser-concebida-de-dos-formas/22214663>

Tanenbaum A.S (2002), Sistemas Operativos Modernos (Modern Operating Systems) https://apps.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w24802w/Sistemas_Operativos_Modernos-ATanenbaum.pdf

Universidad ICESI,(s.f) ¿Que es la Historia? https://banner9.icesi.edu.co/ic_contenidos_pdf/adjuntos/202210/202210_11112_12470.pdf

UNGS - Universidad Nacional de General Sarmiento, (2014). Historiografía, Memoria, conciencia Histórica y <https://www.ungs.edu.ar> › uploads › 2014/02

UNESCO, (2024). 251 millones de niños y jóvenes siguen sin escolarizar pese a décadas de progreso, <https://www.unesco.org/es/articles/251-millones-de-ninos-y-jovenes-siguen-sin-escolarizar-pese-decadas-de-progreso-informe-de-la-unesco.0>

UNESCO, (2024). Datos sobre la educación en situaciones de crisis, <https://www.unesco.org/es/emergencias/education/data>

Universidad Dr. Rafael Beloso Chacin. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0094262/cap03.pdf>

Wolters kluwe: ¿Qué Tipos de software existen?. <https://www.wolterskluwer.com/es-es/expert-insights/que-tipos-de-software-hay#:~:text=y%20la%20empresa-,Tipos%20de%20software%20por%20funcionalidad,programaci%C3%B3n%20y%20software%20de%20sistema>

ANEXO 1

Instrumento de Recolección de Información



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

Rubio, Noviembre de 2025

Estimado Experto: **Tonny Peña** Por medio de la presente me dirijo a usted, con la finalidad de solicitarle formalmente la validación del instrumento que se aplicará en la recolección de información para la investigación que esta titulada: **Prototipo de Software como herramienta de Gamificación para la enseñanza de la Historia de Venezuela, alumnos 5to. Grado de educación primaria**

Atentamente:

Prof. Contreras Soler Cesar Asdrúbal.

Anexos:

- a) Constancia de validación
- b) Título y Objetivos
- c) Cuadro de Operacionalización de variables
- d) Encuesta y Cuestionario para alumnos



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

VALIDACIÓN

Quien suscribe TONNY PEÑA , cédula de Identidad N°141107380, Experto(a) en Historia de Venezuela

A través del presente manifiesto que he validado el modelo de encuesta diseñada por Prof. Contreras Soler Cesar Asdrúbal estudiante de postgrado de la Maestría INNOVACIONES EDUCATIVAS, cuyo trabajo de investigación tiene como Título: Prototipo de Software como herramienta de Gamificación para la enseñanza de la Historia de Venezuela, alumnos 5to. grado de educación primaria

Y considero que el modelo de encuesta presentado: se ajusta a la investigación presentada con observaciones y recomendaciones

En Rubio, a los _____ del mes de _____ 2025

FIRMA



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

Título de la Investigación

Prototipo de Software como herramienta de Gamificación para la enseñanza de la Historia de Venezuela, alumnos 5to. Grado de educación primaria.

.Objetivo General

Creación de un prototipo de software educativo como herramienta para la enseñanza de temas relacionados con la historia de Venezuela.

Objetivos Específicos

Diagnosticar las necesidades pedagógicas en cuanto al uso de recursos, técnicas y metodologías empleadas por él docente para la enseñanza de la Historia de Venezuela.

Identificar las causas que afectan el desempeño en el aprendizaje de la Historia de Venezuela.

Diseñar un prototipo de software educativo basado en la ramificación como herramienta de apoyo didáctico para la enseñanza de la Historia de Venezuela.

Objetivo específico	Variable	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Item
Diagnosticar que recursos, técnicas y metodologías emplean para la enseñanza de la Historia de Venezuela en el nivel de Educación Primaria	- Prácticas de enseñanza de Historia	-Uso de recursos (digitales, tradicionales) -Empleo de Técnicas Didáctica -Aplicación de Metodologías	-Frecuencia Uso de las Tic.(recursos) -Participación - Implementación(Metodologías)	Encuesta	1 2 3 4 5 6
Identificar las causas que afectan el desempeño en el aprendizaje de la Historia de Venezuela	-Desempeño, -Aprendizaje	-Motivación. - Conocimiento o previo. -actitud	- Interés por la materia. -Nivel de Compresión. -formación docente.	Encuesta	6 7
Diseñar un prototipo de software educativo basado en la gamificación como herramienta de apoyo didáctico para la enseñanza de la Historia de Venezuela.	- Gamificación -Apoyo didáctico.	- Interacción Usuario -Contenido Histórico	-Participación Estudiante. -Mejora el conocimiento. -Retro-alimentación	Cuestionario	8 9 10-12



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

ENCUESTA DIRIGIDO AL DOCENTE 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

El presente instrumento ha sido diseñado con el objetivo de recabar la información necesaria para el desarrollo trabajo de grado titulado: **“Prototipo de Software como herramienta de Gamificación para la enseñanza de la Historia de Venezuela, alumnos 5to. Grado de educación primaria.”** para optar al título de Magister En Innovaciones Educativas en La Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

La información suministrada será utilizada sólo y únicamente a los fines de la investigación, por lo cual no se requiere su identificación. Esperando de usted la mayor colaboración y objetividad posible durante el aporte de la misma.

Instrucciones: Apreciado estudiante, lea cuidadosamente cada una de las preguntas y seleccione con una “x”, la que considere correcta.

- 1.- Al concluir, regrese el cuestionario al encuestador.
- 2.- En caso de duda consulte al encuestador.
- 3.- No olvide, marque con una X **solo una opción.**

I- Planificación y Organización, Recursos y Materiales

1- : ¿Considera Usted que la duración de las clases de Historia es un aspecto que afecta al alumno, trayendo como consecuencia apatía hacia la Materia?

R:

2- ¿Como Docente cuántas horas de clase semanales se dedica a actividades planificadas sobre el tema de Historia de Venezuela.?, selecciones con una “X”, su respuesta.

A Menos de una Hora Diaria ___ B.- Dos Horas semanales ____

C.- Más de tres horas semanales ____

3.- ¿Considera que el tiempo de clase programado es suficiente Para realizar las actividades convenientes para comprensión de la clase de Historia de Venezuela?

R:

4.- ¿Como docente con qué frecuencia emplea recursos, materiales para las actividades sobre Historia de Venezuela?

A.- Nunca___ B. Regularmente _____ C.- Diariamente_____

5.- ¿Selecciona adecuadamente los recursos o materiales asociados a las actividades de Historia de Venezuela planificada en la hora de clase?

A- Algunas Veces_____ B.- Nunca_____ C.- Diariamente._____

6.- ¿De los siguientes recursos o materiales mencionados con cuántos de ellos se Dispone para las actividades de Historia de Venezuela? Selecciones su respuesta con una "X."

A.- Pizarrón___ B.- Cartelera Bolivariana_____ C:- Computadoras_____

D.- Libros, guías_____ E.- Proyector Digital_____ F.- Pendones_____

G.-Bandera Nacional_____ H.- Escudo Nacional_____ I.- Software

educativos_____ J.- himno Nacional_____.

II- Aprobación y eficacia.

1.- ¿Qué cantidad de alumnos, asimilan las actividades de Historia Venezuela dada en clase?

A.-Entre 3 y 5 alumnos_____ B.- Entre 5 y 8 alumno_____ C.- Entre 8 y 12

Alumnos_____ D- Menos de 3 alumnos_____

2.- ¿Considera que las estrategias empleadas, promueven la dinámica y motivación en la enseñanza de las clases de Historia de Venezuela?

R:

3.- ¿Con que frecuencia intervienes los alumnos en las actividades relacionadas con Historia de Venezuela? Selecciones con una "X" su respuesta.

A.-Pocas veces___ B.- Casi nunca.-___ C.- Varias Veces_____

III Motivación Aprendizaje

1- ¿En qué porcentaje mejoraría el rendimiento de los alumnos en las actividades de Historia de Venezuela, con el uso de un software educativo como herramienta de apoyo ?, Selecciones con una "X", su respuesta

A.- entre 20 % y 35%_____ B.- Entre un 35 % y 60 ___ c.-Mas del 60 %__

2.- ¿Cuál sería el nivel de confianza para los alumnos al tener una herramienta de apoyo como un Software educativo de Historia de Venezuela, para su rendimiento académico?

A.- Alto_____ B.- Poco Confiable_____ C.- Dudas____ D.-Aceptable_____

3.- ¿Cuál será el nivel de satisfacción con el progreso en el aprendizaje en las actividades de Historia de Venezuela, con el uso de Software educativo herramienta de apoyo?

A.- Bueno_____ B.- Muy Bueno _____ C.- Regular



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS**

ENCUESTA DIRIGIDO AL ESTUDIANTE 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

El presente instrumento ha sido diseñado con el objetivo de recabar la información necesaria para el desarrollo trabajo de grado titulado: **“Prototipo de Software como herramienta de Gamificación para la enseñanza de la Historia de Venezuela, alumnos 5to. Grado de educación primaria.”** para optar al título de Magister En Innovaciones Educativas en La Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

La información suministrada será utilizada sólo y únicamente a los fines de la investigación, por lo cual no se requiere su identificación. Esperando de usted la mayor colaboración y objetividad posible durante el aporte de la misma.

Instrucciones: Instrucciones: ¡Hola! Queremos saber qué piensas de tus clases de Historia de Venezuela.

Por favor, lee bien cada pregunta y **marca con una X una sola opción** de respuesta.

1. Si tienes dudas, puedes preguntar a la persona que te entregó la hoja.
2. Cuando termines, entrega la hoja..

1- ¿Cuántas horas semanales dedica la docente a las actividades de planificación y enseñanza sobre Historia de Venezuela?

Seleccione una sola opción con “X”.

A Menos de una Hora Diaria ____ B.- Dos Horas semanales _____

C.- Más de tres horas semanales ____

2-¿Cuántos objetivos semanales de historia de Venezuela, son dictados por parte del docente?
Selecciones con una “X”, su respuesta.

A- UN Objetivo _____ B- Dos Objetivos _____ C- TRES Objetivos _____

3.- ¿Durante las actividades de historia de Venezuela, se hace uso de: recursos (láminas, maquetas, gráficos); materiales (Libros, folletos)?

A.- Nunca___ B. Regularmente_____ C.- Diariamente_____

4.- ¿De los siguientes recursos o materiales mencionados, con cuántos de ellos se Dispone para las actividades de Historia de Venezuela? Seleccione las que considere correctas con una "X."

A.- Pizarrón___ B.- Cartelera Bolivariana_____ C:- Computadoras_____

D.- Libros, guías_____ E.- Proyector Digital_____ F.- Pendones_____

G.-Bandera Nacional___ H.- Escudo Nacional_____ I.- Software

educativos_____ J.- himno Nacional_____. K- Teléfono Inteligente_____

L-Mapas___ M-Imágenes_____ Ñ-Cartera Informativa_____

5.- ¿De las actividades de Historia dictadas en clase, lo aprendido es?

A.-Excelente_____ B-Buenos___ C.- Regular_____ D-Deficiente_____

6.- ¿Cuántas veces intervienes en las actividades relacionadas con Historia de Venezuela? marque con una "X" su respuesta.

A.-Pocas veces___ B.- Casi nunca.-___ C.- Varias Veces_____

7.- ¿Considera que las clases de Historia son: (Marca solo una X):

A. Divertidas_____

B. Interesantes_____

C. Aburridas_____

8. ¿Cómo son las actividades de Historia? (Marca solo una X)

A. Son casi siempre solo lectura y copiar._____

B. Son conversadas, con ejemplos y preguntas._____

C. Hacemos muchas actividades prácticas

(Dibujos, mapas, obras, etc.)_____

09. ¿Qué emociones te genera las clase de Historia? (Marca solo una X)

A. Muy Alegre(a)___

B. Contento(a)_____

C. Aburrido(a) _____

D. Muy aburrido(a) _____

10.- Cuando tu docente explica un tema de Historia, ¿entiendes lo que dice? (Marca solo una X)

A. Casi siempre entiendo todo.

B. Entiendo la mitad de las cosas.

C. Casi nunca entiendo.

D. Nunca entiendo.

11.- ¿De las siguientes opciones cual es la que más le gusta para el aprendizaje de Historia de Venezuela?

A- Lectura en clase _____

B— Debates en clase _____

C.- Obra Teatral _____.

D.- Imágenes y videos del tema _____

12.- ¿Cuáles de las siguientes estrategias para la enseñanza Historia de Venezuela le Gustaría?

A.- Trabajo En grupo _____ B- Elaboración de un Proyecto _____

C.- Uso de herramientas Visuales (Computadoras, teléfono celular, Software) _____

D.- Uso de juegos _____



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS**

ENCUESTA DIRIGIDO AL ESTUDIANTE 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

El presente instrumento ha sido diseñado con el objetivo de recabar la información necesaria para el desarrollo trabajo de grado titulado: **“Prototipo de Software como herramienta de Gamificación para la enseñanza de la Historia de Venezuela, alumnos 5to. Grado de educación primaria.”** para optar al título de Magister En Innovaciones Educativas en La Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

La información suministrada será utilizada sólo y únicamente a los fines de la investigación, por lo cual no se requiere su identificación. Esperando de usted la mayor colaboración y objetividad posible durante el aporte de la misma.

Instrucciones: Instrucciones: ¡Hola! Queremos saber qué opinas del prototipo de software educativo, presentado, como apoyo para las clases de historia de Venezuela.

Por favor, lee bien cada pregunta y **marca con una X una sola opción** de respuesta.

1. Si tienes dudas, puedes preguntar a la persona que te entregó la hoja.
2. Cuando termines, entrega la hoja..

Valores PESIMA:=1, MALA =2, REGULAR=3, BUENA=4, EXCELENTE=5

1.- Las pantallas de presentación del software de historia de Venezuela son:

A-PESIMA___ B- MALA_____ C- REGULAR___

D-BUENO_____ E- EXCELENTE_____

2.- ¿TRABAJAR CON EL SOFTWARE DE HISTORIA DE VENEZUELA FUE?

A-PESIMA___ B- MALA_____ C-REGULAR___ D-BUENO_____

E-EXCELENTE_____

3.- ¿El conocimiento de lo aprendido de Historia de Venezuela con El software o programa de prueba es: ?

A- PESIMA____ B- MALA_____ C- REGULAR___ D-BUENO_____

E- EXCELENTE_____

4.- ¿con el prototipo de Software o programa de Historia las clases serán?

A-PESIMA____ B-MALA_____ C-REGULAR___ D-BUENA_____

E-EXCELENTE_____

5.- ¿Con la ayuda del prototipo de software o programa de Historia de Venezuela, cree que mejorara el rendimiento en las clases?

PESIMA____ MALA_____ REGULAR___ BUENO_____ EXCELENTE_____

Juicio del Experto

1. Considera que las preguntas del instrumento miden los indicadores seleccionados para cada uno de los objetivos del trabajo de manera:
Suficiente_____ medianamente suficiente_____ Insuficiente_____

2. Según el formato general del instrumento cada ítem es:

Ítem	Adecuado	Inadecuado	Modificable	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

La calidad técnica del instrumento es:

Aspecto	Excelente	Regular	Deficiente
Organización			
Presentación			
Comprensión			
Redacción			
Extensión			

ACTA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe: Tonny Peña Vielma Profesor (a) en: _____, certifico que he revisado el instrumento a validar para realizar el Trabajo titulado, **“Prototipo de Software como herramienta de Gamificación para la enseñanza de la Historia de Venezuela, alumnos 5to. Grado de educación primaria”**, como requisito parcial para optar al Grado de Magister en Innovaciones Educativas por: Cesar Asdrubal Contreras Soler, la cual se ajusta a los requerimientos y naturaleza de la investigación prevista.

En Rubio a los ____ (__04__) días del mes de noviembre de 2025.

Dr.(a): Tonny Peña
C.I.: 141107380