



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

“ELABORACIÓN DE UNA APLICACIÓN AUDIOVISUAL INTERACTIVA COMO
HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA IMPULSAR EL CONOCIMIENTO DE
LOS HÉROES NACIONALES”

Trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

Profesor Guía
Lic. Jesenia Calero

Autor
Milton Germán Pacalla Guamán

Año
2015

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

.....

Jesenia Calero

Lic. Ilustración y Animación Digital

CI. 1713200267

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Yo, Milton Germán Pacalla Guamán, con cédula de ciudadanía No 1710896786, declaro que soy el autor del presente Proyecto de Titulación, que éste es original, auténtico y personal, que se ha citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”

.....
Milton Germán Pacalla Guamán
CI. 1710896786

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos los docentes que tuvieron paciencia para enseñarme durante toda la carrera. A varios compañeros que aportaron con sus ideas y sobre todo mi familia que es mi soporte para cumplir mis metas.

DEDICATORIA

Esta tesis va a dedicada a mis padres José Pacalla y Carmen Guamán, a mi esposa Fernanda Calvache y mis hijos Agustín y Alejandra, por apoyarme en todas mis decisiones buenas y malas.

RESUMEN

Esta Tesis es creada para impulsar el aprendizaje de personajes Ecuatorianos que hicieron historia.

Los ecuatorianos no tenemos muchas referencias acerca de nuestros héroes, lo poco que nos enseñan en la escuela es muy básico y la mayoría de personas como adolescentes y adultos no se acuerdan de la misma, ya que de acuerdo a las entrevistas y estadísticas realizadas tuvimos un resultado inaceptable.

Es preciso voltear la vista sobre la historia, y en la búsqueda nos encontramos con Pintag, Rumiñahui, Eugenio Espejo, Manuela Sáenz, Eloy Alfaro; entre otros personajes reales que defendieron en su respectivo momento la libertad y honra de nuestro país.

Los medios tecnológicos están en auge, por tal motivo se realiza una aplicación audiovisual e interactiva de los héroes nacionales donde podrán encontrar biografías, juegos y videos.

Esta aplicación es de tipo lúdica, por tal motivo puede ser utilizada por los profesores como soporte, para el aprendizaje de la juventud ecuatoriana sobre nuestros héroes.

ABSTRACT

This thesis is designed to promote the learning of Ecuadorian people who made history.

Ecuadorian people do not have many references about our heroes, the little that we learn in the schools is very basic and the most of people, teenagers or adults do not remember it. We could see that in the interviews and estadistics that we made. We had a unacceptable result.

Must turn the view on history, and the search we find Pintag, Rumiñahui, Eugenio Espejo, Manuela Saenz, Eloy Alfaro, real characters who defended in their respective time, freedom and honor of our country.

The technology is booming, for that reason we made an audiovisual and interactive application of national heroes, where they will find biographies games and videos is done.

This app is fun for that reason can be used by teachers and is this a support for Ecuadorian youth learning about our heroes.

ÍNDICE

1. EL PROBLEMA	1
1.1 Problema de investigación	1
1.2 Antecedentes	2
1.3 Formulación del problema.....	15
1.4 Alcance	15
1.5 Justificación e importancia	15
1.6 Objetivos de la investigación	16
1.6.1 Objetivo general	16
1.6.2 Objetivos específicos	16
2. MARCO TEÒRICO	17
2.1 La Historia Nacional.....	17
2.1.1 La Historia Nacional del Ecuador	19
2.1.2 Los héroes nacionales.....	25
2.2 El proceso de enseñanza y aprendizaje	35
2.2.1 La enseñanza	37
2.2.2 El aprendizaje.....	40
2.2.3 Teorías de Aprendizaje.....	43
2.2.4 Inteligencias múltiples.....	50
2.3 Los medios visuales interactivos	56
2.3.1 Las actividades lúdicas	57
2.3.2 Características del medio visual interactivo	58
2.3.3 Utilización de los medios visuales interactivos	62
3. INVESTIGACIÓN DE CAMPO	65
3.1 Desarrollo y aplicación de instrumentos	65
3.1.1 Enfoque cuantitativo	65
3.1.2 Enfoque cualitativo	65
3.1.3 Población y Muestra	66

3.1.4	Análisis e interpretación de la encuesta	66
3.1.5	Análisis e interpretación de la entrevista	82
3.2	Informe de resultados.....	88
4.	PROPUESTA DE DESARROLLO DEL MEDIO ADIUVISUAL	
	INTERACTIVO.....	90
4.1	Introducción	90
4.2	Estructura del medio	91
4.2.1	Fases de desarrollo	93
4.2.2	Descripción de las fases de desarrollo	99
4.3	Actividades propuestas	103
4.4	Descripción de las actividades propuestas	103
4.5	Proceso de evaluación.....	111
4.6	Materiales complementarios	112
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	113
5.1	Conclusiones	113
5.2	Recomendaciones	114
	REFERENCIAS.....	115
	ANEXOS	118

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población objetivo	66
Tabla 2. Pregunta No.1-Estudiantes	67
Tabla 3. Pregunta No.2-Estudiantes	68
Tabla 4. Pregunta No.3-Estudiantes	70
Tabla 5. Pregunta No.4-Estudiantes	71
Tabla 6 -Pregunta No.5-Estudiantes	73
Tabla 7. Pregunta No.1-Docentes	74
Tabla 8. Pregunta No.2-Docentes	76
Tabla 9. Pregunta No.3-Docentes	77
Tabla 10. Pregunta No.4-Docentes	79
Tabla 11. Pregunta No.5-Docentes	80
Tabla 12. Actividades propuestas	103
Tabla 13. Ficha modelo de evaluación.....	111

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Personaje Pintag.....	26
Figura 2. Personaje de Rumiñahui.....	29
Figura 3. Personaje de Espejo.....	31
Figura 4. Imagen de Manuela Saenz.....	32
Figura 5. Personaje de Eloy Alfaro.....	34
Figura 6. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	36
Figura 7. Teoría Cognoscitiva.....	46
Figura 8. Teoría Constructivista.....	49
Figura 9. Modelo de Inteligencias Múltiples.....	51
Figura 10. Pregunta No.1-Estudiantes.....	67
Figura 11. Pregunta No.2-Estudiantes.....	69
Figura 12. Pregunta No.3-Estudiantes.....	70
Figura 13. Pregunta No.4-Estudiantes.....	72
Figura 14. Pregunta No.5-Estudiantes.....	73
Figura 15. Pregunta No.1-Docentes.....	75
Figura 16. Pregunta No.2-Docentes.....	76
Figura 17. Pregunta No.3-Docentes.....	78
Figura 18. Pregunta No.4-Docentes.....	79
Figura 19. Pregunta No.5-Docentes.....	81
Figura 20. Estructura del medio audiovisual interactivo.....	92
Figura 21. Proceso Pintag.....	94
Figura 22. Rumiñahui.....	95
Figura 23. Proceso Espejo.....	96
Figura 24. Proceso Manuelita.....	97
Figura 25. Proceso Don Eloy.....	98
Figura 26. Recorrido visual en el menú principal.....	100
Figura 27. Menú Principal.....	101
Figura 28. Logo.....	102
Figura 29. Tipografía.....	102
Figura 30. Menú de personajes.....	104

Figura 31. Contenidos de la opción personajes	107
Figura 32. Juego de preguntas y respuestas	109
Figura 33. Rompecabezas	110
Figura 34. Página de videos.....	110

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Problema de investigación

Debido a la gran accesibilidad de información que se tiene en la actualidad, da lugar a la identificación de una serie de súper héroes ficticios, los cuales no hacen referencia a la realidad ni la Cultura Nacional.

Los niños van progresivamente perdiendo los referentes de quienes han contribuido a desarrollar nuestra Identidad Nacional, desconociendo en su gran mayoría aquellas personas trascendentales que marcaron la historia Ecuatoriana.

Considerando que nos ayuda a entender el presente, estudiando el pasado, la importancia de la historia ecuatoriana corre el riesgo de perder los acontecimientos del pasado; esto, tiende a afectar la soberanía Nacional, desgastándose el reconocimiento de nuestras raíces e historia.

Necesidad:

Es necesario un mayor reconocimiento por parte de los niños acerca de los héroes ecuatorianos, aclarando su importancia y aporte al desarrollo del país. En la actualidad, los medios informativos no mantienen un adecuado aprendizaje para la enseñanza, desmotivando a los niños, a conocer más sobre la historia nacional y dentro de esta a sus protagonistas.

Por otro lado, los procesos académicos referentes a la enseñanza de la historia nacional, son en su mayoría memoristas, no incentivan al estudiante a investigar y aprender acerca del aporte realizado por nuestros héroes nacionales en la historia del País. Las actividades lúdicas y prácticas son escasas, no permitiendo mayor participación del estudiante.

Solución:

Aumentar el interés, motivación, participación e investigación en el niño referente a los héroes ecuatorianos, mediante el desarrollo de una aplicación posible a ser utilizada en dispositivos móviles inteligentes.

1.2 Antecedentes

La Historia del Ecuador es diversa y amplia; muestra en cada una de sus etapas situaciones de heroísmo forjado por hombres y mujeres que antepusieron sus intereses individuales para dar paso a los colectivos. Desde los primeros asentamientos de población, en lo que hoy es el territorio nacional, se produjeron invasiones que originaron varias batallas físicas e ideológicas emergiendo héroes que contribuyeron a establecer los principios de la Nación.

Eventos como el de Pintag, quien mantuvo resistencia frente a la invasión Inca, Manuelita Sáenz quien luchó por sus ideales contra el yugo español, entre otros, son ejemplos claros de la valía de su comportamiento y el inmenso aporte a los ideales del ser humano, convirtiéndose en verdaderos ejemplos de vida.

La Historia Nacional, rica en matices y elementos de superación, es parte de la cultura nacional y establece principios de equidad, igualdad y esfuerzo que son necesarios de conocer, permitiendo fortalecer su reconocimiento como base para alcanzar un mejor desarrollo.

Esta situación requiere de una metodología de enseñanza, que motive a los estudiantes a reconocer su importancia, estableciendo mecanismos que les permitan hacer de los ejemplos de heroísmo características que rijan su comportamiento.

Dada su importancia, la enseñanza de la Historia Nacional se encuentra dentro del currículum de formación dado por el Ministerio de Educación, reconociendo

la Redundancia que tiene su conocimiento y dominio. En este sentido, tanto escuelas como colegios tienen la obligación de incorporar este contenido dentro de la planificación académica, desarrollando las mejores estrategias que permitan su aprendizaje.

La enseñanza, y el aprendizaje en torno a los héroes nacionales es importante en la medida que su estudio apoye el nacionalismo, fortalezca la identidad y permita reconocer la importancia de los valores en los actos cumplidos por ecuatorianos en la historia.

Según Bazant Milanda (2010) es justamente la enseñanza en historia la que reafirma las bases de una Nación, generando en cada habitante el respeto por su cultura, tradiciones y forma su ethos. Al respecto señala lo siguiente;

“La educación en la historia permite formar una identidad y reconocimiento de los orígenes. Su desarrollo permite mantener activas las tradiciones que diferencian a los pueblos y hacen de cada uno único e incomparable” (Bazant, 2010, pág. 101)

En Ecuador, uno de los problemas es que el eje transversal de identidad y ciudadanía aún no han sido determinados los contenidos. La cual se ha visto alterada por la amplia cantidad de información internacional existente que afecta principalmente a los más jóvenes quienes toman modelos ficticios que nada tienen que ver con la realidad nacional.

Empresas internacionales como DC Comics o Marvel tienen altos presupuestos y capacidad de difusión, estableciendo matices que atraen principalmente a niños y jóvenes. Estos empiezan a reconocer otras culturas considerándolas inclusive superiores a la propia.

Esta amplia exposición de información da lugar a que la cultura y tradición nacional se vayan perdiendo, desvirtuando el concepto de héroe, para alcanzar

a personajes ficticios que poseen, la medida que este se relaciona con súper poderes de tipo físicos y mentales sin importar los principios y valores expresamos en su comportamiento.

Para los niños y jóvenes reconocer personajes de la Historia Nacional se vuelve sumamente complicado, no siendo así con héroes ficticios principalmente originarios de Estados Unidos. Sin duda esta situación establece serios riesgos que alteran el comportamiento y no permiten un fortalecimiento del “Ser Ecuatoriano”.

Gran parte de estas consecuencias se basan en los procesos académicos los cuales no pueden competir contra la amplia difusión de material ficticio. Esto sumado a una serie de debilidades da como consecuencia graves problemas en el reconocimiento de los héroes nacionales.

Como se puede observar, el propio concepto de héroe se encuentra distorsionado, en donde elementos de fantasía han adquirido mayor relevancia. Los niños y jóvenes principalmente van perdiendo el verdadero concepto, significado e importancia, donde sus principales características dejan de ser sus ideales para convertirse en su poderío físico, capacidad económica, entre otros.

Esta situación puede generar una total pérdida del valor emocional impulsando a la población a un desgaste permanente, que afecte a la sociedad entera. Ocasionando problemas derivados como: el alcoholismo, la drogadicción entre otros, son justamente características de una personalidad débil, carente de metas como también del reconocimiento de su condición, exponiéndose a tener un carácter y dominio propio, siempre y cuando esté usando un personaje ficticio.

En este caso, la influencia internacional es una amenaza clara que debe superarse con estrategias de enseñanza, apoyadas por herramientas y

materiales educativos que permitan a niños, jóvenes y población en general identificar el modelo a seguir de un héroe, reconociendo así el comportamiento, actitud y fortalezas digna de ser imitado, considerando la importancia de ser ecuatoriano.

Analizando los textos académicos utilizados por los planteles académicos, como el Terruño, LNS, Santillana, Estudios Sociales No.6 entre otros, se observa que estos incluyen dentro de su material varios pasajes y personajes de la historia, identificándose referentes nacionales.

No obstante, sus contenidos en muchas ocasiones no hacen un estudio profundo de los héroes nacionales, dificultando la capacidad de identificación de las características esenciales de cada uno de ellos como el carácter, logros y méritos, que sin duda faciliten el reconocimiento.

Como se observa, el material didáctico es una fuente esencial en los procesos de formación. En la actualidad, el uso de láminas, textos, audiovisuales y productos multimedia, entre otros; contribuyen en gran medida a una educación de calidad. El desarrollo del internet, facilitó el acceso a la información, permitiendo que los estudiantes puedan cumplir de manera más eficiente sus responsabilidades escolares.

Según Díaz Jordi, (2009), contar con elementos e instrumentos, pertinentes a los temas incluidos en la planificación educativa, es un requerimiento esencial en la calidad educativa. Al respecto señala lo siguiente;

“El material didáctico cumple con funciones motivadoras, estructurales, facilitadoras e integrales en la educación. Su uso permite fortalecer la enseñanza, permitiendo que los estudiantes tengan mejor relación con el objeto de estudio” (Díaz, 2009, pág. 81)

Con respecto al tema de estudio, lo expuesto permite identificar falencias en la educación actual. El material diseñado para la enseñanza enfocado en mostrar los héroes nacionales son escasos, esto no permite que los estudiantes tengan una educación más efectiva basada en los héroes nacionales siendo este un vacío que afrontan los docentes a nivel nacional.

Otro factor determinante en la educación son las metodologías utilizadas en los procesos académicos, las cuales deben incentivar al estudiante a aprender. Los modelos basados en la memorización han perdido progresivamente su validez, ya que no permiten ni evalúan los contenidos aprendidos.

En este sentido, las metodologías actuales se fundamentan en la participación activa del estudiante, la estimulación de su interés en los contenidos y en aumentar su espíritu investigativo. Su desarrollo prioriza la combinación de procesos teóricos-prácticos los cuales son necesarios para que los estudiantes puedan utilizar lo aprendido.

La educación del siglo XXI se encamina al uso de metodologías interactivas las cuales combinen una serie de recursos que permitan al estudiante comprender y relacionar los conceptos. Su desarrollo principalmente en la educación inicial, básica y bachillerato se fundamenta en procesos lúdicos los cuales permitan a los estudiantes aprender de manera natural con actividades que son propias de su etapa de formación.

Según Nunes, Paulo (2011), la educación lúdica es altamente efectiva en la medida que permite el trabajo en equipo, estimula la participación y fomenta el mayor interés de los temas investigados.

“En la actualidad, la educación que no permite la participación de los estudiantes no es adecuada debido a que no permite que el estudiante pueda expresarse y participar, aspectos que fortalecen el conocimiento adquirido. (Nunez, 2011, pág. 81)

En Ecuador, las metodologías lúdicas han tenido un desarrollo parcial, en donde su aplicación en planteles educativos mantiene tasas crecientes. No existen estadísticas precisas sobre su utilización, no obstante se puede indicar que es del interés de las diferentes escuelas y colegios su aplicación, tomando en cuenta que es considerada por varios expertos como adecuada para la formación.

Los docentes están capacitados para incorporar a sus estructuras de enseñanza, mecanismos que permitan al estudiante reconocer la importancia de los diversos temas, motivándolos a aprender. Sin embargo, en el caso de no disponer de alternativas de soporte su acción se ve ampliamente desmejorada.

En Ecuador son pocas las empresas que se han dedicado a generar material especializado en temas propios de la historia nacional como la descripción de los héroes. Esto limita en gran medida la enseñanza en estos temas que son trascendentales debido a su relación con la conducta y personalidad de la persona.

Empresas como Big Brand y Zonacuario han identificado nichos en el mercado de la educación, promoviendo la realización de materiales didácticos especializados. Sus aportes muestran una clara intención de proveer al mercado de materiales más eficientes, que permitan apoyar la formación en temas propios nacionales que fomenten la cultura, los principios y los valores.

Sus productos son elaborados gráficamente, con herramientas como Adobe Ilustrador y Photoshop que demuestran la existencia de conocimiento tecnológico en su preparación. Estos alcanzan estándares didácticos internacionales, que permiten su utilización en áreas de la enseñanza.

Big Brand, empresa con dos años en el mercado ha iniciado sus actividades con propuestas educativas especializadas en Historia nacional. Actualmente produce una revista educativa llamada “Ábrete Sésamo” con una frecuencia de

circulación mensual. Su tiraje aproximado es de 10.000 (Diez mil) ejemplares, los cuales se distribuyen de manera gratuita a las afueras de los planteles educativos.

El contenido de la revista se focaliza en personajes nacionales como Eugenio Espejo, Rumiñahui, Eloy Alfaro, entre otros; con un enfoque innovador adecuado para la formación. Con publicidad a pie de página, no obstante han tenido varios problemas de presupuesto, y hace pocos meses tuvo que salir de circulación.

Por otra parte, Zonacuario con diez años de experiencia en el mercado publica la revista Elè que tiene dentro de sus temas una sección llamada Historicomic en donde resalta eventos históricos nacionales. Sus contenidos cuentan con actividades lúdicas y prácticas basados en contenidos históricos. Además han creado un personaje ficticio denominado “Capitán Escudo” que describe pasajes de la Historia.

Los resultados si bien son positivos, se han enfocado en un personaje creado que no pertenece realmente a la Historia Nacional, lo que puede generar confusión en los estudiantes, y lograr resultados contrarios a los esperados. Esta situación puede interpretarse como riesgosa en la medida que los estudiantes consideren a los héroes ficticios como verdaderos, dándoles mayor importancia.

La enseñanza enfocada a los héroes nacionales todavía es escasa. Son pocas las actividades que se han desarrollado. Solo las empresas señaladas, más algunos programas han realizado las iniciativas hasta el momento disponibles.

En el año 2009 se realizó el concurso “El mejor ecuatoriano” por el programa de “La Televisión”. Su desarrollo mostró la necesidad de la sociedad ecuatoriana de conocer más sobre sus héroes. El ganador fue el Gral. Eloy

Alfaro, proceso que ayudó a conocer más sobre su filosofía, méritos, errores y aportes a la sociedad.

Este tipo de iniciativas permiten observar varios aspectos que son de interés: el primero es que cuando estos temas son llevados a cabo con propuestas innovadoras reciben el total apoyo de la población; lo que puede concluir en que si la educación se fundamenta en procesos de calidad apoyada con recursos eficientes puede generar altos rendimientos.

El segundo comprende la importancia que tiene el reconocer a los héroes ecuatorianos, como ejemplo de lucha y direccionadores para la sociedad. Su estudio permite conceptualizar la verdadera idea de héroe, mostrando que el ejemplo y la dedicación son valores fundamentales para el ser humano.

Finalmente desde estas actividades se deriva la importancia que tienen los medios en el incentivo del aprendizaje. El uso de un formato televisivo manejado de manera profesional, permite despertar el interés de la población en un tema poco analizado pero de vital importancia.

El desarrollo de propuestas, abre alternativas de desarrollo, mostrando que son temas importantes y necesarios en la formación de la población ecuatoriana en general. Muestran además, el efecto de contar con propuestas innovadoras, que incentiven a la población a conocer más del tema, investigar y difundir.

La enseñanza de héroes ecuatorianos, es un tema necesario que debe ser abordado de manera profesional, apoyado con recursos especializados, alineados a objetivos claros y concretos para que puedan ser utilizados obteniendo beneficios medibles.

En base a lo expuesto, se evidencia falencias en cuanto a los procesos académicos incorporados en el material educativo, que busca apoyar los

procesos metodológicos para la enseñanza, pero no siempre están orientados hacia los objetivos académicos propuestos en la malla.

Para corregir estos procesos el Ministerio de Educación ha cumplido con una serie de actividades de fortalecimiento y de la calidad educativa. En primera instancia se encuentra el fortalecimiento de la calidad educativa con procesos de control en los diferentes planteles públicos, privados y mixtos, para el cumplimiento de las mallas curriculares, infraestructura, equipamiento, entre otros.

Este tipo de control incluye la revisión del material académico utilizado, reconsiderando su pertinencia con el área de educación, considerado como un elemento indispensable para garantizar una educación de excelencia.

También se vincula con la inversión en infraestructura. Dentro de estos se encuentran las Escuelas del Milenio, las cuales hacen énfasis en la incorporación de tecnología en la educación. Su desarrollo incorpora equipamiento para que los estudiantes puedan conocer su funcionamiento, desarrollando competencias, habilidades y destrezas que les ayuden en su integración efectivamente a los requerimientos de la sociedad contemporánea.

Según el Ministerio de Educación, los objetivos esperados se enfocan en fortalecer los procesos académicos, permitiendo la igualdad y la equidad, en elementos indispensables para mejorar la calidad de vida de una sociedad. Al respecto se describe:

“Brindar una educación de calidad y calidez, mejorar las condiciones de escolaridad, el acceso y la cobertura de la educación en sus zonas de influencia, y desarrollar un modelo educativo que responda a las necesidades locales y nacionales.” (Ministerio de Educación, s.f.)

Ecuador suscribió la Declaración del Milenio en el año 2005, en donde junto a 147 países, buscan mejorar la calidad educativa, permitiendo un acceso igualitario en donde se elimine la desigualdad y se permita una formación efectiva.

Es importante sobre lo expuesto, resaltar los esfuerzos que el Estado está haciendo en el campo educativo, en donde los convenios suscritos a nivel internacional y las reformas al marco jurídico vigente buscan brindar servicios de calidad, entendiendo que la educación es necesaria para salir de la pobreza.

La inversión en tecnología, equipamiento técnico, personal e infraestructura muestran nuevas tendencias de desarrollo en las cuales la educación se convierte en un elemento necesario para alcanzar una mejor calidad de vida.

Este tipo de proyectos evidencia la importancia que tiene el avance científico y tecnológico en la educación, siendo indispensable contar con herramientas e instrumentos pertinentes los cuales permitan una formación inclusiva y adecuada. Es por lo tanto indispensable contar con material nacional, que se enfoque en temas propios para que los estudiantes puedan identificarlos y reconocerlos.

Los profesionales en el área gráfica y audiovisual ecuatorianos tienen un alto potencial, siendo capaces de iniciar con propuestas válidas que fomenten un crecimiento sostenido y sustentable.

En este caso, la relación entre tecnología y educación a través de la creación de material didáctico es una alternativa necesaria que promueve la aplicación de metodologías mejor enfocadas a los procesos naturales propios del crecimiento de la persona.

Como se observa, las acciones cumplidas por el Ministerio de Educación, son adecuadas pero no suficientes, siendo apoyadas por empresas privadas, en donde los profesionales son necesarios para generar productos educativos de mayor calidad.

Al respecto, es importante citar que las reformas educativas no sólo se han enfocado en la educación inicial, básica y bachillerato sino también en la educación superior. En este caso el Consejo de Evaluación, Acreditación y Aseguramiento de la Calidad (CEEACES), ha aplicado procesos de control en las entidades educativas.

Su gestión dio como resultado el cierre de 14 universidades por no cumplir los estándares exigidos, mostrando la necesidad de transformar la educación para contar con profesionales preparados que aporten positivamente al desarrollo del país.

“El proceso de cierre de las 14 universidades “E” ha significado grandes retos para los actores involucrados. A pesar de las consecuencias legales y políticas, y de las presiones e intimidaciones, el CEAACES no se ha dejado amedrentar 31. Al excluir del sistema educativo a instituciones que, bajo lógicas mercantiles, han convertido a la estafa académica en el eje primordial de su gestión, el CEAACES, como organismo público encargado del aseguramiento de la calidad, ha encaminado su labor hacia la recuperación de la educación superior como bien público. (Long, 2013, pág. 26)

El fortalecimiento del profesionalismo en el país, es un requerimiento para poder disponer de productos y servicios orientados a superar las expectativas de los clientes y usuarios. El campo educativo no es la excepción, la información y el conocimiento es necesario para desarrollar material educativo de mayor calidad, para el futuro desarrollo del País.

Se entiende de esta manera que, existen en la actualidad condiciones favorables en donde las tendencias muestran una focalización en la calidad educativa, el uso de tecnologías, el fomento en el desarrollo de aplicaciones que permitan a los docentes mejorar su desempeño y profesionales calificados formados en universidades y escuelas politécnicas que cumplen con estándares de calidad educativa requeridos.

El Plan Nacional del Buen Vivir (PNBV) promueve el crecimiento de la ciudadanía, siendo el reconocimiento de sus héroes un proceso necesario para que se conozcan sus cualidades a fin de estas orienten un mejor comportamiento. En este caso, incluir de manera especializada y apoyada con herramientas tecnológicas basadas en la animación es una alternativa útil y necesaria para elevar la calidad académica.

Tomando como referencia el PNBV 2013-2017, el objetivo No.4 busca el fortalecimiento de las capacidades y potencialidades de la ciudadanía. En este caso, se entiende que es prioritario fortalecer la educación en las raíces, siendo la formación de los héroes nacionales un elemento indispensable.

La educación es un elemento que permite al ser humano mejorar su condición. El enfoque en las raíces, representa una manera idónea para que la población fortalezca la cultura nacional y su identidad.

En la actualidad, se han desarrollado programas que permiten resaltar aspectos propios de la riqueza cultural existente. Dentro de estos, uno de los de mayor relevancia es el programa “All you need is Ecuador” dirigido por el Ministerio de Turismo y se enfoca en resaltar diversos atractivos existentes, permitiendo un mejor posicionamiento del país a nivel internacional.

Este tipo de programas, consolida la necesidad de fortalecer una identidad nacional, promoviendo acciones no solamente enfocadas en la población

internacional sino principalmente en la nacional, para que aprenda a valorar las inmensas bondades existentes en el país.

Al respecto, el aprendizaje de los héroes es un mecanismo que eleva la condición del “Ser” ecuatoriano, en la medida que su estudio estimula a los niños y jóvenes a reconocer la importancia de sus orígenes, valorando su existencia. Para el país en general, el fortalecimiento del aprendizaje de sus héroes marca un camino de crecimiento en todos sus sectores, siendo la identidad un aspecto trascendental para respetar y hacer valor lo propio.

Los conceptos expuestos permiten entender que el país se encuentra en un proceso de cambio, en donde el fortalecimiento de la educación es posible en la medida que se refuercen los procesos académicos contando con un enfoque que priorice aspectos propios sobre los internacionales.

La disponibilidad de contar con material didáctico especializado en este caso referentes a los Héroes nacionales, representa un esfuerzo que se encuentra totalmente alineado a los intereses nacionales, promoviendo una formación adecuada que impulse el desarrollo en todos los ámbitos de la sociedad.

Como se señaló en el PNBV su desarrollo apoya el cumplimiento de los objetivos, los programas de aseguramiento de la educación del CEAACES y la malla curricular del Ministerio de Educación, siendo cada uno de estos necesarios para forjar un mejor desarrollo integral.

En función de los antecedentes citados, la educación de los héroes nacionales encuentra condiciones favorables, en donde la participación de los profesionales con propuestas útiles e innovadoras mejorará el conocimiento de sus acciones, permitiendo fortalecer la identidad nacional.

1.3 Formulación del problema

¿Los bajos niveles de aprendizaje de los héroes nacionales es por falta de mecanismos, herramientas y metodologías adecuadas en las escuelas y colegios?

1.4 Alcance

Se desarrollará un medio audiovisual interactivo especializado en la educación de la Historia Nacional, enfocado en héroes nacionales.

1.5 Justificación e importancia

El desarrollo de la presente investigación busca aportar de manera efectiva en la educación de niños y jóvenes referente a los Héroes Nacionales, mismo que contribuirá con la formación en sus principios y valores así como en el fortalecimiento de la identidad ecuatoriana.

La relevancia de su desarrollo se basa en solventar el déficit actual existente de materiales pertinentes que apoyen los procesos académicos y que permitan a los estudiantes alcanzar un mejor rendimiento y mayor comprensión del tema, evitando que contenidos internacionales distorsionen los verdaderos conceptos del Héroe, dando lugar a falsas expectativas y confusiones que afectan la cultura y tradiciones nacionales.

De esta manera, la importancia de la investigación es apoyar la innovación metodológica, tomando como base un tema fundamental que debe ser comprendido y analizado por los niños y jóvenes para apoyar a su crecimiento y desarrollo.

La utilidad teórica y práctica de su desarrollo se fundamenta en motivar y captar el interés del estudiante, promoviendo la investigación en el tema para

que comprenda más de la realidad nacional y los personajes decisivos que en las diferentes etapas históricas marcaron un rumbo y direccionamiento.

Los beneficiarios directos en su realización son niños, niñas y adolescentes quienes dispondrán de un material altamente calificado que les ayude a su formación. También son beneficiarios los docentes quienes apoyarán sus metodologías con material didáctico pertinente para acceder a una mejor integración del docente. Finalmente, es beneficiada la sociedad entera en la medida que se construye con bases sólidas buscando siempre el perfeccionamiento de los procesos académicos.

En función de la relevancia, importancia, utilidad teórica, práctica, los beneficiarios y su planificación dentro de los objetivos del PNBV se considera justificada la presente investigación.

1.6 Objetivos de la investigación

1.6.1 Objetivo general

Instaurar UN MEDIO VISUAL INTERACTIVO que sirva como herramienta pedagógica para un mejor aprendizaje, de una manera participativa y divertida sobre los Héroes Ecuatorianos.

1.6.2 Objetivos específicos

1. Proporcionar ayuda didáctica para profesores de educación básica.
2. Incentivar a la niñez sobre el conocimiento de nuestros Héroes Nacionales
3. Ofrecer una Aplicación visual interactiva con ilustraciones y diversión para la enseñanza de generaciones existentes y venideras.
4. Desarrollar una aplicación que contenga una metodología innovadora para los estudiantes, basada en procesos lúdicos para captar su interés y motivación dentro y fuera del aula.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 La Historia Nacional

La Historia Nacional comprende la educación de los eventos ocurridos en determinada región, permitiendo su conocimiento para que constituyan una base que permita el desarrollo del individuo.

Su desarrollo se basa en los diferentes eventos ocurridos, describiendo su importancia y trascendencia, los cuales marcaron el desarrollo de los tiempos influenciando en el pensamiento y comportamiento humano. Por esta razón, su estudio es necesario ya que fortalece el conocimiento de las propias raíces, permitiendo conocer la cultura y tradición, así como su importancia.

Para que la educación en Historia sea adecuada, es importante establecer áreas de estudio, en las cuales se describan los diferentes hechos ocurridos y como estos cambiaron la realidad nacional. En su estudio, es fundamental incorporar elementos descriptivos, cronologías y participantes, quienes comprenden la base para su conocimiento.

Como toda asignatura, su estudio debe sustentarse en una completa planificación, en la cual se determinen los recursos a utilizarse, las actividades a cumplirse y los procesos de evaluación. Estos permitirán determinar los niveles de rendimiento esperados y los alcanzados una vez que se hayan cumplido.

Según Ollante, (2008) el estudio de la Historia aporta con una formación integral al estudiante que permite conocer sus raíces así como su cultura y tradición. Además, orienta sobre diversas situaciones que pueden ocurrir en función de determinados comportamientos. Sobre lo expuesto señala lo siguiente:

“La educación en la historia es esencial en el ser humano para preservar las costumbres y tradiciones que lo identifican y le permiten existir y disponer de un reconocimiento de su propio ser. Debe incorporarse a las asignaturas necesarias para que desarrolle conocimiento vital que oriente a la persona en su propio crecimiento.” (Ollante, 2008, pág. 71)

La enseñanza de la Historia aporta al ser humano en su formación integral, brindando conocimiento, principios morales y valor que le ayuden a reconocer su propia esencia. Permite fomentar el desarrollo de la cultura, alcanzando la identidad cultural e individual.

La Historia además permite conocer de mejor manera su entorno, obteniendo razones que justifican la existencia de las cosas y permitiendo disponer de una visión sobre las consecuencias que se han obtenido por la toma de determinadas decisiones. Permite un aprendizaje del heroísmo, la lucha por las ideas, los problemas y soluciones, siendo elementales para alcanzar una mejor formación.

El no conocer sobre Historia, encadena al ser humano a repetirla, a reproducir errores pasados y estancar su propio proceso de evolución. Arellano, María (2009) señala al respecto lo siguiente:

“Quien no conoce la historia tiende a cometer errores similares a sus antepasados, dando lugar a la construcción de barreras que impiden al ser humano tener un mayor desarrollo y desenvolvimiento” (Arellano, 2009, pág. 29)

Conforme lo expuesto es visible que la educación de la Historia Nacional genera varios beneficios a la población los cuales pueden ser descritos en los siguientes aspectos:

Identidad: Permite disponer de una identidad que faculte el reconocimiento de un grupo de personas en determinados entornos.

Conocimiento: Permite aprender de las experiencias pasadas, evitando errores que puedan estancar el propio desarrollo.

Valores: Entrega valores para que sean incorporados a la persona, mejorando su condición y promoviendo un desarrollo integral.

Principios: Permite orientar sobre el comportamiento humano, brindándole un direccionamiento para mejorar sus actuaciones.

Cultura: Fomenta una ideología, forma de ser, desarrollando una base que permite entender sus raíces y desenvolvimiento.

La educación en la historia abre nuevos horizontes en el estudiante siendo un proceso elemental en la formación del ser humano. Al respecto, la historia nacional comprende aspectos propios de la realidad que deben ser conocidos para establecer plataformas de constante desarrollo.

La educación en los héroes nacionales permite afianzar la identidad y realidad nacional, aspectos que son determinantes para el crecimiento de la persona, conociendo la cultura, sus orígenes y formas de ser.

2.1.1 La Historia Nacional del Ecuador

Para los historiadores, la Historia Nacional del Ecuador puede dividirse en cuatro etapas las cuales se describen a continuación:

- **Prehispánica:**

Comprende el estudio de las primeras civilizaciones que se asentaron en lo que hoy es el territorio nacional. Estas se conformaron inicialmente por poblaciones nómadas que posteriormente se convirtieron en grandes tribus. Según Ayala, Enrique (2009), esta etapa se divide en las siguientes:

- **Período Precerámico:** En donde destacan las culturas Vegas, Chobshi, Cubilán y El Inga. De estos asentamientos se han encontrado diversos restos óseos y utensillos los cuales eran utilizados principalmente para la caza y alimentación.
- **Período Formativo:** Destaca en este período las culturas Valdivia, Machalilla y Chorrera.
- **Período de desarrollo regional:** Dentro de este período se encuentran los asentamientos de Jambelí, Guangala, Bahía, Tejar-Daule, La Tolita, Jama Coaque, Cerro Narrio, Alausí, Los Tayos y Mayo-Chinchipec
- **Período de Integración:** Destacan los Manteños, la cual es la última cultura precolombina de Ecuador. Se destacaron por sus trabajos en oro manteniendo una alta influencia religiosa en donde se adoraba a la serpiente, el jaguar o puma. También destacaron los Yumbos, Los Quitus, Los Panzaleos y los Puruháes que mostraron un alto perfeccionamiento en las técnicas a base de cerámica. (Ayala Mora, 2009, págs. 120-131)

Las características esenciales de los diferentes períodos citados muestran los primeros asentamientos de poblaciones nómadas, atraídas principalmente por la riqueza del suelo que dio origen a la conformación de tribus. Son características de su desarrollo el inicio de la utilización de los recursos naturales para solventar sus necesidades básicas.

De esta manera, el uso del barro para la conformación de vasijas, la piedra y la obsidiana para la construcción de armas, las hojas y madera para los refugios, entre otras. En esta etapa resalta el inicio del trabajo en piedras preciosas, aspecto que ha permitido conocer más sobre sus creencias y rituales. Entre estas, la adoración de los elementos básicos de la naturaleza como el Sol,

Tierra, Agua y Aire, muestran claras tendencias de la necesidad de conocer más sobre la realidad y los elementos que la conforman.

- **La etapa Hispánica:** Dada por el proceso de la conquista, la colonización y la colonia. El proceso de la conquista y colonización fue dando lugar a la conformación de poblaciones fijas que dieron paso a lo que hoy son las ciudades. Durante esta época se produce un cambio abrupto de tradiciones, en donde la cultura española fue imponiéndose frente a la indígena. Destacan en este periodo las siguientes:
- **Real Audiencia de Quito:** Se basa en la organización de las colonias en jurisdicciones administrativas, que terminaron en la creación de la Real Audiencia de Quito en 1563. Se caracterizó por una estructura definida que permitió el cumplimiento de diversas actividades agrícolas, ganaderas, técnicas. Su territorio fue superior a lo que hoy es Ecuador iniciándose en Buenaventura en el norte hasta Yaguarsongo en el Sur.
- **La Revolución de las alcabálas:** Originada en la Real Audiencia de Quito por la imposición de un impuesto a las alcabálas que consistía en un tributo del 2% al comercio en general. El descontento de la ciudadanía provocó una serie de revueltas que dieron paso a cruentos asesinatos, siendo este el primer intento de la emancipación de España.
- **Misión Geodésica Francesa:** Representa un evento histórico y determinante para Ecuador, en donde un grupo de investigadores de origen francés; Godín, Bouguer y Condamine; arribaron con la misión de medir el arco del meridiano en el Hemisferio Sur. Los resultados de sus investigaciones influenciaron la adopción del nombre de Ecuador en la república dado a la línea equinoccial. (Ortiz, 2009, págs. 17-24)

La etapa de la colonia, marca profundos cambios en la estructura propia de la organización indígena, la cual se ve sometida por el temor, el desconocimiento y la imposición de la fuerza de los españoles. Empieza en este proceso una mezcla de culturas, un sincretismo de las creencias indígenas y una nueva manifestación hacia las tendencias españolas.

A nivel general, se presentan descomposiciones en los sistemas hasta el momento estructurados, en donde la conquista arrebató gran parte de la esencia de la población transformándola para siempre.

- **La independencia:** Esta etapa establece la liberación del yugo español, el 10 de agosto de 1809 tiene lugar el primer grito de independencia. El proceso tiene lugar en función del desconocimiento del Gobierno Ibérico, escribiéndose el acta libertaria. Un año más tarde, el 2 de agosto de 1810, se produjo la matanza de los insurrectos, este es un hecho relevante que provocó las reacciones de la ciudadanía. El 24 de mayo de 1822 en la Batalla de Pichincha que se da la ansiada liberación a mando del Mariscal Antonio José de Sucre que dio paso al proceso de independencia, entrando triunfante a Quito, integrándose a la República de Colombia en 1819. (Fermín, 2011)

La tiranía, característica de los modismos gubernamentales de España, el abuso y usurpación de las riquezas y principalmente de la dignidad humana, dio paso a la lucha por la liberación del yugo español. Esta determinó nuevas ideologías que a la postre fueron las que dieron paso a una real independencia. Los principios humanos como la libertad, la dignidad y el respeto, se convirtieron en banderas que fomentaron la ideología libertaria, siendo estas las que dieron paso al valor necesario para alcanzarla.

- **La República:** Describe la historia que dio origen al Ecuador como un estado soberano e independiente. Se establece el 13 de mayo de 1830 promulgándose la Primera Carta Magna. En esta etapa se presentan

diversos acontecimientos que dan lugar a la consolidación del Ecuador, destacándose los siguientes:

- **Flores:** Conformó la primera presidencia del Ecuador, estableciéndose las bases jurídicas que permitan su independencia. Un periodo no exento de controversias principalmente por el pago de la deuda de la independencia a los diversos acreedores.
- **Garcianismo:** Su gobierno se marcó en la búsqueda de la integración nacional. Alcanzó un importante crecimiento de la economía nacional, siendo el cacao un referente de desarrollo. Buscó además el fortalecimiento de la religión católica. Murió trágicamente en las afueras del Palacio de Carondelet a mano de Faustino Rayo.
- **Alfarismo:** Gobierno Liberal fundamentado por los sectores campesinos. Caracterizado por el establecimiento del laicismo. Ejecutándose obras trascendentales como el ferrocarril, uniendo las regiones de la sierra y costa. Sus medidas de restricción de libertades políticas afectaron su gobierno, presentándose un golpe de estado ocasionando su muerte de manera trágica.
- **Velasquismo:** Cinco veces presidente de la República del Ecuador. Iniciándose en 1934 hasta 1956. Sus gobiernos fueron afectados por las constantes invasiones de Perú desencadenando guerras que afectaron en gran medida la economía nacional. Se produjo en 1941 la firma del Protocolo de Río de Janeiro en donde prácticamente a la fuerza, el país tuvo que ceder gran parte del territorio nacional. En su gobierno se destaca obras viales y educativas, siendo destituido por un golpe militar en 1972 por Guillermo Rodríguez Lara.

Los primeros pasos de la República mostraron varias dudas sobre la conformación del Estado. En sus inicios, el marco legal utilizado fue el resultado de copias de otras legislaciones principalmente de Europa que respondían a realidades diferentes. No obstante, establecieron las bases para el desarrollo de la naciente república. En su desarrollo fue característica la pugna de poderes originada por diversas ideologías conservadoras y liberales las cuales buscaban imponer sistemas de gobierno acorde a lo que se considera adecuado. Aspectos como la religión, la ciudadanía, la economía y las relaciones bilaterales sufrieron a lo largo de la historia profundas reformas constitucionales, las cuales mostraban serios desacuerdos entre los diferentes grupos de poder.

La estabilidad gubernamental fue escasa, presentándose cambios constantes en el poder, lo que evidenció altos niveles de vulnerabilidad en la joven república que permitió una serie de falencias, entre las cuales se encuentra la propia pérdida acelerada del territorio nacional.

Actualidad: En el año 2000 producto de diversas crisis, la economía nacional se dolariza, buscando evitar la variabilidad de los precios por la falta de sostenibilidad de la moneda nacional. Los periodos actuales se caracterizaron por serias inestabilidades, que dieron paso a varias caídas de gobiernos constituidos; Bucarám, Mahuad, Gutiérrez, sumidos en varias denuncias de corrupción y negligencia. En la actualidad, desde la llegada del Econ. Correa en el año 2006, la estabilidad política vario drásticamente, siendo su gestión considerada como aceptable, dando paso a la Revolución del Siglo XXI con claras tenencias izquierdistas y un enfoque mayor al gasto social buscando la equidad de la población y mejores condiciones de vida. (Zepeda, 2010, págs. 81-90)

En la actualidad, las tendencias socialistas basadas en el concepto del Siglo XXI que a juzgar de muchos historiadores y políticos no tiene una definición precisa, se ha estabilizado el orden gubernamental, permitiendo incluso

procesos de reelección de sus gobernantes. Ecuador se proyecta como un país que busca un mejor desarrollo y calidad de vida, siendo representativos los programas orientados hacia el Plan Nacional del Buen Vivir.

Sobre este aspecto, el gasto social se ha incrementado, mostrando un mejoramiento principalmente de las poblaciones consideradas vulnerables. No obstante a nivel económico no se ha podido salir de la dependencia del petróleo que amenaza la estabilidad económica regida por los precios internacionales de este recurso.

Lo que sí es evidente, es un apoyo constante de la población hacia el régimen, aspecto que permite proyectar su sostenibilidad por lo menos un periodo de cinco años más, si las reformas constitucionales tienen efecto y permiten este cambio.

2.1.2 Los héroes nacionales

En cada una de las etapas señaladas participaron héroes que marcaron cambios que dieron paso a mejores condiciones de vida. Sus ideales, acciones y ejemplo influenciaron en la población alcanzando ideales de desarrollo y equidad.

La educación en este campo de la historia debe basarse en la adecuada selección de los héroes quienes pueden ser calificados con esta designación en la medida que su gestión provocó cambios y mejorías en la población.

En este sentido, su identificación se basa en el estudio de cada una de las etapas señaladas, describiendo los personajes que fueron representativos para que los estudiantes puedan identificarlos, conocerlos y emularlos.

La formación focalizada en los héroes, permite al estudiante conocer más sobre sus actos, la importancia de su gestión en la historia, sus virtudes y

debilidades, permitiendo a través de ellos forjar un mejor comportamiento que permita a la sociedad fortalecerse basados en principios de igualdad, equidad y transparencia.

A continuación se presentan detalles de los héroes que han sido seleccionados en cada una de las etapas, los cuales permitirán su conocimiento e identificación:

Descripción de los héroes sujeto de estudio

A continuación se hace una descripción de los héroes nacionales seleccionados para el desarrollo del presente estudio:

- **Pintag**

Datos generales:

Pintag vivió en el siglo XV, siendo un militar reconocido por su valor y principalmente por su liderazgo en el mando de las tropas al servicio de Cacha Duchicela Shyri XV. Su función principal era combatir la invasión Inca, estableciendo resistencias para impedir el avance de las tropas invasoras. No obstante, eran superados por número de soldados, cayendo finalmente prisionero de Huaina Capac.



Figura 1. Personaje Pintag

Tomado de: Share, Slide, s.f.

No se conoce a ciencia cierta su nacimiento, aunque se considera que este fue en Cayambe. Desde sus inicios mostró valentía y responsabilidad, comportamientos que le permitieron ingresar a las tropas, mismas que al mando de Cacha buscaron impedir el avance del imperio Inca.

Según Ayala Mora (2009), el nombre inicial del joven guerrero fue Pinda que significa “Relámpago” pero este fue cambiado a Pintag al ingreso a las tropas indígenas, significando “Caña Brava”, lo cual hacía referencia a su temple y carácter firme para liderar las tropas de los Shyris. (Ayala Mora, 2009, pág. 12). Durante su juventud, conoció a Naraa, hija de un comandante del ejército Shyris. Pronto pasó a cortejarla, convirtiéndose en el amor de su vida, uniendo sus vidas en una boda sencilla

Poco después de unirse al ejército, Pintag tuvo un alto reconocimiento nombrado oficial, siendo su comandante Ajará, quien observó características de liderazgo en su comportamiento. Sus primeras misiones se enfocaron en la protección del Camino de Quito, en donde se observaban ya los primeros comportamientos amenazantes de la expansión Inca. (Ortiz, 2009, págs. 112-115)

Sin embargo, el avance Inca era un hecho y pronto empezó a manifestarse claramente, presentándose las primeras batallas en la región de Tiocajas. Posteriormente, se dieron varios enfrentamientos en los cuales el poder de los Incas se iba manifestando progresivamente, ocasionando bajas sensibles en el ejército de Cacha, quienes no podían repeler el avance incesante de la conquista. Pese a la minoría, al cansancio físico y a las claras desventajas en cuanto a recursos, Pintag se mantuvo al frente de los ejercicios, guiando la resistencia y motivando a sus guerreros a no rendirse.

Con la muerte de Tupac Yupanqui y la sucesión del poder a manos de Huaina Capac, la agresión Inca fue mayor. En este caso, las estrategias Incas incluyeron un ataque con mayor fuerza. Además de los enfrentamientos, los

ejércitos Incas empezaron a destruir cultivos, casas y apoderarse de las mujeres que habitaban los sectores conquistados. Con este entorno, las batallas fueron de mayor agresividad, especialmente las de Achupallas de Chimborazo, Tiocajas y Mocha en donde las bajas del ejército de Cacha Duchicela fueron considerables.

Un hecho que marco a Pintag fue la muerte de su comandante Ajara, guidor desde sus inicios y gran compañero. Debilitados los ejercito y los ánimos, Huaina Capac intensificó los ataques avanzando hacia Caranqui hasta que cayó prisionero del ejército enemigo. (Navas, 2008, pág. 68)

Hasta el final de sus fuerzas defendió desde los páramos del Antisana a la Patria con cerca de mil hombres, donde hostilizó constantemente a los invasores incas a estos enfrente por varias ocasiones inclusive ganando alguna batalla hasta que se quedó sin recursos para seguir luchando fue rodeado y capturado por el ejército enemigo.

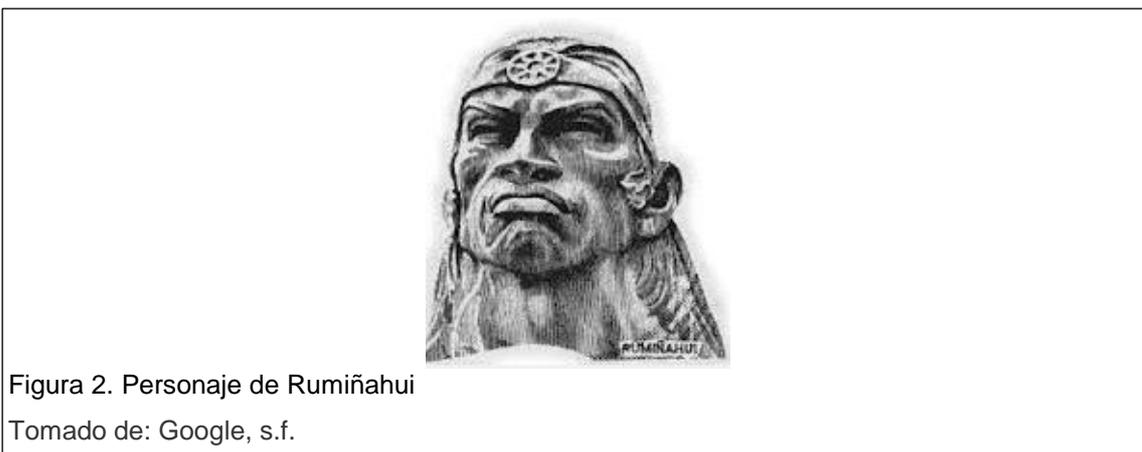
Pronto Pintag fue trasladado al Cuzco, en donde el propio Huaina Capac quiso conocerlo, identificando su bravura y liderazgo. Inclusive se conoce que buscó incorporarlo a sus ejércitos, queriendo nombrarlo comandante general, hecho que fue negado por Pintag, señalando que nunca traicionaría a su pueblo. Este comportamiento molestó a Huaina Capac nombrando una corte para su juzgamiento.

Pintag prefirió morir de hambre, indicando que nunca aceptaría alimentos de parte de los enemigos. Este acto, una vez muerto, fue reconocido por parte de Huaina Capac quien lo premio por todas sus hazañas y dio la orden de despellejar su cadáver y construir con su piel un tambor, el cual sonaba en grandes fiestas del Inti-Raimi. Pintag se convierte aquí en un ícono de rebeldía hacia los invasores.

- **Rumiñahui**

Fue un general quiteño inca, uno de los más hábiles de Huaina Capac, pero luego de su muerte sirvió a su hermano Atahualpa. Su nombre significa en quechua “Cara de Piedra”, aunque se conoce que su verdadero nombre fue Pillahuaso II que significaba “Vencedor”. (Fermín, 2011, págs. 201-212)

Su carácter bravo, con altos dotes de liderazgo le permitió en poco tiempo ser conocido como Rumiñahui, infundiendo respeto con su presencia y actos. Líder natural, hábil estrategia y de sólidos principios que se mantuvieron inquebrantables, presentando una sólida resistencia frente a los colonizadores españoles.



Estuvo a cargo de las acciones militares durante la Guerra Civil entre los hermanos Huáscar y Atahualpa, en el bando de Atahualpa, destacado por su resistencia frente al proceso colonizador. General valeroso, mostro firmeza, derrotado en batalla no por su fuerza sino por eventos inesperados cuando a un paso de obtener la victoria se produce la erupción del Volcán Tungurahua que fue considerado por las tropas indígenas como un castigo divino. Su muerte trágica fue en base de la hoguera a cargo de los españoles como castigo por su resistencia, el 10 de enero de 1535. (Ortiz, 2009, págs. 120-124)

En la actualidad, en el lugar de su muerte se encuentra la Plaza Grande de Quito. Se conoce que Rumiñahui fue torturado por parte de Juan Ampudia,

buscando información sobre los escondites en donde se almacenaba el oro, sin embargo este pese al dolor provocado no pronunció nunca una sola palabra.

Pese a la pérdida, la resistencia de Rumiñahui fue altamente valerosa, pese a que combatió con ejércitos españoles y de propios indios conformados por los Cañaris quienes traicionaron al Imperio Inca, siendo antiguos enemigos conquistados anteriormente. Su presencia fue de gran utilidad para los españoles, quienes recibieron principalmente asistencia para conocer de mejor manera el terreno y preparar el ataque. Pese a estas desventajas, las batallas de la conquista fueron fuertes y generaron bajas en ambos ejércitos, mostrando Rumiñahui que pese a tener un menor ejército y recursos, sus destrezas para la guerra era eminentes.

Los españoles pagaron caro su avance, principalmente en el callejón andino en donde incluso se conoce que fueron derrotados, no contándose con la explosión del Volcán Tungurahua citado anteriormente. (Ayala Mora, 2009, págs. 51-58)

El comportamiento de valentía de Rumiñahui le llevo a tomar drásticas decisiones. Una de ellas fue ordenar la quema de Quito, escondiendo los tesoros para evitar que estos caigan en manos enemigas. Esto revela su fidelidad a los Incas, dando su vida por evitar la conquista, misma que finalmente no se pudo evitar.

- **Eugenio Espejo**

La vida de Eugenio Espejo estuvo signada por el mestizaje. Nació en Quito en 1747, hijo de Luis Chusig, un indígena oriundo de Cajamarca, y de María Catalina Aldás, mujer mulata nacida de una esclava liberta que contaba con ascendientes vasconavarros. Su mismo nombre parece delatar el tránsito de su identidad mestiza: el apellido Espejo fue adoptado tardíamente por su padre, y el de Santa Cruz proviene de la devoción cristiana. (Chiriboga, 2009, pág. 21)



Figura 3. Personaje de Espejo

Tomado de: Google, s.f.

En sus inicios no estudió la primaria su padre le enseñó a leer le gustaba mucho leer, terminó la secundaria y para estudiar la Universidad adoptó el nombre que hoy se lo conoce, fue médico, abogado llegó a ser el primer periodista, el primer bibliotecario y el precursor de nuestra independencia. (Freile, 2010, pág. 112)

A los 20 años de edad se graduó en leyes civiles, iniciando un gusto por la escritura. Entre 1779 y 1781 produjo varias obras entre las cuales destacan las siguientes:

- El nuevo Luciano de Quito
- Marco Poncio Catón
- La Ciencia Blancardina
- El retrato de Golilia.

Sus primeras obras se caracterizaron por una fuerte crítica a los sistemas educativos de la época, los cuales considero insipientes y poco alineados a generar una adecuada calidad que garantice una formación efectiva de las personas. Sus críticas molestaron a Carlos I., quien ordenó se le envíe a expediciones científicas en los ríos Para y Marañón, mismos que fueron rechazados por Espejo cayendo preso.

Estas acciones no impidieron que Espejo se mantuviera investigando y produciendo importantes escritos. Uno de estos fue la Historia de las Enfermedades Contagiosas, en donde presenta un importante aporte referente a la importancia de la sanidad. (Freile, 2010, pág. 78)

Sus escritos se mantuvieron con tintes críticos a las estructuras socio económico de la época, obligándole muchas veces a refugiarse en el Perú y Colombia. Sin embargo, se mantuvo firme en sus creencias apoyando a la apertura de la primera biblioteca pública en Quito con más de 40.000 ejemplares.

Posteriormente, participó en la fundación de la Sociedad Patriótica, compuesta por 25 ilustres quienes discutían con frecuencia diversos problemas de la sociedad, buscando soluciones efectivas que permitan alcanzar mejores condiciones de vida para la población.

Una de sus proyectos más ambiciosos se consolidó en 1791 cuando editó el primer periódico Ciudad de las Primicias de la Cultura de Quito, mismo que genero profundas reacciones en su contra siendo detenido nuevamente. Murió a los 50 años el 26 de diciembre de 1795. (Chiriboga, 2009, pág. 62)

- **Manuela Sáenz**

Nació en 1795 en Quito, en aquella época entre criollos y españoles, que pronto se convertirían en una sangrienta guerra entre patriotas y realistas. Era hija natural de Simón Sáenz, comerciante español y realista, y de María Joaquina de Aizpuru, bella mujer hija de españoles de linaje, quien en el futuro tomaría partido por los rebeldes.



Figura 4. Imagen de Manuela Saenz

Tomado de: Biografiasyvidas, s.f.

Desde sus primeros años de vida, mostró interés por la política, ausentándose de la ciudad de Quito por las constantes revueltas existentes. Sin embargo su interés por la vida pública no paro, al contrario se acentuó, mostrándose en actos como por ejemplo el abandono del convento al cual había sido enviada una vez que retornó de la amazonia.

Sus comportamientos críticos motivaron a ser calificada como una rebelde, al punto que el propio Vicente Rocafuerte ordenó la expulsión del país. Destierro que le obligó a vivir en Paita hasta el último día de su vida, muriendo pobre e inválida a los 59 años de edad.

Esposa del doctor J. Thorne, se convirtió en la amante de Bolívar (1822), al que acompañó en todas sus campañas y al que, en una ocasión, salvó la vida (1828), lo que le valió el apelativo de *Libertadora del libertador*.

Su presencia al lado del Libertador, durante los años cruciales de la gesta emancipadora, marcaría indeleblemente numerosos acontecimientos en los albores de la vida republicana. Siguió el curso cronológico de los principales sucesos políticos y militares de los que fue testigo o protagonista: el encuentro de Bolívar y San Martín en Guayaquil, las batallas de Pichincha y Ayacucho, el conflicto entre el Libertador y Santander, la rebelión de Córdova y la disolución de la Gran Colombia.

- **Eloy Alfaro**

Nació en Montecristi el 25 de junio del 1842 fue un niño rebelde y alumno díscolo, a los 22 años de edad ya participo en acciones de armas, por guerrillero salió al destierro varias veces.



Figura 5. Personaje de Eloy Alfaro

Tomado de: Biografiasyvidas, s.f.

Con la muerte de García Moreno regresa al país y combatió al gobierno de Antonio Borrero. Apoyó el golpe de Estado de Ignacio Veintimill en contra de Borrero, el 8 de septiembre de 1876, tras el cual fue nombrado coronel. Pero meses después se declaró contrario a Veintenilla, que no cumplió el programa liberal prometido. Fue presidente de la república en los períodos 1895-1901 y 1906-1911. (Iglesias, 2009, pág. 109)

En su gestión como presidente fomentó la educación laica a la mujer tuvo más derechos termino el ferrocarril siendo esta las más importante obra para la época ya que unía la sierra con la costa, murió incinerado por la burguesía de aquella época.

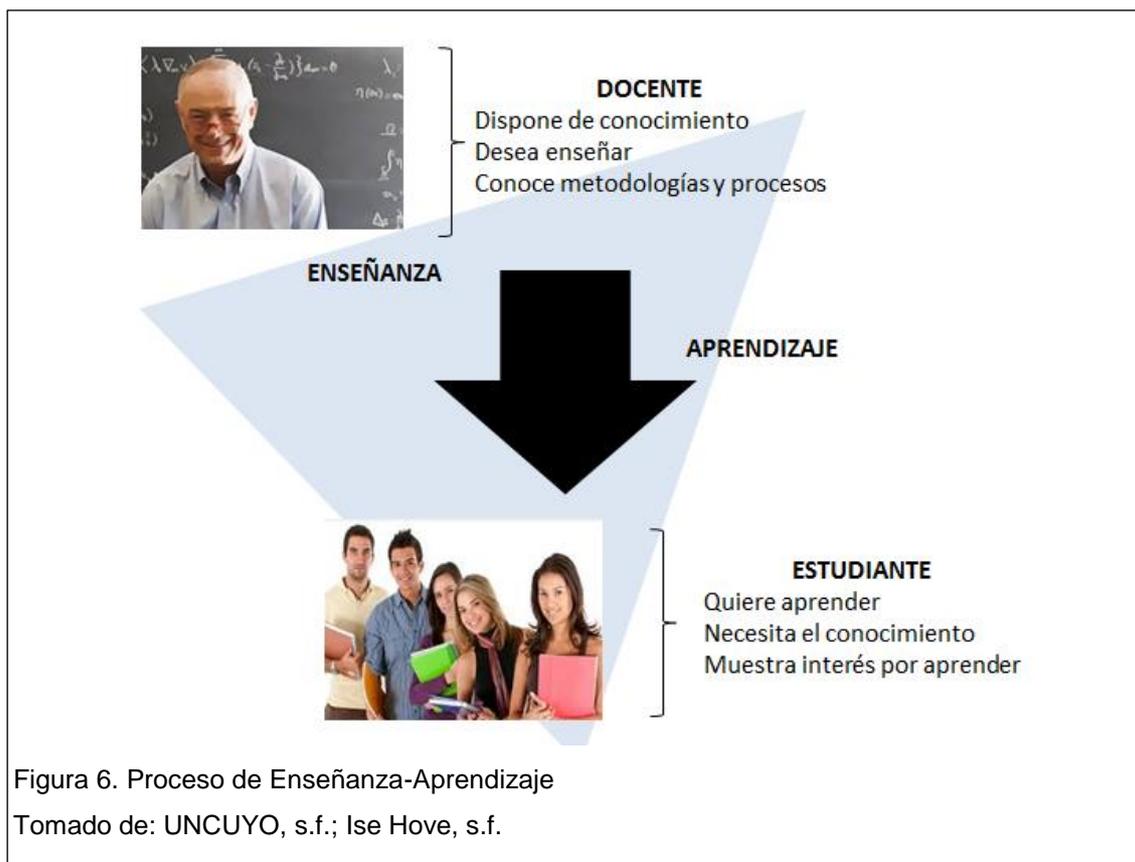
Eloy Alfaro, General de la División del Ejército del Ecuador y dos veces presidente, célebre por su visión revolucionaria liberalista que contribuyo a un cambio e integración el país. Derogó la pena de muerte, impulsó la unión del país mediante la construcción del ferrocarril. Impulso el laicismo creando colegios públicos eliminando los monopolios de la Iglesia Católica. (Andrade, 2009, pág. 112)

Durante sus presidencias, sus aportes principales pueden describirse en los siguientes aspectos:

- Permitió a la mujer su incorporación en la vía pública, situación que fomentó una igualdad de derechos y oportunidades.
- Implantó el laicismo como base para garantizar una educación que fomente una visión integral.
- Fortaleció la enseñanza universitaria, considerando que la educación es la base para el desarrollo de toda sociedad. De igual manera, fomentó la educación inicial, básica y media. Destaca la apertura del Colegio Nacional Mejía.
- Fomentó el desarrollo del arte, reorganizando la apertura del conservatorio nacional de música.
- Suprimió preferencias para militares y miembros de la iglesia, buscando igualdad en cuanto a condiciones de los diferentes cargos y responsabilidades.
- Fomentó la integración nacional, fortaleciendo el ferrocarril que a la postre permitió un crecimiento nacional.

2.2 El proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como principal objetivo la formación efectiva del estudiante, es decir la transmisión y generación de conocimiento a un grupo de individuos en función del cumplimiento de procesos establecidos previamente. Su desarrollo se establece en función de la participación de una persona que dispone del conocimiento y otras que no, conformando un modelo integrado en donde se transfiere el saber. El proceso se describe en el siguiente organizador gráfico desarrollado:



Como se puede apreciar, en el proceso de enseñanza-aprendizaje intervienen varios elementos que se relacionan para alcanzar un objetivo determinado basado en la transmisión efectiva de un conocimiento de una persona a otra u otras. Su desarrollo demanda de la definición de contenidos para en función de los requerimientos de formación de la sociedad, sea factible el establecer los procesos y recursos adecuados que garanticen el cumplimiento de los objetivos de su desarrollo.

La enseñanza y el aprendizaje se encuentran relacionados, integrándose mediante métodos, metodologías, procedimientos y técnicas que permiten generar y transmitir conocimiento desde quien enseña hacia quien aprende. En este caso, mostrado en el organizador, desde el docente hacia los estudiantes. Según Mosquera, (2010) la relación entre la enseñanza y aprendizaje se presenta de manera natural, pero requieren de un proceso planificado para que puedan ser más eficientes. Sobre lo expuesto, indica lo siguiente;

“La enseñanza se compone de métodos ordenados sistemáticamente acorde los objetivos planteados, mientras que el aprendizaje es un proceso resultante basado en la obtención de conocimiento de los temas tratados.”
(Mosquera, 2010, pág. 102)

Si bien, la enseñanza y el aprendizaje están relacionados, son elementos individuales que deben ser analizados de manera independiente, permitiendo un conocimiento amplio de los mismos.

2.2.1 La enseñanza

La enseñanza es un proceso que busca transmitir conocimientos entre individuos mediante la aplicación de una serie de modelos y metodologías requeridas en función de las características del entorno y los recursos disponibles.

Su aplicación y desarrollo se realiza sustentado en un modelo planificado, el cual permite el mejoramiento y adquisición de nuevas competencias, herramientas y habilidades a un grupo de individuos mediante la participación de un facilitador que dispone del conocimiento y de las técnicas necesarias para transmitirlo.

“La enseñanza se puede definir como el proceso resultante entre la interacción de un facilitador y un grupo de alumnos que tiene como principal objetivo el transmitir el saber, para que su utilización permita elevar su condición de vida” (Arroyo, 2009, pág. 90).

Tomando como referencia la definición de Arroyo (2009), es posible observar que para que exista un proceso efectivo de enseñanza, es fundamental la participación activa de facilitadores e individuos que tienen interés o necesidad en determinado conocimiento para que este apoye a su propio desarrollo. Adicionalmente, este proceso demanda de técnicas que focalizadas en las

características de los individuos fomenta un adecuado aprendizaje factor que debe estar íntimamente relacionado.

El fin de la enseñanza es la formación del estudiante, para lo cual es necesario un proceso de planificación, organización, dirección y control que permita optimizar los recursos disponibles para maximizar los resultados. Al respecto, es importante señalar que todo proceso de enseñanza debe estar orientado en relación del grupo de estudiantes al cual se dirige a él los objetivos planteados y puedan ser cubiertos con propiedad.

En la actualidad, gracias al desarrollo científico-tecnológico se disponen de varias herramientas que fomentan una educación universal, pudiendo inclusive encontrarse tanto facilitador como estudiantes en diferentes lugares físicos, no obstante demandan de un proceso para que la enseñanza sea viable y factible, situación que debe estar respaldado con técnicas debidamente definidas.

La enseñanza se compone de varios elementos que deben integrarse y que en la medida que estos se desarrollen se puede fomentar un adecuado aprendizaje. Para Salazar, (2009), es importante considerar los siguientes aspectos:

- **Metodología:** La enseñanza demanda de procesos definidos apoyados en metodologías que permitan a quien figura de docente transmitir sus conocimientos a los estudiantes. La metodología puede definirse como un camino a seguir, el cual es planificado tomando en consideración el tipo de estudiante, la materia y las condiciones disponibles.
- **Recursos:** Toda metodología se apoya de recursos los cuales permiten su ejecución. Estos se clasifican en:
 - **Materiales o Didácticos:** Diseñados exclusivamente para determinados ámbitos del conocimiento.

- **Técnicos:** Conformados por equipos necesarios para demostrar el conocimiento que se desea transmitir.
- **Tecnológicos:** Basados en los avances científicos que permiten aprovechar el conocimiento desarrollado en diversas aplicaciones de software y hardware.
- **Procedimientos:** Estructuras académicas debidamente planificadas que delimitan las acciones a cumplirse. (Salazar D. , 2009, pág. 85)

La enseñanza es viable en la medida que se establezcan acciones y estas se apoyen con recursos que permitan su cumplimiento. En la medida que se establezcan procedimientos para enseñar, el estudiante dispondrá de mejores oportunidades para aprender.

Lo expuesto, permite entender una relación directa entre la enseñanza y el aprendizaje, entendiendo que mientras mejor se perfeccione la primera mejores resultados se obtendrá en la segunda. El docente se enfrenta a un reto que es parte vital de sus obligaciones dado por la necesidad de perfeccionar las formas como enseña, debiendo estas especializarse en base a las características que tienen los estudiantes. Esto implica la necesidad de establecer procesos únicos, innovadores y relacionados, para que puedan alcanzarse los objetivos esperados.

Analizando los conceptos expuestos, se presenta un concepto propio de enseñanza, como aporte a la presente investigación:

“Enseñanza es el conjunto de procedimientos orientados a transmitir conocimientos de una a otra o varias personas, apoyados en metodologías y recursos acorde a las características existentes y el entorno en donde esta se desarrolla”

La definición presentada recoge los estudios analizados, entendiendo que es viable la enseñanza en base a los procesos que se desarrollen demandando de estructuras flexibles y evaluables las cuales busquen transmitir conocimientos a una población objetivo.

2.2.2 El aprendizaje

El aprendizaje es un proceso interno de un individuo que le permite adquirir, modificar o perfeccionar competencias, habilidades, destrezas y conductas en base al cumplimiento de un determinado proceso de enseñanza y percepción del entorno que lo rodea.

Una de las características del ser humano es su capacidad de aprendizaje el cual le ha permitido diferenciarse del resto de especies, demandando de procesos debidamente adecuados para maximizar su capacidad de recepción, asimilación y obtención de conocimiento. De esta manera, se entiende que el proceso de aprendizaje requiere de un mecanismo definido, que permita en primera instancia ser accesible a los individuos, en segundo ser efectivo para fomentar la comprensión.

A medida que el individuo participa en el proceso de enseñanza, va mejorando su capacidad de recepción de la información generando conocimiento. La curva de aprendizaje empieza a mantener una tendencia creciente dado por una asimilación adecuada de los temas tratados, teniendo la capacidad el individuo de relacionarlos, identificando su utilidad para poder aplicarlo acorde a sus necesidades. Es así como, el aprendizaje se desarrolla progresivamente.

“El aprendizaje puede definirse como un proceso por medio del cual una persona adquiere conocimiento debido a su capacidad de asimilación, recepción y participación en procesos formales e informales” (Cieza, 2008, pág. 81)

Todo ser humano tiene la capacidad de aprender, asimilando su entorno, situación que puede mejorarse en función de la participación en procesos definidos técnicamente que mejoran dichas capacidades.

En el aprendizaje participan varios elementos los cuales se relacionan para que una persona pueda comprender determinados aspectos sobre diferentes ámbitos del conocimiento. Según Solórzano, (2010) estos son los siguientes:

- **Entorno:** Comprende los elementos que se encuentran alrededor de la persona y que de una manera directa o indirecta influyen en su comportamiento. El entorno permite establecer un ambiente idóneo para el aprendizaje, entendiendo a este como aquel que permita a la persona disponer de la suficiente comodidad, accesibilidad y seguridad para aprender. En los procesos académicos formales, el entorno está conformado por el aula de trabajo o las áreas que han sido seleccionadas para enseñar.
- **Motivación:** El nivel de aprendizaje depende de factores individuales que se presentan en determinados momentos. La motivación puede describirse como el deseo de conocer, impulsando a la persona a cumplir con diferentes actividades que le ayuden a identificar el conocimiento y su importancia.
- **Actitudes:** El aprendizaje demanda de esfuerzo, responsabilidad, cumplimiento y acatamiento de principios y normas que permiten a la persona tener mayor accesibilidad al conocimiento. Es importante citar que las normas y principios no necesariamente son propuestos por el ser humano, pudiendo estos derivarse de la propia coordinación de la naturaleza. Se espera mejores resultados en la medida que una persona asuma el deseo de aprender y cumpla con actividades que faciliten su acceso y entendimiento del conocimiento. (Solórzano, 2010, págs. 112-115)

Los elementos expuestos, permiten dar una definición propia sobre el aprendizaje que se expresa de la siguiente manera:

“El aprendizaje es el resultado de acciones cumplidas por una persona que le han permitido disponer de un conocimiento que le permite mejorar la comprensión de su entorno.” (Solórzano, 2010)

La definición planteada señala como elemento principal la acción resultante en donde se encuentran de manera intrínseca los factores estudiados dados por el entorno, la motivación y la actitud.

La enseñanza y el aprendizaje se encuentran íntimamente relacionadas, debido que la primera estructura los modelos efectivos para fomentar las capacidades del ser humano, permitiendo que pueda obtener conocimiento. De esta manera, los modelos de enseñanza estimulan, motivan e incentivan la obtención de mayor conocimiento generando un aprendizaje efectivo.

Lo expuesto establece aspectos propios del proceso en donde se obtendrán diferentes resultados en la medida que se relacionen los procesos empleados y la motivación, deseo y dedicación de quien los recibe. Es decir, si existen falencias en la enseñanza y en el aprendizaje, los resultados tendrán una mayor desviación frente a lo que se esperaba obtener. Esto determina los diferentes niveles de rendimiento que se presentan en las personas y concretamente con los estudiantes durante el cumplimiento de un determinado proceso académico.

Se evidencia la existencia de una relación directa en la cual se puede establecer la siguiente relación:

Mejor proceso de enseñanza + Actitudes, Motivación y Cumplimiento = Mejores niveles de comprensión del conocimiento.

En la relación expuesta, se muestra la gestión tanto de quien participa en la enseñanza como en el aprendizaje, siendo su cumplimiento y dedicación parte importante en la obtención de los resultados.

2.2.3 Teorías de Aprendizaje

Para fomentar el proceso de aprendizaje, es fundamental conocer los mecanismos por los cuales se desarrolla, dando lugar a una serie de teorías que permitan entender el comportamiento del ser humano. Las teorías de aprendizaje permiten formular estrategias efectivas, las cuales permiten generar condiciones adecuadas para permitir a las personas aumentar su capacidad de aprendizaje de temas requeridos para incrementar su rendimiento e integración en la sociedad.

2.2.3.1 Teoría conductista

La teoría conductista fue desarrollada por John Watson, la cual se centra en la conducta del ser humano siendo este el principal objeto de estudio. Su desarrollo se sustenta en la observación, por lo que no utiliza métodos subjetivos los cuales no considera adecuados por que intervienen en el normal desempeño del ser humano. Se enfoca en verificar las reacciones que tiene el ser humano frente a diversos tipos de estímulo, determinando las reacciones producidas de manera natural. Es así como su estudio es empírico buscando predecir la conducta del ser humano, determinando procedimientos para poder alcanzarla.

“La conducta debe ser definida como una actividad del organismo que se produce por las reacciones presentadas en función de estímulos dados,

pudiendo estas ser relacionados e identificados para posteriormente ser incentivados a su presentación” (Pozo, 2010, pág. 151).

La teoría conductista se enfoca en identificar los patrones de conducta del individuo en función de las reacciones obtenidas por diversos estímulos que han sido identificadas mediante la realización de procesos de observación. En este sentido, tienen la capacidad de influir en la conducta, permitiendo que la persona desarrolle determinado comportamiento, en función a la exposición de determinadas acciones debidamente controladas.

Dentro de los diversos aportes sobre el desarrollo de esta teoría, destaca los de Pavlov Ivan (1920), en los que se cita que todos los actos del ser humanos son producto de sus reflejos, que dieron origen a la ecuación:

E entonces R

En la cual E representa el estímulo y R la reacción sobre el mismo. Este desarrollo, permitió clasificar al conductismo bajo dos aspectos, metafísico y metodológico que se detallan a continuación:

- **Conductismo Metafísico**

El conductismo metafísico establece que absolutamente todas las actividades humanas son producto de reacciones musculares y secreciones glandulares, situación que no identifica la existencia de la mente en el individuo, aspecto que fue altamente criticado. Bajo esta teoría, se entiende que aspectos como sentimientos y emociones son inexistentes ya que la conducta de estos se debe a reacciones físicas exclusivamente. (Brucks, 2009, págs. 81-84)

- **Conductismo Metodológico:**

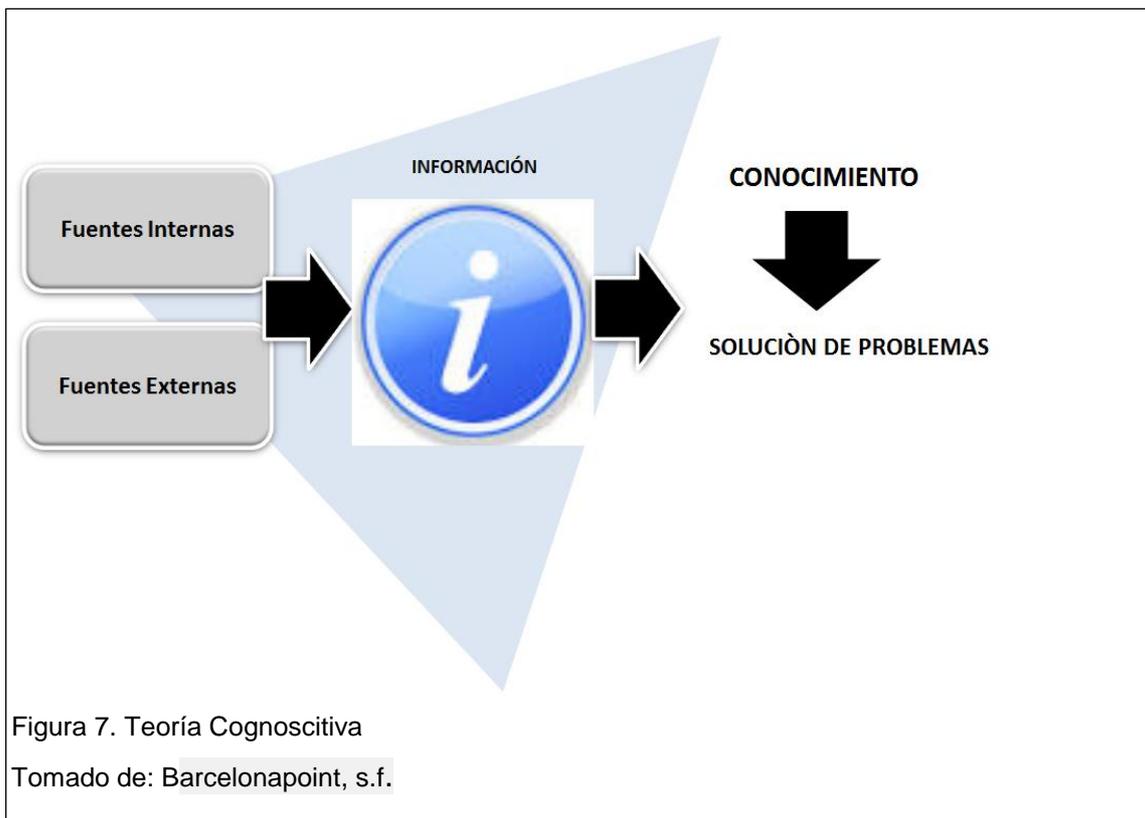
Señala que la existencia de la mente, la conciencia, el psiquismo no son importantes ya que la conducta del ser humano se debe a reacciones de estímulos presentados los cuales es posible predecir y controlar. Según Watson, la construcción de una verdadera ciencia debe descartar todo tema

metafísico, teniendo la psicología que investigar en función de la observación las reacciones animales y humanas frente a situaciones presentadas.

La teoría conductista ha sido altamente criticada, dado su posición extremista de no reconocer la existencia de la mente, entendiendo que la conducta es el resultado de impulsos musculares lo que anula la conciencia del ser humano. Su enfoque mecanicista descuida ampliamente el papel del sistema nervioso en el ser humano, siendo sus técnicas de estudio consideradas inapropiadas ya que hacen referencia a premios y castigos lo que le aleja ampliamente de los fenómenos sociales. (Cencino, 2011, págs. 49-51)

2.2.3.2 Teoría cognoscitiva

La teoría cognoscitiva estudia los procesos internos que permiten a un individuo obtener aprendizaje en cumplimiento de un determinado proceso debidamente controlado y dirigido. Su estudio se focaliza en determinar como la persona aprende y como el conocimiento cambia su vida. De esta manera, su estudio se asienta en un proceso de información y resolución de problemas. La teoría cognoscitiva define al aprendizaje como un proceso interno de procesamiento de información, en el cual combina elementos como la percepción, influencias ambientales y actitudes dando lugar a la conformación de conocimiento.



La teoría cognoscitiva produce información de diferentes fuentes las cuales provienen de la propia persona (Conocimiento anterior) y del entorno. Estas se procesan dando lugar a un conocimiento que permite la solución de problemas existentes. Su planteamiento permite observar que el conocimiento tiene un fin dado en brindar capacidades a la persona para actuar y gestionar, mejorando sus propias condiciones de vida. Esta teoría puede clasificarse en las siguientes clasificaciones:

- **Teoría de Gestalt**

Esta clasificación de la teoría cognoscitiva, se basa en el estudio de las formas, entendiendo que la capacidad de comprensión del ser humano se basa en la identificación de los elementos que lo rodean buscando desglosarlos a las formas más simples posibles. Sus principales exponentes son Wertheimer, Kohler y Koffka. En la actualidad, su aporte ha sido ampliamente desarrollado, en donde el uso de formas fomenta la educación, integrando al estudiante y permitiéndole comprender aspectos como la proximidad, diferencia, semejanza, etc.

- **Psicología genético-cognitiva**

El enfoque de esta clasificación de la teoría cognoscitiva, estudia los procesos que intervienen en la generación de conocimiento. Se enfoca en la comprensión de las funciones mentales, buscando brindar una explicación sobre los procesos internos que permiten al ser humano generar conocimiento a través del procesamiento de información obtenida. Sus principales representantes son Piaget, Bruner y Ausubel, los cuales brindaron un gran aporte a los procesos de enseñanza-aprendizaje que se encuentran vigentes hasta en la actualidad.

Según Piaget, J (2008), la teoría genético-cognitiva el niño(a) a medida que se desarrolla utiliza los sentidos para identificar su entorno y en función de esto generar conocimiento. Sus estudios establecen procesos acorde a las etapas de formación que permiten reconocer su comportamiento y manera de comunicarse. (Piaget, 2008, págs. 61-68)

Bruner, A (2009) por su parte, indica que la generación de conocimiento se basa en una relación de procesos internos y externos que son propios de cada ser humano y se establecen en función de su interés por entender lo que les rodea. Ausubel por su parte, define a la psicología genético-cognitiva como un proceso en el cual desde el nacimiento del ser humano busca conocimiento en base al entorno, reconociendo por medio de sus sentidos los elementos que lo rodean. (Bruner, 2009, págs. 110-114)

- **Psicología genético-dialéctica**

Esta clasificación, se fundamenta en el análisis científico, el materialismo dialéctico y el materialismo histórico. El análisis científico fue propuesto por Hegel, el cual manifiesta que la realidad es la esencia de la existencia del ser humano, demandando una amplia verificación de los datos disponibles siendo el conocimiento un proceso social. Por su parte, el materialismo dialéctico, establece a la materia como el elemento esencial de toda realidad, manteniendo su primacía frente a la conciencia y los elementos espirituales. El

materialismo histórico por su parte se enfoca en el marco conceptual propuesto por Marx y Engels para comprender la historia humana. Investiga a la sociedad humana identificando la forma como los individuos se relacionan buscando relación con los hechos pasados y su evolución. (Salazar R. , 2009, págs. 209-212)

Los principales desarrolladores de esta clasificación son Vigotsky, Luria y Wallon, quienes establecen que el estudio del ser humano debe sustentarse en la realidad basada en los aspectos materiales tangibles que son los que hacen del ser humano lo que es a lo largo de toda su historia.

2.2.3.3 Teoría constructivista

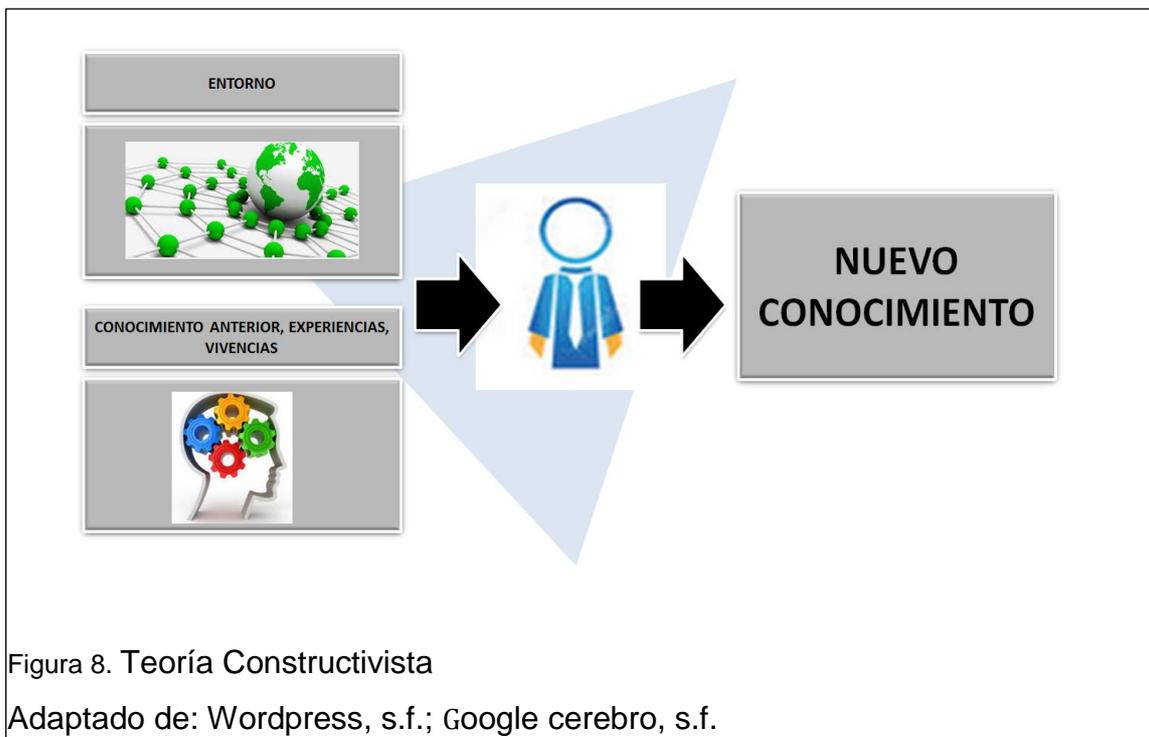
La teoría constructivista determina que el conocimiento es el resultante de un proceso mental que se desarrolla internamente en función de su relación con su entorno. Señala que la persona al recibir una información referente algún tema específico, lo asimila en función de una comparación con el conocimiento y experiencias disponibles, permitiéndole entender su significado y utilidad.

Según García, V (2010), la teoría constructivista puede definirse de la siguiente manera:

“Es un proceso en el cual una persona construye de manera activa nuevo conocimiento basado en conocimientos presentes y pasados” (García, 2010, pág. 87)

El conocimiento se construye basado en los conocimientos propios de la persona, teniendo la capacidad de relacionar internamente la información obtenida con sus experiencias y conceptos, lo que le permite identificar la utilidad de los mismos.

El desarrollo de esta teoría, establece una relación entre varios elementos que han sido desarrollados en el siguiente organizador gráfico para una mayor comprensión de los mismos:



El conocimiento se conforma a partir de las relaciones del individuo con su entorno, siendo el resultado del procesamiento bajo los esquemas individuales en función de su propia realidad. De esta manera, puede definirse como un proceso intrapersonal, en el cual influyen aspectos externos que permiten una relación entre la comunicación, el lenguaje y el razonamiento dando lugar a la comprensión de la realidad.

Sus principales exponentes son Vygostky, Ausubel, Piaget y Bruner. Vygostky quienes señalan que el individuo por naturaleza es un ser social, por lo que desde el momento de su existencia se relacionará a su entorno, siendo esto generador de conocimiento que le facilita su integración. Este concepto, es apoyado por Ausubel que establece que es justamente el proceso de relación el que permite al ser humano iniciar su proceso de aprendizaje. Piaget definió al respecto fases de aprendizaje en donde establece la relación del cuerpo

humano con el entorno, señalando que el ser humano utiliza su cuerpo para aprender su entorno, situación que Bruner fomentó detallando los procesos de aprendizaje en el cual el uso de los sonidos, el tacto son fundamentales para reconocer los objetos que rodean a la persona. (Bruner, 2009, pág. 112)

2.2.3.4 Teoría humanista

La teoría de aprendizaje humanista, como indica su nombre se basa en el reencuentro con la esencia del ser humano, buscando una educación sustentada en el bien común. Es decir, apoyada en valores y principios para que estos guarden relación con los sentimientos y emociones para que puedan ser reflejados en el comportamiento.

“El hombre es ese ser superior dotado de inteligencia que tiene una gran misión en la tierra: transformarla, conquistarla, utilizarla, construir un mundo nuevo maravilloso que supere y se sobreponga a las maravillas de la naturaleza” (Montessori, 2009, pág. 78).

La teoría humanista hace una referencia al bienestar del ser humano, buscando con el conocimiento establecer un crecimiento individual y colectivo en base a acciones que aporten a una sociedad más justa y equitativa. Su enfoque se basa en la búsqueda de las mejores maneras de realizar las cosas, las cuales se denominan habilidades positivas, estas desarrollan las potencialidades humanas. El deseo de ayudar, construir y hacer más felices a los individuos es la esencia de su desarrollo, entendiendo que el ser humano es una totalidad siendo consiente de sí mismo y de su propia existencia.

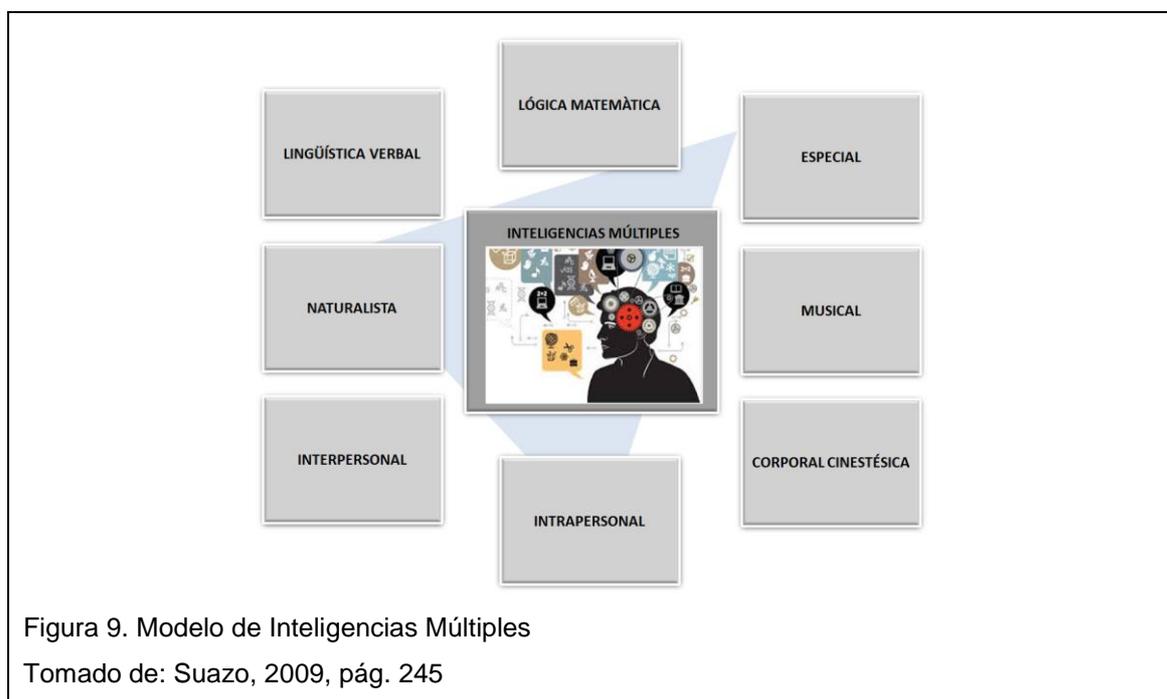
2.2.4 Inteligencias múltiples

El modelo de inteligencias múltiples propuesto por Gardner establece que la inteligencia comprende varios ámbitos, agrupando diversas capacidades que

son independientes pero relacionadas. Estos ámbitos permiten al ser humano resolver problemas presentados fomentando su integración.

Su aporte cambia la concepción sobre la inteligencia, aspecto que se consideraba era innato de una persona y no un proceso adquirido. En la actualidad, gracias a sus estudios, es posible entender que todos los seres humanos pueden adquirir inteligencia de ocho modos diferentes, acorde a sus gustos, preferencias e intereses. La diferencia de un individuo a otro no está en quien es más inteligente sino en el desarrollo obtenido e intensidad en cada uno de sus ámbitos.

El modelo desarrollado por Gardner, establece un reto a la educación que debe establecer medidas que fomenten la inteligencia en sus diferentes ámbitos a fin de que cada ser humano disponga de las áreas que mayor interés de desarrollo dispone acorde a sus habilidades y competencias.



Las diferentes teóricas señaladas deben ser analizadas debiendo el material desarrollado ajustarse a procedimientos que aporten a la educación y generen mayores niveles de comprensión en el estudiante. Su proceso por lo tanto debe

establecerse en función de las teorías las cuales pueden ser combinadas para alcanzar los mejores resultados. A continuación se detallan cada una de las inteligencias:

- **Inteligencia lógico matemática**

La educación fomentada en la inteligencia lógico-matemática está dirigida a generar capacidades en las personas para la resolución de problemas. En este caso, se plantean hipótesis que mediante la aplicación de técnicas son demostradas si son verdaderas o falsas.

El razonamiento matemático establece la capacidad de obtener soluciones a partir de premisas dadas, identificando modelos y aprendiendo a realizar cálculos que permiten comprobar la veracidad de hipótesis.

La inteligencia lógica-matemática provee a la formación del estudiante, herramientas para mejorar su desenvolvimiento y conocimiento el entorno. Su desarrollo forma sólidos procesos de razonamiento que permiten estructurar modelos de solución a los diversos problemas planteados apoyando a su crecimiento e integración en la sociedad. De esta manera, se da lugar a conocimientos que el estudiante va utilizar para toda su vida basados en la toma de decisiones y análisis del entorno, en donde las ciencias exactas proveen capacidad de razonamiento técnico y evaluación de las diversas variables participantes.

La lógica-matemática, debe fomentarse desde los primeros años de vida apoyando el desarrollo mental y físico del ser humano, permitiéndole un adecuado uso de las técnicas existentes para encontrar soluciones viables a los planteamientos existentes. El estudiante adquiere una serie de elementos que influyen su comportamiento, como:

- Orden
- Rigor
- Fortaleza de Personalidad

- Precisión en los cálculos
- Análisis del entorno.

Sobre lo expuesto, Gairin, A (2011) señala lo siguiente:

“El estudio de la lógica-matemática es fundamental desde la educación inicial ya que permite al estudiante disponer de mayores elementos para su integración dentro de su entorno” (Gairin, 2011, pág. 210)

La lógica-matemática establece mejores capacidades en el razonamiento, aspecto que facilita una mejor relación de la persona con su entorno.

- **Inteligencia Espacial**

La educación en la inteligencia espacial está dirigida a fomentar el reconocimiento del entorno que rodea al estudiante mejorando la capacidad de presentar ideas visualmente, creando imágenes mentales, percibiendo detalles y permitiendo mejorar las destrezas enfocadas en la expresión gráfica y el dibujo que pueden ser utilizados como un mecanismo de expresión y comunicación.

Según Gover, A (2009) su desarrollo tiene lugar por la armonía con el entorno, siendo la persona capaz de tener una mejor comprensión de los espacios que le rodean. Sobre lo citado, expone;

“La inteligencia espacial eleva las capacidades de identificación del entorno, relacionando al individuo con la naturaleza y los diferentes ámbitos en donde se desarrolla” (Gover, 2009, pág. 157)

- **Inteligencia Musical**

Este tipo de inteligencia se enfoca en mejorar la capacidad de la persona en escuchar, cantar y tocar instrumentos permitiendo realizar música, entenderla y analizarla. La música es un excelente elemento que ayuda a la integración del

ser humano fomentando su concentración e incentivándolo a participar en la realización de diversas actividades, situación que representa un adecuado mecanismo para poder socializar mejor en el entorno.

“La inteligencia musical abre nuevas alternativas de integración, siendo la música un lenguaje universal que permite transmitir mensajes y emociones” (Paz, 2011, pág. 156)

Como se observa, la música puede ser definida como un lenguaje, capaz de establecer efectivos procesos de comunicación.

- **Inteligencia Corporal Cenestésica**

Este tipo de inteligencia se enfoca en el movimiento corporal que ayuda a tener un mayor control físico del ser humano, elevando sus capacidades motrices que le permiten desplazarse con propiedad y tener mayor equilibrio.

Fomenta la capacidad de realizar actividades que demanden de la flexibilidad corporal, la fuerza, la coordinación de las extremidades y el equilibrio, aspecto que aportan al desarrollo físico en las diferentes etapas de vida.

El desarrollo de este tipo de inteligencia es fundamental ya que se alinea al mismo proceso de desarrollo físico en la persona, ayudándolo a tener mayor coordinación de su cuerpo.

A medida que la edad avanza, la persona va perdiendo capacidades debiendo focalizarse en actividades que le permitan desenvolverse adecuadamente.

- **Inteligencia Intrapersonal**

Su educación se enfoca en los aspectos internos del ser humano trabajando con su aspecto emocional que le permite relacionarse efectivamente con su entorno. Su estudio apoya a la persona a establecer un adecuado entorno, relacionarse con su entorno y las personas que lo rodean, permitiéndole

trabajar en equipo en el cumplimiento de actividades. El ser humano, aprende a establecer objetivos, permitiéndole reconocer e identificar sus habilidades mejorando su disciplina, desarrollando un comportamiento controlado respetando su entorno.

- **Inteligencia Interpersonal**

Este tipo de inteligencia apoya en el desarrollo del temperamento, el control en los estados de ánimo, las motivaciones e intenciones de la persona en el cumplimiento de las actividades encargadas. Su estudio fomenta el trabajo con otras personas, ayudándolas a superar sus problemas en base al reconocimiento de sus intereses, sentimientos y la de los demás.

- **Inteligencia Naturalista**

Como indica su nombre, su educación se enfoca en la relación de la persona con la inteligencia. Fomenta la observación y la capacidad de relacionarse con su entorno respetando a la naturaleza y a sus especies. Es importante citar que esta inteligencia fue descartada por Garder desde 1986, entendiendo que su enfoque se contempla en la inteligencia espacial en donde el ser humano guarda relación con su entorno. Sin embargo, la inteligencia naturalista determina la vigencia de la naturaleza la cual en Ecuador ha sido inclusive reconocida como un derecho fundamental en la propia Constitución.

- **Inteligencia Lingüístico Verbal**

Esta inteligencia se relaciona en el desarrollo del lenguaje en la persona, fomentando un adecuado proceso de comunicación. Establece que el área del cerebro denominada Broca, permite al ser humano conformar oraciones coordinando las palabras, permitiendo a las personas comunicarse. El proceso educativo permite al ser humano comprender el significado de las palabras lo que fomenta el aprendizaje de la lectura, la escritura, el habla y la capacidad de escuchar.

Cada una de las inteligencias citadas aporta al ser humano a disponer de un amplio desarrollo el cual permite su mayor aprendizaje y relación con el entorno. Todas las personas desarrollan las inteligencias múltiples, teniendo diversas tenencias en cada una, las cuales van manifestándose en su vida.

2.3 Los medios visuales interactivos

Los avances de la tecnología han permitido que su desarrollo aporte a los diferentes ámbitos de la sociedad, brindando servicios para mejorar la calidad de vida de la población. Los medios audiovisuales interactivos son herramientas creadas en base del ingenio, conocimiento y uso de aplicaciones tecnológicas enfocadas a mejorar determinados servicios. En el caso de la educación, su utilización se basa en principios técnicos, en donde sus características como imagen, sonido, entre otras produce mayor interés en la personal por lo que pueden transmitir de mejor forma el conocimiento.

Según González, (2010), un medio interactivo es un instrumento que combina aspectos de multimedia para alcanzar resultados esperados. Al respecto señala lo siguiente;

“Un medio interactivo es un instrumento diseñado para cumplir funciones específicas, aprovechando los beneficios que tiene la tecnología para causar motivación e interés en los usuarios.” (Gonzalez, 2010, pág. 39).

Lo expuesto permite determinar que un medio interactivo permite una integración del usuario quien cumple determinadas acciones en base de las herramientas disponibles. Este aspecto, en la educación es adecuado en la medida que fomenta una educación participativa, en donde los estudiantes dispongan de mecanismos para identificar los conceptos y principalmente utilizarlos en diversas actividades.

2.3.1 Las actividades lúdicas

En la educación, las actividades lúdicas son necesarias principalmente en las primeras etapas, en la medida que son parte natural del comportamiento humano. Su desarrollo permite establecer un aprendizaje en función el juego, fomentando la integración, las adecuadas relaciones entre compañeros y el trabajo en equipo.

El juego incorporado en la educación es un mecanismo viable en la medida que su desarrollo genere conocimiento. Dado a su estructura, puede generar interés, lo que fomenta el entendimiento y la práctica que en la educación es necesaria.

Zabalza, (2011) describe que el juego para que sea efectivo debe ser definido, es decir estructurado con claros objetivos que puedan ser evaluados. Señala sobre lo expuesto, lo siguiente;

“El juego es un instrumento que puede utilizarse para la educación, debiendo este definirse en base a un concepto académico que oriente al docente la utilización efectiva” (Zabalza, 2011, pág. 121).

En este caso, los instrumentos y procedimientos que se utilicen deben ser definidos, apropiados en base a temas puntuales para que puedan ser utilizados de manera adecuada. Las ventajas del juego radican en que la actividad entretiene, integra y motiva, pero esta debe fomentar el aprendizaje, siendo este un elemento que amerita una guía y direccionamiento.

Las actividades lúdicas brindan información referente a varios temas mediante la utilización de recursos como audio, video, actividades digitales, etc., fomentando el aprendizaje de un determinado tema. Su desarrollo debe disponer de una planificación y organización que permita al usuario utilizar los diferentes recursos incorporados de una manera adecuada a fin de que

obtenga información pertinente al tema de estudio. Es decir su uso no solo se basa en la realización de la actividad lúdica, sino en procesos que permitan tanto al docente como al estudiante interrelacionarse. Debe por lo tanto disponer de elementos que permitan al docente identificar sus objetivos y si estos se cumplen adecuadamente.

El desarrollo de la actividad lúdica incorpora elementos varios los cuales combinan las diferentes inteligencias, estimulándolas a fin de que cada persona empiece a desarrollar sus gustos y preferencias, dando lugar a la obtención de conocimiento. Las principales ventajas en su desarrollo, es la facilidad en su manejo, mismo que permite una auto capacitación sobre su correcta utilización. Esta situación motiva a la persona ya que en corto tiempo puede adaptarse a su práctica constante.

Otro aspecto fundamental a tomar en consideración, es que el diseño de la actividad lúdica debe ser apropiado en función del conocimiento que se desea transmitir y el tipo de estudiante. Se entiende así que su desarrollo requiere de un programa o programas previamente definidos.

Es importante citar que con la utilización de las actividades lúdicas en la educación pueden romper barreras existentes dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Barreras como el idioma son fácilmente superables con estas actividades ya que la interacción facilita una comunicación no solo verbal sino también física.

2.3.2 Características del medio visual interactivo

El medio audiovisual interactivo dispone de varios elementos que permiten ser utilizado en el ámbito de la educación. Según Aranda Daniel (2010) estas pueden describirse en base de los siguientes elementos:

- **Adaptabilidad:**

Las herramientas que disponen los medios audiovisuales permiten que se adapten a características propias de los estudiantes. En este caso, son ideales para la educación inclusiva, en la medida que apoyan a casos específicos como discapacidad visual, auditiva, entre otras.

La amplia versatilidad de adaptación de los medios hacen que su uso sea un apoyo amplio para el estudiante y docente, quienes encuentran mecanismos viables para disponer de conocimiento acorde a los objetivos académicos.

- **Multilinguaje:**

Una de las características de los medios interactivos es que pueden ser utilizados en varios lenguajes, pudiendo el usuario seleccionarlo previamente. Esto universaliza la capacidad de su utilización, permitiendo disponer de varios beneficiarios.

- **Aprendizaje controlado**

Los medios interactivos permiten avanzar acorde la capacidad del usuario. En este caso, pueden utilizarse las actividades cuantas veces sean necesarias ajustándose al ritmo de aprendizaje. En este sentido, los estudiantes pueden disponer de los ejercicios y actividades hasta que logren obtener un rendimiento adecuado, evitando presiones o situaciones que afecten su comprensión.

- **Variabilidad**

Los beneficios de los medios interactivos se basan en la capacidad de ofrecer diversas actividades que permitan reforzar los conocimientos adquiridos. En este caso, una misma herramienta puede ser utilizada de diversas maneras, cumpliendo las actividades desarrolladas, lo que permite establecer un proceso de aprendizaje progresivo en donde los avances permitan alcanzar niveles de perfeccionamiento.

- **Cobertura**

Los medios digitales permiten tener una amplia cobertura. Estos pueden ser distribuidos aprovechando las redes informáticas existentes, al punto que pueden ser ejecutadas en distancias separadas paralelamente, universalizando el proceso de educación.

- **Herramientas complementarias**

Se definen como herramientas complementarias aquellas que acompañan al producto principal y permiten su mejor utilización. En este caso, los medios audiovisuales interactivos son un producto educativo que debe utilizarse de manera efectiva, permitiendo que el docente aproveche su utilización y pueda alcanzar resultados efectivos.

Se pueden considerar como herramientas complementarias aquellas como manuales, guías, recursos físicos para la realización de prácticas, entre otros. Cada uno de estos apoya al producto principal, permitiendo que el docente y el niño puedan cumplir con el proceso académico planificado.

Los medios audiovisuales interactivos se componen de varias herramientas complementarias, como guías de usuario, guías para el docente, ejercicios complementarios, procesos de evaluación, entre otros. Cada uno de estos permite que el docente pueda perfeccionar su uso, facilitando a los estudiantes la obtención de conocimiento. (Aranda, 2010, págs. 41-50)

Como se observa, los medios audiovisuales interactivos ofrecen varios beneficios que permiten aportar a los procesos educativos. Es importante, también señalar las desventajas que tienen para que estas sean analizadas a fin de que se propongan medidas que las minimicen. Conforme lo expuesto por Cabrero, Cristina (2009) estas son las siguientes:

- **Altos costos**

La tecnología se compone de varios elementos posibles a ser clasificados en software, hardware y firmware. Software es la parte intangible de la tecnología, la cual se desarrolla mediante el uso de lenguajes informáticos que permiten ejecutar diversas transacciones al usuario. Su funcionalidad depende de componentes físicos en donde se alojan y permiten el acceso.

El hardware es el componente físico compuesto por periféricos de entrada y salida que el usuario utiliza para poder operar el software. En este caso, su existencia hace posible el uso de aplicaciones para proceder a cumplir con determinadas actividades.

Finalmente, el firmware comprende los recursos de conectividad, necesarios para que el hardware y software operen en redes, fomentando el trabajo en conjunto y disponiendo de una amplia cobertura. Si bien, su clasificación generalmente está incluida dentro del hardware, se ha decidido separarla debido a que esta se encarga específicamente de la relación de ordenadores, aspecto que potencializa su utilización.

Ecuador no es un país productor de tecnología por lo que los costos de las herramientas disponibles tienden a ser altos. Esta situación afecta principalmente a los planteles académicos que no tienen los recursos para incorporarlos en los procesos académicos, afectando el rendimiento de los estudiantes.

- **Know How**

Los docentes que incorporen estas herramientas en la enseñanza deben tener un pleno conocimiento de su utilización para que puedan orientar a los estudiantes. Esto demanda de estudios y conocimientos que no siempre son viables.

- **Accesibilidad**

El uso de los medios interactivos demanda de equipos para su utilización los cuales no siempre están a disposición del plantel educativo y del estudiante en su domicilio, por lo que no puede acceder a las diversas actividades incluidas en la aplicación. (Cabero, 2009, págs. 130-140)

Las dificultades existentes deben ser superadas previamente para poder disponer de las ventajas existentes. En este caso, los presupuestos sin duda afectan el uso de estos medios, los cuales en su mayoría son internacionales y no reflejan la realidad ecuatoriana.

Lo expuesto, da lugar a entender la importancia que tiene el aporte del profesional nacional en la creación de alternativas de educación que muestren la realidad y permitan fortalecer la identidad.

2.3.3 Utilización de los medios visuales interactivos

Para disponer de una adecuada utilización de los medios audiovisuales interactivos es necesario cumplir una serie de fases, las cuales son necesarias para disponer de todas las ventajas señaladas. Estas son las siguientes:

- **Preparación de la planificación académica y de bloque**

Es importante que se tenga en claro los objetivos académicos buscados para que los materiales que se incorporen aporten valor a su desarrollo. En este caso tanto el docente como el diseñador del material deben disponer de información que oriente su gestión.

- **Capacitación previa**

Los involucrados en los procesos académicos deben disponer de un amplio conocimiento que les permitan aprovechar los beneficios de los medios digitales interactivos. En este caso, el docente debe disponer de un claro dominio de las herramientas y materiales disponibles para que pueda cumplir

su rol y apoyarse en los mismos, alcanzando un mayor rendimiento en los estudiantes.

- **Pruebas**

Los medios audiovisuales interactivos deben ser sometidos a pruebas que permitan su utilización. En este sentido, deben evaluarse las respuestas de los estudiantes, los resultados alcanzados para establecer ajustes necesarios que permitan el constante perfeccionamiento de la herramienta.

- **Mecanismos complementarios**

Es importante indicar que el medio audiovisual interactivo no es la única alternativa para la educación. El material debe y requiere ser complementado con otras actividades para alcanzar el máximo provecho de su desarrollo.

- **Definir el mecanismo de evaluación**

Es importante que se establezcan los mecanismos de evaluación de los progresos del estudiante en base los objetivos esperados. En este sentido, es necesario definir mecanismo que permitan determinar los avances alcanzados. El material audiovisual interactivo debe contar con procesos que permitan reflejar los avances, los cuales inclusive pueden ser incorporados a su estructura permitiendo de manera inmediata dar a conocer los resultados al término de las actividades planificadas.

En base a lo expuesto, se evidencia que el medio audiovisual contribuye a fortalecer la educación, demandando de un proceso que permita apoyar su utilización. Los diferentes conceptos expuestos, señalan que es una alternativa viable para la educación de la historia nacional, siendo el tema de los héroes nacionales una alternativa importante en la medida que apoya a la generación de identidad en el estudiante, mejorando su comportamiento y conducta, en la medida que reconozca los aportes de diferentes actores de las etapas de vida. Desde el punto de vista académico, conforme lo citado, se puede indicar que las principales ventajas existentes en su utilización son:

- **Integración y relación de los estudiantes:** Su utilización promueve el trabajo en equipo, aspecto que permite fortalecer el entorno de trabajo y la necesidad de apoyarse en otras personas para maximizar las posibilidades de desarrollo del conocimiento.
- **Motivación e innovación:** Su utilización permite innovar los procesos académicos, motivando a los estudiantes a utilizar los recursos para obtener conocimiento.
- **Comunicación:** Su uso facilita la comunicación, superando barreras físicas, lo que permite brindar facilidades para el fomento del conocimiento.
- **Dinamismo:** Los procesos académicos mediante su uso son dinámicos, cambiantes, flexibles y adaptables a los niveles y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Los elementos citados, dan a entender la importancia de estos recursos, aspecto que ha permitido un mayor desarrollo en la actualidad, aunque como todo recurso demanda de una efectiva preparación por parte del docente para que pueda planificar su uso adecuado. En este sentido, la falta de direccionamiento puede dar origen a resultados contrarios, es decir distorsionar el conocimiento y no permitir un verdadero aprendizaje. Por ello, la preparación es necesario, debiendo como todo recurso ser evaluado y seleccionado para determinar su efectividad y aporte.

CAPÍTULO III

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

3.1 Desarrollo y aplicación de instrumentos

La presente investigación realizará estudios de orden cuantitativo y cualitativo los cuales permitirán contar con recursos que permitan a los niños tener un mayor reconocimiento de la vida, obra e importancia de los héroes nacionales. Su enfoque conforme a los objetivos propuestos generará un conocimiento científico aplicable específicamente en el área de la educación, permitiendo disponer de recursos didácticos pertinentes y enfocados a la realidad nacional.

3.1.1 Enfoque cuantitativo

El enfoque cuantitativo se basa en la aplicación de técnicas matemático estadísticas que permitan transformar los datos levantados en información pertinente que apoye al cumplimiento de los objetivos. En este caso, su desarrollo se apoyará en el método descriptivo, el cual permitirá interpretar datos numéricos, referentes a las expectativas y necesidades de los niños y jóvenes de contar con un material interactivo a ser aplicado en el estudio de los héroes nacionales.

3.1.2 Enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo permitirá conocer características de la formación, permitiendo que el medio visual interactivo desarrollado se ajuste a las exigencias académicas actualmente existentes, aportando al cumplimiento de los objetivos de la planificación académica vigente. En este sentido, su desarrollo permitirá alinear las actividades requeridas aportando con mecanismos que cautiven el interés y motivación en el aprendizaje de los héroes nacionales.

Su desarrollo será basado en el método científico, en la medida que aportará con conocimiento nuevo que impulse un perfeccionamiento en la formación académica.

3.1.3 Población y Muestra

La encuesta se ha aplicado a docentes y estudiantes de la asignatura de Historia Nacional en la formación del tema Héroes Nacionales. En el caso de estudiantes, pertenecientes a la educación básica media 7mo año con edades entre 11 a 12 años. Como población se tomó como referencia los estudiantes de 7mo año de educación básica de la Escuela San Francisco de Quito que se pudo acceder con autorización de la Dirección General del plantel. A continuación se describe la población objetivo

Tabla 1. Población objetivo

Población	Cantidad
Estudiantes de 7mo año	197
Docentes responsables (Historia Nacional)	9

Adaptado de: Escuela San francisco de Quito, 2015

Dada a la cantidad de la población, esta es totalmente viable de ser levantada, por lo que no se requiere del cálculo de una muestra, permitiendo disponer de un 100% de confiabilidad.

3.1.3 Análisis e interpretación de la encuesta

La encuesta se realizó el 17 de Septiembre del 2015 en las instalaciones de la Escuela. A continuación los resultados obtenidos:

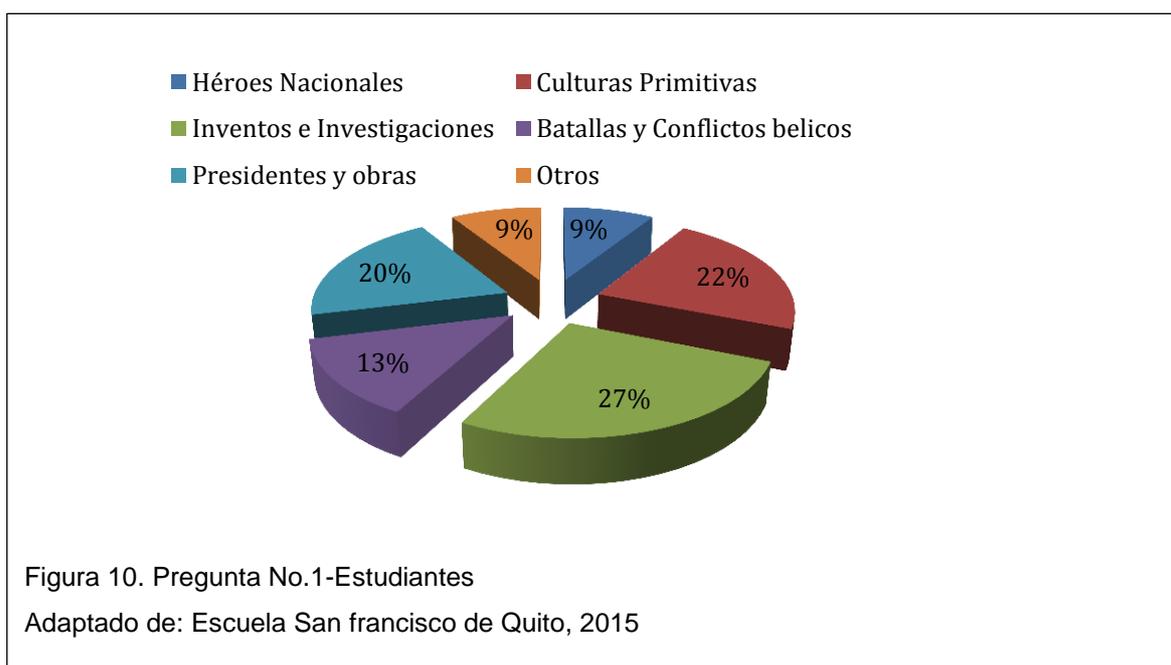
Encuesta a estudiantes

1. ¿Cuáles son tus temas favoritos dentro de la asignatura de Historia Nacional?

Tabla 2. Pregunta No.1-Estudiantes

Opción	Frecuencia	Tasa
Héroes Nacionales	18	9,14%
Culturas Primitivas	43	21,83%
Inventos e Investigaciones	53	26,90%
Batallas y Conflictos bélicos	26	13,20%
Presidentes y obras	40	20,30%
Otros	17	8,63%
Total	197	100,00%

Adaptado de: Escuela San francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

La asignatura de Historia Nacional es parte del currículo académico obligatorio vigente en la educación básica, debiendo ser impartida a los estudiantes para que identifiquen la realidad ecuatoriana y establezcan parámetros de identidad necesaria para conocer su propia existencia. En este caso, acorde a los

resultados obtenidos, los temas favoritos de los estudiantes son con el 27% los inventos e investigaciones, 22% las culturas primitivas, 20% los presidentes y sus obras, 13% las batallas y conflictos bélicos y el 9% los héroes nacionales y otros temas.

Se puede observar que el tema de héroes nacionales no ha sido ampliamente difundido, entendiéndose que este no ha contado con procesos que incentiven de mejor manera al estudiante para su conocimiento, siendo necesario disponer de instrumentos y recursos que permitan mejorar la calidad académica.

El poco interés actual del estudiante frente al tema de héroes nacionales afecta la identidad nacional y no permite una valoración efectiva de quienes han con sus actos fomentado importantes cambios en la historia.

2. ¿En las clases de Historia Nacional, utilizas los siguientes recursos?

Tabla 3. Pregunta No.2-Estudiantes

Opción	Frecuencia	Tasa
Computadores	50	25,38%
Pizarra	31	15,74%
Pancartas	45	22,84%
Libros, revistas, dibujos	54	27,41%
Juegos de mesa o de campo	9	4,57%
Otros	8	4,06%
Total	197	100,00%

Adaptado de: Escuela San Francisco de Quito, 2015

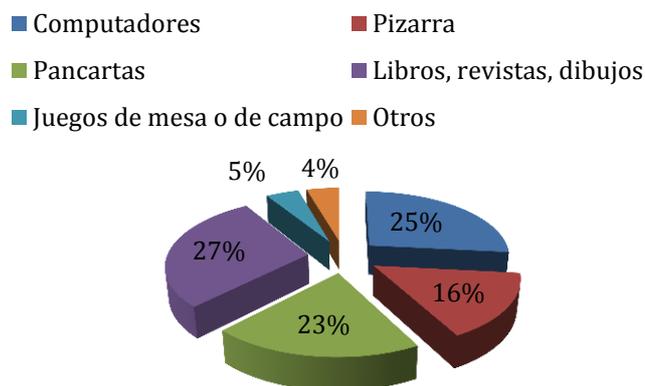


Figura 11. Pregunta No.2-Estudiantes

Adaptado de: Escuela San francisco de Quito, 2015

Análisis e interpretación:

Analizar la percepción del estudiante frente a los recursos utilizados en el aula es importante para poder establecer la relación que estos tienen con la motivación en aprender. En este caso, los estudiantes confirman que en sus procesos de aprendizaje utilizan con el 27% libros, revistas y diversos materiales impresos, con el 25% computadores, 23% pancartas generalmente elaboradas por el propio estudiante, el 5% juegos didácticos y 4% otros recursos.

En base a las respuestas se resalta el uso de equipos tecnológicos, los cuales requieren de recursos didácticos para maximizar su aprovechabilidad. En este sentido, se entiende que el estudiante se relaciona adecuadamente con los recursos, permitiendo que estos faciliten el aprendizaje.

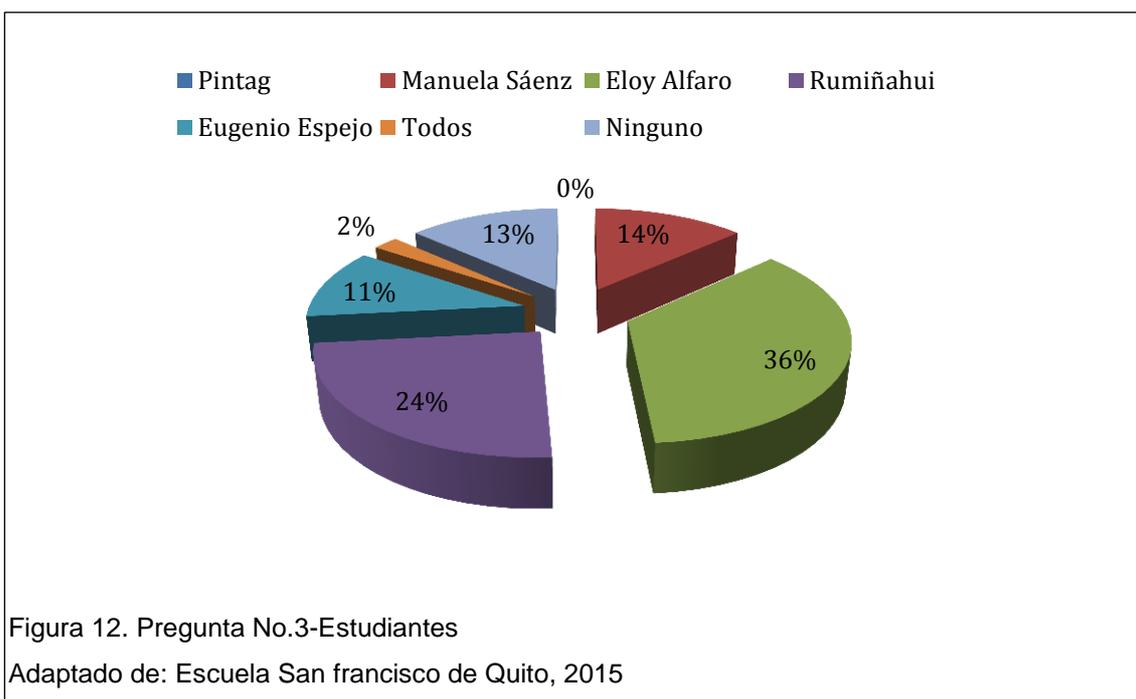
Para el docente, disponer de recursos es necesario para ampliar las posibilidades de planificación académica y por ende la calidad en su enseñanza.

3. ¿Identificas a los siguientes héroes nacionales?

Tabla 4. Pregunta No.3-Estudiantes

Opción	Frecuencia	Tasa
Pintag	0	0,00%
Manuela Sáenz	27	13,70%
Eloy Alfaro	70	35,53%
Rumiñahui	48	24,37%
Eugenio Espejo	22	11,17%
Todos	4	2,03%
Ninguno	26	13,20%
Total	197	100,00%

Adaptado de: Escuela San francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

La identificación de los héroes nacionales es una tarea en conjunto tanto de las entidades educativas, la familia y el propio Estado a través de sus diferentes organismos. Su estudio es determinante para conocer la realidad nacional y los aportes que cada personaje ha cumplido en la historia.

En el presente cuestionamiento, se expuso diferentes héroes que han marcado en diferentes periodos actos relevantes, debiendo estos ser identificados por sus características y aportes. Los resultados obtenidos son alarmantes y señalan baja identificación de varios héroes representantes. En este caso, el 36% identifica a Eloy Alfaro, mismo que en la actualidad se ha convertido en un icono nacional siendo inclusive considerado “El Mejor Ecuatoriano” en el año 2009. El 24% identifica a Rumiñahui, personaje altamente reconocido inclusive su nombre fue utilizado en el Cantón Rumiñahui cercano a Quito. El 14% identifica a Manuela Sáenz. Con la misma tasa se indicó que no se ubica a ningún héroe. El 2% identifica a todos.

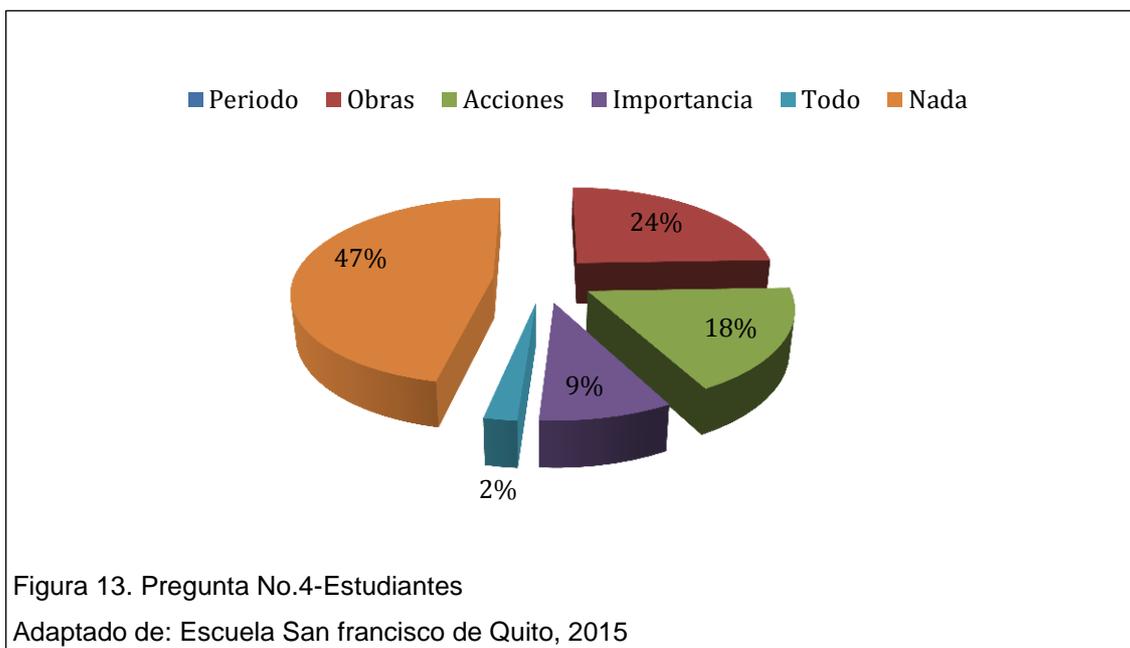
La falta de identificación de los héroes nacionales revela deficiencias en los procesos educativos, debiendo profundizarse el estudio hacia los docentes para identificar las razones que conllevan a estos resultados.

4. ¿Describe lo que conoces de los héroes señalados?

Tabla 5. Pregunta No.4-Estudiantes

Opción	Frecuencia	Tasa
Periodo	0	0,00%
Obras	48	24,37%
Acciones	35	17,76%
Importancia	18	9,14%
Todo	4	2,03%
Nada	92	46,70%
Total	197	100,00%

Adaptado de: Escuela San Francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

En cuanto al reconocimiento de los héroes, se evaluó el conocimiento que se tiene sobre los mismos. En este caso, el 47% no identifica nada, es decir solo conoce su nombre pero no su aporte ni importancia. El 24% identifica ciertas obras principalmente de Eloy Alfaro, personaje que ha tenido una mayor difusión. El 18% las acciones cumplidas relacionadas a participación en la historia. El 9% la importancia que estos tienen en relación a la historia del Ecuador y el 2% identifican varios factores.

Los resultados confirman poca identificación de los héroes nacionales y su aporte en la historia, revelando que los procesos académicos no han alcanzado objetivos propuestos, siendo una situación que da lugar a varias afecciones. Dentro de estas se consideran las siguientes:

- Falta de identidad nacional
- Facilidad para adoptar situaciones externas, perdiendo la naturaleza propia de la historia del país
- Nula importancia a la realidad nacional.
- Falta de una formación cultural requerida y básica en a persona.

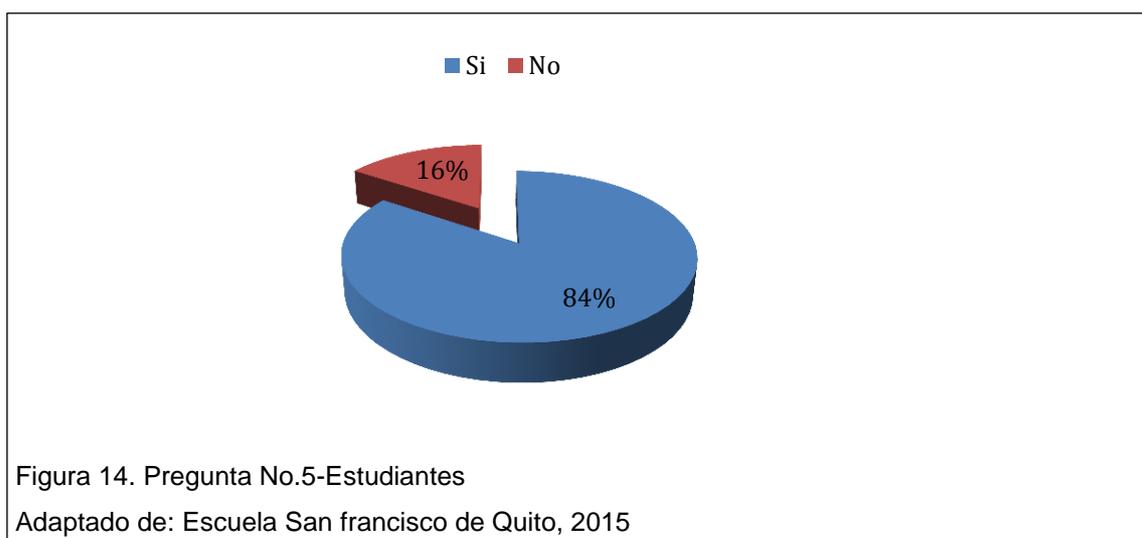
Los problemas relacionados a la identidad nacional pueden generar varios efectos negativos entre los cuales se encuentra la formación en principios y valores y el desconocimiento de la importancia de ser ecuatoriano. Esto tiende a que muchas personas adopten culturas internacionales, las cuales tienen incluso a nivel interno mayor difusión.

5. ¿Consideras importante aprender más sobre los héroes nacionales?

Tabla 6 -Pregunta No.5-Estudiantes

Opción	Frecuencia	Tasa
Si	166	84,26%
No	31	15,74%
Total	197	100,00%

Adaptado de: Escuela San francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

Los estudiantes encuestados consideran en su mayoría que es importante conocer más sobre los héroes nacionales, siendo un tema que pese a que no resultó de los preferidos en el anterior cuestionamiento, es fundamental e interesante.

Los resultados señalan que el 84% de los encuestados se encuentra interesado en mejorar sus conocimientos sobre el tema, mientras que el 16% no considera importante el tema.

Se entendería que no existe resistencias frente al tema, sino más bien falencias en los procesos educativos, los cuales pueden ser perfeccionados siendo importante identificar las debilidades actualmente vigentes. Ver anexo 1.

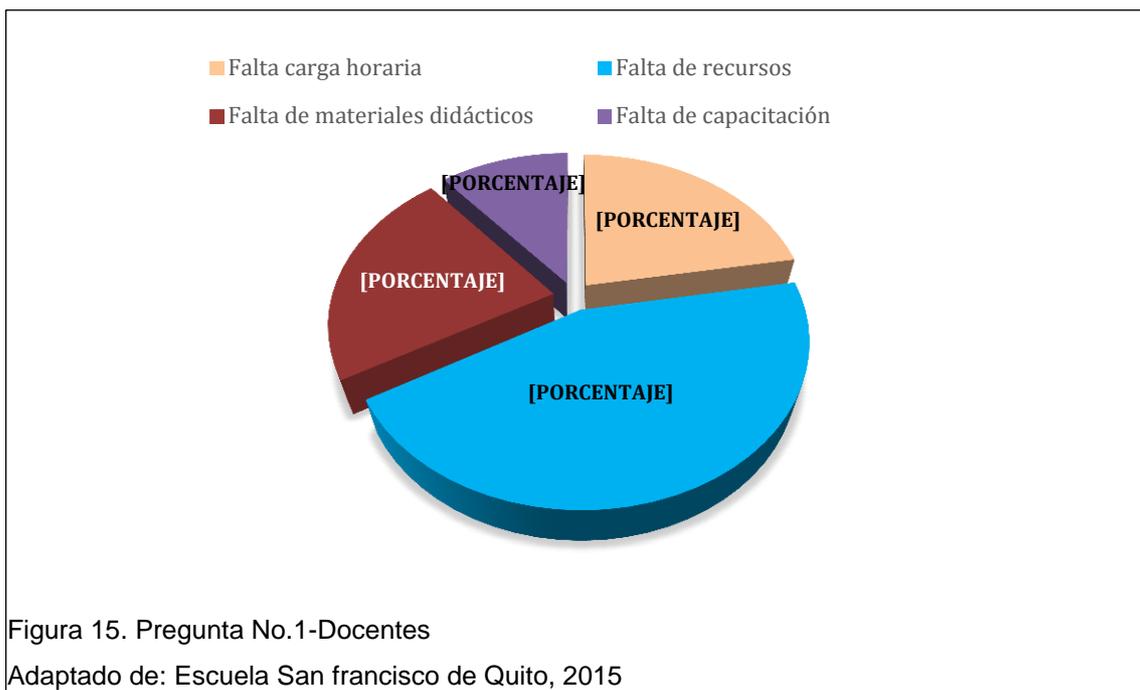
Encuesta a docentes:

1. ¿Cuáles son los principales problemas académicos que tiene en la asignatura de Historia Nacional- Héroes Nacionales?

Tabla 7. Pregunta No.1-Docentes

Opción	Frecuencia	Tasa
Falta carga horaria	2	22,22%
Falta de recursos	4	44,44%
Falta de materiales didácticos	2	22,22%
Falta de capacitación	1	11,12%
Otros	0	0,00%
Total	9	100,00%

Adaptado de: Escuela San Francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

Identificar los problemas que tienen los docentes en el cumplimiento de los procesos académicos permitirá diseñar un recurso adecuado que aporte efectivamente a mejorar la calidad académica.

Los resultados indican que el 44% indica la falta de recursos pertinentes que apoyen al docente a ampliar y cumplir su planificación de bloque. Por otra parte, el 22% señala la falta de carga horaria, materiales didácticos y el 11% de capacitación que permitan al docente tener mejores competencias relacionadas a las actuales exigencias académicas.

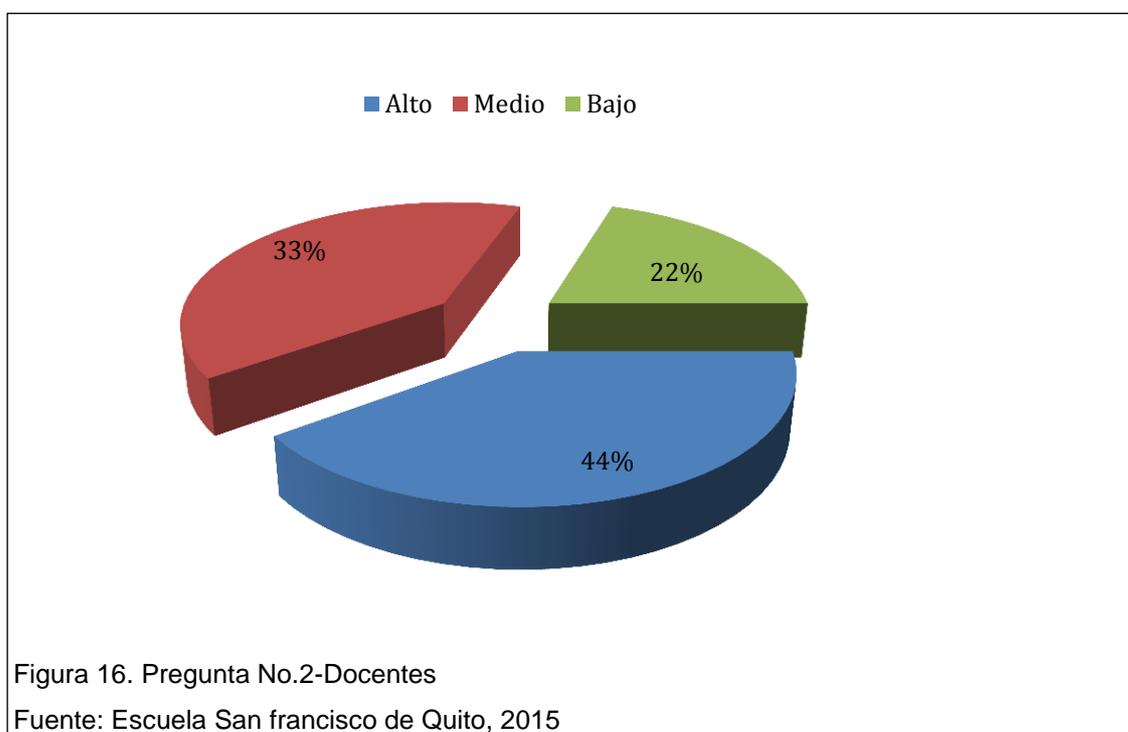
La falta de recursos pertinentes evita que el docente pueda variar sus programas académicos, generando motivación e interés en el estudiante. Esta situación incide negativamente en los resultados, afectando el aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos académicos que permitan una formación efectiva.

2. ¿Cuál es el nivel de conocimiento que obtienen los estudiantes sobre los héroes nacionales?

Tabla 8. Pregunta No.2-Docentes

Opción	Frecuencia	Tasa
Alto	4	44,44%
Medio	3	33,33%
Bajo	2	22,23%
Total	9	100,00%

Adaptado de: Escuela San francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

Conocer el punto de vista de los docentes sobre el conocimiento de sus estudiantes frente al tema de héroes nacionales permitirá establecer requerimientos que puedan ser cubiertos con el desarrollo e instauración de un medio visual interactivo.

En este caso, los resultados se relacionan con los obtenidos en la encuesta de estudiantes. El 22% indica que es bajo, el 33% medio respectivamente, además el 44% señala que es alto.

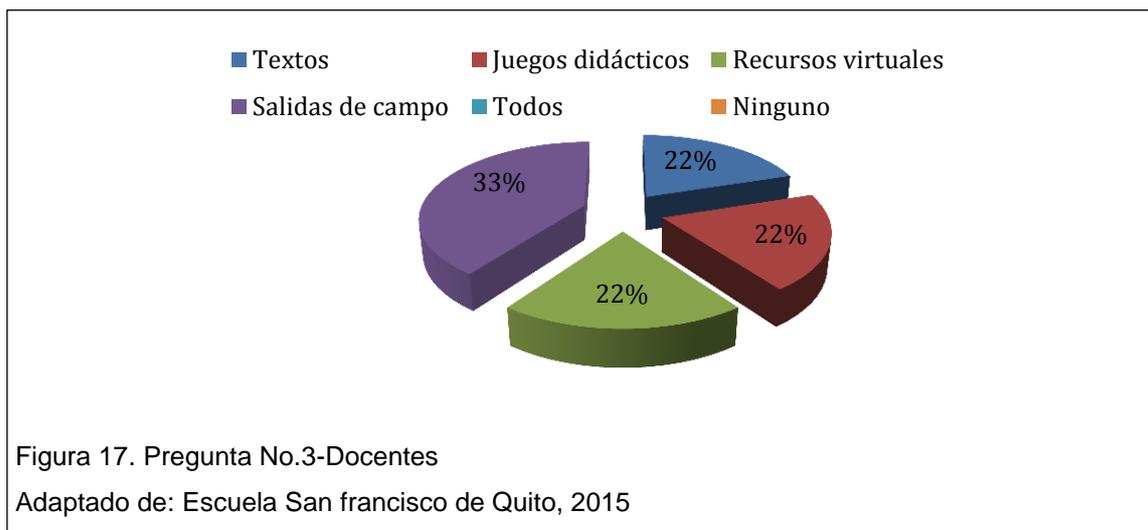
Los bajos desempeños académicos de los estudiantes con respecto al estudio de los Héroes Nacionales, generan graves problemas que tienden a debilitar la propia identificación del nacionalismo, no existiendo una relación adecuada con el entorno. Esta situación en la actualidad no puede ser mejorada por el docente quien en la mayoría de casos no dispone de recursos especializados con los cuales apoyar sus procesos planificados y elevar la calidad académica, siendo una debilidad que afecta el rendimiento en general.

3. ¿Qué recursos didácticos considera son adecuados para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje referente a los Héroes Nacionales?

Tabla 9. Pregunta No.3-Docentes

Opción	Frecuencia	Tasa
Textos	2	22,22%
Juegos didácticos	2	22,22%
Recursos virtuales	2	22,22%
Salidas de campo	3	33,33%
Todos	0	0,00%
Ninguno	0	0,00%
Total	9	100,00%

Adaptado de: Escuela San Francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

Existen varios tipos de recursos didácticos que pueden ser utilizados por el docente y que se orientan a fortalecer sus actividades, permitiendo alcanzar mejores resultados en sus estudiantes. Por ello, es necesario considerar el criterio de los docentes para determinar la viabilidad de introducir un medio visual interactivo.

Los resultados indican que el 33% considera las salidas de campo y el 22% los recursos virtuales, juegos didácticos y textos respectivamente. En este caso se puede evidenciar poco conocimiento del docente por elementos digitales pudiendo este ser un obstáculo en el uso de un medio digital. Se entiende que su desarrollo debe estar acompañado de herramientas complementarias como manuales, programas de capacitación, entre otros, los cuales faciliten su comprensión.

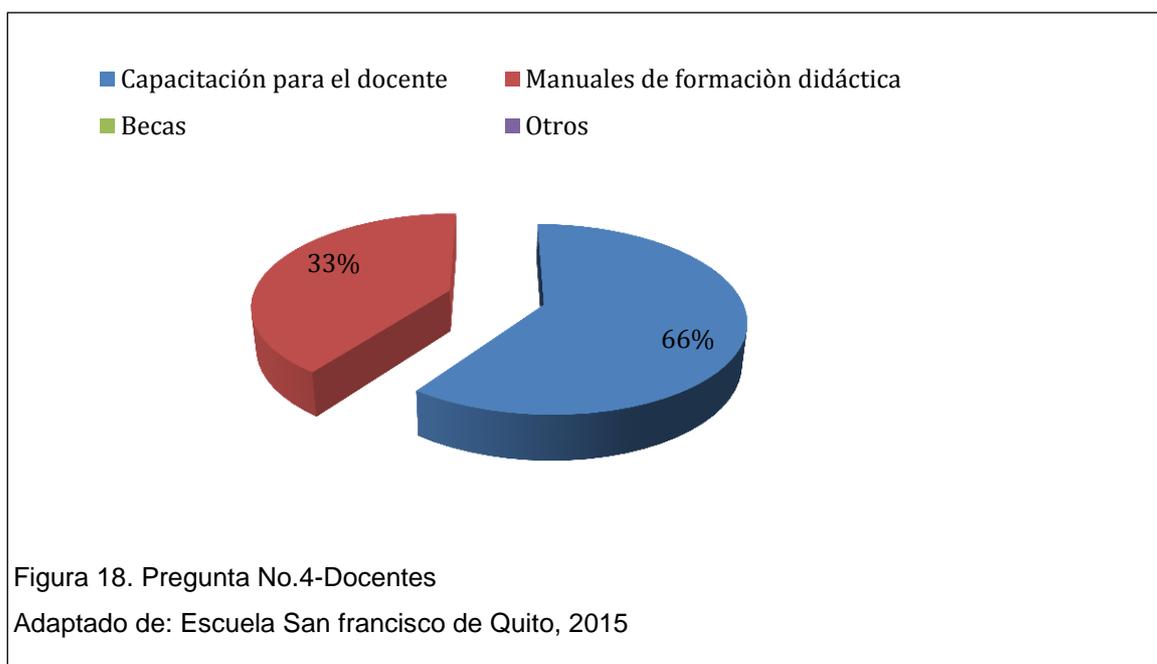
Al respecto es importante señalar que la tecnología evoluciona ágilmente, haciendo que un recurso sea caduco en el corto plazo. Esto exige que el docente se encuentre en permanente actualización de conocimientos, razón por la cual debe contar con elementos que le permitan conocer más sobre los recursos disponibles y sus beneficios para que estos sean aplicados en sus planificaciones académicas.

4. ¿Qué aspectos complementarios a los recursos señalados, considera necesario disponer para mejorar la educación de los Héroes Nacionales?

Tabla 10. Pregunta No.4-Docentes

Opción	Frecuencia	Tasa
Capacitación para el docente	6	66,67%
Manuales de formación didáctica	3	33,33%
Becas	0	0,00%
Otros	0	0,00%
Total	9	100,00%

Adaptado de: Escuela San francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

Como se indicó anteriormente, la importancia de las herramientas complementarias se circunscribe en mejorar las competencias del docente en el aprovechamiento de recursos que permitan mejorar la calidad en la enseñanza y aprendizaje.

Los docentes encuestados identifican la necesidad de contar con recursos que le brinden una efectiva asistencia, permitiéndoles enriquecer los procesos

académicos y mejorar su gestión. Al respecto, sus resultados señalan que el 66% requiere de capacitación especializada en el mejoramiento académico y uso eficiente de recursos. Por otra parte, el 33% indica la necesidad de manuales de formación didáctica los cuales asistan al docente para conocer técnicas y metodologías que permitan alcanzar un mayor interés por parte del estudiante.

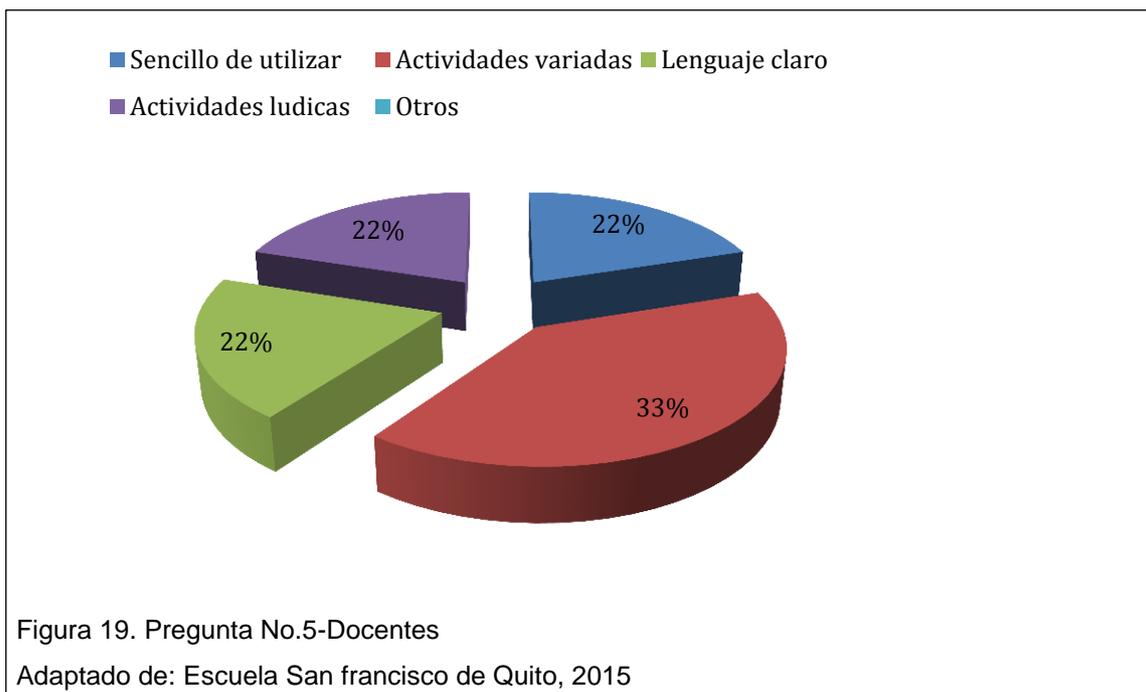
Las herramientas complementarias señaladas deben ser consideradas para que el producto final, cubren los diferentes requerimientos y contribuya a mejorar la calidad en la enseñanza.

5. ¿Qué características considera debe tener un medio visual interactivo para que motive al estudiante al aprendizaje de los Héroes Nacionales?

Tabla 11. Pregunta No.5-Docentes

Opción	Frecuencia	Tasa
Sencillo de utilizar	2	22,22%
Actividades variadas	3	33,34%
Lenguaje claro	2	22,22%
Actividades lúdicas	2	22,22%
Otros	0	0,00%
Total	9	100,00%

Adaptado de: Escuela San francisco de Quito, 2015



Análisis e interpretación:

El medio visual interactivo es un recurso que ha mantenido una importante aceptación en el medio educativo principalmente por el interés que genera en el estudiante. Una de sus ventajas es la disponibilidad de generar amplias oportunidades de interrelación docente-estudiante que permitan alcanzar un mejor rendimiento.

Desde el punto de vista del docente, el 33% señala que las ventajas que tiene este tipo de recursos es que permite planificar actividades variadas que se adapten al estudiante, proponiéndoles retos y desafíos que aporten a su aprendizaje. El 22% señala que debe ser sencillo de utilizar, tener un lenguaje claro y debe disponer de actividades lúdicas, es decir relacionadas a juegos que motiven al estudiante.

Lo señalado por el docente son directrices que deben ser tomados en consideración a fin de que estos puedan traducirse en un producto adecuado, debidamente enfocado y pertinente que aporte a la educación de un tema fundamental para la formación académica de los estudiantes. Ver anexo 2.

3.1.4 Análisis e interpretación de la entrevista

La entrevista se realizó en la ciudad de Quito, en la Av. Coruña, Sector Plaza Artigas en las oficinas del entrevistado. A continuación se expresan los siguientes resultados:

Entrevistado: Lcdo. Carlos Albuja
Título: Ingeniero en Diseño Gráfico
 Master en Sistemas Informáticos
Cargo: Director de Diseño GMarket Cia. Ltd.

1. ¿Cuáles son los procesos necesarios a cumplir para diseñar un medio digital interactivo?

Respuesta:

El diseñar un recurso didáctico demanda de un proceso debidamente planificado en el cual se analicen los recursos disponibles, el Know How y la accesibilidad a diagnosticar realidades académicas que identifiquen debilidades que puedan ser solventadas con el producto.

Todo recurso debe responder a brindar soluciones frente a los procesos académicos, debiendo estos aportar al docente a elevar su gestión, permitiendo alcanzar los objetivos planificados.

Se puede citar que los procesos a cumplir pueden ser descritos en los siguientes aspectos:

- Identificar los recursos disponibles
- Diagnosticar los procesos académicos actuales (Marco Legal- Ejecución en escuelas, universidades, etc.)
- Diseñar productos que se requieran
- Coordinar el desarrollo de las aplicaciones
- Realizar pruebas y ensayos

- Ejecutar ajustes al producto
- Establecer los recursos complementarios del producto
- Realizar pruebas de focus group para determinar reacciones del docente y estudiante frente al producto
- Realizar ajustes si fuera necesario
- Presentar el producto al mercado.

Análisis:

El entrevistado presenta un proceso claro y concreto sobre los procesos que deben ser cubiertos por quienes diseñan recursos didácticos. Sobre su respuesta, se debe puntualizar la importancia que todo recurso debe estar alineado a solventar una necesidad formativa. Es decir, su diseño y desarrollo debe ser producto de un diagnóstico previo que identifique necesidades y sobre estas proponga alternativas viables que aporten tanto al docente como al estudiante.

Además, es fundamental considerar los recursos necesarios para poder diseñar el recurso, siendo el conocimiento un factor determinante que permita construir aplicaciones adecuadas aprovechando el desarrollo tecnológico existente.

Los pasos presentados permiten identificar la amplia experiencia del entrevistado, siendo un aporte importante para construir aplicaciones de calidad, siendo estas necesarias para que el docente pueda disponer de recursos especializados que aporten a la formación estudiantil.

2. ¿Qué barreras deben superarse y como para diseñar un medio digital interactivo?

Respuesta:

En el diseño de un medio digital se presentan barreras que deben ser superadas con esfuerzo y dedicación. Estas son las siguientes:

- Falta de recursos financieros para disponer de los instrumentos y tecnología necesaria para la construcción de la aplicación.
- Falta de conocimiento en el uso de los recursos tecnológicos para la creación de un producto de calidad.
- Falta de identificación de las necesidades del entorno, pudiendo esto generar productos innecesarios o que no aporten valor alguno a la educación.

Análisis:

Es importante señalar, acorde las respuestas de los entrevistados que un recurso digital no es adecuado si este no se enfoca a apoyar un proceso académico establecido. Es decir, la sola tecnología en el diseño de un medio no es suficiente, debiendo el diseñador conocer necesidades académicas que le permitan conformar productos de calidad.

Otro aspecto esencial es la necesidad de recursos financieros y conocimiento, los cuales en muchos casos no permiten desarrollar aplicaciones efectivas que aporten a la educación. En el primer caso, es necesario señalar que la propia tecnología ha permitido en la actualidad contar con recursos Open Source los cuales facilitan la accesibilidad. En el caso del conocimiento, es necesario que el diseñador tenga una capacitación adecuada, siendo este un proceso en el cual debe conjugar su interés, responsabilidad y una formación profesional, aspecto que representa un limitante en la medida de los altos costos en la formación.

La existencia de becas estudiantiles en una medida para solventar el problema, misma que se espera tenga en Ecuador un mayor auge en campos como la tecnología y el diseño, permitiendo que estos ámbitos tengan un desarrollo sostenible y sustentable.

3. ¿Cuáles herramientas complementarias debe tener un medio digital interactivo para que sea utilizado eficientemente por el docente?

Respuesta:

Toda herramienta debe ser diseñada para sus usuarios. En el caso del sector académico, el recurso debe ser viable, accesible y útil para el docente a la vez que entretenido, motivante y claro para el estudiante.

Para ello, considero que las herramientas complementarias más efectivas son los manuales y la capacitación, misma que permite generar destrezas en el docente para que aproveche ampliamente los recursos disponibles y oriente efectivamente a sus estudiantes en su utilización.

Análisis:

Las herramientas complementarias son necesarias para permitir que el medio digital creado sea útil para el docente, permitiendo su incorporación en la planificación académica. Por ello, el diseño del producto deberá establecer la conformación de estos elementos los cuales son indispensables para que este pueda utilizarse de manera adecuada.

Como se puede apreciar por más que el producto sea adecuado y de alta calidad, si este no dispone de herramientas complementarias no podrá ser aceptado en el medio, siendo un elemento a considerar.

4. ¿Están preparados los docentes en la actualidad para utilizar recursos basados en la tecnología?

Respuesta:

La tecnología en los últimos cinco años ha revolucionado el campo educativo, como también lo ha hecho con muchos otros. El docente en la actualidad debe tener conocimientos, destrezas y habilidades relacionadas a su utilización, entendiendo que la educación misma exige de estas para ser más efectiva.

Los modelos educativos del Estado han intensificado los requerimientos en las instituciones académicas, siendo uno de los principales requisitos el disponer de docentes titulados con amplia experiencia. Eso permite entender que en la actualidad existe un mejor escenario para dar paso al desarrollo de productos como los medios digitales, entendiendo que el docente está más al tanto de su utilización.

Análisis:

Los actuales procesos de acreditación de la calidad académica exigen una mayor preparación del docente, dentro de la cual deben existir competencias relacionadas al uso de recursos multimedia, digitales y tecnológicos.

Las tendencias mundiales dan lugar a un amplio desarrollo de estos medios, siendo responsabilidad de los docentes el prepararse efectivamente para que puedan utilizarlos de mejor forma.

Se entiende que los planteles académicos se encuentran desarrollando y aplicando actividades que permitan una mejor preparación del docente, aspecto que es positivo para que se fomente el desarrollo de recursos especializados que aporten a la educación.

5. ¿Qué elementos deben promoverse en el medio digital interactivo para que el docente se incentive a utilizarlos?

Respuesta:

Es necesario que los productos sean especializados en ámbitos académicos puntuales que respondan a las necesidades formativas vigentes en el currículo académico. En este caso, se sugiere que se promuevan las siguientes acciones:

- Conformar asociaciones de docentes que impulsen una formación tecnológica efectiva.
- Revisar los presupuestos académicos de los planteles para la adquisición de recursos que permitan el uso de material digital.
- Fomentar el desarrollo de recursos didácticos especializados en la realidad nacional que respondan a la cultura y requerimientos académicos internos, reduciendo la dependencia de recursos importados.

Análisis:

Para que un docente se vea interesado en utilizar medios digitales en los procesos formativos, son necesarios tres elementos que se obtuvieron de las respuestas obtenidas.

El primero es el conocimiento en su utilización, mismo que es determinante para que el docente se sienta atraído para su utilización. El segundo es la existencia de recursos especializados que sean diseñados exclusivamente en función de las necesidades formativas de los estudiantes en Ecuador. En este caso, su uso aumentará debido a que contribuyen a alcanzar los objetivos planteados. En tercer lugar que exista accesibilidad por parte del docente, debiendo las instituciones disponer de los recursos que facilitan su correcto uso y aprovechamiento.

3.2 Informe de resultados

Los estudios de campo aplicados han permitido disponer de una amplia información útil para el desarrollo del medio digital. Esta se resume en los siguientes puntos:

- El estudiante no cuenta con recursos didácticos especializados para fomentar un adecuado aprendizaje de los héroes nacionales.
- Los niveles de conocimiento sobre los héroes nacionales seleccionados es bajo, aspecto que hace necesario perfeccionar los recursos requeridos.
- El estudiante muestra interés sobre el tema, aspecto que hace necesario el fortalecer los procesos académicos actuales.
- El docente es consciente que no dispone de medios más efectivos para permitir que el estudiante conozca a los héroes nacionales, aspecto que debilita el reconocimiento propio de la realidad nacional y la hace vulnerable a influencias internacionales que cuentan con mayores recursos.
- El docente requiere de un conocimiento adecuado para que incorpore medios digitales a los procesos formativos. En este caso, el Estado ha impulsado un mejoramiento de la calidad académica, buscando perfeccionar las competencias de los docentes. Programas como becas nacionales e internacionales son adecuadas pero no suficientes.
- Es responsabilidad del Estado, las unidades educativas y los docentes fortalecer los procesos académicos para lo cual necesitan de recursos especializados.
- El medio digital está relacionado a un importante avance de la tecnología, por lo que es oportuno crear recursos especializados en la realidad nacional.
- Es importante que el medio digital disponga de herramientas complementarias como manuales y programas de formación para facilitar el uso al docente.

- El solo uso de la tecnología no es suficiente. El medio digital debe estar enfocado a solucionar necesidades formativas de manera efectiva, siendo su desarrollo necesario de realizarse en base a procesos definidos como los expuestos en la investigación.

CAPITULO IV

PROPUESTA DE DESARROLLO DEL MEDIO ADIOUVISUAL INTERACTIVO

4.1 Introducción

Disponer de un medio audiovisual interactivo especializado en los héroes nacionales que faculta una serie de beneficios para la sociedad en general.

Desde el punto de vista académico, los docentes dispondrán de un material actualizado, que responda a las necesidades formativas vigentes, siendo ideal para que estudiantes puedan conocer más sobre la realidad nacional ecuatoriana, apoyada con recursos claros de ilustración y gráfico, que permiten para una participación activa. La disponibilidad de utilizar material didáctico propio, facilita los procesos de planificación académica, permitiendo a los docentes fortalecer los conocimientos que son requerimientos dentro de la malla curricular vigente, consolidando así procesos educativos de alta calidad.

En este caso, se estimula el aprendizaje de manera lúdica, es decir mediante la incorporación de actividades de interés para el estudiante, las cuales motivan su aprendizaje. Su acceso da lugar a mejores procesos de interacción, siendo estos vitales además para consolidar entornos académicos adecuados que fomenten un conocimiento homogéneo acorde a los objetivos planteados.

Desde el punto de vista cultural, la disponibilidad de material propio da lugar a un mayor acceso al conocimiento, aprendiendo sobre la historia ecuatoriana de una manera diferente.

En este caso, se cuenta con recursos que estimulan al estudiante a investigar, conocer y aprender, siendo elementos que responden al aprovechamiento eficaz del avance propio de la tecnología. La accesibilidad de los estudiantes y personas en general al material informativo, establece un aporte para la cultura

nacional Ecuatoriana, facilita el acceso a la información y permite un conocimiento más profundo de nuestras raíces.

Su desarrollo elimina por lo tanto una dependencia a recursos didácticos como el uso de pizarras electrónicas e internet, los cuales pese a ser efectivos, no se relacionan de la cultura nacional, por lo que pueden afectar en la identidad del estudiante, valorando aspectos ajenos antes que los propios pertenecientes al país. En este sentido, el material didáctico representa un medio de conocimiento y apoyo, consulta y aprendizaje de los procesos formativos Siendo un material interactivo apegado a los objetivos del Plan del Buen Vivir.

4.2 Estructura del medio

Es importante citar que el sólo uso de la tecnología no es efectiva si no se dispone de un concepto claro y una estructura que apoye al cumplimiento de los objetivos planteados. Por esta razón, el desarrollo de un medio interactivo audiovisual plantea la necesidad de integrar varios aspectos que sean de utilidad en el proceso de formación. Estos se describen en los siguientes aspectos.

- **Audiovisual:** El producto propuesto contendrá como recursos principales aspectos de multimedia, dentro de estos imágenes y sonidos.
- **Medio:** El producto será de fácil administración e instalación por parte del usuario. En este caso, la aplicación puede ser distribuida en cualquier medio magnético o por Internet, ejecutándose en el escritorio como programa o mediante el uso de cualquier navegador de Internet.
- **Interactivo:** Su diseño permitirá que el usuario determine los caminos a seguir. Es decir contará con alternativas de servicios que el usuario deberá seleccionar acorde a sus intereses. Esto implica una integración

del estudiante con el producto y un uso acorde las necesidades existentes.

Dadas estas condiciones definidas, se ha considerado utilizar la siguiente estructura de trabajo detallada de la siguiente manera:

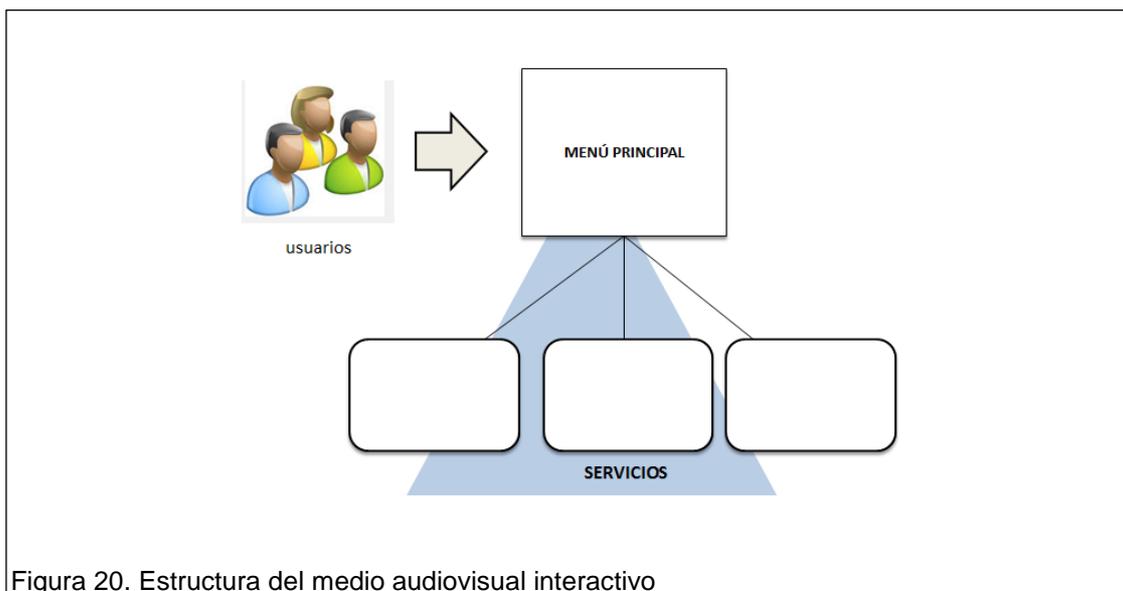


Figura 20. Estructura del medio audiovisual interactivo

Como se puede observar, la estructura propuesta busca brindar facilidades al usuario en cuanto al uso de la aplicación. En este caso, se compone de un menú principal en el cual el usuario puede acceder a todos los servicios que contiene el material. Además, esta permite identificar de los contenidos de manera general mostrando el nombre del producto para que se relacione con las actividades contenidas.

En base a la selección del usuario, a este accede a los diferentes servicios establecidos, los cuales aportarán a su proceso formativo con diferentes prácticas que se consideren necesarias para el conocimiento de los temas contenidos.

4.2.1 Fases de desarrollo

Determinada la estructura, es importante definir sus contenidos, los cuales acorde la investigación bibliográfica y de campo realizada se ha considerado necesario contar con los siguientes elementos:

- **Menú principal:** Menú de inicio del medio interactivo audiovisual conteniendo las opciones que clasifican los contenidos disponibles con sus categorías secundarias
- **Personajes:** Representa el principal material del producto en donde el usuario dispondrá de conocimientos referentes a los diferentes héroes nacionales incluidos en la aplicación a continuación detalló las variaciones de cada uno de los personajes hasta conseguir el final del Héroe.



Figura 22. Rumiñahui

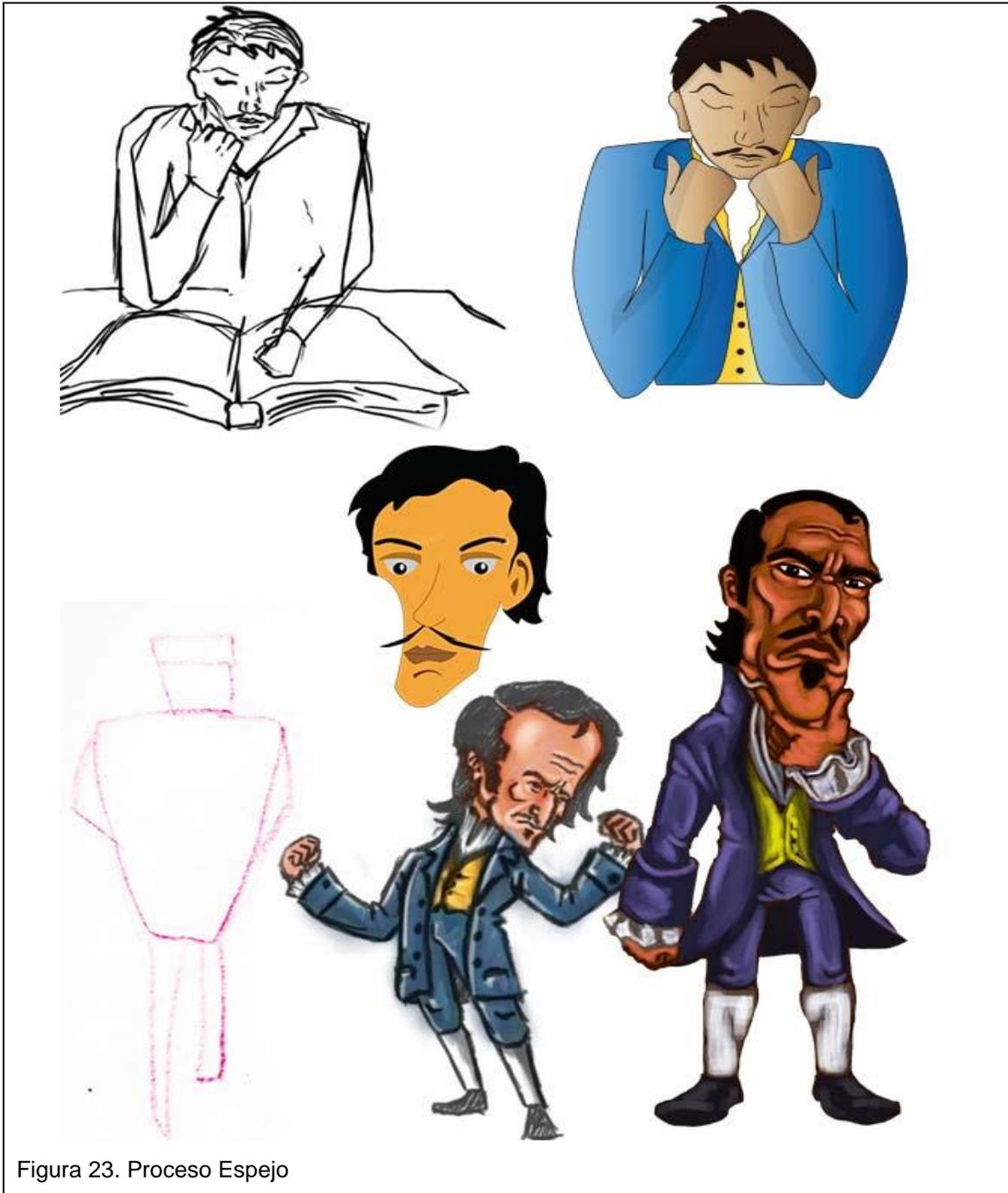
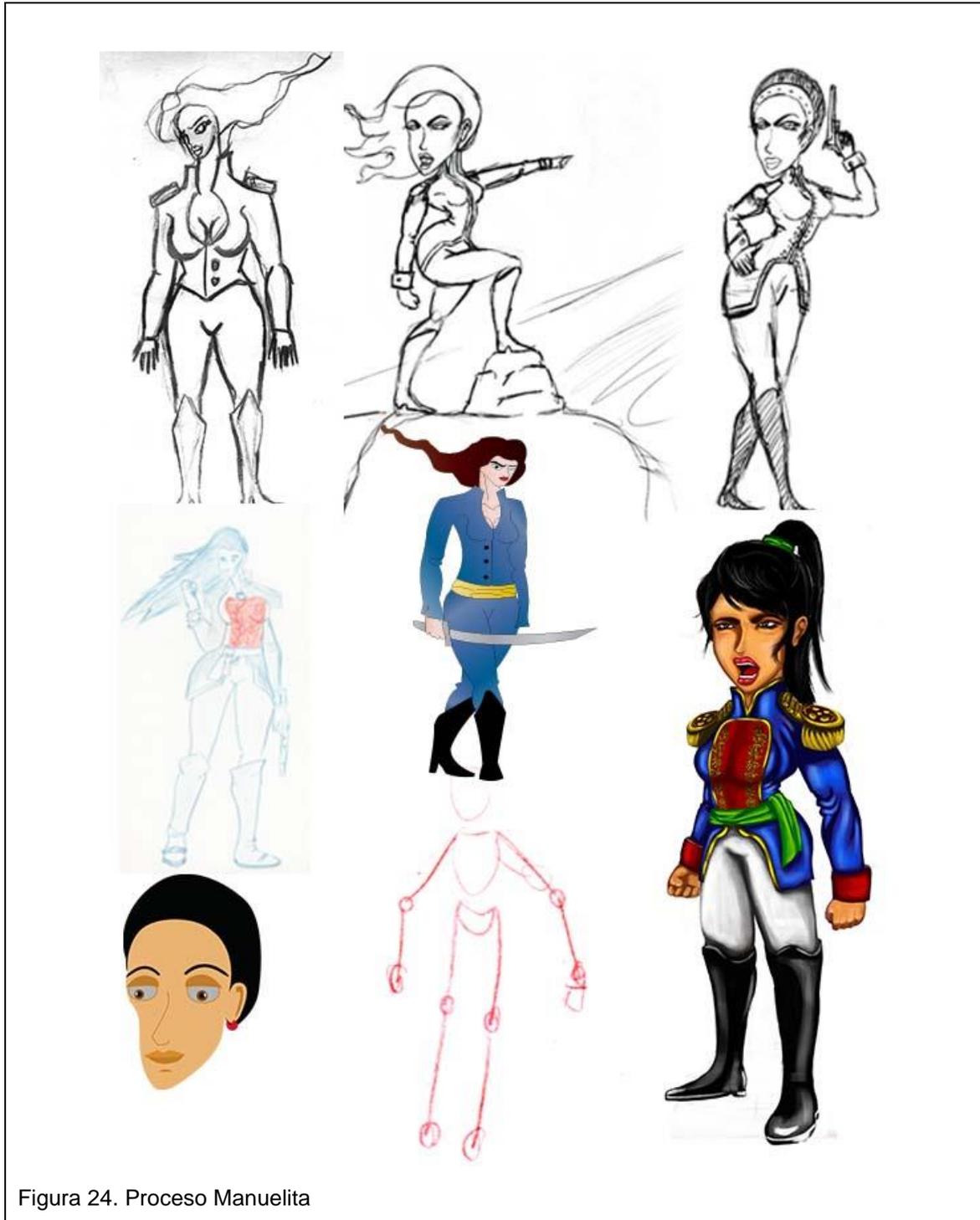


Figura 23. Proceso Espejo



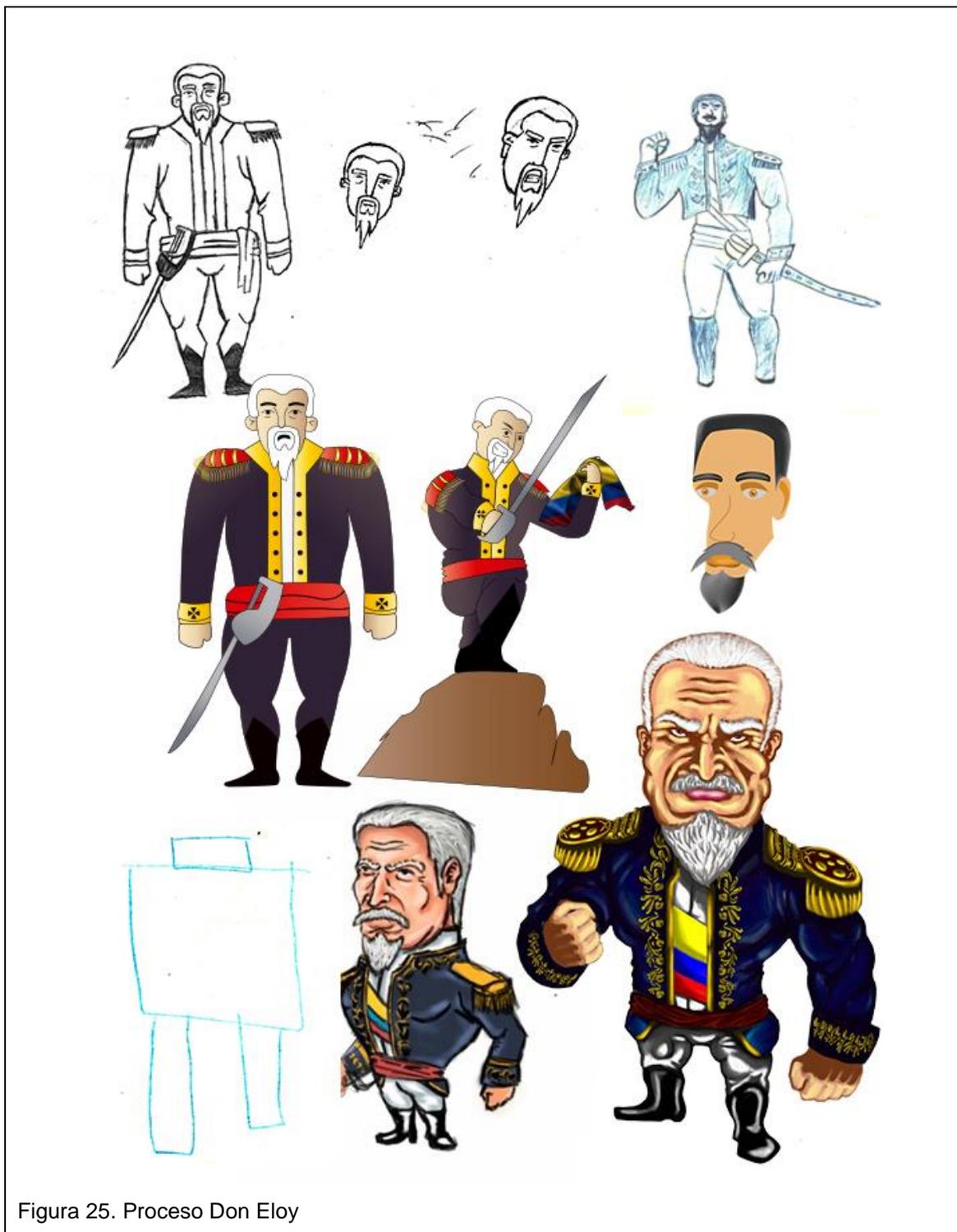


Figura 25. Proceso Don Eloy

- Juegos: Incluye una serie de actividades lúdicas relacionadas a los héroes nacionales incluidos para que el usuario pueda entretenerse fortaleciendo sus conocimientos. Su inclusión da lugar a la disponibilidad de un material interactivo y principalmente lúdico. Es decir, el usuario

participa activamente con el recurso y mediante los juegos obtiene conocimiento de las características, aportes y actividades de interés cumplidas por los héroes nacionales. A diferencia de la educación tradicional, en este caso, el recurso genera interés y retos, los cuales permiten acceder al conocimiento de una manera más eficiente.

- **Videos:** Incluye material complementario, que permite fortalecer los conocimientos de los diferentes héroes nacionales. En este caso, el usuario puede acceder a una serie de videos previamente seleccionados en los cuales puede encontrar información que permita reconocer de mejor manera los aportes y relevancia en la sociedad de los héroes seleccionados.
- **Logo tipo Marca:** Sinchiy Awka significado Héroes Invencibles sus colores fueron creados en sincronía a través del programa paletton. Su slogan es Porque los verdaderos Héroes hicieron historia.

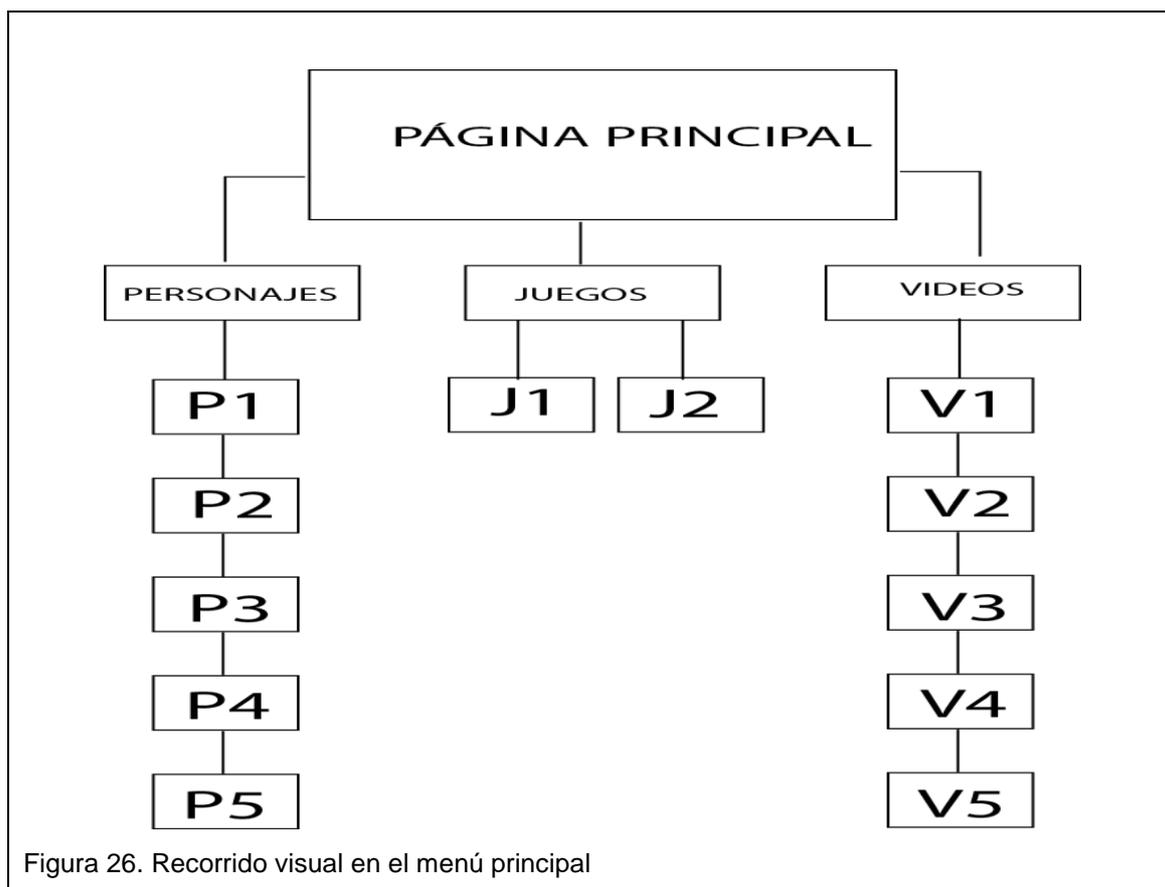
Definidas las fases de desarrollo que conforman la estructura” del medio audiovisual interactivo propuesto, se procede a la descripción de cada una de estas:

4.2.2 Descripción de las fases de desarrollo

- **Menú Principal**

El menú principal ha sido preparado de manera gráfica, incluyendo los personajes sobre los cuales se ha procedido a investigar. Su desarrollo tiene el objetivo de permitir al usuario un reconocimiento claro del contenido a tratarse en el recurso. Además, permite identificar los servicios prestados, dando lugar al uso del recurso y a la navegación por sus diferentes alternativas.

Para disponer de un mayor peso visual, se ubicó a las imágenes en el centro de la aplicación, permitiendo una clara identificación de los contenidos. Además, se consideró el principio de la secuencia, ubicando los botones de activación de los servicios en la parte inferior. De esta manera, la secuencia visual permite generar el siguiente recorrido



Como se puede observar, se definió en la parte superior izquierda un espacio para identificar el producto con el logotipo del producto. Este recurso servirá para posicionar la marca con los docentes.

Conforme los lineamientos citados, se propone el siguiente menú del medio audiovisual interactivo desarrollado:



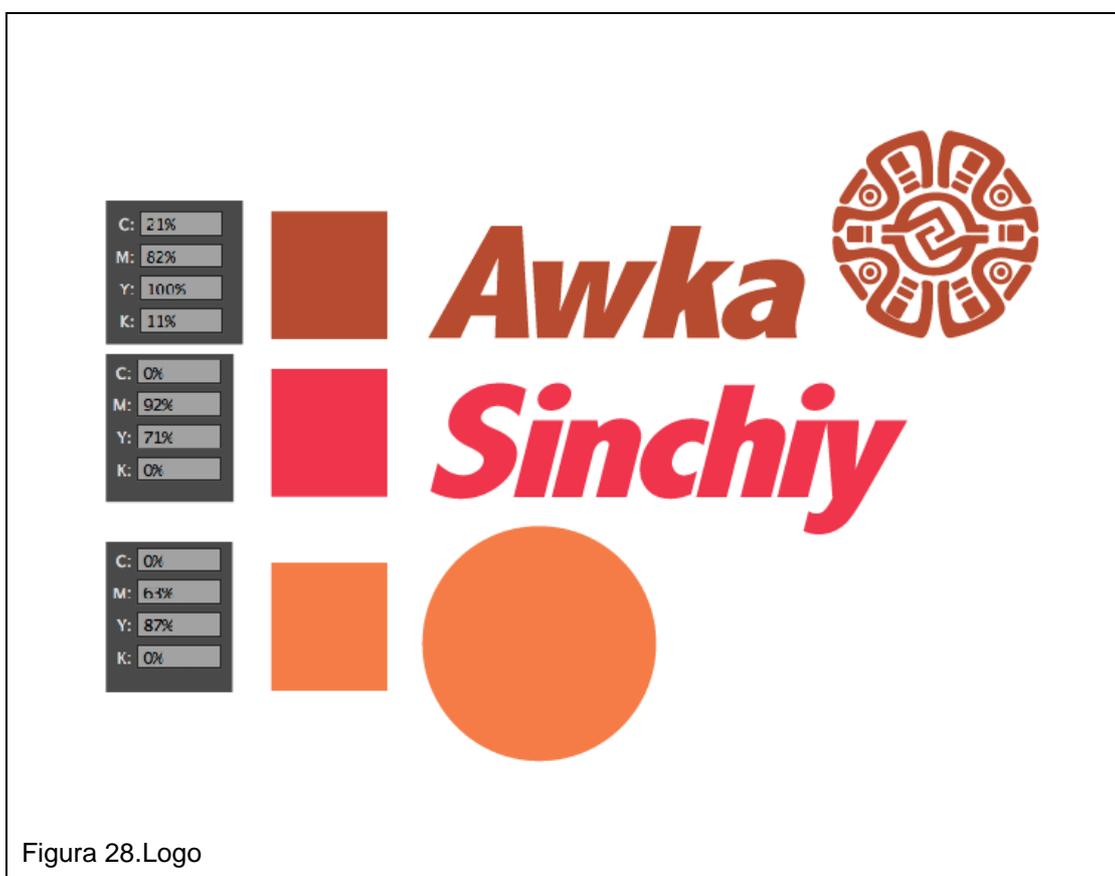
Figura 27. Menú Principal

A continuación se describen algunos parámetros utilizados para el diseño presentado:

Audiovisual interactivo desarrollado:

- Sinchiyawka es el nombre del producto, palabra quechua que significa guerreros y que hace alusión a una característica endeble de los héroes nacionales.
- El slogan propuesto es “Por qué los verdaderos héroes hicieron historia”. Su selección obedece al aporte de los héroes seleccionados, entendiendo que justamente son considerados así por las acciones cumplidas en beneficio de su pueblo, raza y condición.
- Se utilizaron colores pasteles para generar un principio de contraste fondo y formas. Esto permite tener un mayor peso visual de la imagen central y los botones, siendo claramente identificables.
- El color utilizado parte de un rojo tenue que busca simbolizar el vigor de las creencias y valores propios de los héroes seleccionados, lo que

permite tomar decisiones difíciles amparadas en la igualdad, equidad y justicia.



- La tipografía utilizada se sustenta en Abadi MT Condensed, misma que maneja formas grandes redondeadas, legibles y fáciles de diferenciar y el slogan se utilizó la tipografía Arial.



43. Actividades propuestas

Una vez que el usuario ingrese al menú principal, dispondrá de tres alternativas claramente diferenciadas. Estas se profundizan en la siguiente tabla:

Tabla 12. Actividades propuestas

Opción	Descripción
	<p>Presenta un menú gráfico de los personajes disponibles para que el usuario seleccione los que tiene interés. En este caso, una vez seleccionado el personaje se brinda información debidamente organizada sobre cada uno de estos.</p>
	<p>Se han considerado dos aplicaciones lúdicas relacionadas a los contenidos incluidos en cada personaje. Estas serán profundizadas más adelante.</p>
	<p>Contiene un conjunto de videos referentes a los personajes incluidos como soporte en la obtención de información y aprendizaje.</p>

4.4 Descripción de las actividades propuestas

En base a las actividades propuestas, se procede a profundizar sus contenidos

- **Personajes**

Para facilidad del usuario, al seleccionar la opción de personajes, la aplicación abre un menú secundario, el cual contiene de manera gráfica cada uno de los personajes que contiene la aplicación. Estas pueden ser seleccionadas por el usuario con el clic del mouse en la imagen requerida.



Figura 30. Menú de personajes

Para armonizar el menú, se han utilizado imágenes secuencialmente ordenadas enmarcadas simulando una galería. Además se incluyó una frase referente al conocimiento de la historia, buscando incentivar a los estudiantes. En la parte superior a manera de patrón a repetirse en todas las láminas se incluyen los botones de direccionamiento representados gráficamente para que estos puedan ser identificados.

Seleccionando cada una de las imágenes se obtienen los contenidos, los cuales se detallan a continuación:

 **SinchiyAwka**
Por que los verdaderos héroes hicieron historia.....

Pintag



No se conoce a ciencia cierta su nacimiento, aunque se considera que este fue en Cayambe. Desde sus inicios mostró valentía y responsabilidad, comportamientos que le permitieron ingresar a las tropas, mismas que al mando de Cacha buscaron impedir el avance del imperio Inca.

Pintag, al ingreso a las tropas indígenas, significando "Caña Brava", lo cual hacía referencia a su temple y carácter firme para liderar las tropas de los Shyris. Poco después de unirse al ejército, Pintag tuvo un alto reconocimiento.

Sus primeras misiones se enfocaron en la protección del Camino de Quito, en donde se observaban ya los primeros comportamientos amenazantes de la expansión Inca.

Se dieron varios enfrentamientos en los cuales el poder de los Incas se iba manifestando progresivamente, ocasionando bajas sensibles en el ejército. Pintag se mantuvo al frente de los ejercicios, guiando la resistencia y motivando a sus guerreros a no rendirse.

[Ampliar](#)

 **SinchiyAwka**
Por que los verdaderos héroes hicieron historia.....

Rumiñahui



"Cara de Piedra", General Inca quiteño, líder natural, hábil estratega y de sólidos principios uno de los más hábiles del ejército de Huaina Capac, quien sirvió a su hermano Atahualpa presentando una sólida resistencia frente a los colonizadores españoles.

Estuvo a cargo de las acciones militares durante la Guerra Civil entre los hermanos Huáscar y Atahualpa.

La resistencia de Rumiñahui fue altamente valerosa, las batallas de la conquista española fueron fuertes y generaron bajas en ambos ejércitos, mostrando un Rumiñahui aguerrido con un ejército en desventaja y pocos recursos, mostró destrezas para la guerra que lo impulsaron como una leyenda.

El comportamiento de valentía de Rumiñahui lo llevó a tomar drásticas decisiones, una de ellas fue ordenar la quema de Quito, escondió los tesoros de Atahualpa entregó su vida por evitar la conquista, misma que finalmente no se pudo evitar.

Rumiñahui fue torturado por parte de Juan Ampúdia, buscando información sobre los escondites en donde se almacenaba el oro, sin embargo éste, pese al dolor provocado no pronunció nunca una sola palabra.

[Ampliar](#)

 **SinchiyAwka**
Por que los verdaderos héroes hicieron historia.....

Eugenio Espejo



La vida de Eugenio Espejo estuvo signada por el mestizaje. Nació en Quito en 1747, hijo de Luis Chusig, un indígena oriundo de Cajamarca, y de María Catalina Aldás, mujer mulata nacida de una esclava liberta que contaba con ascendientes vasconavarros.

Su mismo nombre parece delatar el tránsito de su identidad mestiza.

El apellido Espejo fue adoptado tardíamente por su padre, y el de Santa Cruz, proviene de la devoción cristiana.

En su inicio no estudió la primaria su padre le enseñó a leer le gustaba mucho leer, terminó la secundaria y para estudiar la Universidad adoptó el nombre que hoy se lo conoce, fue médico, abogado luego a ser el primer periodista, el primer bibliotecario y el precursor de nuestra independencia produjo varias obras entre las cuales destacan las siguientes:

El nuevo Luciano de Quito
Marco Pombo Catón
La Ciencia Blancardina
El retrato de Gollis

El nuevo Luciano de Quito; Marco Pombo Catón, La Ciencia Blancardina, El retrato de Gollis.

Murió a los 50 años el 26 de diciembre de 1975.

[Ampliar](#)

 **SinchiyAwka**
Por que los verdaderos héroes hicieron historia.....

Manuelita Saenz



Nació en 1795 en Quito, en aquella época entre criollos y españoles, que pronto se convertirían en una sangrienta guerra entre patriotas y realistas. Era hija natural de Simón Sáenz, comerciante español y realista, y de María Josequina de Aizpuru, bella mujer hija de españoles de linaje, quien en el futuro tomaría partido por los rebeldes.

Su presencia al lado de Simón Bolívar, al que acompañó en todas sus campañas y al que, en una ocasión, salvó la vida, lo que le valió el apelativo de Libertadora del libertador.

Durante los años cruciales de la gesta emancipadora, merecería indubitablemente numerosos acontecimientos en los albores de la vida republicana. Siguió el curso cronológico de los principales sucesos políticos y militares de los que fue testigo o protagonista: el encuentro de Bolívar y San Martín en Guayaquil, las batallas de Pichincha y Ayacucho, el conflicto entre el Libertador y Santander, la rebelión de Córdova y la disolución de la Gran Colombia.

Sus comportamientos críticos motivaron a ser calificada como una rebelde, al punto que el propio Vicente Rocafuerte ordenó la expulsión del país.

Destierro, que le obligó a vivir en Paña hasta el último día de su vida, muriendo pobre e inválida a los 59 años de edad.

[Ampliar](#)



Figura 31. Contenidos de la opción personajes

- **Juegos**

Para fortalecer los conocimientos de los usuarios, se han incluido dos actividades lúdicas.

Juego de preguntas y respuestas

El juego de preguntas y respuestas tiene el objetivo de permitir que el usuario refuerce sus conocimientos. Para ello, dispone de un conjunto de preguntas cerradas de opción múltiple que puede seleccionar. Una vez seleccionada, automáticamente es evaluada, mostrando la frase de “Incorrecto” o “Correcto” según el caso. Es posible que el usuario vuelva intentar la respuesta, permitiendo que corrija el error.

A continuación las imágenes del juego:





Figura 32. Juego de preguntas y respuestas

Juego de rompecabezas

Como indica su nombre, el nombre consiste en armar la figura de los héroes. Es una actividad práctica que permite reconocer al personaje. Su desarrollo se realiza arrastrando cada pieza a la cuadrícula según su forma.





Figura 33. Rompecabezas



Figura 34. Página de videos

- **Videos**

Se incluye una serie de videos informativos y didácticos sobre los héroes nacionales, siendo un material de soporte que permite al usuario profundizar sus conocimientos.

Es importante citar que el medio audiovisual interactivo propuesto es flexible, es decir puede incrementarse progresivamente los héroes nacionales, las actividades lúdicas y los videos, siendo un elemento fundamental para la educación de la historia y realidad nacional.

4.5 Proceso de evaluación

Es importante establecer un proceso de evaluación que permite determinar la utilidad del medio audiovisual. Este se concentra en dos aspectos. El primero la funcionalidad del recurso y el segundo los conocimientos obtenidos.

Para determinar la funcionalidad, es importante que el docente una vez terminadas las prácticas, presente una ficha de evaluación, que permita al usuario retroalimentar el proceso. El objetivo de este mecanismo es identificar posibles áreas de mejora de la aplicación. A continuación se presente la ficha modelo desarrollada para tal efecto.

Tabla 13. Ficha modelo de evaluación

Rubro	Si	No	No se
1. Los servicios disponibles son sencillos de utilizar			
2. Los contenidos son claros y permiten el conocimiento de los héroes nacionales			
3. Es fácil navegar en las diferentes opciones contenidas			
4. Los contenidos de cada héroe son legibles y permiten conocerlos adecuadamente			
5. Los juegos son claros y permiten fortalecer los conocimientos			

adquiridos			
6. Los videos seleccionados son entretenidos y permiten conocer más del personaje			
7. El uso del medio audiovisual interactivo facilita el aprendizaje de los héroes			
8. El uso del medio audiovisual interactivo motiva al estudiante a aprender			
9. El uso del medio audiovisual interactivo despierta interés en los héroes nacionales			
10. Los contenidos del medio audiovisual interactivo aportaron a mis conocimientos			

En cuanto a la evaluación del conocimiento, es responsabilidad de cada docente el establecer los test considerados necesarios en base a la programación académica vigente. Como apoyo se considera justamente el juego de preguntas y respuestas que ofrece una evaluación de los contenidos incluidos en la aplicación.

4.6 Materiales complementarios

Es importante señalar que el medio audiovisual interactivo es un recurso complementario dentro del proceso formativo. Este debe ser un apoyo para los procesos académicos planificados, orientando al docente para obtener una mejor comprensión por parte de los estudiantes. Su utilización puede apoyarse de varios elementos dentro de los cuales se encuentran exposiciones, trabajos, tareas relacionadas, las cuales deben ser determinadas por cada docente.

En este caso, el medio audiovisual representa un apoyo que busca motivar e interesar al estudiante para que este pueda tener mayor acceso al conocimiento, siendo un recurso que permite al docente mejorar su proceso de enseñanza. Ver anexo 3 y 4.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En función de los objetivos planteados, se concluye lo siguiente:

- La educación en la historia nacional se relaciona con la identidad de la persona, permitiendo que esta conozca más sobre sus orígenes, cultura y tradiciones, entendiendo su importancia y aporte a la sociedad. Los procesos educativos deben fortalecer la educación de la historia generando principios y valores en los estudiantes para que se refuerce su identidad y no se vea amenazada por valores o procesos internacionales, los cuales en la actualidad se difunden en la mayoría de los canales de comunicación a los que tiene acceso.
- Los procesos educativos actuales buscan ser más flexibles, entretenidos y principalmente dinámicos. En este caso, fortalecen las relaciones docente-estudiante, siendo la tecnología un recurso que puede aprovecharse en la medida que se alinee a los objetivos académicos.
- La evaluación aplicada a los estudiantes de 5to grado de la Escuela San Francisco de Quito permitió identificar que la historia nacional no es uno de sus temas favoritos. Apenas alcanza el 8,89% de aceptación. Esto releva profundas deficiencias en los procesos educativos, en donde el docente generalmente no cuenta con recursos didácticos especializados en los temas nacionales, teniendo que utilizar otros que responden a diferentes culturas. Se pudo determinar también un claro interés de los estudiantes por aprovechar recursos tecnológicos. En este caso, el 26,76% dispone de computadoras, lo que invita a desarrollar recursos digitales que puedan incentivar el aprendizaje obtenido.
- El medio audiovisual interactivo propuesto parte de una estructura funcional concentrada en un menú de opciones. Se han incluido tres

actividades. La primera una descripción de cada personaje, la segunda juegos didácticos y la tercera material de videos. Todas están encaminadas a fortalecer los conocimientos en la historia nacional.

5.2 Recomendaciones

Con relación a las conclusiones, se formulan las siguientes recomendaciones

- Es importante que se fortalezcan los procesos investigativos referentes a los héroes nacionales, pudiendo proponerse al Gobierno su inclusión en los programas de Educa, para fortalecer la difusión de los contenidos.
- Es necesario que los procesos evaluativos basados en la encuesta se desarrollen periódicamente para determinar el impacto que el medio audiovisual interactivo tiene. Esto permitirá disponer de un medio permanente de retroalimentación que apoye a generar recursos didácticos pertinentes.
- Se debe exponer el material audiovisual a los estudiantes de 5to grado para determinar si este aporta a mejorar sus procesos de aprendizaje. En lo posible se debe distribuir la aplicación a los diferentes planteles para apoyarse en su desarrollo.

REFERENCIAS

- Andrade, A. (2009). *Eloy Afaro del Ecuador*. Quito-Ecuador: UNIBE.
- Aranda, D. (2010). *Educación en medios digitales*. Estados Unidos: Editorial Advisory.
- Arellano, M. (2009). *Educación sin límites*. Madrid-España: Educando sin límites.
- Arroyo, J. (2009). *Calidad en la educación*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Ayala Mora, E. (2009). *Manual de la historia del Ecuador*. Quito-Ecuador: Universidad Simón Bolívar.
- Bazant, M. (2010). *Historia de la educación*. México-México: El Aula.
- Biografiasyvidas. (s.f.). *Personaje de Eloy Alfaro*. Recuperado el 20 de Enero de 2015, de http://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/alfaro_elyo.htm
- Biografiasyvidas. (s.f.). *Personaje de Manuela Saenz*. Recuperado el 20 de Enero de 2015, de http://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/saenz_de_thorne.htm
- Brucks, A. (2009). *Teorías desarrolladas en el aprendizaje*. Estados Unidos: Prentice Educación.
- Bruner, A. (2009). *Educando*. Estados Unidos: Educational Center Development.
- Cabero, C. (2009). *Herramientas digitales*. México-México: AOC.
- Cencino, G. (2011). *Modelos educativos y su evolución en la sociedad moderna*. Madrid-España: Ediciones Central.
- CEAACES, (s.f.). *Planes de fortalecimiento institucional y aseguramiento de la calidad de los profesores*. Recuperado el 22 de Enero de 2015, de <http://www.ceaaces.gob.ec/sitio/wp-Content/uploads/2013/10/INSTRUCTIVO-PARA-LA-ELABORACION-Y-EVALUACION-DE-PLANES-DE-FORTALECIMIENTO-INSTI.-Y-ASEGURAMIENTO-DE-LA-CALIDAD-DE-LOS-ISPEDIBS.pdf>

- Cieza, J. (2008). *Mentalidad social y modelos educativos*. Madrid-España: Estudios pedagógicos.
- Chiriboga, M. (2009). *Vida, pasión y muerte de Eugenio Espejo*. Quito-Ecuador: Eskeletra.
- Díaz, J. (2009). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas*. Madrid-España: Inde.
- Escuela San Francisco de Quito, 2. (2015). *Investigación de campo*. Quito-Ecuador.
- Fermin, P. (2011). *Historia del Ecuador*. Ambato-Ecuador: Editorial Tungurahua.
- Freile, C. (2010). *Eugenio Espejo y su tiempo*. Quito-Ecuador: Sas editores.
- Gairin, A. (2011). *Lógica y matemática en la formación*. Madrid-España: Esic.
- García, V. (2010). *Teorías de aprendizaje*. México-México: Momento.
- Gonzalez, A. (2010). *La ciencia y tecnología*. Madrid-España: ESIC.
- Google. (s.f.). *Personaje de Eugenio Espejo*. Recuperado el 20 de Enero de 2015, de https://www.google.com.ec/search?q=eugenio+espejo&biw=1366&bih=647&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=zzUHVZrHA4ONNuyNgvgM&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAQ&dpr=1#imgdii=_&imgrc=BbKhpAMA7xpJDM%253A%3B5z69_I2tZICwPM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.efemerides.ec%252Fimg%252Ffe%252F
- Google. (s.f.). *Personaje de Rumiñahui*. Recuperado el 12 de Enero de 2015, de http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://pueblosoriginarios.com/biografias/imagenes/ruminahui.jpg&imgrefurl=http://pueblosoriginarios.com/biografias/ruminahui.html&h=173&w=120&tbnid=0l_jhixOc499yM:&zoom=1&tbnh=172&tbnw=119&usg=__wFK6F7ih_bMeEiEt7FI7P
- Gover, A. (2009). *Inteligencias múltiples*. 2009: Ediciones Cerratio.
- Iglesias, D. (2009). *Eloy Alfaro 100 facetas históricas*. Quito-Ecuador: Flacso.
- Long, G. (2013). *Suspendida por falta de calidad*. Quito-Ecuador: CEEACES.

- Ministerio de Educación, E. (s.f.). *Escuelas del Milenio*. Recuperado el 22 de Octubre de 2014, de <http://educacion.gob.ec/unidades-educativas-del-milenio/>
- Ministerio de Educación, (s.f.). *Referencias académicas de héroes nacionales*. Recuperado el 19 de Enero de 2015, de <http://educacion.gob.ec/estrategia-unaec>
- Montessori, M. (2009). *Educando a la sociedad*. Buenos Aires, Argentina: Cubos.
- Mosquera, N. (2010). *Procesos de enseñanza*. Madrid-España: Educación sin límites.
- Navas, O. (2008). *Historia del Ecuador*. Quito-Ecuador: Mediavilla-Hermanos.
- Nunez, P. (2011). *Educación Lúdica*. Colombia: Educación sin límites.
- Ollante, M. (2008). *La historia en la formación del ser humano*. Madrid-España: Universal.
- Ortiz, G. (2009). *Historia del Ecuador*. Quito-Ecuador: Grijalbo.
- Ortiz, G. (2009). *Historia del Ecuador*. Quito-Ecuador: Grijalbo.
- Ortiz, G. (2009). *La nueva Historia del Ecuador*. Quito-Ecuador: Grijalbo.
- Paz, M. (2011). *La importancia de la música*. Costa Rica: Romer.
- Piaget, J. (2008). *Modelos educativos*. Estados Unidos: Prentice educación.
- Pozo, I. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid-España: Morata.
- Salazar, D. (2009). *Modelos educativos*. México-México: Editorial Progresar.
- Salazar, R. (2009). *El razonamiento*. Madrid-España: Centrium .
- Share, Slide. (s.f.). *Personaje Pintag*.
(<http://www.slideshare.net/muestreo/pintag>, &
<http://www.slideshare.net/muestreo/pintag>, Editores) Recuperado el 12 de Enero de 2015, de <http://www.slideshare.net/muestreo/pintag>
- Solórzano, M. (2010). *La importancia de aprender*. Madrid-España: Editorial Educadores XXI.
- Suazo, S. (2009). *Inteligencias múltiples*. Madrid-España: Educa sin Límites.
- Zabalza, M. (2011). *Calidad en la educación infantil*. Madrid-España: Narcea.
- Zepeda, B. (2010). *Ecuador*. Quito-Ecuador: Flacso.

ANEXOS

ANEXO 1. ENCUESTA A ESTUDIANTES**1. ¿Identificas a los siguientes héroes nacionales?**

- Pintag
- Manuela Sáenz
- Eloy Alfaro
- Rumiñahui
- Eugenio Espejo

Si No **2. ¿Conoces los aportes de los héroes señalados?**Si No **3. ¿Consideras importante aprender más sobre los héroes nacionales?**Si No

La mayoría de niños conocía muy poco acerca de los personajes mencionados el que más lo reconocieron fue a Eloy Alfaro y Rumiñahui acerca de las obras realizadas por cada uno de ellos muy poco era su conocimiento y la mayoría de niños desean aprender más de Pintag, Rumiñahui, Eugenio Espejo, Manuelita Sáenz y Eloy Alfaro.

ANEXO 2. ENCUESTA A PROFESORES

1. ¿Cuál es el nivel de conocimiento que obtienen los estudiantes sobre los héroes nacionales?

Alto Medio Bajo

2. ¿Qué recursos didácticos considera son adecuados para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje referente a los Héroes Nacionales?

Textos Juegos didácticos Recursos virtuales Salidas de campo

3. ¿Qué características considera debe tener un medio visual interactivo para que motive al estudiante al aprendizaje de los Héroes Nacionales?

Sencillo de utilizar Actividades variadas Lenguaje claro Actividades lúdicas

El conocimiento de los alumnos según los profesores es muy bajo consideran que se debe difundir con más tecnología ya que en la época que vivimos es muy necesario.

ANEXO 3. PRESENTACIÓN DE LA APLICACIÓN A PROFESORES Y ESTUDIANTES





Se presentó el producto digital y algunos productos adicionales como posters, almohadas y modelados teniendo una buena aceptación.

ANEXO 4. APLICACIÓN AUDIOVISUAL INTERACTIVA