

**República Bolivariana de Venezuela**

**Ministerio del poder popular para la defensa**

**Universidad Nacional Experimental Politécnica de la Fuerza Armada Nacional**

**Bolivariana**

**UNEFA - Núcleo Táchira**

**OPTIMIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DESDE LA IA EN LA  
ESCUELA ESTADAL BOLIVARIANA CECILIO ACOSTA**

**Integrantes:** Ramirez Lozano Juan Jose

**C.I:**30.781.619

Guillen Galavis David Josue

**C.I:**30442854

## **Índice**

Introducción .....	<b>pág. 3</b>
Planteamiento del Problema .....	<b>pág. 4</b>
Objetivo General .....	<b>pág. 5</b>
Objetivos Específicos .....	<b>pág. 5</b>
Justificación .....	<b>pág. 6</b>
Descripción de procesos.....	<b>pág. 7</b>
Diagramas de Flujo.....	<b>pág. 9</b>
Cuadro de variables.....	<b>pág. 13</b>
Análisis de resultados.....	<b>pág. 19</b>
Estudio de factibilidad.....	<b>pág. 33</b>
Conclusión.....	<b>pág. 39</b>

## **Introducción:**

La educación histórica constituye un pilar fundamental en la formación de ciudadanos críticos, comprometidos y conscientes de su identidad nacional. Actualmente, en Venezuela, se observa la creciente desconexión de los jóvenes estudiantes con el pasado de su nación, fenómeno atribuido tanto a la falta de interés como a deficiencias en la planificación y recursos pedagógicos. Esta situación no solo limita la comprensión del pasado y del presente de la nación, sino que también obstaculiza el desarrollo de una identidad colectiva sólida, indispensable para la vida democrática y participativa. La carencia de materiales didácticos modernos, plataformas digitales y herramientas tecnológicas en las escuelas perpetúa una enseñanza tradicional, poco interactiva y distante de las necesidades e intereses de los estudiantes. Ante este panorama, surge la necesidad de innovar los procesos educativos mediante la integración de entornos virtuales y el uso de inteligencia artificial, con el objetivo de revitalizar el aprendizaje de la historia venezolana desde edades tempranas, promoviendo el patriotismo, el pensamiento crítico y la competencia ciudadana.

### **Situación problemática:**

En la actualidad la educación en Venezuela enfrenta un problema preocupante: los jóvenes de escuelas generalmente no conocen la historia de su país, ya sea por falta de interés o por mala planificación. Esta falta de formación impide que comprendan el pasado y el presente de la nación, y dificulta la creación de una identidad nacional fuerte, algo crucial para formar ciudadanos críticos, participativos y comprometidos con la democracia. La situación empeora por la falta de recursos educativos modernos que permitan aprender historia de manera interactiva y reflexiva. La mayoría de las escuelas no tienen materiales visuales, plataformas digitales o tecnología para explorar la historia de forma activa, lo que mantiene una enseñanza aburrida y en una sola dirección.

En un concepto como la historia venezolana, que es rica en luchas indígenas, en puntos sobre la independencia, cambios políticos importantes y una cultura diversa, debería ser fundamental para que los individuos puedan analizar su entorno, entender el poder y contribuir al progreso del país.

La idea de proponer una aplicación o entorno virtual es para que los niños desde muy jóvenes tengan presente la historia de su país y sientan ese patriotismo hacia su nación, haciéndolos competentes y creando las bases de su futuro pensamiento crítico, lo cual con la ayuda de la IA podrá obtener mejores resultados y planteamientos estratégicos para el conocimiento apto de cada niño.

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

Desarrollar un entorno de aprendizaje tecnológico e interactivo, con ayuda de la IA, para la Escuela Cecilio Acosta, centrado en el interés de la historia y cultura venezolana mediante la exploración de sucesos históricos clave.

### **Objetivos específicos:**

1. Realizar un análisis que determine los contenidos sobre cómo se da la historia venezolana, si son los más adecuados para el nivel y para los estilos de aprendizaje de los alumnos de la Escuela Cecilio Acosta.
2. Definir los elementos requeridos para la vinculación de la IA, en la creación de experiencias de aprendizaje personalizadas para los niños.
3. Diseñar un entorno virtual de aprendizaje tecnológico-interactivo con ayuda de la IA para la Escuela Cecilio Acosta, centrado en el interés de la historia y cultura venezolana.

## **Justificación**

La creación de estas estrategias para enseñar historia de Venezuela de forma divertida y educativa, es crucial en la actualidad. Esto se debe a la necesidad urgente de superar el desconocimiento histórico generalizado entre los estudiantes venezolanos. El proyecto busca transformar la enseñanza de la historia en algo dinámico e interactivo, conectando el pasado con el presente para que los jóvenes comprendan su identidad y puedan construir el futuro del país de manera informada.

Este proyecto es una herramienta para la transformación social. En un país con polarización y desinformación, recuperar la memoria histórica de manera interactiva y objetiva, que pueda ayudar a la reconciliación y fortalecimiento de ese lazo con el que nos identifica tanto la cultura como nuestras raíces. Los estudiantes que entienden su historia pueden cuestionar la manipulación o cambios que han tenido, valorar los avances y participar en la vida pública de manera informada. Siendo ese puente entre el pasado y el futuro, la teoría y la práctica, la escuela y la sociedad. Buscar formar venezolanos orgullosos de su historia, críticos con su realidad y comprometidos con un futuro mejor.

**Proceso General:**

Gestión de la enseñanza en la educación inicial que incluya la propuesta estratégica de actividades, la ejecución de tareas, dinámicas en clase y la evaluación continua del desempeño tanto individual como grupal y una retroalimentación constructiva. Estos procesos buscan garantizar que los contenidos académicos sean relevantes, claros y alineados con los objetivos del año escolar propuestos y aceptados por el grupo de Dirección Educativa, fomentando la participación y aprendizaje activo de los estudiantes y del docente. De igual forma se prioriza la asignación de las actividades, la promoción de un ambiente de colaboración y la mejora constante de las estrategias pedagógicas para contribuir al éxito académico y personal de los estudiantes.

**Procesos y subprocesos:****1. Planificación del contenido histórico.**

**1.1.** Revisión de los lineamientos dados por el Grupo de Dirección Educativa.

**1.2.** Adaptación del contenido al contexto escolar.

**1.3.** Identificación de objetivos educativos.

**1.4.** Búsqueda de técnicas de aprendizaje especial para cada estudiante.

**2. Revisión del contenido histórico**

**2.1.** Asegurarse que el contenido sea relevante.

**2.2.** Aprobación del contenido proporcionado por el profesor hacia el Grupo de Dirección Educativa.

**2.3.** Ajustes de retroalimentación según profesor-estudiante.

**3.** Distribución del contenido a los estudiantes.

**3.1.** Entrega de materiales educativos.

**3.2.** Diseño de un plan de evaluación.

**4.** Gestión del aprendizaje en el aula.

**4.1.** Gestión de clases.

**4.2.** Elaborar lecciones dinámicas.

**4.3.** Evaluación de actividades prácticas.

**4.4.** Reconocimiento de la participación estudiantil.

**5.** Gestión de la evaluación y retroalimentación.

**5.1.** Entregar notas.

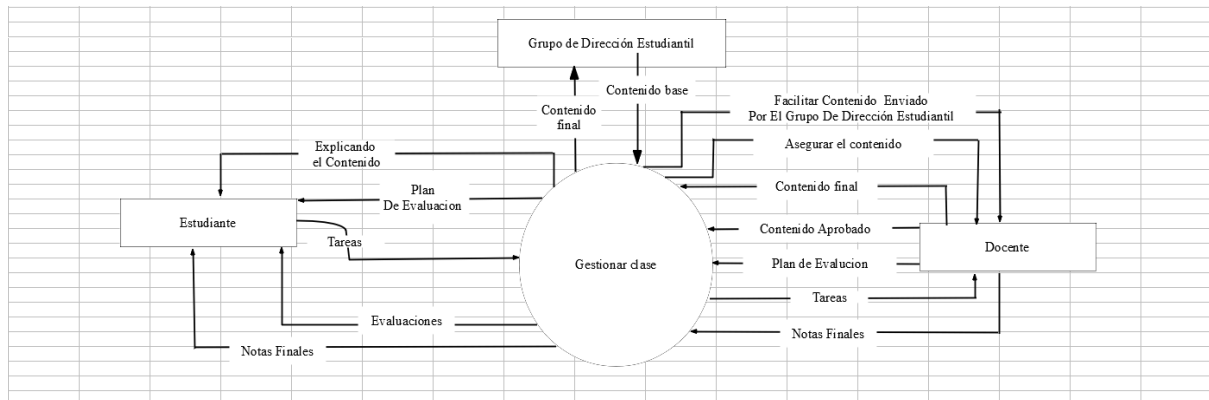
**5.2.** Evaluar estudiantes.

**5.3.** Ajuste continuo del proceso.

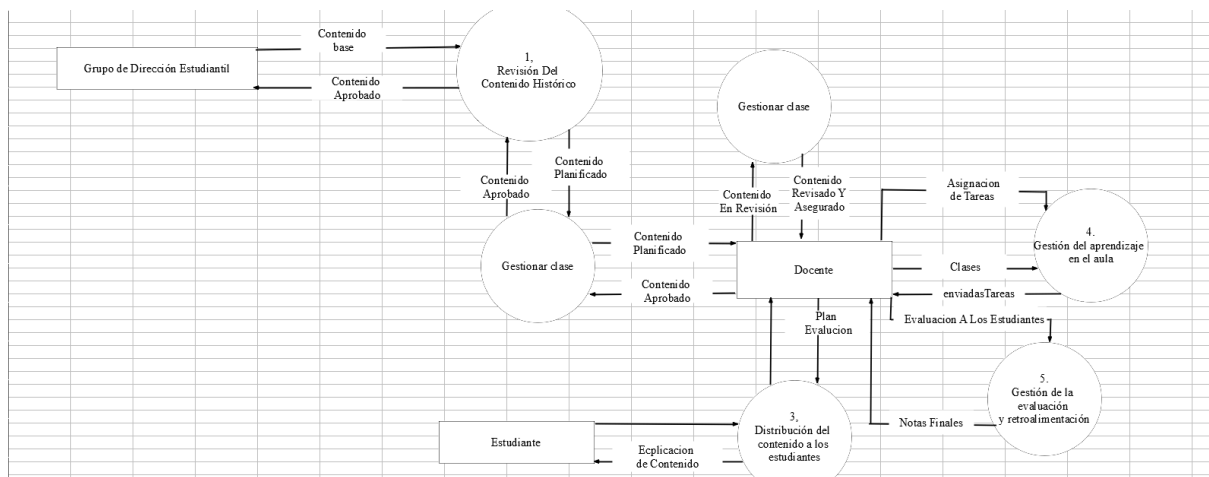


## Diagramas

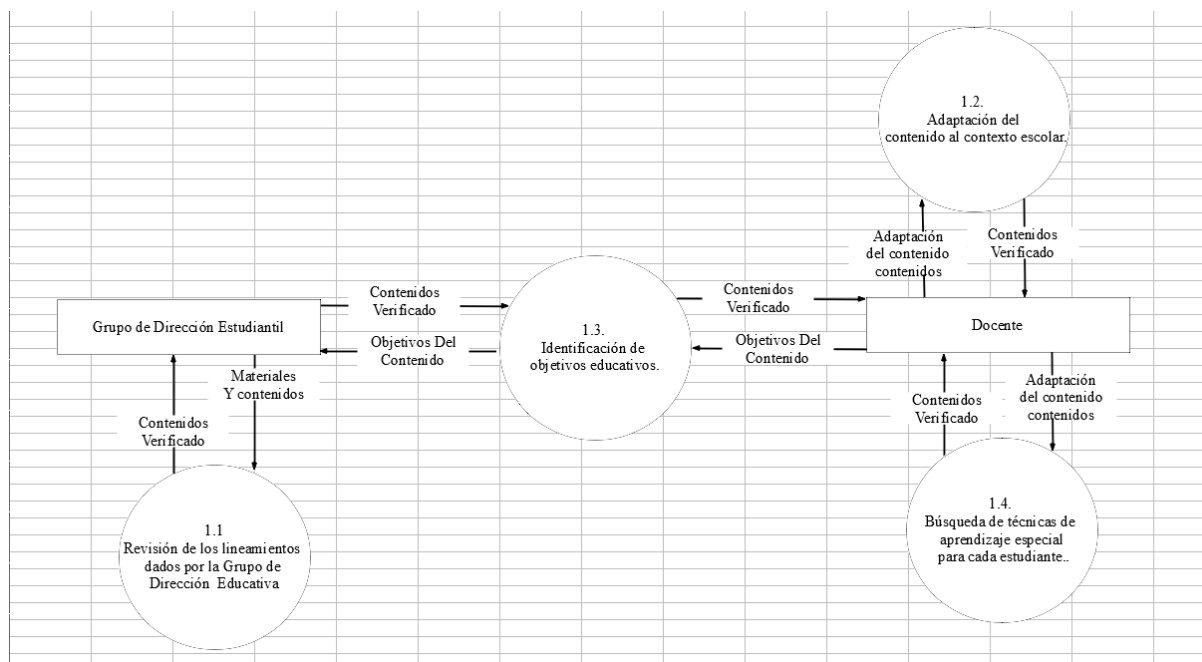
### Nivel 0: Nivel de Contexto:



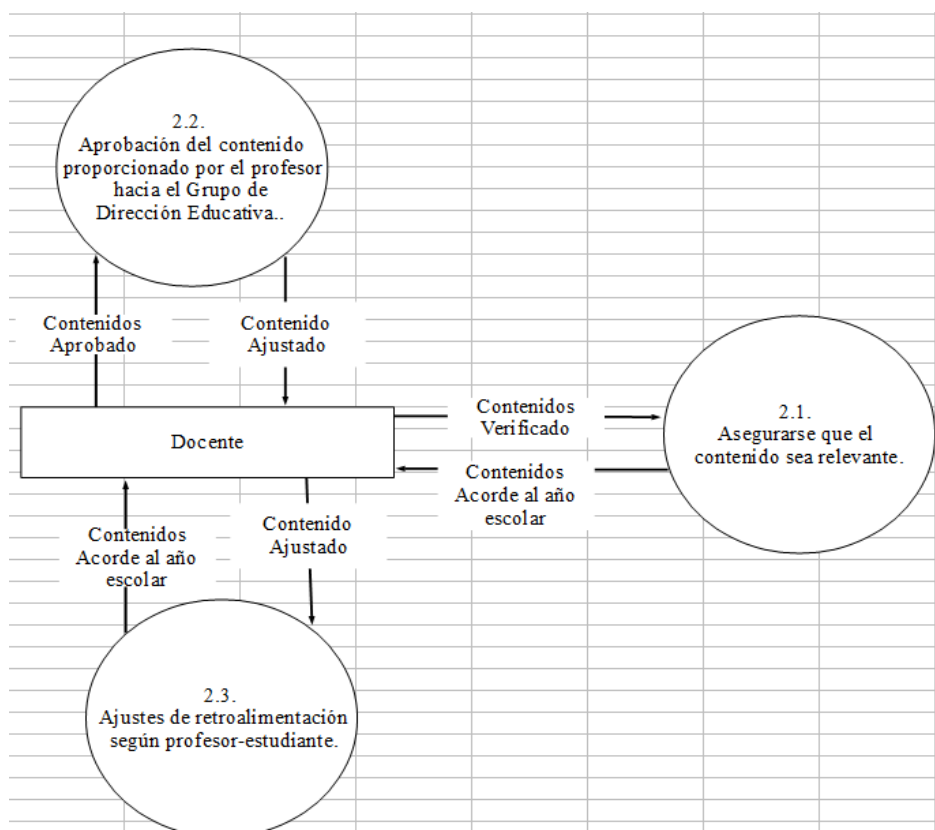
### Nivel 1: Gestionar Clase:



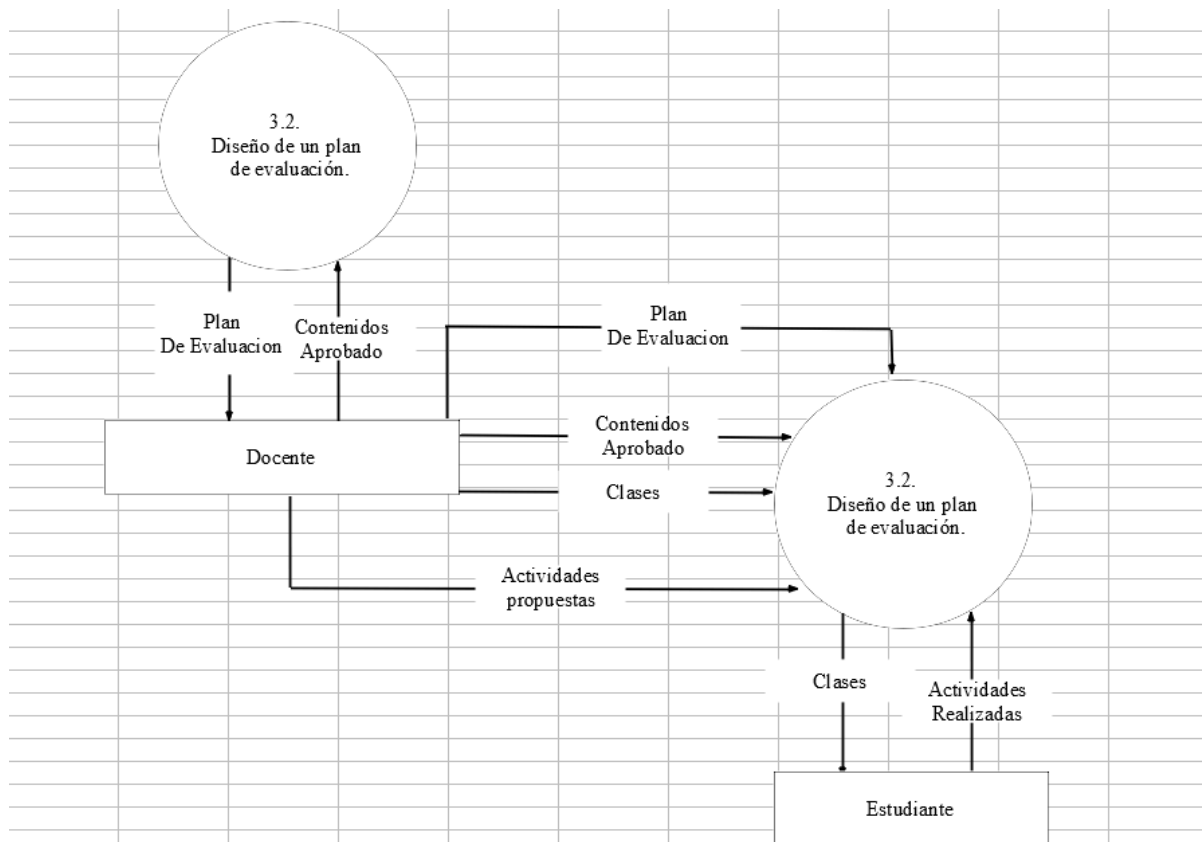
## Nivel 2: Planificación del contenido:



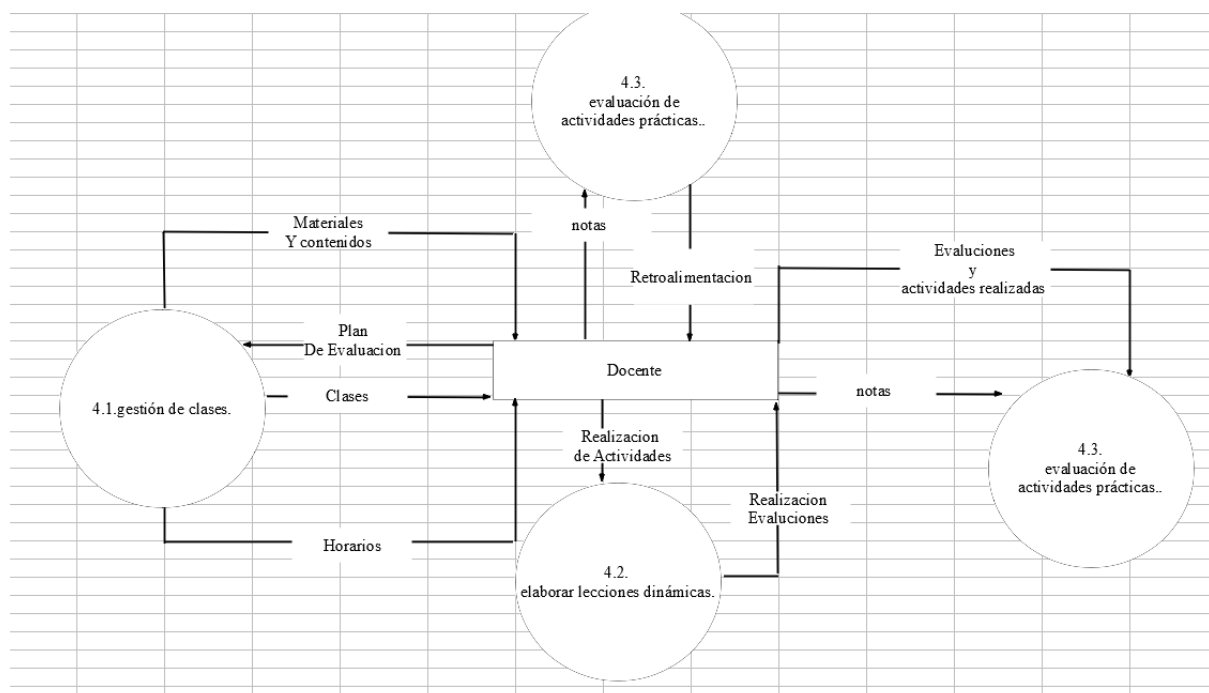
## Nivel 2: Revisión del contenido histórico.



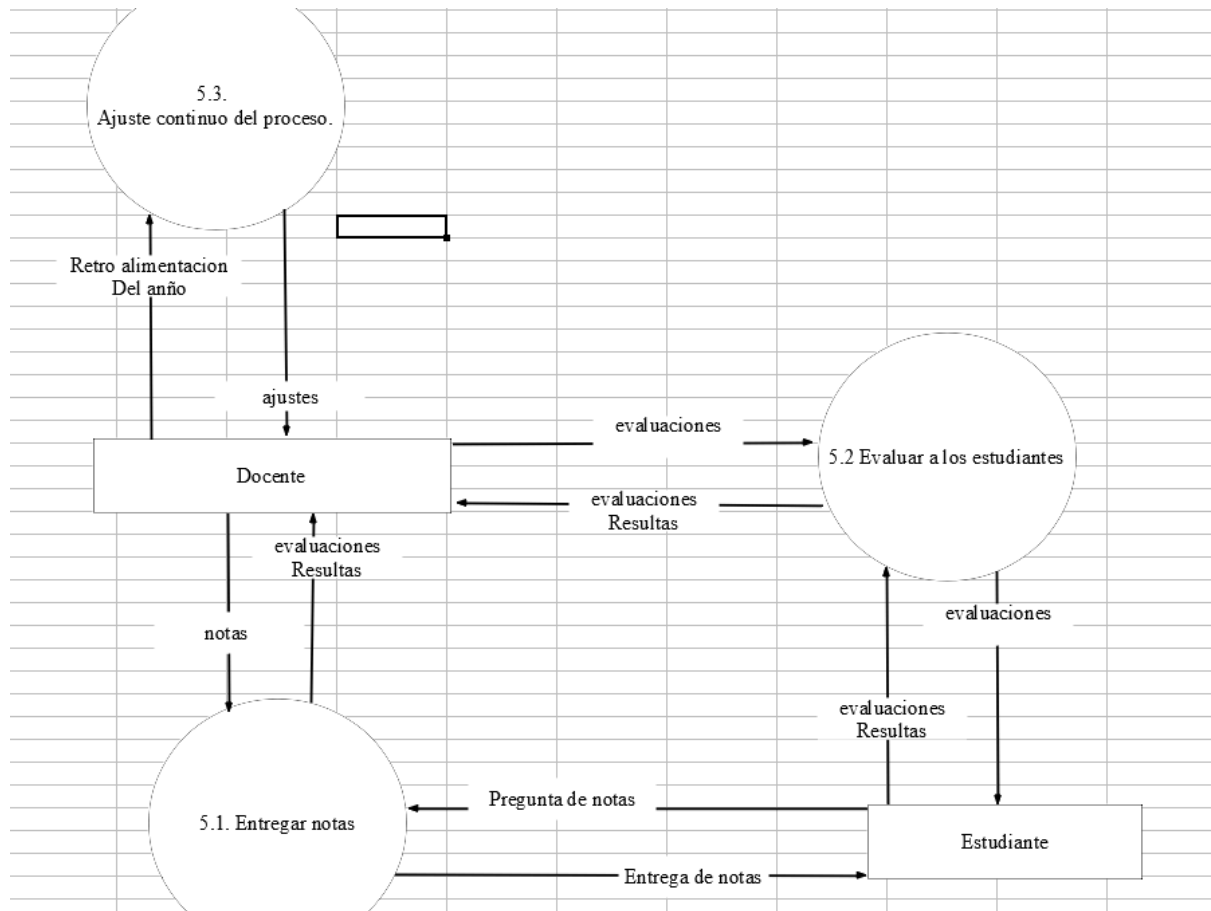
## Nivel 2: Revisar contenido:



## Nivel 2: Gestión del aprendizaje en el aula:



## Nivel 2: Gestión del aprendizaje en el aula:



## LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

**Tabla 1.**

**Cuadro de operacionalización de las variable**

Objetivo Específico	Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento	Item
Realizar un análisis que determine los contenidos sobre cómo se da la historia venezolana, si son los más adecuados para el nivel y para los estilos de aprendizaje de los alumnos de la Escuela Cecilio Acosta.	*Aprobación del contenido histórico.  * Material adecuado al nivel educativo.  *Adaptación del contenido a los distintos estilos de aprendizaje.	* Opinión de docentes y de la dirección educativa.  * Inclusión de recursos para diversos estilos	*Porcentaje de docentes que valoran la relevancia y coherencia del contenido histórico	* Encuestas  * Entrevistas	Preguntas n°:  1  2  3
Definir los elementos requeridos para la vinculación de la IA, en la creación de experiencias de	* Integración de la IA en el aprendizaje  * Aceptación y disposición de docentes hacia	* Personalización adecuada para el nivel educativo.  * Nivel de	* Porcentaje de actividades educativas personalizadas generadas por la IA.  * Grado de	*Encuestas	Preguntas n°:  4  5  6

aprendizaje personalizadas para los niños.	la IA	conocimiento y confianza en la IA.	conocimiento y confianza de los docentes en la IA.		
Diseñar un entorno virtual de aprendizaje tecnológico-interactivo con ayuda de la IA para la Escuela Cecilio Acosta, centrado en el interés de la historia y cultura venezolana.	* Diseño del entorno virtual de aprendizaje apto.	* Interactividad y personalización	* Nivel de personalización del contenido educativo  *Aceptación y disposición del personal docente hacia la IA:	*Encuestas	Preguntas n°: 7 8 9

### **Técnica de recolección de datos:**

#### **Encuesta para los profesores de educación inicial de la escuela Estatal Bolivariana de Venezuela:**

Esta encuesta busca evaluar la viabilidad de un proyecto educativo con IA para enseñar historia venezolana en la educación inicial. Sus respuestas son anónimas y clave para el diseño del proyecto.

**Instrucciones:** Por favor, responda las siguientes preguntas con sinceridad. Sus respuestas son fundamentales.

**Datos generales:**

**Nombres y apellidos (opcional):** \_\_\_\_\_

**¿Cuántos años ha dedicado a la enseñanza en el nivel de educación inicial o primaria?:**

\_\_\_\_\_.

1. ¿Considera importante incorporar herramientas tecnológicas (como IA) en la educación inicial para enseñar historia y cultura venezolana?  
☐ Sí, es fundamental.  
☐ Sí, pero con validación y verificación de la información.  
☐ No, prefiero métodos tradicionales.  
☐ Todavía no lo tengo claro.
  
2. ¿Conoce o ha utilizado alguna herramienta de inteligencia artificial en su enseñanza?  
☐ No, ninguna.  
☐ Conozco, pero no he usado.  
☐ Sí, de forma limitada/indirecta.  
☐ Sí, activamente.  
☐ Estoy en proceso de exploración.
  
3. ¿Qué temas de historia venezolana considera más relevantes para niños/as de 5 a 12 años? (Opción múltiple)  
☐ Leyendas y cuentos indígenas (ej: Tamanaco, la Sayona).

- ☐ Héroes locales (ej: Simón Bolívar).
- ☐ Tradiciones populares (ej: Diablos de Yare, parrandas).
- ☐ Geografía simbólica (ej: el Ávila, el Orinoco).
- ☐ Otro: \_\_\_\_\_.

4. ¿Estaría dispuesto/a a capacitarse para usar estas herramientas?

- ☐ Sí, definitivamente.
- ☐ Sí, si la institución lo facilita.
- ☐ No, por falta de tiempo.
- ☐ No, por desinterés.

5. ¿Qué formato interactivo considera usted que sería más efectivo para enseñar estos temas? (Opción múltiple)

- ☐ Juegos educativos (ej: trivia, rompecabezas históricos).
- ☐ Videos animados o canciones.
- ☐ Chatbots de cuentos interactivos.
- ☐ Realidad aumentada (ej: "visitar" un pueblo histórico).
- ☐ Otro: \_\_\_\_\_.

6. ¿Cómo cree que reaccionaría los niños/as ante recursos interactivos de historia?

- ☐ Con mucho interés (les encanta lo visual/digital).
- ☐ Con curiosidad, pero necesitan guía.
- ☐ Depende del tema o formato.



☐ No les llamaría la atención.

7. ¿Cuál es el principal obstáculo ve para usar IA en su aula?

☐ Falta de equipos tecnológicos (tablets, computadoras, internet).

☐ Falta de capacitación docente.

☐ Resistencia al cambio (de colegas, padres o directivos).

☐ Preocupación por la privacidad de los niños.

☐ No lo considera relevante para la edad de los estudiantes.

8. ¿Qué ventaja específica le parece más valiosa de la IA en educación inicial?

☐ Adaptar contenidos al ritmo de aprendizaje de cada niño.

☐ Hacer las clases más interactivas y divertidas.

☐ Reducir la carga administrativa (ej: generar informes automáticos).

☐ Facilitar la inclusión de niños con necesidades especiales.

☐ Ninguna.

9. ¿Qué sugerencias tiene para que un proyecto de este tipo sea exitoso en su institución?:

☐ Formación continua para docentes

☐ Contenido adaptable y relevante

☐ Infraestructura tecnológica adecuada

☐ Involucramiento de la comunidad educativa

☐ Evaluación y retroalimentación constante

**Análisis de resultados:**

**Encuesta:** Se aplicó una encuesta al personal docente de la Escuela Cecilio Acosta con el objetivo de identificar sus necesidades, percepciones y expectativas respecto al uso de herramientas digitales e inteligencia artificial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia y cultura venezolana. El cuestionario se centró en explorar la integración de tecnologías innovadoras, como entornos virtuales interactivos y recursos personalizados mediante IA, así como la disposición y nivel de conocimiento del profesorado para su implementación. Los resultados obtenidos servirán como base para orientar la toma de decisiones en el diseño y desarrollo del entorno virtual propuesto, asegurando que responda a las características, intereses y desafíos reales del contexto educativo actual.

1. ¿Considera importante incorporar herramientas tecnológicas (como IA) en la educación inicial para enseñar historia y cultura venezolana?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si, es fundamental.	2	66,7%
Si, pero con validación y verificación.	1	33,3%
No, prefiero métodos tradicionales	0	0%
Todavía no lo tengo claro	0	0%

Total	100%
-------	------

¿Considera importante incorporar herramientas tecnológicas (como IA) en la educación inicial para enseñar historia y cultura venezolana?

3 respuestas



En cuanto a la importancia de incorporar herramientas tecnológicas (como IA) en la educación inicial para enseñar historia y cultura venezolana (ítem 1), el 66,7% de los docentes considera que es fundamental, mientras que el 33,3% opina que es importante, pero siempre y cuando exista validación y verificación de la información. Ningún docente manifestó preferencia por métodos tradicionales exclusivamente, ni expresó dudas al respecto. Estos resultados reflejan una alta disposición del personal docente hacia la integración de tecnologías innovadoras en el proceso educativo, aunque persiste la necesidad de garantizar la calidad y confiabilidad de los recursos digitales utilizados.

2. ¿Conoce o ha utilizado alguna herramienta de inteligencia artificial en su enseñanza?

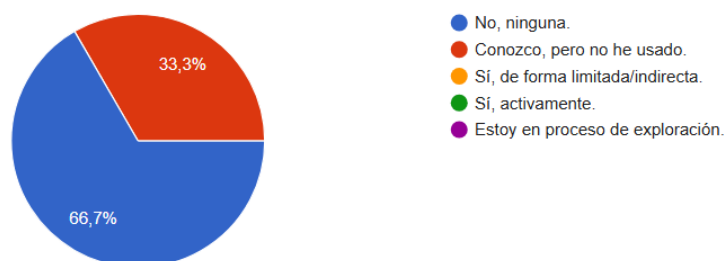
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
No, ninguna.	2	66,7%
Conozco, pero no he usado.	1	33,3%
Sí, de forma limitada/indirecta.	0	0%
Sí, activamente.	0	0%

Estoy en proceso de exploración.	0	0%
----------------------------------	---	----

Total	100%
-------	------

¿Conoce o ha utilizado alguna herramienta de inteligencia artificial en su enseñanza?

3 respuestas



En relación con el conocimiento y uso de herramientas de inteligencia artificial en la enseñanza (ítem 2), el 66,7% de los docentes manifestó no haber utilizado ninguna herramienta de IA, mientras que el 33,3% indicó que las conoce, pero no las ha empleado en su práctica educativa. Ningún docente reportó haber utilizado IA de forma limitada, activa o estar en proceso de exploración. Estos resultados evidencian que, si bien existe cierto nivel de familiaridad teórica con la inteligencia artificial, la experiencia práctica en su aplicación dentro del aula es aún muy limitada. Esto subraya la necesidad de fortalecer la capacitación docente y de promover espacios de formación que permitan una integración efectiva de la IA en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

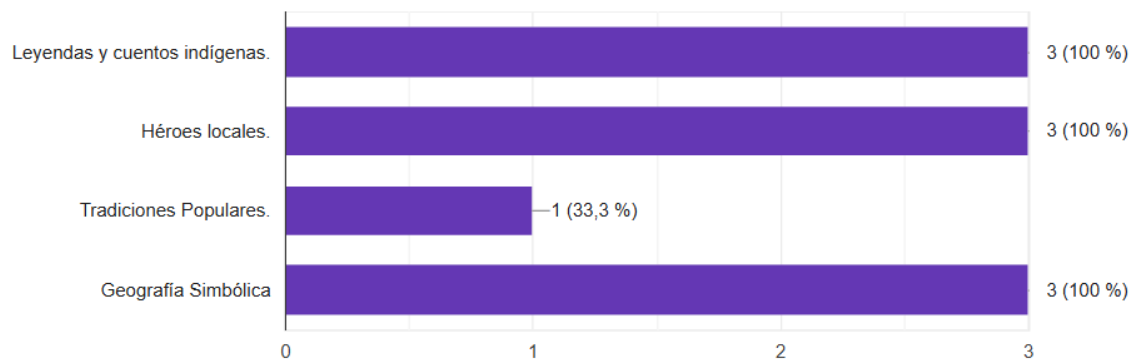
3. ¿Qué temas de historia venezolana considera más relevantes para niños/as de 5 a 12 años? (Opción múltiple)

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Leyendas y cuentos indígenas.	3	100%
Héroes locales.	3	100%
Tradiciones Populares.	1	33,3%
Geografía Simbólica	3	100%

Total	100%
-------	------

¿Qué temas de historia venezolana considera más relevantes para niños/as de 5 a 12 años? (Opción múltiple)

3 respuestas



En cuanto a los temas de historia venezolana considerados más relevantes para

niños/as de 5 a 12 años (ítem 3), los resultados muestran que el 100% de los docentes seleccionó "Leyendas y cuentos indígenas" y "Héroes locales" como temas prioritarios. Igualmente, el 100% de los encuestados consideró "Geografía Simbólica" como relevante. Por su parte, las "Tradiciones Populares" fueron mencionadas por el 33,3% de los docentes. Estos datos reflejan que los educadores perciben una amplia gama de elementos culturales, biografías y territoriales como fundamentales para la enseñanza de la historia en la educación inicial. La alta valoración de leyendas, héroes y geografía simbólica sugiere la necesidad de integrar estos diversos componentes para construir una comprensión holística del patrimonio venezolano en los niños.

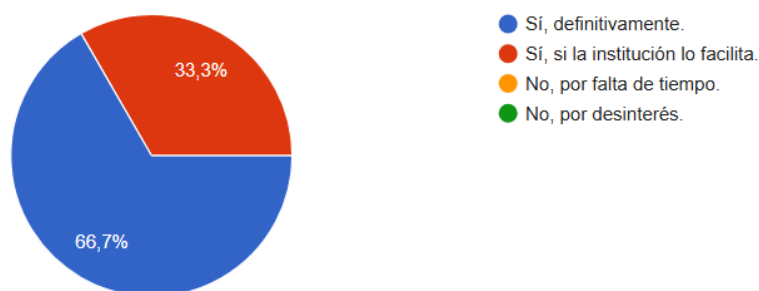
4. ¿Estaría dispuesto/a a capacitarse para usar estas herramientas?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si, definitivamente.	1	33,3%
Sí, si la institución lo facilita.	2	66,7%
No, por falta de tiempo	0	0%
No, por desinterés	0	0%

Total	100%
-------	------

¿Estaría dispuesto/a a capacitarse para usar estas herramientas?

3 respuestas



En relación con la disposición del personal docente a capacitarse para el uso de nuevas herramientas tecnológicas, específicamente las que incorporan IA (ítem 4), los resultados muestran una actitud sumamente positiva. Un 66,7% de los encuestados manifestó estar dispuesto a capacitarse si la institución facilita dicha formación. Por su parte, el 33,3% restante afirmó su disposición a capacitarse de forma definitiva, sin condiciones. Es relevante destacar que ningún docente expresó falta de tiempo o desinterés como impedimento para la capacitación. Estos hallazgos subrayan una clara y amplia receptividad por parte de los docentes para adquirir nuevas habilidades en el ámbito de la tecnología educativa, lo cual es fundamental para la implementación exitosa de proyectos innovadores.

5. ¿Qué formato interactivo considera usted que sería más efectivo para enseñar estos temas? (Opción múltiple)

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Juegos educativos.	3	100%



Vídeos animados o canciones.	3	100%
Chabots de cuentos interactivos.	0	0%
Realidad aumentada.	2	66,7%

Total	100%
-------	------

¿Qué formato interactivo considera usted que sería más efectivo para enseñar estos temas? (Opción múltiple)

3 respuestas



En cuanto al formato interactivo considerado más efectivo para enseñar temas de historia y cultura venezolana (ítem 5), el 100% de los encuestados considera que tanto los juegos educativos como los videos animados o canciones son formatos muy efectivos. La realidad aumentada fue seleccionada por el 66,7% de los docentes como una opción efectiva, mientras que los chatbots de cuentos interactivos no obtuvieron ninguna preferencia. Estos resultados sugieren una clara inclinación del personal docente hacia recursos dinámicos y

visuales para la enseñanza de la historia en la educación inicial, con una apertura considerable hacia tecnologías emergentes como la realidad aumentada.

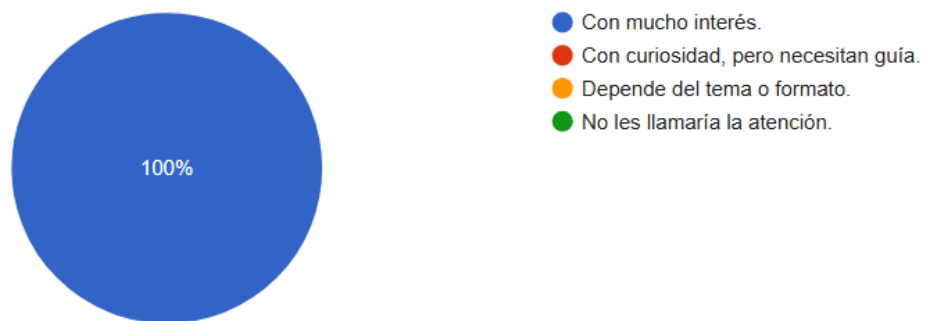
6. ¿Cómo cree que reaccionaría los niños/as ante recursos interactivos de historia?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porciento</b>
Con mucho interés	3	100%
Con curiosidad, pero necesitan guía.	0	0%
Depende del tema o formato.	0	0%
No les llamaría la atención	0	0%

Total	100%
-------	------

### ¿Cómo cree que reaccionaría los niños/as ante recursos interactivos de historia?

3 respuestas



En cuanto a la reacción esperada de los niños/as ante recursos interactivos de historia (ítem 6), el 100% de los docentes encuestados considera que los niños reaccionaron "con mucho interés". Este resultado indica una percepción unánime por parte del personal docente de que la interactividad y los recursos digitales son altamente atractivos para los estudiantes de educación inicial. La ausencia de otras respuestas sugiere una fuerte confianza en el poder de las herramientas interactivas para captar y mantener la atención de los niños en el aprendizaje de la historia. Estos hallazgos refuerzan la pertinencia de desarrollar un entorno de aprendizaje tecnológico e interactivo para fomentar el interés en la historia y cultura venezolana.

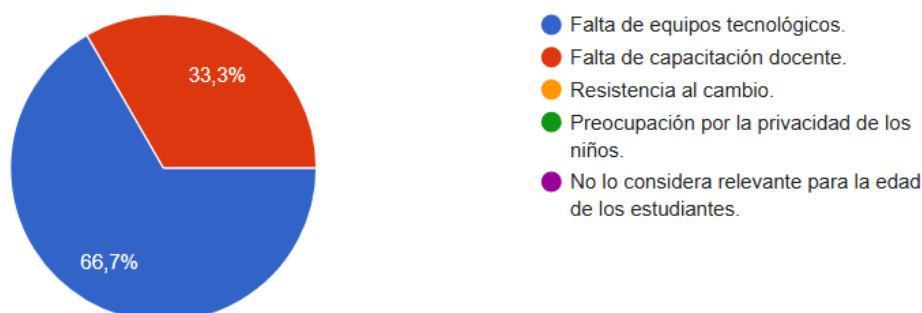
7. ¿Cuál es el principal obstáculo ve para usar IA en su aula?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Por ciento</b>
Falta de equipos tecnológicos.	2	66,7%
Falta de capacitación del docente	1	33,3%
Resistencia al cambio.	0	0%
Preocupación por la privacidad de los niños.	0	0%
No lo considera relevante para la edad de los estudiantes.	0	0%

Total	100%
-------	------

### ¿Cuál es el principal obstáculo ve para usar IA en su aula?

3 respuestas



En cuanto al principal obstáculo percibido para el uso de la IA en el aula (ítem 7), el 66,7% de los docentes identificó la "Falta de equipos tecnológicos" como la barrera más significativa. Seguidamente, el 33,3% señaló la "Falta de capacitación del docente" como un obstáculo importante. Ningún docente mencionó la resistencia al cambio, la preocupación por la privacidad de los niños o la irrelevancia para la edad de los estudiantes como impedimentos. Estos resultados destacan que las limitaciones de infraestructura y la necesidad de formación son los desafíos preponderantes para la integración de la IA en la educación, lo cual es crucial considerar para el diseño e implementación de futuras iniciativas tecnológicas.

### 8. ¿Qué ventaja específica le parece más valiosa de la IA en educación inicial?

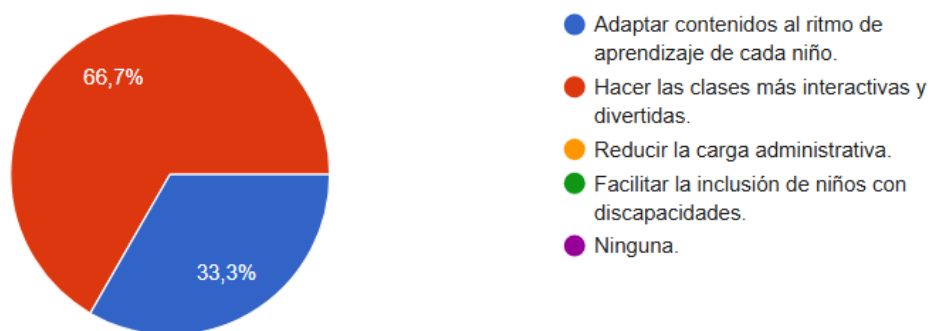
Respuesta	Frecuencia	Por ciento
Adaptar contenido al ritmo de aprendizaje de cada niño.	1	33,3%
Hacer las clases más	2	66,7%

interactivas y divertidas.		
Reducir la carga administrativa.	0	0%
Facilitar la inclusión de niños con discapacidades.	0	0%
Ninguna	0	0%

Total	100%
-------	------

¿Qué ventaja específica le parece más valiosa de la IA en educación inicial?

3 respuestas



En cuanto a la ventaja específica más valiosa de la IA en la educación inicial (ítem 8), el 66,7% de los docentes considera que es "Hacer las clases más interactivas y divertidas". Por otro lado, el 33,3% de los encuestados destacó la capacidad de "Adaptar contenido al ritmo de aprendizaje de cada niño". Ningún docente mencionó la reducción de la carga

administrativa, la facilitación de la inclusión de niños con discapacidades o la ausencia de ventajas. Estos resultados resaltan que los educadores valoran primordialmente el potencial de la IA para mejorar la interactividad y el disfrute en el aula, así como su capacidad para personalizar el proceso de aprendizaje.

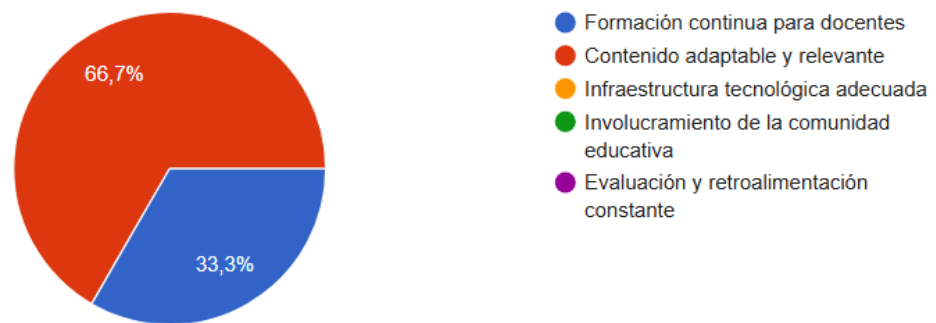
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Por ciento</b>
Formación continua para los docentes.	1	33,3%
Contenido adaptable y relevante.	2	66,7%
Infraestructura tecnológica adecuada.	0	0%
Involucramiento de la comunidad educativa.	0	0%
Evaluación y retroalimentación constante.	0	0%

Total	100%
-------	------

9. ¿Qué sugerencias tiene para que un proyecto de este tipo sea exitoso en su institución?:

¿Qué sugerencias tiene para que un proyecto de este tipo sea exitoso en su institución?

3 respuestas



En cuanto a las sugerencias para que un proyecto de este tipo sea exitoso en la institución (ítem 9), el 66,7% de los docentes destacó la importancia de contar con "Contenido adaptable y relevante". Por su parte, el 33,3% señaló la "Formación continua para los docentes" como un elemento clave. Ningún encuestado mencionó la infraestructura tecnológica adecuada, el involucramiento de la comunidad educativa o la evaluación y retroalimentación constante como sugerencias. Estos resultados indican que, si bien la formación docente es valorada, la principal expectativa de los educadores para el éxito de un proyecto tecnológico se centra en la calidad y adaptabilidad del contenido educativo ofrecido.



## **Estudio de factibilidad**

Determinar la factibilidad técnica y operacional de este proyecto requiere verificar si la Escuela Cecilio Acosta puede implementar el entorno virtual interactivo de historia venezolana, dada su falta de laboratorio de informática. Esto conlleva evaluar minuciosamente si su infraestructura existente soporta los recursos necesarios: computadoras, internet, routers, un dominio exclusivo para la plataforma, acceso a APIs de IA y la capacidad de administración de servidores.

### **FACTIBILIDAD TÉCNICA:**

Para la escuela, una configuración de PC básica para desarrollo que incluya un procesador Ryzen 7 5700G (estimado en \$139-\$150), una tarjeta madre Pro B550M-P Gen3 (\$109-\$125), un mínimo de 16 GB de RAM DDR4 (\$40-\$70) y un SSD NVMe de 500 GB para almacenamiento (\$45-\$80) podría ser una opción inicial. Sin embargo, más allá de la PC, los costos del proyecto se extienden a la conectividad a internet y la adquisición de un router para la red local de la escuela, el registro de un dominio (aproximadamente \$25 anuales), la integración y posible licenciamiento de API de Inteligencia Artificial, y el alquiler o mantenimiento de servidores (desde \$50-\$200 mensuales para una solución con IA). Es crucial considerar estos gastos adicionales a la hora de estimar el presupuesto total para el entorno de aprendizaje interactivo.

equipos	cantidad	características	costos
pc	10	case(39\$) procesador Ryzen 75700G (\$139), una tarjeta madre Pro B550M-P Gen3 (\$109), un mínimo de 16 GB de RAM DDR4 (\$40) y un SSD NVMe de 500 GB para almacenamiento (\$45)	3369
internet	1	Planes de 100 Mbps suelen estar en el rango de \$25	mensual \$25
router	2	Puedes encontrar opciones desde \$25 hasta 300 Mbps	\$50
dominio		.info: Puede variar más, entre \$35	\$35

aip	1	<b>Cerebras AI:</b> Ofrece modelos de IA de forma 100% gratuita, aunque con límites de uso, lo que los hace adecuados para proyectos personales.	0\$
<b>servidores</b>	1	Planes básicos (1-2 GB RAM, 20-50 GB SSD, 1-2 TB transferencia): Desde \$45 USD mensuales.	mensual \$45 USD
total			3524\$

### **FACTIBILIDAD OPERATIVA:**

La factibilidad operacional de este proyecto evalúa si el entorno de aprendizaje interactivo de historia venezolana puede ser implementado y operado con éxito por la Escuela Cecilio Acosta. Esto implica considerar la capacidad de la organización para manejar los nuevos procesos educativos, la disponibilidad y adaptación de los recursos humanos (docentes y personal administrativo) también se añadiría los programadores .

Nro.	Definición	características	Costo
1	Desarrollador de software	serán los encargados de crear la infraestructura tecnológica de la plataforma, como la programación hasta la base de datos y la interfaz del usuario.	\$500
2	Desarrollador del juego	serán los encargados de crear el juego, desde la programación y el diseño hasta la base de datos para el avance de los niveles.	\$600
3	Diseñador en la interfaz de los usuarios	serán los encargados de diseñar la interfaz de la plataforma para que sea agradable, intuitiva y didáctica para el sencillo uso de los estudiantes y especialista en educación	\$300

4	Especialista en contenido multimedia	crean y adaptan materiales educativos como fotos, videos, presentaciones y documentos	\$100
5	Administradores de sistemas	mantienen y gestionan la infraestructura tecnológica, para asegurar su mantenimiento continuo	\$400
6	Especialista en seguridad	serán los encargados de crear el juego, desde la programación y el diseño hasta la base de datos para el avance de los niveles.	\$500

### **Factibilidad Social**

La creación de un entorno virtual interactivo sobre la historia de Venezuela, complementado con un juego didáctico y apoyado por IA, generará un impacto profundamente positivo en la educación de los estudiantes de la Escuela Cecilio Acosta. Esta plataforma no solo mejorará el conocimiento de los estudiantes al proporcionar información detallada sobre los sucesos históricos clave, sino que también permitirá un aprendizaje interactivo y divertido, transformando la percepción de la historia de una materia árida a una experiencia atractiva. Al ser accesible desde cualquier lugar con conexión a internet, la plataforma ampliará significativamente las oportunidades de aprendizaje. Más allá de la transmisión de datos, este entorno fomentará un sentido de nacionalismo y responsabilidad nacional, preparando a los jóvenes para comprender el pasado, analizar el presente y construir un futuro informado y comprometido con la democracia de Venezuela.

## **Factibilidad Legal**

La factibilidad legal de este proyecto está sólidamente respaldada por la legislación venezolana. Según el:

**Artículo 108** de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, es imperativo incorporar el conocimiento y la aplicación de nuevas tecnologías en la educación. Además, el

**Artículo 110** reconoce el interés público de la ciencia, la tecnología y el conocimiento como herramientas fundamentales para el desarrollo del país, mientras que el

**Artículo 111** garantiza el derecho a la recreación, lo que un juego en línea educativo promueve de forma divertida. Finalmente, el

**Artículo 9** de la Ley Orgánica de Educación establece que el Estado debe asegurar el acceso a la información y al conocimiento, incluyendo el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para fomentar el pensamiento crítico y la convivencia ciudadana.

Por lo tanto, el proyecto se alinea completamente con las leyes vigentes, promoviendo la tecnología como un derecho educativo y de recreación, lo que le confiere un marco regulatorio totalmente favorable para su implementación y desarrollo.

## Conclusión

La propuesta de una solución innovadora para la resolver mediante un entorno virtual interactivo apoyado en la integración de Inteligencia Artificial representa una iniciativa innovadora para mejorar la enseñanza de la historia de Venezuela, y así enfrentar esa desconexión de los jóvenes venezolanos con su historia, un problema crucial que afecta la formación de ciudadanos críticos y conscientes. Al desarrollar un entorno de aprendizaje virtual interactivo con Inteligencia Artificial (IA) para la Escuela Cecilio Acosta, se busca transformar la enseñanza de la historia de una materia árida a una experiencia atractiva y personalizada. La meta es clara: no solo mejorar la comprensión del pasado, sino también fomentar el patriotismo, el pensamiento crítico y la competencia ciudadana desde edades tempranas.

Los resultados del estudio de factibilidad del proyecto son prometedores. Aunque la infraestructura tecnológica inicial es limitada, los docentes muestran una clara disposición a adoptar la IA, reconociendo su potencial para hacer las clases más dinámicas y adaptar el contenido a cada estudiante. Se han identificado los costos y recursos necesarios para la implementación técnica, desde equipos básicos hasta el alquiler de servidores y el uso de APIS de IA gratuitas. Esta planificación realista, sumada al entusiasmo del personal educativo, establece una base sólida para el desarrollo y la operación del entorno.

En definitiva, este proyecto es una iniciativa socialmente necesaria y legalmente respaldada, que se alinea con los principios educativos venezolanos de incorporar tecnología y garantizar el acceso al conocimiento. Al ofrecer una herramienta que hace la historia relevante y accesible, se sentarán las bases para que los estudiantes de la Escuela Cecilio Acosta no solo aprendan sobre su nación, sino que también desarrollen un profundo sentido de identidad y un compromiso informado con el futuro democrático de Venezuela.