



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“RECURSOS INNOVADORES PARA EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES.”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica.

Autores:

GALEAS CARPIO, Erika Lisbeth

ROJAS TOAPANTA, Vanessa Dioselina

Tutor:

VIZUETE TOAPANTA, Juan Carlos Mgc

PUJILÍ – ECUADOR

Marzo, 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **ERIKA LISBETH GALEAS CARPIO & VANESSA DIOSELINA ROJAS TOAPANTA**, declaramos ser autores del proyecto de investigación; “**RECURSOS INNOVADORES PARA EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES**”, siendo el Lic. Mg.C. Juan Carlos Vizuite Toapanta tutor del presente trabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.



Galeas Carpio Erika Lisbeth

C.I. 050430742-2



Rojas Toapanta Vanessa Dioselina

C.I. 050299083-1

AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“RECURSOS INNOVADORES PARA EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES”, de las postulantes **Erika Lisbeth Galeas Carpio & Vanessa Dioselina Rojas Toapanta**, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.



Latacunga, marzo, 2022

Lic. Mg.C. Juan Carlos Vizúete Toapanta

C.I. 050196014-0

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la extensión Pujilí ; por cuanto, los postulantes: **ERIKA LISBETH GALEAS CARPIO & VANESSA DIOSELINA ROJAS TOAPANTA**, con el título de Proyecto de Investigación: “**RECURSOS INNOVADORES PARA EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES**”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Latacunga, marzo, 2022

Para constancia firman:



Msc. Peralvo Lopez Carlos Alfonso
C.I. 0501449508
Lector 1



Msc. Barba Gallardo Pablo Andrés
C.I. 1719308148
Lector 2



Msc. Barbosa Zapata José Nicolas
C.I. 0501886618
Lector 3

DEDICATORIA

El presente proyecto realizado con mucho esfuerzo se lo dedicamos a nuestras familias quienes con mucho amor y cariño nos apoyaron incondicionalmente durante nuestra formación estudiantil y que en momentos que sentíamos desfallecer nos motivaron a seguir adelante en alcanzar nuestro objetivo.

ERIKA LISBETH

VANESSA DIOSELINA

AGRADECIMIENTO

A Dios, a nuestras familias, docentes quienes nos apoyaron constantemente para realizar esta investigación, gracias a la universidad por permitirnos convertirnos en ser profesionales en lo que tanto nos apasiona.

ERIKA LISBETH

VANESSA DIOSELINA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TEMA: “RECURSOS INNOVADORES PARA EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES”

Autoras: Erika Lisbeth Galeas Carpio

Vanessa Dioselina Rojas Toapanta

RESUMEN

Los cambios constantes de ciencia y la tecnología han generado gran impacto en los diferentes ámbitos, uno de ellos es la educación, mismo que debe responder y ajustarse a las exigencias del mundo actual en el que los individuos sean capaces de adaptarse a ello. En ese sentido el uso de la tecnología de la información y comunicación toma gran importancia debido que presenta diversidad de herramientas que pueden ser aplicadas en el proceso pedagógico lo que permitirá crear espacio de aprendizaje colaborativo en el cual estudiantes y docentes interactúen de manera participativa. Sin embargo, el uso y aplicación de entornos de aprendizaje tecnológicos son poco utilizados por diferentes aspectos socio educativos que limitan la introducción de los medios digitales en la enseñanza y aprendizaje, de tal forma que se mantiene el uso del texto como única fuente de apoyo en el proceso pedagógico, es por ello que hay la necesidad de crear recursividad didáctica tecnológica que contribuya a generar aprendizajes para la vida. En tal virtud, el objetivo del presente proyecto es crear recursos tecnológicos que contribuyan a mejorar los aprendizajes en el área de ciencias sociales de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “Dr. Trajano naranjo Iturralde” La metodología de este proyecto se basó en la investigación cualitativa porque permitió reflexionar acerca de los recursos didácticos en el contexto de la práctica educativa, el método aplicado es el inductivo, así como también se desarrolló la técnica de observación, y su instrumento la guía de observación, el mismo que permitió recabar información sobre los recursos didácticos tecnológicos y no tecnológicos que se utilizan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como resultado se obtuvo recursividad didáctica digital elaborado en herramientas como: Animaker, World Wall, Power Point, Mobbyt, Camba y Educaplay con contenidos extraídos del texto de estudios sociales del cuarto grado de educación general básica, los mismos que pueden ser utilizados por docentes y estudiantes. Esta investigación contribuye al desarrollo de las habilidades y destrezas digitales, al incremento de la recursividad y las estrategias de la labor docente, del mismo modo, se fomenta la motivación constante al estudiante durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras Claves: Herramientas tecnológicas, Material didáctico, Innovación, Aprendizaje.

COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

PUJILÍ EXTENSION

TITLE: “INNOVATIVE RESOURCES FOR LEARNING IN THE AREA OF SOCIAL SCIENCES”

Authors: Erika Lisbeth Galeas Carpio

Vanessa Dioselina Rojas Toapanta

ABSTRACT

The constant changes in science and technology have generated great impact in different areas, one of them is education, which must respond and adjust to the demands of today's world in which individuals can adapt to it. In this sense, the use of information and communication technology takes on great importance because it presents a diversity of tools that can be applied in the pedagogical process, which will allow creating a collaborative learning space in which students and teachers interact in an interactive and participatory way. However, the use and application in technological learning environments are little used due to different socio-educational aspects that limit the introduction of digital media in teaching and learning, in such a way that the use of the book is maintained as the only source of support in the pedagogical process that is why there is a need to create technological didactic recursion that contributes to generating learning for life. In this virtue, the objective of the present project is to create technological resources that contribute to the improvement in the learning in the area of social sciences of the students of the fourth year of basic education of the Educational Unit "Dr. Trajano Naranjo Iturralde". The methodology of this project was based on qualitative research because it allowed us to reflect about the didactic resources in the context of educational practice, the method applied is the inductive, as well as the observation technique, and its instrument the observation guide, that allowed us to collect information on the technological and non-technological didactic resources used during the teaching-learning process. As a result, digital didactic recursion was obtained, elaborated in tools such as Animaker, World Wall, PowerPoint, Mobbyt, Camba, and Educaplay with topics extracted from the social studies book from fourth grade of basic general education, the same ones used by teachers and students. This research contributes to the development of digital skills, to the increase of recursion and teaching strategies, in the same way, the constant motivation of the student is encouraged during the teaching-learning process.

Keywords: Technological tools, Didactic material, Innovation, Learning.

AVAL DE TRADUCCIÓN



CENTRO
DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del artículo cuyo título versa: **“RECURSOS INNOVADORES PARA EL APRENDIZAJE DEL AREA DE CIENCIAS SOCIALES”** presentado por: **Erika Lisbeth Galeas Carpio y Vanessa Dioselina Rojas Toapanta** estudiantes de la Carrera de: **Educación Básica** perteneciente a la Extensión Pujilí, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, 22 febrero del 2022

Atentamente,



CENTRO
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paúl Beltrán Semblantes

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC
CI: 0502666514

ÍNDICE

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN	ix
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	6
5.1 Contextualización del problema.....	6
5.2 Delimitación del Problema	11
5.3 Inmersión en el contexto.....	11
5.4 Formulación del problema	11
6. OBJETIVOS	12
6.1 Objetivo general.....	12
6.2 Objetivos específicos.....	12
7. SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	12
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	13
8.1 Antecedentes	13
8.2 Enfoque Teórico Investigativo.....	16
8.3 Fundamentación Científica	19
8.3.1 Recursos Tecnológicos Innovadores	19
8.3.1.1 Innovación Educativa con el Uso de la Tecnología	19
8.3.1.2 Innovación	20
8.3.1.3 Educación	21
8.3.1.4 Innovación Educativa	22
8.3.1.5 Incorporación de las TIC en la Educación.....	23

8.3.1.6	Las TIC en el aula	26
8.3.1.7	Las Tecnologías de la Información y Comunicación como Medio de Aprendizaje 27	
8.3.1.8	Conectividad	31
8.3.1.9	Alfabetización digital	32
8.3.1.10	La brecha digital en la educación	32
8.3.1.11	Recursos Digitales como Herramientas para el Trabajo Colaborativo en Educación. 33	
8.3.1.12	Recursos Tecnológicos en la Educación	35
8.3.1.13	Los Recursos Didácticos Tecnológicos y no Tecnológicos para los Estudios Sociales. 35	
8.3.1.14	Importancia del uso de los recursos tecnológicos en la educación.....	37
8.3.1.15	Tipos de Recursos Tecnológicos	37
8.3.1.16	El Profesor en su Papel de Innovador	39
8.3.2	Aprendizaje del Área de Ciencias Sociales	39
8.3.2.1	Procesos de Aprendizaje del Área de Ciencias Sociales	39
8.3.2.2	Enseñanza	40
8.3.2.3	Aprendizaje.....	40
8.3.2.4	Tipos de aprendizaje.....	41
8.3.2.5	Ciencias Sociales, Concepto y Objeto de Estudio.....	43
8.3.2.6	Metodología del Área de Ciencias Sociales y su Relación con las TIC	43
8.3.2.7	Metodología para la Enseñanza y Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	44
8.3.2.8	Actuación del Profesor y Motivación por el Aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales 47	
8.3.2.9	Rol del docente y el estudiante en el aprendizaje.....	48
8.3.2.10	Referente curricular del Área de Ciencias Sociales.....	50
9.	PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	52
10.	MARCO METODOLÓGICO	52
10.1	Enfoque de la investigación	52
10.2	Tipos de investigación	53
10.2.1	Investigación cualitativa.....	53
10.2.2	Investigación descriptiva.....	55
10.2.3	Investigación documental o bibliográfica	56
10.3	Métodos	57
10.3.1	Método teórico.....	57
10.3.2	Técnicas e instrumentos	57

10.3.3	Muestra (población)	57
11.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	58
12.	REFLEXIÓN	63
13.	IMPACTO	74
13.1	Impacto Social.....	74
13.2	Impacto Educativo.....	74
13.3	Ámbito Didáctico - Pedagógico	75
14.	PROPUESTA	76
14.1	Introducción	77
14.2	Objetivos	78
14.2.1	Objetivo General.....	78
14.2.2	Objetivos Específicos.....	78
14.3	Justificación	78
14.4	Explicación De La Propuesta	79
14.4.1	Selección del contenido para la elaboración de los recursos didácticos.....	80
14.4.2	Selección de herramientas para crear recursividad didáctica – tecnológica .	82
14.5	Desarrollo De La Propuesta	84
14.5.1	Recurso Didáctico N. ° 1	84
14.5.1.1	Video Animaker	85
14.5.2	Recurso Didáctico N. ° 2	87
14.5.2.1	Juego “Quien Quiere Ser Millonario	88
14.5.3	recurso Didáctico N. ° 3	90
14.5.3.1	Video Camba.....	90
14.5.4	Recurso Didáctico N. ° 4	92
14.5.4.1	Juego de Concurso.....	92
14.5.4.2	Une las Correspondencias.....	94
14.5.5	Recurso Didáctico N.° 5	96
14.5.5.1	El juego del duchazo y de memoria.....	97
14.5.5.2	El Juego de la Oca	99
14.5.6	Recurso Didáctico N. ° 6	101
14.5.6.1	Froggy Jumps	102
14.5.6.2	Presentación	106
15.	APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	108
15.1	Evaluación de expertos docentes.....	108
15.1.1	Validación	108

15.1.1.1	Importancia de la propuesta	108
15.1.1.2	Estructuración de la propuesta	109
15.1.2	Evaluación de usuarios	109
15.1.3	Evaluación de resultados	109
15.1.4	Resultados de la propuesta	110
16.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	111
16.1	. Conclusiones	111
16.2	Recomendaciones	112
17.	BIBLIOGRAFÍA	113
17.1	Bibliografía Citada	113
17.2	Bibliografía Consultada	120
18.	ANEXOS	121
18.1	Anexo 1. <i>Matriz de operacionalización de variables</i>	121
18.2	Anexo 2. <i>Guía de observación</i>	122
18.3	Anexo 3. <i>Guía de observación con información recabada.</i>	124
18.4	Anexo 4. <i>Matriz de correspondencia</i>	126
18.5	Anexo 5. <i>Matriz de operacionalización de variables.</i>	127
18.6	Anexo 6. <i>Ficha de valoración de la propuesta.</i>	132
18.7	Anexo 7: Hojas de vida.....	135

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla.1	Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.	12
Tabla.2	Ventajas y desventajas de las TIC en la educación	25
Tabla.3	Herramientas comunicativas sincrónicas y asincrónicas	29
Tabla.4	Plataformas educativas y de aprendizaje	30

PROYECTO DE TITULACIÓN

1. INFORMACIÓN GENERAL.

- **Título del Proyecto:** Recursos Innovadores para el Aprendizaje del Área de Ciencias Sociales
- **Fecha de inicio:** Agosto del 2021.
- **Fecha de finalización:** Febrero del 2022.
- **Lugar de ejecución:** El desarrollo del proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde”, del cantón Latacunga de la provincia de Cotopaxi, zona 3.
- **Unidad Académica que auspicia.**
Extensión Pujilí
- **Carrera que auspicia:**
Educación Básica.
- **Equipo de Trabajo:**
- **Tutor:** Lic. MgC. Juan Carlos Vizuete T.
- **Investigadoras:**
- **Nombre:** Galeas Carpio Erika Lisbeth
- **C.I.** 050430742-2
- **Teléfono:** 0985592527
- **Correo:** erika.galeas7422@utc.edu.ec
- **Nombre:** Rojas Toapanta Vanessa Dioselina
- **C.I.** 0502990831
- **Teléfono:** 0983716002
- **Correo:** vanessa.rojas0831@utc.edu.ec
- **Área de Conocimiento:**
Educación.
- **Línea de investigación:**
Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.
- **Sub líneas de investigación de la Carrera:**
Prácticas pedagógicas, curriculares, didácticas e inclusivas.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

La aplicación de las TIC en la educación, contribuyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje debido a que, permite desarrollar competencias en el procesamiento y manejo de la información, desde diversas áreas del conocimiento. Por ello, este proyecto busca incorporar recursos tecnológicos en la práctica educativa que facilite la adquisición de los aprendizajes del área de ciencias sociales para los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde”, del cantón Latacunga de la provincia de Cotopaxi, puesto que son herramientas que a través de las actividades prácticas e interactivas motivan y despiertan el interés en los estudiantes.

Esta propuesta surge para dar una solución a las problemáticas que se detectaron durante el trabajo de campo, donde los docentes no utilizan, ni aplican herramientas tecnológicas como recursos didácticos en el proceso pedagógico ya sea por desconocimiento o por desinterés. Frente a ello, se requiere docentes que se capaciten, actualicen y se preparen en el uso de las herramientas tecnológicas y en su aplicación como recursos de apoyo en el aula que respondan a las necesidades de los estudiantes debido a que, la generación actual ya posee competencias digitales.

Por consiguiente, el objetivo de la presente investigación está centrada en la elaboración de recursos didácticos tecnológicos que contribuyan a fortalecer conocimientos en el área de ciencias sociales, el trabajo está enmarcado en el enfoque cualitativo basado en el método inductivo, con investigaciones descriptiva y documental, que permiten alcanzar un nivel de acción al problema de estudio, para ello se utilizó la técnica de observación con su respectivo instrumento. El proyecto de investigación aporta significativa al proceso pedagógico ya que se presentan contenidos de aprendizaje que aportan a la formación personal y académica de los educandos.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto de innovación busca fortalecer el proceso de aprendizaje mediante la utilización de recursos tecnológicos que estimulen a la aplicación de estrategias metodológicas en el cual se incorporen estos. También, está orientado al desarrollo de un aprendizaje interactivo y participativo, favoreciendo el trabajo colaborativo en las aulas, ya que mejora la eficiencia y la productividad, el desarrollo de destrezas y un incremento en la autonomía a la hora de aprender, con la finalidad de erradicar metodologías tradicionales generando un aprendizaje significativo en los estudiantes. “La transformación que ha sufrido las TIC, ha logrado convertirse en instrumentos educativos, capaces de mejorar la calidad educativa del estudiante, revolucionando la forma en que se obtiene, se maneja y se interpreta la información”. (Hernández R, 2017, p. 23).

Por lo tanto, las tecnologías de información y comunicación en la educación permiten crear recursos innovadores que despiertan el interés de los estudiantes ya que se han convertido en una nueva forma de enseñar y aprender. Por lo tanto, el estudiante podrá ampliar y diversificar su conocimiento de manera autónoma ya que mediante la web investiga y selecciona información para luego interpretarla.

Del mismo modo, la innovación en procesos pedagógicos es la principal fuente de crecimiento y es de suma importancia para que el educando logre asimilar rápidamente los aprendizajes deseados. Al respecto la (UNESCO, 2013) considera que:

Las innovaciones educativas facilitan el desarrollo de nuevas experiencias de aprendizaje, mediante la incorporación nuevas estrategias y nuevos recursos educativos, los cuales facilitan el desarrollo de planes individuales de aprendizaje, el trabajo colaborativo con otros mediante grupos de trabajo e interés, y el trabajo en el aula y la escuela. (p.34).

La implementación de nuevas prácticas educativas debe orientarse hacia la innovación y esto permitirá aplicar cambios significativos en cuanto a materiales, métodos y contenidos durante el proceso de aprendizaje. Además, contribuye a fomentar el trabajo colaborativo donde invita a los estudiantes a demostrar su talento, esfuerzo y competencia para alcanzar objetivos establecidos permitiendo al estudiante y docentes salir de la zona de confort a la hora de investigar. Por ello, el proceso de enseñanza y aprendizaje es perdurable, pues generan nuevos conocimientos que servirán a lo largo de su vida.

Este trabajo investigativo esta direccionado a que el estudiante adquiera competencias digitales en cuanto a la utilización de la tecnología, lo cual aporta significativamente al desarrollo de aprendizaje en el aula de clase de esta manera adquieran el conocimiento y desarrollen sus destrezas y habilidades en el área de ciencias sociales.

También, contribuye a incrementar en los estudiantes la motivación y los niveles de atención, lo cual favorece a tener una mayor efectividad en el proceso de aprendizaje. Del mismo modo, las TIC permiten el acceso a una gran cantidad de información, las mismas que incentivan el conocimiento y mejoran la comunicación entre el estudiante y el docente. Al respecto Ronald (2017) plantea que, “los alumnos que utilizan ordenadores, tabletas o libros digitales para tomar apuntes o estudiar están más motivados, participan más y aprenden mejor” (p. 28).

La educación siempre debe responder a los avances de la ciencia y tecnología lo que significa que debe estar en constante cambio en cuanto a recursos que faciliten y contribuyan a un mejor aprendizaje. Como señala (Briceño, 2015)” La educación basada en competencias en un ambiente de aprendizaje con recursos tecnológico, busca desarrollar habilidades comunicativas mediante el uso de herramientas tecnológicas que faciliten la interacción entre profesor y alumno” (p.35). Frente a ello, una contribución significativa en la interacción del aula, está enfocada en que el estudiante sea capaz de manejar la diversidad de herramientas tecnológicas existentes en la web y no desperdicie su tiempo en actividades que generen el

ocio y la pérdida de tiempo. Del mismo modo demostrar a docentes y padres de familia que el internet es beneficioso si se utiliza de manera correcta.

La adquisición de conocimientos acerca de recursividad tecnológica contribuye significativamente en los estudiantes, debido a que, mediante ello serán capaces de utilizar diversidad de herramientas informáticas a favor de su aprendizaje y además serán capaces de utilizar responsablemente información existente en la red. “Los estudiantes deben adquirir competencias, que los capaciten para dar sentido al uso de la herramienta y a la información que se obtenga a través de ellas para el aprendizaje significativo” (Martínez, 2015, p.20). En este sentido, la utilización de las TIC permite alcanzar objetivos planteados ya que potencia el aprendizaje significativo y permite relacionar conocimientos previos con los nuevos aprendizajes, además salir de la zona de confort y adquirir conocimientos de una manera diferente en la escuela.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios directos son 1 docente y 25 estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde”, el primero porque se encarga adaptar los conocimientos a los medios tecnológicos lo cual lo convierte en un docente innovador y proactivo capaz entender las necesidades actuales de los estudiantes, además mediante ello aprende cada día cosas nuevas en cuanto a la aplicación de TIC en el aula, el segundo será principal eje del aprendizaje y quien utilice las herramientas propuesta por el docente y desarrolle competencias digitales para que lo pueda aplicar dentro y fuera del aula.

Visto de esta manera es fundamental el desarrollo del presente proyecto debido a que está enfocado en dotar a los estudiantes de competencias tecnológicas y de esta manera puedan acceder a diferentes herramientas ya existentes en la web y lo hagan de una manera responsable con fines educativos y guiar al estudiante hacia un aprendizaje autónomo donde sea capaz de discernir información de una manera adecuada.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1 Contextualización del problema

La educación en la sociedad actual ha tenido un fuerte impacto en el ámbito personal y profesional debido al acelerado avance de la ciencia y tecnología. Frente a ello, el proceso pedagógico debe introducir cambios orientados al desarrollo de destrezas y competencias que demanda la ubicuidad de la información, con el propósito de adquirir y producir conocimientos.

La educación es uno de los ámbitos importantes en el cual se debe poner mayor énfasis debido a que es un eslabón que asegura el desarrollo productivo de la sociedad. Sin embargo, la (CEPAL, 2017) afirma que:

En 2016, según el promedio de 14 países de América Latina, alrededor de un 42% de las personas que viven en áreas urbanas tenían acceso a Internet en el hogar, en comparación con un 14% de aquellas que viven en áreas rurales (p.7).

Con respecto a lo citado, se evidencia la desigualdad al acceso al internet, lo cual abre una brecha equitativa con relación a los niños del área rural quienes se ven afectados al no poder usar la tecnología para sus procesos de aprendizaje.

La innovación en cuanto a la tecnología ofrece un sin número de oportunidades en el campo educativo ya que rompe barrera de distancia y tiempo. Sin embargo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF, (2020, p. inter.), afirma que, “durante las crisis humanitarias, alrededor del 29% de los jóvenes de todo el mundo, unos 346 millones de personas, no están conectados en línea”. entonces uno de los problemas es la conectividad, la misma que nos les permite conectarse a las clases sincrónicas y asincrónicas. Estos elementos provocan la no incorporación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje porque no llega a todos los estudiantes.

La aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje es tema de debate debido al incumplimiento de las políticas educativas que están afectando el derecho a la educación. Es así que: De acuerdo al Ministerio de Educación, (2015, p. inter.) afirma que, el acceso a internet en las instituciones educativas del Ecuador. En el período escolar 2009–2010, únicamente el 12% de instituciones educativas ordinarias escolarizadas contaba con acceso a internet y solo un 9% lo usaba para fines pedagógicos.

Frente a ello, existen escasas instituciones educativas que tiene acceso a internet mismos que sólo un pequeño porcentaje es direccionado para procesos académicos generando de esta manera desigualdad de oportunidades para todos los estudiantes en cuanto a la alfabetización digital y las otras habilidades necesarias.

Otro elemento que impide la inserción de cambios e innovaciones en el aula es la conectividad al respecto, Claro, Espejo, Jara y Trucco (2011) señalan que en “América Latina y el Caribe existe una importante brecha de acceso a las TIC en el hogar entre estudiantes del cuartil superior e inferior y que esta brecha ha aumentado entre los años 2000 y 2009”. (p.15). Por lo tanto, la brecha digital afecta a los niños de bajas condiciones económicas y que, por lo tanto, el aula se convierte en un espacio de inequidad porque no se puede realizar innovaciones.

Así mismo, la aplicación de las TIC en la educación ha tomado gran importancia debido a que permiten la innovación en el aula y fuera de ella. Al respecto en el informe regional de la integración de las TIC en la educación y de la aptitud digital, (UNESCO, 2013) señala que:

En el Ecuador no existen docentes calificados en habilidades básicas de TIC, capacitados en enseñar materias utilizando TIC, ni que se encuentren enseñando materias utilizando recursos TIC; apenas un 4 % de docentes enseñaban habilidades básicas de computación e informática (p.34).

Ante lo expuesto los docentes necesitan capacitación en cuanto a innovación educativa para poder hacer frente a los nuevos desafíos que se presentan con el avance de las TIC en la sociedad actual. En el cual el educador sea capaz de implementar y proveer conocimientos del uso adecuado de herramientas necesarias para el desarrollo de habilidades y destrezas y de esta manera elevar los porcentajes de la alfabetización digital en los estudiantes y docentes.

El uso de la tecnología mal concebida conlleva a los docentes al continuismo de prácticas tradicionalistas en el uso de recursos didácticos por que usan la tecnología y no han cambiado la metodología de o enseñanza, al respecto Coll, Mauri y Onrubia (2008) afirma que, “el profesorado tiende a utilizar las tecnologías para mantener los patrones clásicos de docencia, con lo cual se observa un efecto limitado en la transformación y mejora de las prácticas educativas” (p.31). Las nuevas prácticas didácticas no se deben enfocar solo en dotar al estudiante de conocimientos teóricos sino también en aspectos prácticos los cuales permitan el desarrollo de competencias digitales que exige la sociedad actual.

Es indudable que las TIC dentro de la sociedad tienen gran importancia, es por esto que la educación debe ajustarse a los nuevos cambios ocurridos. Al respecto, (Gonzales, Trelles, Mora, 2017) afirman que, “en Cuenca, cerca del 90% de los docentes consultados mencionó utilizar las TIC para procesos administrativos, mas no para la innovación educativa y el 44.4% señaló que semanalmente usa recursos informáticos como apoyo en sus clases” (p.70).

De acuerdo con lo anterior, se puede deducir que los recursos tecnológicos no son utilizados con fines educativos, ya que los docentes no aprovechan los diversos medios que ofrecen las TIC para la aplicación de diferentes métodos y estrategias que dinamicen el aprendizaje y de esta manera alcanzar la innovación educativa, manteniéndose así en una educación tradicional.

En la mayoría de instituciones educativas fiscales del país existe gran déficit en el equipamiento de recursos educativos especialmente de conectividad. Un ejemplo de aquello

son las instituciones de la provincia de Loja, “aunque cuentan con servicio de Internet un alto porcentaje de los docentes señala que la conectividad es insuficiente; la mayoría tiene al menos un laboratorio de computación, pero faltan recursos educativos digitales” Loaiza (2017, p.55). En tal sentido, si bien existen herramientas tecnológicas en las instituciones educativas la cobertura del internet no abastece, siendo esta una desventaja para los docentes y estudiantes que no son incentivados a investigar los diferentes contenidos que se encuentran en las distintas páginas web, debido a la falta de acceso a plataformas, programas y softwares educativos provocadas por la escasa conectividad, es por ello que los docentes se ven en la necesidad de seguir utilizando los recursos didácticos convencionales como únicos medios para el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera formando entes pasivo para la sociedad.

El acceso a medios tecnológicos es un derecho que el estado debe asegurar debido a que se ha convertido en un servicio básico que permite el acceso a una educación de calidad. Al respecto (Uquillas, 2017) Señala que, “se ha incrementado el número de instituciones educativas escolarizadas ordinarias con acceso a Internet; se ha podido establecer que a 2015 existían 9732 instituciones educativas con conectividad de un total de 16932 instituciones educativas escolarizadas en Ecuador” (p.65).

De acuerdo a lo citado, los sistemas educativos se enfocan en el equipamiento de tecnologías en las instituciones educativas más no en brindar capacitaciones acerca del uso y la aplicación de medios tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, existe un porcentaje considerable de instituciones educativas que no tienen acceso a la tecnología lo que significa que la educación de calidad es un beneficio para pocos.

En la Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde”, se ha evidenciado que existe desinterés por parte del docente por capacitarse, puesto que, no se autofinancia su capacitación, lo que significa que el educador desconoce del uso de las TIC para la enseñanza y aprendizaje.

A lo señalado, el Ministerio de Educación no promueve cursos de actualización en el campo de las TIC, lo que también conduce que el docente aún no adquiera competencias digitales necesarias para una clase innovadora. Por lo tanto, la falta de capacitación en el diseño de recursos didácticos muestra la resistencia al cambio y también al desconocimiento de la diversificación de los recursos, los cuales motivan a los estudiantes. Cabe indicar, la importancia de utilizar recursos didácticos que son útiles para la presentación de contenidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, pues al no utilizar diferentes recursos el docente emplea el pizarrón como único recurso didáctico.

Los recursos tecnológicos son beneficiosos porque ayudan a mejorar el aprendizaje, así como aumentar el interés de los niños en las actividades académicas. Sin embargo; las autoridades no gestionan la implementación de recursos tecnológicos para la clase, no se autoriza el uso de laboratorios ni de equipos tecnológicos y en otros casos el docente no los usa por temor a dañarlos.

Se ha observado la falta de gestión por parte de las autoridades para la implementación de conectividad para los docentes y estudiantes, lo que significa que no existe conectividad para el proceso pedagógico, dificultando al docente el uso de las herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias digitales. Esta problemática es producto de la falta de presupuesto para la educación y el incumplimiento de la distribución igualitaria y responsable para la adquisición de recursos tecnológicos de acuerdo a las necesidades educativas.

En este contexto cabe recalcar que algunos estudiantes no muestran interés por aprender a usar herramientas tecnológicas educativas con la finalidad de tener un aprendizaje autodirigido por el docente. Por otra parte, al no existir la supervisión por parte de una persona adulta en el uso adecuado de estas herramientas tecnológicas llegan a distraerse con juegos que se encuentran en línea dificultando el aprendizaje y perjudicando al tiempo de trabajo que se desarrolla.

5.2 Delimitación del Problema

Recursos innovadores para el aprendizaje del área de ciencias sociales en el cuarto año de educación general básica, en la Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde”, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Juan Montalvo, durante el periodo 2021-2022.

5.3 Inmersión en el contexto

En la Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde el acceso fue acogedor debido a que la comunidad educativa recibió a los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi con mucha apertura y amabilidad, lo que permitió un buen desarrollo de actividades, permitiendo así la recolección de datos que tuvieron mucha trascendencia para el desarrollo de proyectos educativos. Siempre estuvieron pendientes de las necesidades que los docentes en formación pudieran tener, y constantemente realizaban actividades en los cuales los estudiantes practicantes podrían integrarse y colaborar activamente.

5.4 Formulación del problema

¿Cómo se relacionan los recursos innovadores y el aprendizaje del área de ciencias sociales en los estudiantes de cuarto año de educación general básica, en la Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde”, ubicada en la provincia de Cotopaxi cantón Latacunga parroquia Juan Montalvo?

6. OBJETIVOS

6.1 Objetivo general

- Determinar recursos innovadores a través de las herramientas tecnológicas para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

6.2 Objetivos específicos

- Establecer los referentes teóricos relacionados con los recursos innovadores y el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.
- Identificar los recursos didácticos utilizados durante desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad educativa.
- Diseñar recursos didácticos innovadores mediante diferentes herramientas tecnológicas.

7. SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla.1 Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.

Objetivo	Actividad	Resultado de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos).
ETAPA PREPARATORIA			
Establecer los referentes teóricos relacionados con los recursos innovadores y el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.	Indagación de fuentes bibliográficas referentes de recursos educativos tecnológicos para el área de estudios sociales	Marco teórico	Matriz de operacionalización de categorías.
	Adentrarse en el contexto para identificar los recursos utilizados en el proceso pedagógico.	Identificación de los sujetos de la investigación.	
ETAPA TRABAJO DE CAMPO			

Identificar los recursos didácticos que se aplican para afianzar los aprendizajes en el área de Estudios Sociales.	Observar el proceso pedagógico y el uso de medios didácticos para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje	Procesamiento de datos de la información recogida.	Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación. Matrices de procesamiento de información.
	Análisis de los contenidos del texto del cuarto grado de educación básica.	Producción de matrices de contenidos de 4to año de educación general básica en las asignaturas de EE.SS.	Matrices de contenidos de 4to año por asignaturas.
FASE ANALITICA			
	Análisis e Interpretación de la información recolectada en las entrevistas.	Reflexionar los recursos educativos que se aplican en la Unidad Educativa DR. "Trajano Naranjo Iturralde" para afianzar el aprendizaje	Instrumento de Reflexión sobre la historia e identidad y los recursos tecnológicos Hallazgo, argumento, sustento teórico.
ETAPA INFORMATIVA – PROPUESTA			
Diseñar recursos didácticos digitales en diferentes herramientas tecnológicas con contenidos del área de ciencias sociales	Selección de diversos recursos educativos digitales.	Búsqueda de la recursividad digital que contribuyan al fortalecimiento de aprendizaje del área de ciencias sociales	Recursos digitales con contenido del área de ciencias sociales.
	Adaptación y diseño de recursos educativos.	Diseño y adaptación del recurso educativo: digital.	Documento de diseño y adaptación del recurso educativo: digital.
	Diseño de instrumentos para la Validación de los recursos educativos.	Validación de la guía didáctica por expertos.	Escala de apreciación.

Elaborado por: *Erika Galeas & Vanessa Rojas*

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1 Antecedentes

El proyecto de innovación y aplicación de herramientas tecnológicas innovadoras está sujeto a la transformación del proceso de enseñanza aprendizaje para la mejora de la calidad de la educación, por ello se presenta trabajos realizados que aportan al desarrollo de la investigación, en los cuales se muestran el impacto positivo que produce el uso de estas

herramientas en el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes, dando a conocer la importancia del uso de los medios tecnológicos.

Como dice Brito R. (2003) en su trabajo, foro electrónico: una herramienta tecnológica para facilitar el aprendizaje colaborativo realizado en Venezuela tiene como finalidad mostrar una experiencia educativa en la que se utilizó la metodología el foro electrónico colaborativo a través de los softwares educativos. Entre los resultados más significativos se encontró que: El Foro Electrónico es un medio de estrategia que permite la discusión de un tema a distancia y asincrónicamente. el foro electrónico favorece el aprendizaje colaborativo y la construcción del conocimiento ya que permite la interacción y el intercambio.

En el mismo contexto Morán y Moreira (2013) en su proyecto “herramientas tecnológicas gratuitas que facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje “realizado en Milagro, Ecuador está basada en la investigación aplicada, su objetivo es utilización de la herramienta tecnológica gratuita EDMODO que servirá de apoyo a los docentes en el proceso enseñanza-aprendizaje, motivan el aprendizaje, desarrollan habilidades y destrezas en los estudiantes, además promueve un estilo constructivista del aprendizaje ya que propiciar el desarrollo de actividades de interacción con otros estudiantes.

Del mismo modo Nula F. (2016) en su trabajo “herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en el área de estudios sociales” realizado en Guayaquil, propone la capacitación a docentes para el uso de recursos tecnológicos en el aula, la idea se orienta a fortalecer el aprendizaje y fomentar la participación activa de los educandos en el cual el objetivo principal es crear una guía de talleres que se puedan aplicar en el aula para brindar un aprendizaje interactivo y significativo a los educandos. Bajo un método de investigación bibliográfica, de campo y descriptiva logrando la participación activa de la comunidad educativa. En el cual se comprobó la eficacia de la aplicación de la tecnología y que esta incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente Jácome L.(2018) en su proyecto denominado, software educativo en aprendizaje de estudios sociales, realizado en Ambato – Ecuador, se propone el diseño de un software educativo útil, didáctica, interactiva y formativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de estudios sociales mismo que permita el desarrollo de habilidades tecnológicas y propias de la asignatura mediante diversos elementos cómo imágenes, audios y videos que permitan un aprendizaje significativo del área de estudios sociales. La aplicación del software permitió corroborar un incremento de dos puntos en el rendimiento académico de los estudiantes, en contraste con la evaluación tradicional.

Por otro lado, Ogalde & Bardavid, 1997, citado por (Mariana, 2016, p.14). En su investigación titulada implementación de material didáctico tecnológico como recurso motivador en la enseñanza-aprendizaje en la materia de estudios sociales. La cual tuvo como objetivo reflexionar que los materiales didácticos son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, utilizando la metodología de investigación y obtener resultados del fácil manejo de la información, adquisición de habilidades, destrezas y actitudes. De este modo, dicho trabajo facilita el proceso enseñanza y aprendizaje dentro del contexto educativo ya que permite al estudiante interactuar de forma activa viabilizando la adquisición de nuevos conocimientos de forma fácil y práctica.

A la vez (Naula Cepeda, 2016), expone que los estudiantes tienen la oportunidad de ampliar su experiencia de aprendizaje el objetivo de esta investigación es que al utilizar las nuevas tecnologías como herramientas aporten en el aprendizaje constructivista, la metodología es cualitativo, ya que estas herramientas ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, dando como principales resultados la aplicación de actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permite a los estudiantes afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten.

En el mismo contexto (Elizabeth, 2017) “Las TIC en la enseñanza de los estudios sociales de educación básica superior en la unidad educativa pichincha de la ciudad de ambato”. cuyo

objetivo es considerar que las tecnologías de información y comunicación brindan muchos beneficios, la metodología de la investigación con un enfoque constructivista ya que permite al docente obtener información, e impartir las clases de forma eficaz teniendo como resultados estudiantes investigativos e innovadores. Debido a que este trabajo aporta grandes beneficios a la humanidad ofreciendo recursos que ayudan en el aprendizaje de la misma forma los docentes deberán hacer uso de los diferentes medios tecnológicos para tener un cambio en la visión tradicional.

Según Rodríguez (2017) en su investigación “influencia de las TIC de software libre en la calidad de la recuperación pedagógica en el área de estudios sociales” Las TIC tienen gran importancia en el campo educativo, cuyo objetivo es que los estudiantes utilicen el internet la metodología de las diferentes técnicas de investigación en cualquier asignatura, obteniendo como resultados un mejor rendimiento académico de los estudiantes.

Por lo tanto, los estudiantes deben comprender que las TIC son un canal de comunicación e información que les abre las puertas a un aprendizaje abierto y motivador permitiendo desarrollar sus habilidades cognitivas, afectivas favoreciendo el trabajo colaborativo dentro y fuera de las aulas a fin de mejorar su desempeño académico.

8.2 Enfoque Teórico Investigativo

El Presente trabajo de investigación está orientado al constructivismo, enfocado en que el estudiante sea capaz de crear su propio conocimiento, a través actividades basadas en experiencias de su contexto real donde el docente se convierte en orientador del proceso de aprendizaje significativo y funcional, en donde el estudiante sea eje principal del aprendizaje de esta manera ofreciendo un paradigma diferente para la actual era digital. Para Ausubel 1983, citado por (Duarte, 2015)

El alumno debe manifestar una disposición para relacionar, lo sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el

material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria (p.81).

Por lo tanto, el individuo aprende a partir de sus propias experiencias hasta lograr asimilar el nuevo contenido, para ello debe tener voluntad para relacionar sus conocimientos previos y nuevos hasta llegar a adquirir un aprendizaje significativo. Es decir, que el educando es el eje principal y constructor de su propio aprendizaje capaz de analizar, reflexionar y razonar los contenidos, de esta manera evitar ser un ente pasivo y repetitivo.

Es así que, el enfoque constructivista se centra en la adquisición del aprendizaje partiendo de experiencias vividas que le sirve como base para asimilar nuevos conocimientos. “El conocimiento es siempre una construcción que el sujeto realiza partiendo de los elementos de que dispone” (Araya, Alfaro, & Andonegui, 2007, p. 84). En ese sentido, el estudiante participa activamente y logra crear un ambiente que contribuye en la cimentación del conocimiento para construir su realidad personal.

El constructivismo no simplemente se centra en preparar al individuo académicamente sino también lo prepara para la vida, pues debe responder y estar al día con los constantes cambios del mundo globalizado Por su parte (García J. G., 2020) Afirma que:

El constructivismo permite preparar al alumno para dar respuesta a las transformaciones complejas de la sociedad del conocimiento, donde es trascendente para el individuo mantenerse en un aprendizaje y actualización permanente ante los cada vez más crecientes volúmenes de información que se producen y que atañen a diversos ámbitos (p. 8-9).

De acuerdo a lo citado, estar actualizado en cuanto a los cambios trascendentales de la sociedad permite a los estudiantes ampliar sus experiencias, desarrollar sus destrezas y habilidades, a través de nuevas herramientas de aprendizajes que motivan a indagar e investigar sobre los nuevos contenidos adquiridos en el aula de forma activa y práctica lo que

permite desarrollar su imaginación, creatividad e independencia para resolver problemas de su vida cotidiana

Para llegar plenamente al constructivismo la comunidad educativa debe aceptar el cambio en los modelos mentales tradicionales para enfrentar con responsabilidad los nuevos retos educativos y trabajar conjuntamente con las herramientas tecnológicas. “La integración de las TIC en la metodología constructivista es óptima para motivar, crear experiencias, y, como resultado conjunto, para enseñar a pensar, enseñar a aprender e incrementar el conocimiento mediante un aprendizaje significativo” (Martínez, 2019, p.17).

En este sentido, la implementación de la tecnología aporta positivamente en el aprendizaje ya que toda práctica educativa innovadora permite mejorar el proceso de aprendizaje de forma eficaz en la adquisición de conocimientos para apoyar a los alumnos a seguir, regular y controlar sus propios procesos de aprendizaje

En este sentido, la implementación de la tecnología aporta positivamente ya que apoya al proceso de construcción del aprendizaje como una herramienta de ayuda, seguimiento, regulación y control, para la configuración de entornos y espacios de aprendizaje de manera que las TIC no se “limitan a reproducir, imitar o simular entornos preexistentes” (Coll, Majós Mauri, & Onrubia, 2008) citado en (Byron & Vasquez, 2016, p.83). Lo que significa que el individuo construye entornos propios que se ajusten a la realidad de cada uno de ellos.

De esta manera se pretende generar una experiencia de aprendizaje excepcional para el educando, ya que las clases serán interesantes y motivadoras para que construya su conocimiento y cambiar el esquema tradicional en el aula, en el cual el papel y lápiz son herramientas esenciales para la educación, y constituir un nuevo estilo en donde se encuentren presente los mismos recursos tradicionales, pero añadiendo a éstas las herramientas tecnológicas ya que aporta una nueva manera de aprender, creando en los estudiantes una experiencia única para la construcción de su conocimiento.

Por lo tanto, es importante considerar que las herramientas tecnológicas deben ser seleccionadas de acuerdo al contexto social de los estudiantes convirtiéndose en una base fundamental para la innovación de la institución educativa. El punto central de este trabajo es generar medios didácticos a través de recursos tecnológicos que aporten a una educación con enfoque constructivista, que intervengan de manera significativa en el proceso de aprendizaje de las personas.

8.3 Fundamentación Científica

8.3.1 Recursos Tecnológicos Innovadores

8.3.1.1 Innovación Educativa con el Uso de la Tecnología

La educación ha sufrido constantes cambios debido a los avances científicos y tecnológico, mismo que se han centrado en la implementación de las (Tecnologías de la información y comunicación) TIC para la innovación educativa, que están relacionadas con las posibilidades de cambios y mejoras en cuanto al procesos de enseñanza aprendizaje.

Existe una fuerte demanda de políticas que se orientan al uso y apropiación de las TIC, el objetivo está centrado en la innovación pedagógica y la integración curricular de las mismas, que se han entendido como la introducción de equipos tecnológicos en el aula. Este diseño consiste en dotar de equipamiento a las aulas, con el fin de que los dispositivos estén al alcance de los estudiantes y profesores, como recurso didáctico disponible para todas las actividades” (UNESCO, 2014, pág. 117). La Innovación Educativa ha sido fuertemente influenciada por la presencia de las TIC, no obstante, la simple integración no asegura un cambio positivo en las prácticas pedagógicas.

Es por ello que, la educación habitualmente se ha entendido como transmisión de información y todo material educativo centrado en la enseñanza más no en el aprendizaje. Al respecto Albenis (2016) postula que, “las tecnologías al servicio de la educación deben

promover que se traslade el foco centrado a la enseñanza hacia procesos de aprendizaje “(p. 96). Por consiguiente, hay que cambiar la lógica tradicional para entender a las TIC como la innovación que brinda una educación participativa y dinámica que permita al estudiante construir su conocimiento de manera activa y colectiva interactuando con los demás sin dejar de lado el rol fundamental del docente ya que él se convierte en mediador del aprendizaje.

La innovación con el uso de las TIC ha generado gran impacto ya que se ha logrado relacionar lo tecnológico con lo educativo. En algunos casos la tecnología supera a lo pedagógico, pero en muchas de ellas se transforma en una actividad paralela para mejorar los modelos pedagógicos existentes. Sin embargo, el reto es lograr poner a los recursos tecnológicos al servicio de la educación, que beneficien procesos de enseñanza aprendizaje y permitan crear nuevos espacios de aprendizaje. (UNESCO, 2012)

8.3.1.2 Innovación

La palabra innovación es uno de los términos novedosos hoy en día, mismo que tienen un alto rango de connotación en todos los ámbitos sociales ya que hace énfasis en una novedad o mejora de un producto o servicio, a continuación, se presentan diferentes conceptos.

La innovación, se refiere a la acción de crear nuevos productos o servicios que generen novedad o cambio, in-novare implica un cambio limitado, más que un cambio total es una combinación de continuidad en productos existentes para modificarlos y generar mejoras. (Girard, 2018)

Así mismo, el diccionario de la Real Academia Española 2020 (REA) define a la innovación como “la creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado”. Es decir, es un proceso que introduce novedades y hace referencia a modificar productos o servicios ya existentes con la finalidad de mejorarlos, o también introducir al mercado algo nuevo y novedoso.

Por último, Suárez (2018) postula que, “Innovación es la transformación de conocimiento en nuevos productos y servicios. No es un evento aislado sino la respuesta continua a circunstancias cambiantes” (pág. 129). En tal sentido, es un proceso de evolución, cambio perfeccionamiento rediseño, nuevos productos, equipos, procesos e ideas que contribuyen al desarrollo de la sociedad cambiante en el cual se desenvuelve el individuo.

Las definiciones citadas, concuerdan en instaurar a la innovación como un proceso que está orientado a la ejecución de cambios y rediseños importantes en las organizaciones. “Estas apuestan al desarrollo de capacidades y a la búsqueda de oportunidades, tanto a lo interno como a lo externo de la organización, concretando nuevas ideas en nuevos y mejorados productos y/o servicios (Tejada, Cruz, Uribe, & Rios, 2019, pág. 20). Es decir, permiten lograr ventajas competitivas de calidad, flexibilidad de procesos, entre otras que exigen grandes esfuerzos organizacionales que implican cambios, reformas y reestructuraciones que impulsan la sostenibilidad.

8.3.1.3 Educación

La educación es el proceso mediante el cual las personas adquieren herramientas y conocimientos importantes que le servirán para ponerlos en práctica en la vida cotidiana. Por lo tanto, la mente de las personas es un constructo de los conocimientos que va adquiriendo día a día y” mediante ello va formando su personalidad, el desarrollo de los valores, los afectos, las emociones, el carácter, el conocimiento y la cognición, son obras de la cultura, de la educación”. Bruner y Vigotsky (1978) citado por León A., 2007, p. 200). De esta forma, la educación no se centra solamente en conocimiento sino también en el desarrollo personal, es decir la, hace referencia al desarrollo integral del ser humano mismo que se consolida en una estructura de conocimiento organizado que contribuyen a la superación tanto personal como profesional.

8.3.1.4 Innovación Educativa

El término innovación, es comúnmente utilizado en temas educativos, sin embargo, la aplicación de este término no ha sido utilizada de manera correcta, pues no está acompañada de una evolución o mejora en las prácticas educativas. En este contexto la UNESCO, (2014) menciona que;

La innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos (p. 156).

Frente a ello, la innovación educativa es la implementación sistemática y planificada de acciones transformadoras que superen las metodologías de enseñanza habituales. Su finalidad es generar un cambio perdurable en el aprendizaje mediante actividades en el cual pueden participar docentes y estudiantes, de esta manera contribuye a generar un mejor rendimiento académico.

Para ello, se requiere de docentes predispuestos y capacitados, capaces de cambiar de concepción y de práctica y se abran a los nuevos escenarios de enseñanza para evitar el inmovilismo dentro de la propia innovación. En efecto, aquello puede ser uno de los aspectos que varíen visiblemente la innovación de la reforma. Al respecto Rimari (2019) afirma que;

Las reformas son deseos que muchas veces no transforman realmente la cultura de las escuelas. Se podría decir que las reformas son los discursos del cambio y las innovaciones son cambios en acción. La innovación es un proceso abierto e inconcluso que implica la reflexión desde la práctica. (p. 88)

En este sentido se comprende que, las reformas y la innovación no son términos de significados comunes. El primero hace referencia a deceso o propuestas que no generan cambios y que muchas veces quedan en ofrecimientos y la segunda se refiere a cambios que se dan al momento, pero para ello es importante seguir un proceso abierto que implica investigación y reflexión constante sobre la práctica.

8.3.1.5 Incorporación de las TIC en la Educación.

Las Tecnologías de la información y comunicación en la educación han tomado gran importancia ya que abre un abanico de posibilidades en cuanto a novedosas e innovadoras formas de enseñanza. La implementación de las nuevas tecnologías puede suministrar medios para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a que, permite desarrollar prácticas pedagógicas novedosas y entretenidas que contribuyen notablemente al aprendizaje de los educandos. (Marqués, 2012, p.12).

Frente a ello, la sociedad de conocimiento demanda nuevos retos a lograr en el nivel educativo entre ellos Belloch (2002) menciona las siguientes;

- Disponer de criterios y estrategias de búsqueda y selección de la información efectivos
- El conocimiento de nuevos códigos comunicativos utilizados en los nuevos medios.
- Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales, sin discriminación
- Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables
- Adaptar la educación a los cambios continuos que se van produciendo en la sociedad.

En función de lo planteado, las TIC no contribuyen a la educación por sí solas ya que requieren de personas que sean capaces de seleccionar la información y hacer usos adecuados de las herramientas existentes en la web. Esto implica un análisis sobre el uso de estas tecnologías y su vinculación a las teorías de aprendizaje, para formar personas autónomas capaces de reflexionar. Para ello se requiere de una exhaustiva reflexión acerca de las desigualdades en la accesibilidad que ha generado la introducción de las tecnologías en la educación.

Los contextos de aprendizaje con el uso de la tecnología, suelen ser eficaces, motivadores y acogedores. “Las tecnologías auguran, en el campo educativo, la progresiva desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante” (Castro, Guzmán, & Casado, 2007, p. 219). Lo que significa que, la formación académica no se limita, ya que, mediante un dispositivo electrónico los educandos pueden acceder a la educación de una manera fácil sin importar tiempo ni lugar, además permite crear espacios de aprendizajes participativos donde los estudiantes construyen su conocimiento y crean aprendizajes significativos y de esta manera logran la autonomía tanto en lo académico como en el personal.

La implementación de las tecnologías en la educación ha sido un proceso paulatino y ha cobrado importancia en el transcurso de los años. Al respecto, (EMAR, 2015) señalan que, la incorporación de las TIC en la educación ha pasado por diversas fases. En primer lugar, el equipamiento de las instituciones con herramientas básicas necesarias para su uso, sin importar si el docente está o no apto para usarlas. Luego es la capacitación tecnológica masiva con la finalidad de que adquieran conocimientos básicos en el uso de las herramientas tecnológicas que disponen. Finalmente, lo que se considera capacitación pedagógica, esto se da cuando se evidencia la eficiencia de la tecnología para la enseñanza aprendizaje (p. inter).

En ese sentido, su incorporación ha cambiado el contexto educativo ya que aportan grandes ventajas. Las tecnologías de información y comunicación son herramientas que mejoran el proceso pedagógico, de esta manera extienden las oportunidades para permitir el

conocimiento, desarrollar habilidades colaborativas e inculcar valores positivos a los estudiantes. (AQUAE Fundación, 2020). Sin embargo, existen también desventajas que se presentan debido al mal uso de las herramientas e información existente. A continuación, se presentan las ventajas y desventajas (p. inter).

Tabla.2 *Ventajas y desventajas de las TIC en la educación*

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Interés y motivación. • Interacción. Continua actividad intelectual. • Desarrolla la iniciativa. • Aprendizaje a partir de errores. • Mayor comunicación entre docentes y estudiantes. • Aprendizaje cooperativo. • Alto grado de interdisciplinaridad. • Alfabetización digital y audiovisual. • Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. • Mejora las competencias de expresión y creatividad. • Fácil acceso a mucha información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adicción. • Aislamiento. • Dispersión. • Pérdida de tiempo. • Informaciones no fiables. • Aprendizajes incompletos y perjudiciales. • Diálogos muy rígidos. • Visión parcial de la realidad. • Dependencia de los demás.

Elaborado por: *Erika Galeas & Vanessa Rojas*

Fuente: (Díaz D., s.f.)

Las tecnologías al no ser utilizados de manera adecuada en clases pueden ser contradictorios y no favorecen para alcanzar los objetivos planteados; una de las desventajas más conocidas es que puede generar en el estudiante adicción en el uso de internet ya que se puede encontrar juegos y programas que lo podrán distraer de la clase.

8.3.1.6 Las TIC en el aula

El proceso pedagógico con el uso de la tecnología presenta un nuevo panorama que incrementa el grado de significancia en la concepción educativa estableciendo nuevos modelos de comunicación, “sobre todo, posibilita espacios de formación, información, debate, reflexión y análisis entre los entes educativos; rompiendo con las barreras del tradicionalismo, en el aula” (Hernández R., 2017, p. 333). Es así que, su aplicación en el proceso pedagógico abre un sin número de oportunidades, a la aplicación de nuevas técnicas y dispositivos basados en las nuevas herramientas tecnológicas y a los diferentes medios de información y comunicación son algunas de ellas.

Así mismo permite el proceso de adquisición, almacenamiento, proceso y transmisión de información de manera digital, que ofrece nuevas experiencias de aprendizaje de manera que, se convierte en un ambiente de aprendizaje activo, responsable, constructivo, intencional, complejo, contextual, participativo, interactivo y reflexivo, dejando de lado a prácticas pedagógicas habituales donde el estudiante repite y memoriza contenidos. De hecho, la manera de recibir, procesar información y relacionarse con el contexto cambia significativamente en los estudiantes. (St-Pierre & Kustcher, 2011, p 121).

De este modo, los estudiantes se motivan al utilizar las TIC para la construcción de conocimiento y la motivación es uno de los elementos que potencia el aprendizaje. Por lo tanto, hace que los estudiantes dediquen más tiempo a su aprendizaje por lo que probablemente aprenderán más. “De este modo, se puede destacar que los alumnos tienen más voluntad por aprender, en definitiva, mayor motivación e interés si su aprendizaje está basado en las TIC.” (Amores & Patricia, 2019, p 63). En definitiva, el aporte de las TIC como herramienta mediadora del aprendizaje contribuye de manera significativa a la motivación de los educandos, lo que significa que se alcanzarán los objetivos propuestos.

8.3.1.7 Las Tecnologías de la Información y Comunicación como Medio de Aprendizaje

Las TIC se han convertido en una herramienta importante para el proceso académico, lo que ha significado cambios en cuanto al proceso didáctico y pedagógico. En ese sentido, (Plascencia & Beltrán, 2016) mencionan que, “A lo largo de la historia la educación ha pasado por diferentes etapas y en cada una se han implementado estrategias, modelos y metodologías que han cubierto requerimientos en contextos vigentes” (p.226). En ese sentido, la educación se ha ido ajustando y ha evolucionado gradualmente en cuanto a procesos de enseñanza, uso de recursos didácticos, hasta la misma infraestructura y organización de los espacios académicos que se relacionan con contextos vigentes.

El conocimiento es lo que genera el avance y desarrollo económico, por tanto, toma gran importancia en la creación y divulgación del conocimiento formal y científico. De modo que, la educación vinculada a políticas sectoriales es uno de los elementos fundamentales para el avance de una nación, así como para incrementar la competitividad (Guevara I., 2013) En relación con lo expuesto, la actual sociedad se ha ajustado a los cambios drásticos que se ha presentado con la introducción de las TIC en los diferentes campos. Esto ha significado exigencias a los sistemas de educación. En este sentido deben proveer insumos y servicios necesarios para que la educación pueda responder a exigencias de la sociedad del conocimiento (p. 145).

Las herramientas tecnológicas como medio didáctico contribuyen a mejorar los aprendizajes de una manera eficiente con nuevas prácticas pedagógicas que superan al modelo de aprendizaje tradicional. En este sentido (Beltrán & Plascencia, 2016) mencionan que, “las Tics tienen un enorme potencial para la mejora de la enseñanza, tanto a nivel institucional como curricular y didáctico.” Lo cual promueve la actitud activa y participativa de los estudiantes, mismos que se convierten en protagonistas del aprendizaje, además proporcionan herramientas e insumos que permiten a los docentes mejorar sus prácticas y procesos pedagógicos.

Desde la perspectiva más general, son calificadas como herramientas que permiten la adquisición del conocimiento, que contribuyen a mejorar el aprendizaje y lo hacen significativo para los estudiantes, ya que, permite el intercambio de contenidos científicos, proporcionan la comunicación e interacción sincrónica y asincrónica entre los agentes educativos. Además, asegura aprendizajes cuantiosos existentes en fuentes de información que permiten investigar, observar y examinar un sinnúmero de situaciones, aspecto “permite la construcción de aprendizajes a través del estímulo de la comprensión conceptual, la flexibilidad mental, la creatividad y la innovación, y conduce así a los estudiantes a convertirse en constructores de su propio conocimiento” (Ruiz, Mendoza, & Ferrer, 2014, p. 435).

En ese sentido, la construcción del conocimiento se da de manera activa, atractiva y motivadora, lo que permite a los estudiantes reflexionar acerca de los contenidos científicos que se presentan y lo puedan relacionar con distintos aspectos que se presentan su contexto y de esta manera lograr aprendizajes significativos en contextos nuevos.

De este modo, se torna importante el conocimiento de uso y aplicación de las TIC como medios que motivan al estudiante a aprender ya que mediante la manipulación de los equipos tecnológicos abren nuevos espacios de aprendizaje donde el papel y el lápiz dejan de ser las únicas herramientas en el aula y se suman los teléfonos móviles, tabletas, libros electrónicos, entre otros, ya que son herramientas presentes en la vida cotidiana de las personas. La utilización de dichos equipos tecnológicos ha incidido en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Gutiérrez & Gómez, 2014, p.97).

Las Tic en la educación tienen su origen con el avance del internet y de las web2.0 lo cual ha permitido oportunidades nuevas para participar e interactuar con los agentes del aprendizaje mediante los blogs, wikis, vídeos en línea y recursos educativos abiertos. Resulta claro que la implementación de las Tic abre oportunidades de comunicación para compartir e interactuar con otras personas en ambientes enriquecedores, permiten romper barreras de

tiempo y espacio permitiendo la formación académica desde cualquier lugar y en cualquier momento (Alvarado M., 2014, p.67).

Las TIC son herramientas consideradas como medios gestores del aprendizaje y lo hacen significativo para los educandos, pues permiten el intercambio de información, “brindan fácil acceso a contenidos lingüísticos y culturales diversos y facilitan la colaboración y comunicación sincrónica y asincrónica entre estudiantes y docentes.” (Beltrán & Plascencia, 2016). Es decir, el aprendizaje se desarrolla en ambientes de abundantes fuentes de información, mismas que permiten reflexionar, analizar, explorar, observar y un sinnúmero de situaciones, aspecto permite la construcción de aprendizajes significativos. Además, permite la comunicación e intercambio de información en tiempo real y diferido de tiempo mediante diferentes herramientas tecnológicas vigentes en la web.

Tabla.3 *Herramientas comunicativas sincrónicas y asincrónicas*

HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN SINCRÓNICA	
Chat	“Se refiere a la conversación entre al menos personas conectadas a Internet, mediante el intercambio de mensajes electrónicos” (Diccionario panhispánico de dudas de la Real Academia española de la Lengua, 2015)
Videoconferencia	La videoconferencia es la “combinación tecnológica de audio, vídeo y redes de comunicación que permite la interacción en tiempo real entre personas remotas” (Montes & Ortega, 2001)
Pizarra compartida	Para (Sánchez, 2013), “es un sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador, un video proyector y un dispositivo, permite proyectar contenido digital en un formato idóneo para la visualización en grupo. Se puede interactuar directamente sobre la superficie de proyección.”
HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	
Correo electrónico	Es una herramienta que permite transmisión de texto, además permite adjuntar al mensaje, archivos en cualquier formato digital. Su característica principal es que no requiere la presencia del receptor para interactuar. (Puerta & Sánchez, 2010, pág. 7)
Foro	La Coordinación de Tecnologías para la Educación, 2011) afirma que, “es un espacio de comunicación asíncrona en el que los estudiantes dialogan y/o debaten en torno a un tema en específico. En Moodle existen diferentes tipos

	de foros, cada uno posee diversas características y su uso está en función del tipo de discusión que se desee plantear”
Lista de distribución	Conocidas también como listas de correo, listas de discusión, foros de discusión, grupos de discusión, etc. (Bravo, s.f.)
Web Logs	Permiten el envío de los mensajes (post), la publicación en el web del blog, la consulta al archivo de mensajes enviados y la posibilidad de ofrecer enlaces a recursos externos desde la página principal (Rojo & Merlo, 2003)

Elaborado por: *Erika Galeas & Vanessa Rojas*

Fuente: *Puerta, Sánchez, Bravo, et. al.*

Las herramientas comunicativas en la educación, permiten la posibilidad de romper barreras de espacio y tiempo en los procesos pedagógicos, su principal característica es que pueden ser sincrónicas asincrónicas permitiendo así que las personas se puedan comunicar de diferentes lugares y en cualquier momento permitiendo así una intervención activa de los participantes.

Así mismo, las TIC como medio de aprendizaje permite acceder a diferentes herramientas digitales, mismas que permiten salir de la rutina e implementar nuevos recursos innovadores e interactivos que motivan a los estudiantes a través la aplicación de actividades novedosas que captan su atención. Por su parte (Monroy, 2020, p. inter.) menciona diferentes plataformas educativas.

Tabla.4 *Plataformas educativas y de aprendizaje*

Plataformas educativas	Plataformas en línea	Apps educativos	Apps de comunicación
Google for Education	Coursera	GeoGebra	Hangout
Moodle	EdX	Desmos	Zoom
Chamilo	Crehana	Socrative	Skipe
Dokeos	Oracle academy	Whiteboard	Telegram
Canvas	Duolingo	Jamboard	Jitsi Meet
Atutor	Memrise	Scratch	GoTo Meeting

Claroline	Activate	Tinkercad	WebEx
Blackboard	Udemy	TourCreator	Anymeeting
Rcampus	UNED abierta	Cassio ClassPad	ZooMeeting
NEO LMS	Stanford	Educa play	Microsoft Teams

Elaborado por: *Erika Galeas & Vanessa Rojas*

Fuente a partir de (*Monroy, 2020 p. Inter*)

Evidentemente existen diferentes herramientas y recursos tecnológicos, mismas que las instituciones educativas deben impulsar su uso y aplicación en los docentes y estudiantes mediante capacitaciones masivas para que puedan comprender, seleccionar y adecuar al contexto de los educandos y de esta manera consigan las competencias previstas.

8.3.1.8 Conectividad

La conectividad permite establecer comunicación y conexión con diferentes dispositivos electrónicos, mismo que se ha convertido en una herramienta fundamental para los procesos pedagógicos en centros educativos del país. Por su parte (MINTEL, 2021) postula que;

Mediante el uso de Internet en establecimientos educativos se ha facilitado la realización de consultas, tareas, se promueve el aprendizaje interactivo, se fortalecen procesos de comunicación, entre otras actividades que posibilitan a los estudiantes beneficiarse con esta herramienta de alto contenido social. (pág. 225)

La implementación del internet en los centros educativos permite acceder a diferentes actividades académicas novedosas en interactivas que impulsan al estudiante generar aprendizajes significativos que contribuyen a formar personas autónomas con un alto grado de conocimiento en cuanto a medios tecnológicos que además permiten la relación y comunicación entre educandos y educadores dentro y fuera del aula.

8.3.1.9 Alfabetización digital

La alfabetización digital permite tener un mejor panorama de lo que es la sociedad de la información y comunicación ya que permite generar nuevos conocimientos destrezas que están relacionadas con formas innovadoras de crear, gestionar, transmitir, presentar y comprender los avances tecnológicos. “En términos generales, la alfabetización digital incluye tener conocimiento de diversas fuentes de información digitales, criterios éticos para hacer uso de la información, hacer uso y tenencia de dispositivos, entre otros elementos”. (Rascon, Baca, & Tarango, 2016, pág. 12)

Dentro de este orden de ideas, la alfabetización digital consiste en que las personas sean capaces de buscar información y procesarla de manera correcta en beneficios de su formación académica y personal. Señala también que permite desarrollar habilidades creativas y críticas que se requiere para acceder al mundo digital que permitan es uso adecuado y productivo de las TIC para la era tecnológica actual.

Por ello, la educación debe ir de la mano con los avances tecnológicos, el desarrollo de nuevas actitudes, habilidades y competencias que permitan aprovecharlas para constituirse en la manera de pensar y actuar en el mundo que cada vez exige tener participación de todos. Coll (204) citado por Valenciano, Pere, & Valencia (2014) recuerda que, “el acceso a la información da lugar al aprendizaje y la información se convierte en conocimiento cuando somos capaces de darle significado y sentido”. Lo que significa que, para que el conocimiento sea significativo se requiere que el individuo sea responsable y capaz de seleccionar información que aporte a la construcción del aprendizaje. (pág. 16)

8.3.1.10 La brecha digital en la educación

Desde sus inicios el ser humano está vinculado a los procesos de cambio con el desarrollo de la tecnología. Para ello se han mancomunado con la instauración de dispositivos técnicos, cuyo objetivo es crear y extender la capacidad para desenvolverse sobre la realidad, que

superan limitaciones superando las limitaciones procedentes de sus peculiaridades físicas y mentales. Sin embargo, desde épocas pasadas ha existido grupos marginados de las aportaciones que otorgan los constantes avances tecnológicos

La brecha digital hace referencia a la falta de acceso, desigualdad y conocimientos de uso de las tecnologías. Es decir, la distancia social que separa a quienes tienen acceso a las (TIC) de aquellos que no lo tiene, el impacto de las tecnologías en el campo educativo ha tenido una connotación relevante en cuanto a desigualdades sociales, mismas que se enmarcan por la falta de acceso de manera global que, aunque se hable de una sociedad del conocimiento no todas las personas pueden acceder a estas, lo que dificulta a las personas actualizarse (Cortés, 2009, p.48).

8.3.1.11 Recursos Digitales como Herramientas para el Trabajo Colaborativo en Educación.

Los docentes en la actualidad, poco a poco se van adaptando al uso de herramientas digitales las mismas que les permitirán innovar en cada una de sus clases, pero también a este proceso se lo puede entender como un complejo que demanda preparación y que se encuentren motivados. Como menciona (Pain, 2017)

La capacitación es un proceso, porque está formada por una serie de etapas que facilita el desarrollo de conocimientos, que mejoran sus habilidades y comportamientos, para desempeñar el puesto de trabajo encomendando, facilitando las oportunidades de crecimiento dentro de la empresa (p.86).

Por lo tanto, la capacitación va ayudar a que un docente se prepare y conozca sobre los recursos y herramientas tecnológicas y que de esta manera logre desenvolverse con facilidad al hacer uso de las mismas llegando a enseñar de una forma diferente e innovadora. Pero muchos docentes ya sea por falta de recursos económicos o por su edad avanzada no se capacita y no llegan a adquirir conocimientos para utilizar las herramientas tecnológicas por

lo que saben cómo integrar los tics dentro de las aulas prefiriendo seguir con una metodología tradicional.

Es así que los recursos digitales son de mucho apoyo para un docente ya que ayuda a llegar a un aprendizaje significativo y permite la interacción y colaboración de los estudiantes.

Por su parte, Medina (2008) señala que “los medios didácticos cumplen, funciones como motivar, despertar y mantener el interés; proporcionar información; guiar los aprendizajes de los estudiantes” (p.28). Es decir que facilita el aprendizaje a los estudiantes y ayuda a desarrollar actitudes, habilidades y su creatividad, por medio de la observación, la exploración y la experimentación que les permitirá crear nuevos conocimientos relacionando y organizando la información para desenvolverse dentro de la sociedad actual. Al respecto, Fantini (2009) opina que también:

Posibilitan la comunicación docente-estudiante a través de diversos medios (materiales, actividades grupales, individuales) que hacen que la variedad de medios permite diseñar diferentes trayectos cognitivos a fin de obtener el máximo aprovechamiento de cada uno de ellos y así llegar con efectividad a la variedad de estilos (p. 2).

Los recursos tecnológicos, le brindará al docente una gran variedad de herramientas que podrá utilizar como ayuda en sus clases, ya que algunos de estos recursos vienen acompañados de propuestas de diferentes actividades que le darán al docente ideas acerca de cómo aprovecharlos, de la mejor manera, para el buen desarrollo de sus clases.

El uso de software educativo forma parte del medio de enseñanza aprendizaje considerándose poco a poco en un recurso digital primordial debido que contribuye a la asimilación de los contenidos impartidos. Según Rodríguez (2008, p.67). “El uso de software educativos constituye el medio de enseñanza aprendizaje fundamental que contribuye a la asimilación de los contenidos”. Los softwares educativos benefician a los docentes en la búsqueda y

selección, de material didáctico que les permitan llegar a un proceso más interactivo en sus clases con el uso de recursos digitales que favorezcan a reforzar el grado de aprovechamiento de los contenidos o a corregir los errores cometidos, por lo que se puede evaluar el proceso y el resultado.

8.3.1.12 *Recursos Tecnológicos en la Educación*

Los recursos tecnológicos han logrado hacer cambios significativos en el proceso educativo, porque “la educación tradicional solo se impartía de manera arbitraria, debido que solo se hacía uso de materiales didácticos como son los libros impresos e información desactualizada la que era impartida de manera aburrida y sin estrategias de aprendizaje” (Juan M. , 2013, p.12) .En ese sentido en tiempos pasados recibir clases era aburrido y no prestaban atención ya que no podían participar, dar a conocer sus opiniones o expresar sus dudas., pero al implementarse la tecnología en la educación la manera de enseñanza cambió por lo que ahora es dinámica y estratégica.

Por lo tanto, el impacto que tienen las tecnologías de la información y comunicación sobre la enseñanza y aprendizaje dentro de las clases en las instituciones educativas aún es un reto que el docente debe afrontar, para que logre que el estudiante se pueda desenvolver bien en un ambiente en donde sea el partícipe principal y alcanzar una enseñanza interactiva logrando captar la atención durante la clase.

8.3.1.13 *Los Recursos Didácticos Tecnológicos y no Tecnológicos para los Estudios Sociales.*

Los recursos educativos didácticos según Vargas (2012, p.12) “se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje”. Estos materiales didácticos pueden ser tanto físicos como virtuales, los mismos que ayudan a despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas e intelectuales de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de

guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. De acuerdo a Moya (2010), los recursos didácticos se clasifican en:

Textos impresos:

- Manual o libro de estudio.
- Libros de consulta y/o lectura.
- Biblioteca de aula y/o departamento.
- Cuaderno de ejercicios.
- Impresos varios.

Los docentes deben tener en cuenta el tipo de recurso didáctico que utiliza para guiar el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque al hacer uso de los recursos no tecnológicos la clase se tornará tradicional lo cual podría llegar aburrir lo que tendrá como resultado el no alcanzar los objetivos propuestos, es por esto que un docente debe innovar y hacer uso de las herramientas tecnológicas que ayudará en la motivación e interés del estudiante.

Por otra parte, los recursos didácticos tecnológicos, están formando una parte esencial de la educación, la práctica y uso estas herramientas dentro de las instituciones educativas crean gran expectativa en el desarrollo de las actividades diarias, al no existir esta metodología de enseñanza y al hacer uso de los recursos tradicionales, no se potencializa el conocimiento que se pretende alcanzar para un buen desempeño escolar en los estudiantes. Morales (2013) Manifiesta que

El constante cambio de las nuevas tecnologías ha producido efectos significativos en la educación y están afectando a los procesos tradicionales de enseñar y aprender. La rapidez en las comunicaciones aumenta más el acceso a las nuevas tecnologías en la casa, en el trabajo y en los centros escolares, lo cual significa que se aprende constantemente. (pág. 4)

Por lo que en la educación los docentes deberán estar en constante innovación para proporcionar a los estudiantes herramientas tecnológicas que les permita resolver situaciones de la vida cotidiana o de la sociedad actual ya que al conocer y hacer uso de estos recursos didácticos tecnológicos fortalecerán el conocimiento, destrezas y habilidades de los educandos.

8.3.1.14 *Importancia del uso de los recursos tecnológicos en la educación*

El uso de los recursos tecnológicos aplicados dentro de la educación es una nueva forma de trabajar y da oportunidad para que el docente sea innovador día a día, y que logren ser más creativos de la misma forma que los estudiantes se sientan más interesados por utilizar estas herramientas tecnológicas para afianzar su aprendizaje. Por lo tanto, “el uso de estas herramientas tecnológicas mejora la educación y comunicación entre profesores y estudiantes, también ayuda a ahorrar tiempo en la preparación de una clase”. (Alvarado J., 2017, pág. 7)

Es importante recalcar que el docente no deberá poner resistencia al cambio, en innovar y conocer más sobre las herramientas tecnológicas, las mismas que serán un apoyo para poder enriquecer los conocimientos tanto del docente como del estudiante y poder facilitar su aprendizaje.

8.3.1.15 *Tipos de Recursos Tecnológicos*

Encontramos variedad de recursos tecnológicos que ayudan al docente en las diferentes actividades a realizar en el aula o en las diferentes situaciones cotidianas. Entre ellos Consuelo, (2013) (Elloch, 2013) postula las siguientes:

- **Página web**

Una web son documentos enlazados entre sí, que permiten saltar de unos documentos a otros.

- **El blog**

En español significa bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente.

- **El portafolio electrónico estudiantil.**

Es una publicación Web de alta calidad en donde el estudiante proyecta su identidad académica, profesional y personal a diversos públicos. El portafolio electrónico favorece y facilita los procesos de aprendizaje y evaluación, tanto del creador como del lector.

- **Pizarra digital interactiva**

Generalmente integrado por un ordenador, un video proyector y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo.

- **Software educativo**

Es el software destinado a la enseñanza y el autoaprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Existen diversidad de recursos tecnológicos, hacer buen uso de los ellos, permite al docente innovar sus clases, lo que significa que ayudará a mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes y a adquirir conocimientos sobre el buen uso y aplicación de los recursos tecnológicos en el proceso pedagógico. Para ello, los docentes deben estar en constante capacitación y de esta manera logren reflexionar acerca de la funcionalidad de los recursos tecnológicos. Sin embargo, “pocos profesores son evaluados sobre su capacidad de usar la tecnología en el aula, a pesar de la cantidad de recursos que son dedicados a la colocación de la tecnología en la educación”. Whale (2006)

Sin embargo, los docentes en las instituciones educativas en su gran mayoría no hacen uso de los recursos tecnológicos, por lo que aún continúan haciendo uso de metodologías

tradicionales de esta manera no aprovechan las herramientas tecnológicas existentes hoy en día. El hacer uso de TIC facilita la comprensión de información con la finalidad de motivar y captar la atención de los estudiantes durante la clase.

8.3.1.16 *El Profesor en su Papel de Innovador.*

Un docente innovador no es el que únicamente hace uso de las herramientas tecnológicas con anhelo de crear algo llamativo, sino aquel que impulsa el cambio continuamente con el objetivo de perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En ese sentido (Laurillard, 2012) afirma que, “un docente es generador de ambientes de aprendizaje y construye un ambiente ideal para fomentar el aprendizaje de sus estudiantes”. El docente innovador busca constantemente nuevas formas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de la ejecución de nuevas herramientas que contribuyan a generar aprendizajes significativos.

Los educadores son mediadores del aprendizaje, quienes corrigen los contenidos deficientes en sus educandos teniendo siempre en cuenta la buena comunicación entre los actores educativos y de esta manera no se limiten a participar en la hora clase, así mismo, el docente debe ser empático y no reaccionar de manera impulsiva ante situaciones negativas ya que esto favorecerá y estimulará en el desarrollo de su capacidad para aprender. Feuerstein (2012)

8.3.2 Aprendizaje del Área de Ciencias Sociales

8.3.2.1 *Procesos de Aprendizaje del Área de Ciencias Sociales*

Los procesos de aprendizaje logran darse en las instituciones educativas y fuera de las mismas ya que estos procesos facilitan los conocimientos que poco a poco los estudiantes van adquiriendo y que los docentes ayudarán a poner en práctica. Al igual que exista

interacción entre estudiantes y profesores para que puedan expresarse sin temor y puedan exponer sus dudas en la clase

8.3.2.2 Enseñanza

Es una práctica social, que responde a las necesidades y al desconocimiento que tienen las demás personas. Al respecto, Caram (2008) afirma que:

La enseñanza es el proceso en virtud del cual una persona que posee cierto contenido, trata de transmitirlo a otra persona que inicialmente carece de ese contenido, de tal manera que ambas personas se comprometen en una relación a fin de que esta segunda persona adquiera ese contenido (pág. 10).

De acuerdo con el autor el enseñar de una forma apropiada ayuda a la persona a desarrollarse de forma profesional, estimulando su creatividad, responsabilidad en aprender y prepararse permanentemente, también su autonomía y su pensamiento crítico para que pueda desenvolverse sin dificultad dentro de la sociedad actual y en lo largo de su vida cotidiana. Ya que el enseñar genera procesos de construcción del conocimiento comunicación e interacción entre los participantes en el proceso de enseñanza permitiendo a las personas estudiar y aprender muchas cosas que aún desconocen.

8.3.2.3 Aprendizaje

El aprendizaje ayuda a que el ser humano adquiera nuevas habilidades, conductas, destrezas o conocimientos al igual que en el transcurso que los aprende consiga modificarlos y de este modo adaptarlas a sus necesidades para enfrentar problemas en el futuro.

El aprendizaje de las ciencias sociales es un tema recurrente y polémico en el debate educativo actual; no solo por los conocimientos que se informan, sino por los valores

que a través de su formación se inculcan en la conciencia y en la práctica de los educandos (Orozco, 2010, pág. 15)

En este sentido, el aprendizaje de dicha área permite conocer la forma de vida de los individuos en tiempos actuales y los hechos del pasado. Además, es un soporte para fortalecer la enseñanza de valores inculcando a los educandos hacer personas libres, críticas, creativas y democráticas y transformadores de la sociedad.

8.3.2.4 Tipos de aprendizaje

A lo largo del tiempo los procesos de enseñanza y aprendizaje han evolucionado debido al surgimiento de las Tic como herramientas que apoyan el aprendizaje, esto ha provocado nuevas formas de aprender y ofrecer una educación personalizada y de calidad. Es así que el portal Universia (2020, p. Inter) postula los siguientes 13 tipos de aprendizaje:

- **Aprendizaje asociativo.** - Es un tipo de aprendizaje que se obtiene a partir de la una vinculación de diferentes situaciones o experiencias que se conectan en el cerebro, que de acuerdo a las situaciones que se presentan, se asocian a los diferentes fenómenos para entender su significado.
- **Aprendizaje no asociativo.** - Consiste en la disminución de una respuesta de estímulos debido a la constante repetición, lo que significa un cambio de conducta permanente
- **Aprendizaje implícito.** - Es un aprendizaje basado en la experiencia que se da de manera no intencional, es decir el estudiante aprende de forma inconsciente.
- **Aprendizaje explícito.** - Se da de manera intencional, en el cual el estudiante es consciente de los contenidos y objetivos que se plantean ya que son útiles y proyecta una satisfacción al adquirirlos.

- **Aprendizaje significativo.** -Es un aprendizaje con sentido ya que toma como base experiencias previas para relacionarlo con el contenido nuevo y crear conocimientos significativos que serán útiles para su desarrollo personal y profesional
- **Aprendizaje cooperativo.** -Se refiere a un conjunto de procedimientos educativos que consiste en formar equipos de trabajo con la finalidad de realizar una actividad de manera colectiva.
- **Aprendizaje colaborativo.** -Es un tipo de aprendizaje que permite el desarrollo de actividades mediante la conformación de equipos de trabajo que apuntan a conseguir un objetivo en común en el cual el docente propone un tema o problema y los estudiantes buscan la forma de resolverlo.
- **Aprendizaje emocional.** -Consiste en el desarrollo de competencias emocionales, que toman rol fundamental ya que son destrezas que permiten comprender, expresar y, regular las habilidades emocionales.
- **Aprendizaje observacional.** -Se trata de un aprendizaje que consiste en la repetición e imitación, que se da mediante la observación de fenómenos.
- **Aprendizaje experiencial.** -Este aprendizaje consiste en un aprendizaje práctico y reflexivo que parte de la experiencia propia del ser humano.
- **Aprendizaje por descubrimiento.** - Hace referencia a un aprendizaje en el cual el estudiante aprende de manera pasiva, descubre, ordena y relaciona contenidos para adaptarlos al esquema cognitivo.
- **Aprendizaje receptivo.** - Es un aprendizaje de tipo tradicional en el cual el estudiante tiene un rol pasivo que recibe y reproduce los contenidos impuestos por el docente.

- **Aprendizaje memorístico.** - Consiste en memorizar contenidos para luego repetirlo, lo que significa que los estudiantes no analizan ni reflexionan los aprendizajes.

8.3.2.5 Ciencias Sociales, Concepto y Objeto de Estudio

En resumidas cuentas, las ciencias sociales hacen referencia a un panorama general del estudiante en cuanto a su ubicación y desarrollo en el espacio, a la formación en la ética, cívica o ciudadana. Además, se relaciona con el desarrollo de conocimientos, destrezas, actitudes y valores que facilitan la interacción del individuo en la sociedad. “El propósito concreto del área es preparar a los estudiantes para incorporarse plenamente a una sociedad democrática”. (Montero, 2011, pág. 33)

En esta perspectiva el área de Ciencias Sociales, permite capacitar al estudiante para participar activamente en el contexto al que pertenece. Lo que significa que las instituciones educativas deben procurar y promover prácticas de participación creativa, para que los educandos se puedan integrar a la sociedad de forma racional crítica y consciente, intercediendo oportunamente en la adopción de decisiones que les correspondan cuando alcancen la adultez.

8.3.2.6 Metodología del Área de Ciencias Sociales y su Relación con las TIC

Las dificultades de los contenidos de enseñanza ocupan una posición privilegiada en las investigaciones didácticas, pues hay muchos elementos aún que deben ser investigados, los problemas de los temas a debatir en cada uno de los contenidos.

Por eso es importante que en el proceso de enseñanza-aprendizaje sea de calidad para que de esta manera se logre alcanzar aprovechar al máximo cada uno de los contenidos, ya que esto son los que constituyen el componente del proceso educativo y el docente es quien determina lo que debe apropiarse el estudiante para lograr el objetivo, esto explica que debe cumplirse

el objetivo y que ayudara a buscar solución a un problema, o ya sea a la situación que genera una necesidad y que requiere ser transformada, este problema como situación real existente deberá ser resuelto y entendí por cada uno de los estudiantes haciendo uso de las tecnologías de información y comunicación (Sarmiento, 2006)

En base a lo mencionado anteriormente que el aprendizaje no se debe limitar al tradicionalismo pues logran un buen resultado en la enseñanza se logra al hacer uso de las TIC en las diferentes actividades planificadas en las horas clases ayudando de este modo a fortalecer el aprendizaje colaborativo e incentivando al estudiante a que cada día se más investigativo.

8.3.2.7 Metodología para la Enseñanza y Aprendizaje de Ciencias Sociales

La sociedad actual exige que la educación brinde a los estudiantes conocimientos valaderos y eficaces que contribuyan a desarrollar capacidades de toma de decisiones y resolución de problemas que se presenten en su diario vivir. Ante ello resulta importante la implementación de metodologías activas que se centren en el estudiante para de esta manera desarrollen los contenidos de aprendizaje de una forma diferente e innovadora dejando de lado prácticas tradicionales ya que su uso no ha permitido que el docente innove su forma de enseñar en el área de Ciencias Sociales. La aplicación de prácticas pedagógicas innovadoras “otorgan nuevas funciones tanto al docente como al estudiante, el primero se convierte en mediador, facilitador y guía al servicio de la gestión de aprendizaje y el segundo se convierte en eje principal del aprendizaje” (Peralta & Gómez, 2014, p. 80).

Por lo tanto, el docente desarrolla metodologías que permitan a los estudiantes construir su conocimiento de una manera activa y participativa. Para ello, organiza y planifica actividades que llamen la atención y motiven a los educandos, fomentando el trabajo en equipo y la creatividad.

Además, potencian el trabajo autónomo del estudiante, benefician el desarrollo de competencias y el de aprender a aprender, fomenta la responsabilidad y el compromiso de su aprendizaje. Para ello, las metodologías deben aplicarse de manera correcta ya que “las estrategias mal empleadas convierten al estudiante en un receptor de información, ocasionando un aprendizaje reproductivo, mecanicista y memorístico, desaprovechando así las potencialidades del alumno como sujeto activo del proceso de enseñanza-aprendizaje.” Espinosa (2020)

Es decir que, si el docente es desinteresado o no cuenta con el tiempo necesario para informarse sobre el uso de nuevas metodologías tendrá como resultado una clase monótona provocando el aburrimiento y desmotivación, además, los estudiantes no participaran activamente en la construcción de sus conocimientos, generando un bajo rendimiento escolar en la asignatura de Estudios Sociales.

Así mismo, el uso de estrategias permite organizar procedimientos con la finalidad de promover aprendizajes significativos. De acuerdo con Alvarado J. (2016) “las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza aprendizaje, son actividades que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la flexibilidad y adaptabilidad”

Las estrategias son acciones que facilitan la interactividad del estudiante mientras aprenden cada uno de los conocimientos impartidos por el docente, al igual que permite que exista una buena relación de cooperación con la comunidad educativa durante el proceso de aprendizaje para realizar cualquier actividad de forma adecuada.

- **Trabajo cooperativo o aprendizaje basado en equipos.**

Esta metodología activa busca obtener en los estudiantes un aprendizaje significativo a través de trabajo en equipo; para que por medio de la misma los estudiantes pueden formar equipos por afinidad, y de esta manera consigan alcanzar los objetivos planteados por el docente, así también que el estudiante sea responsable de su aprendizaje. (Partal, 2018)

- **Resolución de problemas o aprendizaje basado en problemas (ABP)**

Su principal propósito es motivar al estudiante a que llegue al aprendizaje activo por medio de la metodología de resolución de problemas ya que al buscar dar solución a un problema, de esta manera, podrá desarrollar nuevos conocimientos por medio de la investigación, mismas que se irán integrando a las estructuras cognitivas del aprendiz, lo que al sistematizarse lo prepara para enfrentar los problemas de la vida cotidiana y/o estudiantil. También, favorece el aprendizaje autónomo el trabajo en equipo, desarrolla habilidades interpersonales y fomenta valores y actitudes. Esta forma de enseñar y aprender se estructura en pequeños grupos bajo la guía de un docente (Díaz & Espinoza, 2019)

- **Análisis de casos o estudio de caso**

Esta metodología tiene como finalidad propiciar el aprendizaje a través del análisis de casos reales o simulados; transcurre por la interpretación del caso, la formulación de hipótesis y la búsqueda de datos, es decir que el estudiante debe realizar una investigación pertinente debido a que por medio de este trabajo ayudará a desarrollar habilidades como pueden ser el análisis crítico, la reflexión y la argumentación así también podrá hacer uso de las tecnologías de la información y comunicación para ampliar sus conocimientos. (Espinoza, 2019)

- **Aula invertida**

Tiene como objetivo invertir el orden habitual de una clase “tradicional”. Por ello es importante que el docente al aplicar esta metodología dentro del aula en sus horas de clase deberá dar a conocer el tema a desarrollar previamente al estudiante para que pueda buscar información con anticipación y pueda participar activamente en las diferentes actividades que haga uso el docente ya sea a través de materiales impresos, medios audiovisuales. (Almeida, 2013)

- **Redes semánticas o mapas conceptuales**

Hacen referencia a un esquema de representación en red que permiten relacionar conceptos. Para (Peralta & Gómez, 2014) “Las redes semánticas o más conocidas como mapas conceptuales son poderosas herramientas pedagógicas que permiten la visualización de la organización del sistema de conocimientos del alumno”, lo que favorece a tener un diagnóstico sobre cuanto los estudiantes aprendieron del tema y posteriormente poder mejorar el método de del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, los mapas conceptuales son de mucha ayuda debido a que facilitan a los estudiantes en aprender nuevos contenidos así también contribuyen a desarrollar la creatividad y el pensamiento reflexivo.

Es conveniente poner en práctica las diferentes metodologías, ya que a través de su utilización los estudiantes conocerán una manera diferente de aprender y se sentirán motivados, les permitirá asimilar, y aprenderán variados temas ampliando su conocimiento permitiéndoles conocer las diferentes tradiciones, costumbres y la variada diversidad cultural del país

8.3.2.8 Actuación del Profesor y Motivación por el Aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales

La actuación del docente con sus estudiantes tiene gran importancia para desarrollar la motivación en el aula. Para ello se debe adquirir valores éticos y morales que permitan el actuar de manera correcta con los agentes educativos

Resulta claro que un estudiante motivado tiene más posibilidades de aprender, por consiguiente, es importante crear un ambiente de aprendizaje acogedor donde la interacción del docente y el estudiante sea armónica. Además, “se busca aquellas actividades o situaciones de aprendizaje que favorecen a la toma de decisiones, promueve la responsabilidad e independencia para desarrollar sus habilidades de autocontrol”. (Gurumendi, 2011). Es por ello que, la educación debe centrarse en las necesidades e interés

del estudiantado, la adecuación de recursos didácticos, metodologías y estrategias comunicativa dentro del aula motivan y aseguran un mejor aprendizaje lo que conlleva a posteriormente tener un excelente rendimiento académico.

La interacción entre el docente y el educando, es fundamental para desarrollar la destreza comunicativa, puesto que ayuda a que el receptor adopte el mensaje de forma clara y concisa. Es importante recalcar, que el docente para tener una fluidez en su vocabulario debe poseer hábitos de lectura que además de enriquecer el conocimiento fortalecerá su lenguaje. Al respecto (Barrio Á. 2018) postula que:

A medida que los docentes cuentan con más experiencia, expresan una mejor habilidad comunicativa. Esto es especialmente claro en relación con el contenido y estructura del mensaje, a la riqueza e idoneidad del lenguaje utilizado, así como a la capacidad de favorecer la comprensión y la atención del alumnado (p.21).

Son capacidades comunicativas que el docente desarrolla con la experiencia y con la intención de mejorar el proceso de aprendizaje. Además, es importante tomar en cuenta aspectos fundamentales como: el timbre de la voz, velocidad y ritmo, con el cual desarrollara la clase para que de esta manera el estudiante logre asimilar el aprendizaje.

8.3.2.9 Rol del docente y el estudiante en el aprendizaje

La integración de las TIC ha generado cambios sustanciales, un cambio radical al momento de acceder a la información. Esto supone una modificación en el ámbito educativo, mismo que exige una reforma en el rol del docente. Al respecto Viñals & Cuenca (2016) mencionan que:

En la era digital la manera de aprender ha cambiado, por ende, la forma de enseñar debe adaptarse. Lo que significa que tanto la figura del docente como las

metodologías de enseñanza han de adecuarse a la manera de concebir el conocimiento.

Los docentes han sido testigos directos de las reformas o cambios que exige la actual generación, para ello se requiere una educación que responda a las demandas de la sociedad actual. Donde se plantee nuevos procesos de aprendizaje con la utilización de métodos y estrategias renovadas mismas que permitan al estudiante reflexionar y analizar contenidos para construir su propio aprendizaje

El rol del docente tradicionalmente se limitaba a ser un transmisor de conocimientos y dueño de la verdad. Ahora bien, en la era digital se ha convertido en organizador, guía, generador, acompañante, gestor del aprendizaje, orientador, facilitador, tutor, dinamizador o asesor. Esto debido a que es quien suministra información y despliega explicaciones para que los estudiantes estén en ambientes que permitan asimilar el aprendizaje. (Viñals & Cuenca)

De este modo, el quehacer docente en la actualidad consiste en ser mediador del aprendizaje. En esta perspectiva, Prieto (2008) postula que:

Los docentes, actúan de experto de los contenidos, planifica los contenidos, pero es flexible en la enseñanza; que establece metas de acuerdo a su centro educativo, y que regula el aprendizaje facilitando la interacción con los materiales didácticos y los compañeros, fomenta la curiosidad intelectual, promueve la discusión reflexiva, desarrolla valores y actitudes positivas, y atiende a las diferencias individuales. (pág. 336)

En definitiva, la educación se enfoca en el estudiante, en desarrollar al máximo sus habilidades, convirtiéndolo en el protagonista del aprendizaje. Pero al ser el estudiante el eje dentro de la educación el docente no pierde el importante papel que juega, pues quien adecua los contenidos de acuerdo a las necesidades que se presenten dentro del aula mediante

planificaciones flexibles y la construcción de material didácticos y nuevos procesos de enseñanza.

8.3.2.10 Referente curricular del Área de Ciencias Sociales

El área de ciencias sociales en el aprendizaje constituye un elemento esencial para la formación académica de los estudiantes ya que proporciona aprendizajes para la vida. Por ello se ha tomado en cuenta el referente curricular de dicha área misma que está conformada por tres bloques y diez objetivos generales del área y se sintetizan de la siguiente forma: (Ministerio de Educación, 2016)

Bloques curriculares del área de ciencias sociales

- Bloque 1.- Historia e identidad.
- Bloque 2.- Los seres humanos en el espacio.
- Bloque 3.- La convivencia.

Objetivos generales del área de ciencias sociales

- **O.CS.2.1.** Descubrir y apreciar el entorno natural, cultural y social, local, provincial y nacional, identificando los símbolos asociados a la riqueza del patrimonio, como medio para construir el sentido de la identidad y unidad nacional.
- **O.CS.2.2.** Distinguir en la vida cotidiana los cambios y transformaciones de procesos y acontecimientos próximos al entorno, relacionándolos con períodos cortos y largos, para ampliar la concepción del tiempo.
- **O.CS.2.3.** Identificar, diferenciar y describir las características geográficas, políticas, administrativas, económicas y sociales de la provincia empleando herramientas cartográficas, para fortalecer su identidad local y desenvolverse en el entorno natural

y social; considerando posibles riesgos naturales y medidas de seguridad, prevención y control.

- **O.CS.2.4.** Reconocer al Ecuador como parte integrante de América y el mundo, a través del estudio de las características comunes que lo vinculan a la región y al planeta, en función de valorar sus aportes y potencialidades, mediante el uso de diversas fuentes.
- **O.CS.2.5.** Analizar las características y el funcionamiento de las diferentes formas de organización social, especialmente de la unidad social básica familiar en los escenarios locales más cercanos: el barrio, la escuela, la comunidad, el cantón y la provincia.
- **O.CS.2.6.** Explicar las formas de convivencia dentro de la comunidad, con base en el cumplimiento de responsabilidades y el ejercicio de derechos, por medio de acuerdos y compromisos, con el fin de propender al cuidado de la naturaleza, el espacio público y la democracia, desde sus roles sociales respectivos.
- **O.CS.2.7.** Reconocer la utilidad de los medios de comunicación y las TIC como fuentes de información para el análisis de problemáticas cotidianas.
- **OG.CS.8.** Aplicar los conocimientos adquiridos, a través del ejercicio de una ética solidaria y ecológica que apunte a la construcción y consolidación de una sociedad nueva basada en el respeto a la dignidad humana y de todas las formas de vida.
- **OG.CS.9.** Promover y estimular el cuidado del entorno natural y cultural, a través de su conocimiento y valoración, para garantizar una convivencia armónica y responsable con todas las formas de vida del planeta.

- **OG.CS.10.** Usar y contrastar diversas fuentes, metodologías cualitativas y cuantitativas y herramientas cartográficas, utilizando medios de comunicación y TIC, en la codificación e interpretación crítica de discursos e imágenes, para desarrollar un criterio propio acerca de la realidad local, regional y global, y reducir la brecha digital.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

- ¿Cuáles son los referentes teóricos relacionados con los recursos innovadores y el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?
- ¿Cómo se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?
- ¿Cómo diseñar recursividad didáctica mediante diferentes herramientas tecnológicas?

10. MARCO METODOLÓGICO

10.1 Enfoque de la investigación

El presente trabajo de investigación está centrado en el enfoque interpretativo lo cual permite profundizar en los diferentes hechos y la realidad del contexto social en su propia naturaleza. Ante ello, Naranjo (2014) enfatiza que enfatiza que, el paradigma interpretativo” dirige su atención a aquellos aspectos no observables, ni medibles, ni susceptibles de cuantificación (creencias, intenciones, motivaciones, interpretaciones, significados para los actores sociales), interpreta y evalúa la realidad, no la mide (pág. 33)

En este sentido el paradigma interpretativo en el ámbito educativo, se centra en la percepción e interpretar fenómenos de la parte educativa partiendo de los deseos, intereses y expectativas

de los investigadores y los sujetos de estudio, es decir una realidad cambiante, dinámica y de doble perspectiva, no separa al investigador de los sujetos de estudio.

Cabe resaltar que, el enfoque interpretativo permitió a los estudiantes investigadores entender las problemáticas del contexto educativo en el cual se desenvuelven, mismo que contribuyeron para la construcción de su conocimiento a partir de sus experiencias obtenidas en el proceso de Práctica Pre-Profesional. Así mismo, el enfoque contribuyó a entender la perspectiva de los docentes en cuanto a la realidad de la educación y los efectos de las metodologías aplicadas en los centros educativos y cómo estas influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

10.2 Tipos de investigación

10.2.1 Investigación cualitativa

El trabajo está basado en la investigación cualitativa debido a que permitió realizar la descripción de características del fenómeno natural, reflexión e interpretación de los datos más relevantes obtenidos durante el trabajo de campo en el contexto educativo y los recursos innovadores que el docente hace usos durante el proceso pedagógico.

La investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa mediante la inmersión en el contexto natural e interacción de los agentes investigativos en el cual el investigador adquiere experiencias únicas que aportan a su conocimiento y el desarrollo de la investigación, enfocadas en los recursos innovadores y el aprendizaje (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, pág. 69)

Por tanto, aporta a comprender las particularidades que se presentan en el ámbito educativo a través de la inmersión de los estudiantes investigadores en el campo de estudio, donde se ha adquirido experiencias únicas y enriquecedoras acerca del procesos didáctico y el uso de

la tecnología como herramientas innovadoras para afianzar el aprendizaje, mismos que favorecen en el desarrollo de habilidades y destrezas digitales en las diferentes etapas de la investigación y de esta manera alcanzarán la autonomía.

Por ello, esta investigación se centra en demostrar la importancia de la innovar el proceso pedagógico con la incorporación de las Tic, y lograr fusionar los recursos didácticos tecnológicos y no tecnológicos para el área de estudios sociales de esta manera reforzar conocimientos que en muchas ocasiones no se pueden lograr debido al uso de métodos, estrategias, técnica y recursos que no se relacionan o no están ajustados a las necesidades de los estudiantes. Así mismo, permite comprender la trascendencia de la actuación del profesor con los estudiantes y su incidencia en la motivación para lograr aprendizajes significativos.

Para el desarrollo de la investigación es importante seguir procesos secuenciales que permitan al investigador orientarse en el desarrollo del trabajo investigativo. Por consiguiente, (Rodrigues, Gil, & García, 2010) describen al proceso de investigación en tres etapas;

Etapa preparatoria. En esta primera fase de la investigación cualitativa, los investigadores se adentran a un proceso reflexivo de preparación y planificación de actividades que se realizarán durante el trabajo de campo en el cual se identifican problemáticas dentro del contexto educativo y la especificación del campo investigativo y sujetos de estudio. En esta perspectiva, adentrarse al campo investigativo significó la importancia del proceso de revisión de diferentes fuentes bibliográficas lo que dio como resultado la definición del planteamiento del problema, la fundamentación teórica en relación a las variables bajo sustento de diferentes autores teóricos, mismos, que contribuyen y consolidan el estudio realizado.

Etapa de trabajo de campo. Es aquí donde plantea la metodología de la investigación. En esta etapa de la investigación los investigadores accedieron al contexto educativo para el desarrollo de actividades planificadas en la primera fase, que consiste en la recolección de

datos de información mediante el acceso de los investigadores al contexto educativo para recopilación de información a través de la aplicación de la técnica de observación con su respectivo instrumento que fue la guía de observación. De este modo, se obtuvo información relevante acerca de las herramientas tecnológicas que se aplican para afianzar el aprendizaje en el área de estudios sociales en el cuarto año de E.G.B, mismas que contribuyeron para el procesamiento y sistematización de la información recabada.

Etapa analítica. En esta etapa se realizó el análisis e interpretación de la información obtenida en cuanto al uso de herramientas tecnológicas para afianzar los aprendizajes. Así mismo se procedió al procesamiento y la sistematización de información recabada en el campo de estudio mediante la observación directa de los sujetos de estudio. Seguidamente se realizó la interpretación y análisis de las particularidades e interpretarlas desde la perspectiva de los sujetos investigados con la finalidad de llegar a un resultado y crear una conclusión adecuada.

Etapa informativa – propuesta. Se refiere a la difusión de los resultados de la investigación, en efecto, los investigadores presentan recursos didácticos en diferentes herramientas tecnológicas en el cual se encuentran actividades prácticas, dinámica y llamativas. Mismas que son actividades que el docente podrá ajustar a las necesidades de los educandos para afianzar el conocimiento de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

10.2.2 Investigación descriptiva

Este tipo de indagación permitió detallar las características del fenómeno de estudio. En este sentido, (Guevara G. , 2020) enfatiza que la investigación descriptiva “es un tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (pág. 11)

En efecto, la investigación descriptiva permitió a las investigadoras puntualizar los aspectos relacionados con el objeto de estudio centrado en estrategias de enseñanza- aprendizaje basadas en el pensamiento crítico, lo que facilitó el análisis, la comprensión de las variables que se plasman en el proyecto investigativo, que contribuyen al conocimiento. Por lo tanto, este tipo de investigación es trascendental dentro del proceso investigativo ya que describe varios aspectos mismos que son valiosos e importantes ya que favorecen en el tema de estudio

10.2.3 Investigación documental o bibliográfica

En el marco del diseño de la investigación, este trabajo se centró en la investigación documental ya que se realizó la búsqueda de información en torno a las variables del objeto de estudio en fuentes bibliográficas sea estos en; revistas, repositorios, artículos científicos, libros, páginas web y entre otros. La investigación documental o bibliográfica “es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios; es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas” (Arias, 2017)

Por lo tanto, este tipo de investigación otorgó a las investigadoras comprender las diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje mismas que están basadas en el pensamiento crítico, centrándose en el tema de estudio del proyecto investigativo a realizarse. Es así que, contribuyó al fortalecimiento de los conocimientos que se encontraban dispersos y que de tal manera se permitió realizar la comparación de los diferentes razonamientos encontrados de numerosos autores científicos los mismos que contribuyeron de manera muy significativa en el transcurso del progreso del trabajo.

10.3 Métodos

10.3.1 Método teórico

El método que se empleó fue el inductivo, debido a que permitió comparar la información dentro del contexto áulico mismo que se empezó desde las observaciones concretas las que nos ayudaron a alcanzar un conocimiento más amplio de lo observado. En este sentido, “aquel procedimiento de investigación pone en práctica el pensamiento o razonamiento, ya que parte de deducciones cuya verdad apoya la conclusión, pero no la garantiza”. (Rodríguez A., 2017)

De tal manera, este método permitió como investigadoras reconocer cualidades y características que son fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que contribuyó en conocer más sobre las estrategias de enseñanza y aprendizaje las mismas que están basadas en el desarrollo del pensamiento crítico.

10.3.2 Técnicas e instrumentos

La técnica que se empleó es la observación, la misma que nos permitió obtener información sobre las estrategias de enseñanza con el uso de recursos tecnológicos innovadores que aplican los docentes durante el proceso didáctico para promover el pensamiento crítico en cada uno de los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica. Para ello, se hizo uso de la guía de observación como su instrumento principal que permitió la compilación de información y datos importantes en torno al objeto de la investigación.

10.3.3 Muestra (población)

El trabajo investigativo se fundamentó en una población intencionada específica de 25 estudiantes del cuarto año EGB y dos docentes que pertenecen al área de Ciencias Sociales

de la Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde”, los que son estimados como representantes principales del proceso investigativo, sobre las estrategias de enseñanza con el uso de los recursos tecnológicos innovadores basados en el pensamiento crítico.

11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Seguidamente se realiza el análisis e interpretación de la información recolectada en la observación de los agentes educativos acerca del proceso didáctico y el uso de las TIC como herramientas innovadoras en el aula, específicamente en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Sociales.

- **Recursos Innovadores en el aula**

El docente al momento de iniciar la clase hace uso del pizarrón para escribir el tema posteriormente utiliza imágenes impresas y el texto que proporciona el Ministerio de Educación al dar a conocer el contenido pide que participen los estudiantes levantando la mano, pero se evidencia poca intervención durante la clase debido a que se aburren, se desconcentran y pierden el interés por aprender.

Por lo tanto, los recursos didácticos existentes dentro de la clase se conservan en el tradicionalismo porque el docente hace uso indispensable del pizarrón, y del libro del Ministerio de Educación para dar a conocer los contenidos de cada tema, Así también el Hacer uso de recursos concretos son necesarios pero el docente deberá ser más innovador para que llame la atención de sus alumnos y no se distraigan con lo que llegue a pasar en su entorno y de esta manera poder hacer uso correcto de los mismos. Sin embargo, otra opción sería que hagan uso de los recursos tecnológicos para poder innovar en sus clases.

- **Funcionalidad de los recursos didácticos**

Al aplicar recursos didácticos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, no se da las indicaciones correctas y propicias para que sean entendibles y no exista confusiones al utilizarlas por lo cual el estudiante pregunta constantemente ya que no sabe cómo hacer uso correcto del recurso didáctico y tiene el temor de dañarlo si hace un mal uso del mismo por lo que procede hace preguntas constantemente hasta sentirse seguro en el cómo usarlo de manera adecuada y esta situación al docente le molesta al darse cuenta que los estudiantes interrumpen la actividad constantemente.

Frente a ello el docente deberá buscar nuevas estrategias que le permitan dar una mejor explicación del uso correcto de los recursos didácticos que se utilizaran en cada una de las actividades a realizarse para que los estudiantes tengan claro el cómo se trabajará con dicho recurso didáctico y para que de esta manera no exista interrupción dentro de la clase, así mismo, pueda existir una mejor comunicación entre el docente y el estudiante durante el proceso de enseñanza - aprendizaje logrando de esta forma alcanzar un aprendizaje significativo sin ningún tipo de contratiempo o confusión.

- **Usos de recursos tecnológicos en el proceso pedagógico.**

Los recursos que el docente utiliza son; una grabadora para reproducir música para motivar a los estudiantes mediante actividades lúdicas, además existe un televisor y un DVD donde puede poner videos educativos, los mismos que no son utilizados con frecuencia por la falta de conectividad dentro de la institución educativa y de igual forma existen veces que no tienen energía eléctrica.

Por lo tanto, el docente deberá innovar e investigar nuevas maneras de impartir los contenidos de las clases buscando nuevas formas de impartir las clases que sean creativas, participativas y que logren captar el interés de los estudiantes en el tema de clase ya que al

hacer uso de una nueva metodología ayudará a que el estudiante se desenvuelva y participe activamente en el transcurso del proceso pedagógico.

- **Tipos de recursos didácticos que utiliza el docente.**

El docente en ningún momento hace uso de lo que son recursos didácticos tecnológicos; debido a que tiene conocimientos básicos en el uso de las herramientas tecnológicas es por eso que no pone en práctica es así que opta por los recursos tradicionales como son el libro de texto del Ministerio de Educación, un mapa físico, varias hojas de trabajo, marcadores de tiza líquida, el pizarrón, borrador de tiza líquida, carteles y el entorno.

En ese sentido, los recursos didácticos no tecnológicos en la actualidad pueden llegar hacer poco innovador al impartir la clase debido a que la mayoría de estos no llegan a llamar la atención de los estudiantes lo que provoca que la actividad realizada se vuelva aburrida teniendo como resultados bajos niveles de aprendizaje. Por lo que sería necesario que se haga uso de los recursos tecnológicos ya que permite tanto al docente como al estudiante tener más interacción promoviendo el aprendizaje significativo y mejorar las competencias de expresión y creatividad.

- **Competencia digital del docente**

La docente tiene conocimientos básicos acerca de la utilización de la laptop que le fue entregada por el Ministerio de Educación, desconoce sobre las actividades novedosas que se puede desarrollar con la ayuda de las Tic. Sin embargo, realiza planificaciones y hojas de trabajo para los estudiantes buscando la manera de innovar, aunque no sea con el uso de herramientas tecnológicas.

Al respecto, es necesario que los docentes se auto capacitan en el uso, manejo y aplicación de las tic debido a que facilitará el enseñanza-aprendizaje del quehacer educativo ya que se está utilizando recursos innovadores y por lo tanto esto llamará la atención de los

estudiantes y existirá una participación activa durante todas las actividades que se realizarán dentro y fuera del aula permitiendo ser un ente investigativo, autónomo y creador de su propio conocimiento dando como resultado un aprendizaje significativo y valedero, para aplicarlo en su diario vivir.

- **Ciclo de aprendizaje**

La docente trata de aplicar el ciclo de aprendizaje de Kolb, que consta de 4 etapas experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación, de los cuales solamente llega a la reflexión.

En ese sentido, la docente realiza el saludo de forma cordial y de inmediato pide que abran el libro en la página indicada y los estudiantes leen el tema de la clase posterior a ello buscar la destreza con criterio que van a desarrollar en la clase y leen en voz alta. En el enlace del conocimiento previo y nuevo los educandos, ubican las regiones del Ecuador de acuerdo a los colores que lo representan, para la etapa construcción del conocimiento se realiza la lectura en voz alta de manera aleatoria y posteriormente se realiza un mapa de ideas con la participación de los estudiantes. Finalmente, en la transferencia del conocimiento, la docente realiza preguntas del tema que se trató en la clase y pide que copie el organizador gráfico posteriormente entrega impresiones del mapa del Ecuador y les pide que pinten el mismo ubicando las provincias y capitales del Ecuador. En caso de no haber comprendido el tema vuelve a reforzarlo.

La docente realiza el saludo de forma cordial y de inmediato realiza la presentación del tema en la etapa de activación de conocimientos y expectativas. Además, es evidente la confusión entre objetivo y destreza, lo que significa que la docente no señala el propósito de la clase para generar expectativas en los estudiantes acerca del nuevo tema a aprender. Sin embargo, la lectura de las destrezas permite orientar al tema que se va a realizar en la clase. En la etapa de construcción de conocimientos se utiliza la técnica de lectura en voz alta, lluvia de ideas y la repetición textual lo que significa que, hay diversificación de técnicas, pero no hay producción, en la construcción del conocimiento. Al utilizar la repetición textual y dar

indicaciones rígidas de lo que se debe hacer, el estudiante no llega a la transferencia de conocimientos. En tal sentido, la docente trata de aplicar el ciclo de aprendizaje de Kolb que consta de cuatro etapas; experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación, de los cuales solamente llega a la reflexión

- **Estrategias metodológicas**

En el proceso didáctico, los estudiantes constantemente repiten contenidos de aprendizaje proporcionados por el docente ya sea de manera hablada o escrita mismas que tienen como objetivo memorizar y repetir la información que se encuentra en el texto.

En el proceso didáctico, los estudiantes constantemente repiten contenidos de aprendizaje proporcionados por el docente ya sea de manera hablada, es decir se utiliza la estrategia de ensayo donde los estudiantes utilizan la repetición para generar aprendizajes y la estrategia cognitiva que permite el procesamiento de información y la activación de conocimientos previos, por lo tanto, es fundamental que el docente sepa elegir las estrategias indicadas, debido a que son útiles para el aprendizaje de cada alumno.

- **Método**

La docente hace el intento de hacer el uso del método inductivo utilizando imágenes y con la realización de preguntas de conocimiento previo a los estudiantes.

El método inductivo los estudiantes fomentan la construcción y comprensión de conceptos, además la práctica de las destrezas del pensamiento, finalmente con este método se motiva a los estudiantes a adoptar un enfoque profundo de aprendizaje. Frente a ello no se cumplió el desarrollo del proceso inductivo porque solo se realizó de manera parcial en la etapa de observación y reflexión, lo que significa que solo existió un intento de realizar la inducción.

- **Técnicas**

Las técnicas que se utilizan durante el desarrollo de las diferentes etapas de la clase son; lectura en voz alta, organizadores gráficos, repetición textual, formulación de preguntas, clasificación.

Durante la clase existe diversificación de técnicas, sin embargo, se utiliza la repetición textual, la cual no permite llegar la transferencia y consolidación del conocimiento necesaria para los estudiantes. Es decir, al utilizar constantemente dicha técnica, se incita al estudiante a un aprendizaje memorístico y repetitivo mismo que no permite el análisis, reflexión y sistematización de los contenidos.

- **Motivación para el aprendizaje**

Los estudiantes reciben motivación por la docente, con palabras como: ustedes si pueden, son unos niños inteligentes, pero también los propios compañeros, en ciertas ocasiones les dicen palabras motivadoras como; que inteligente, no te sientas mal tu puedes.

La actitud del docente contribuye de forma positiva a formar lazos de confianza con los estudiantes al mostrar valores éticos como la empatía, y la solidaridad. Lo cual permite que exista una buena convivencia entre los educandos y el educador, de esta manera los estudiantes participan de manera activa y dinámica durante el desarrollo de la clase.

12. REFLEXIÓN

- **Recursos Innovadores en el aula**

El docente al momento de iniciar la clase hace uso del pizarrón para escribir el tema posteriormente utiliza imágenes impresas y el texto que proporciona el Ministerio de

Educación al dar a conocer el contenido pide que participen los estudiantes levantando la mano, pero se evidencia poca intervención durante la clase debido a que se aburren, y por lo tanto se desconcentran y pierden el interés por aprender. Catillo (2013) Señala que “Tenemos una deuda con la pedagogía: "muchas veces no vemos ni explotamos en el pizarrón las posibilidades instructivas y educativas que genera en las manos de un buen maestro" (pág. 10). Es decir que, los recursos didácticos como el pizarrón debe ser utilizado de manera correcta para que la clase no se torne aburrida y no se llegue al tradicionalismo sino buscar la forma de convertir a ese recurso didáctico en algo innovador, interesante y llamativo para los estudiantes, así también, buscar nuevas alternativas de utilizar variados recursos didácticos durante la clase.

Una de las cuestiones más importantes en hacer uso de recursos didácticos es que permite “La aplicación de recursos didácticos innovadores en el aula, accede la interacción de los estudiantes y aprehensión de los aprendizajes en la clase.” (Guerrero, 2017, pág. 18). Por tal razón la ausencia de esos elementos limita la innovación didáctica, con la consecuencia de una enseñanza expositiva y transmisora de contenidos; por lo que el docente recurre al uso del texto impreso como única fuente de conocimiento, en la mayoría de los casos, estos recursos generan la mejora continua de los desempeños de aprendizaje aunque no todos los individuos, tienen la misma capacidad de aprender toda esa información por lo que se debe recurrir a enseñar de forma diferente e innovadora para facilitar el aprendizaje en aquellos estudiantes que presenten dificultades.

- **Funcionalidad de los recursos didácticos**

Al aplicar recursos didácticos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, no se da las indicaciones correctas y propicias para que sean entendibles y no exista confusiones al utilizarlas por lo cual el estudiante pregunta constantemente ya que no sabe cómo hacer uso correcto del recurso didáctico y tiene el temor de dañarlo si hace un mal uso del mismo por lo que procede hacer preguntas constantemente hasta sentirse seguro en el cómo usarlo de manera adecuada y esta situación al docente le molesta al darse cuenta que los estudiantes

interrumpen la actividad constantemente. Hernandez (2017), manifiesta que “Los recursos didácticos son aquellos materiales tangibles y manipulables por el estudiante, estos materiales motivan en el proceso de aprendizaje, estos recursos pueden utilizarse una y otra vez muchas veces con diversos propósitos” (pág. 23). Frente a ello los recursos didácticos son el medio por el cual se puede acudir como alternativa durante el proceso de la enseñanza aprendizaje para poder cumplir los objetivos planteados, de esta manera los recursos son herramientas que tienen utilidad dentro de un proceso educativo, debido a que al hacer uso de un recurso didáctico ayudará al docente a cumplir con un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje, donde aporte información significativa al estudiante, así también pueda poner en práctica lo aprendido ya que en ocasiones estos materiales son una guía para los educandos.

Es de suma importancia conocer sobre los beneficios y las funciones que tienen los recursos didácticos

Son proporcionar información, cumplir un objetivo, guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes motivar a los estudiantes y tener en cuenta el grupo al que va dirigido, con la finalidad que ese recurso realmente sea de utilidad. (Moya, 2015, pág. 15).

Es decir que el docente deberá de informarse más sobre el uso y funciones que llegará a obtener tanto el docente como el estudiante al hacer uso de los recursos didácticos ya que mejorará el aprovechamiento por medio del cual el educando va creciendo y adquiriendo las competencias necesarias para ir formando parte activa de la sociedad. Así también, el docente ha de dotar al niño de abundante materiales y recursos de una manera planificada y sistematizada.

- **Usos de recursos tecnológicos en el proceso pedagógico.**

Los recursos que el docente utiliza son; una grabadora para reproducir música para motivar a los estudiantes mediante actividades lúdicas, además existe un televisor y un DVD donde puede poner videos educativos, los mismos que no son utilizados con frecuencia por la falta de conectividad dentro de la institución educativa y de igual forma existen veces que no tienen energía eléctrica. Puesto que “Con el uso de los recursos tecnológicos los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos” (Almudena, 2016, pág. 23). Por lo tanto, la incorporación de los recursos tecnológicos en la educación tiene como función ser un medio de comunicación e intercambio de conocimientos y experiencias. Son instrumentos para procesar la información.

El profesor ya no es el gestor del conocimiento, sino que un guía que permite orientar al alumno frente su aprendizaje: En este aspecto, el alumno es el protagonista de su aprendizaje y de la clase, debido a que es él quien debe ser autónomo y trabajar para aprender mucho más de lo impartido por el docente durante la clase.

Es importante que se haga uso de los diferentes recursos tecnológicos ya que constituyen una buena forma de obtener nuevos conocimientos o a la vez mejorar los ya adquiridos, al “Entender las TIC como la tecnología que permite trabajar con la información almacenando, tratándola, difundiéndola, etc., de forma visual o auditiva” (Ballesteros, 2014, pág. 13). Al aplicarlos dentro del aula permiten que una clase sea motivadora y dinámica de esta manera permitiendo a que el estudiante logre tener un espacio en el que puede participar dando sus opiniones o sus criterios, de acuerdo con su ritmo y con su nivel de aprendizaje.

- **Tipos de recursos didácticos que utiliza el docente.**

El docente en ningún momento hace uso de lo que son recursos didácticos tecnológicos; debido a que tiene conocimientos básicos en el uso de las herramientas tecnológicas es por

eso que no pone en práctica es así que opta por los recursos tradicionales como son el libro de texto del Ministerio de Educación, un mapa físico, varias hojas de trabajo, marcadores de tiza líquida, el pizarrón, borrador de tiza líquida, carteles y el entorno. “Los docentes pretenden incrementar la exposición de los alumnos a materiales auténticos y tecnológicos, además de motivarlos a participar en entornos comunicativos significativos y actividades colaborativas” (Mendoza, 2017, pág. 15).

Por lo tanto, los docentes tratan de capacitarse y buscar las maneras necesarias de incrementar el uso de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque sea un proceso que necesita de mucha constancia y el querer innovar para no llegar a impartir clases tradicionalistas o que a su vez ni sean valederas o aporte de alguna forma en la formación de su estudiante.

De esta manera buscar maneras que el docente indague mucho más sobre los diferentes recursos didácticos para que posteriormente los aplique en sus clases es por esto que, Morales (2012) “Se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pueden ser tanto físicos como virtuales” (pág. 10). Es así que los recursos educativos didácticos son un apoyo académico que refuerzan el tema que se está trabajando por parte del docente, además que facilitan la actividad al docente para que sea de guía.

Asimismo, que los diferentes recursos didácticos tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido mejorando de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de manera directa o dándole la sensación de indirecta despertando el interés de los estudiantes, ajustándose a las características físicas e intelectuales de los mismos.

- **Competencia digital del docente**

La docente tiene conocimientos básicos acerca de la utilización de la laptop que le fue entregado por el Ministerio de Educación, desconoce sobre las actividades novedosas que se puede desarrollar con la ayuda de las Tic. Sin embargo, realiza planificaciones y hojas de trabajo para los estudiantes buscando la manera de innovar, aunque no sea con el uso de herramientas tecnológicas.

El desarrollo de nuevos recursos didácticos y tecnologías educativas ha originado que los docentes que participen en la formación y capacitación que adquieran un mayor protagonismo, intervención y control de los procesos, sobre todo al hacer uso de los recursos y herramientas que mejor se adaptan a sus necesidades formativas. (Zambrano, 2016, pág. 19).

Los docentes han buscado la manera de desarrollar sus conocimientos, en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías como un recurso más en el proceso de enseñanza, que les permitirá promover y facilitar la participación activa y creadora de los alumnos, lo que produce una verdadera transformación en el proceso de enseñanza aprendizaje al conceder el papel protagónico al estudiante.

El docente es el principal transmisor de conocimientos es por tal motivo que debe estar en constantes capacitaciones e innovando siempre porque, “El conocimiento se ha convertido en la principal fuente de riqueza y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las herramientas más efectivas para su producción y difusión” (Almenara, 2015, pág. 11).

Para lograr este uso correcto y efectivo de las TIC, hay que centrarse en el desarrollo de las competencias digitales que tengan los docentes, que enmarcadas en el ámbito educativo generen una relación adecuada del uso de TIC, junto con el desarrollo de competencias didácticas y metodológicas que integren su uso en la educación y la tecnología.

- **Ciclo de aprendizaje**

La docente realiza el saludo de forma cordial y de inmediato realiza la presentación del tema en la etapa de activación de conocimientos y expectativas. Además, es evidente la confusión entre objetivo y destreza, lo que significa que la docente no señala el propósito de la clase para generar expectativas en los estudiantes acerca del nuevo tema a aprender. Sin embargo, la lectura de las destrezas permite orientar al tema que se va a realizar en la clase. En la etapa de construcción de conocimientos se utiliza la técnica de lectura en voz alta, lluvia de ideas y la repetición textual lo que significa que, hay diversificación de técnicas, pero no hay producción, en la construcción del conocimiento. Al utilizar la repetición textual y dar indicaciones rígidas de lo que se debe hacer, el estudiante no llega a la transferencia de conocimientos. En tal sentido, la docente trata de aplicar el ciclo de aprendizaje de Kolb que consta de cuatro etapas; experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación, de los cuales solamente llega a la reflexión. Al respecto la organización internacional American Field Service (AFS, 2014) afirma que

El ciclo de aprendizaje experiencial tiene cuatro etapas y aunque éstas se presentan en un orden específico, el aprendizaje en realidad puede comenzar en cualquier etapa del ciclo. Sin embargo, para maximizar las oportunidades de aprendizaje es ideal completar las cuatro etapas. (pág. 83)

En tal sentido este enfoque tiene numerosos beneficios si se aplica de manera correcta y sin omitir ninguna etapa ya que cada una de ellas están direccionadas al cumplimiento de actividades que contribuyen a la construcción del conocimiento partiendo de las experiencias propias del educando, además permite desarrollar un equilibrio entre aprendizaje afectivo conductual y cognitivo.

En tal sentido el ciclo de aprendizaje de Robert Kolb no se limita a simple exposición de contenidos y conceptos, sino que, mediante la ejecución de ejercicios, simulación o con dinámicas busca que el estudiante ponga en práctica lo aprendido, desarrollando sus

competencias personales. Cabe recalcar que lo anterior, sucede siempre y cuando se realice un proceso adecuado y constante de reflexión y de motivación tanto en el docente como en el estudiante. Así lo afirma (León M. , pág. 38)

- **Estrategias metodológicas**

En el proceso didáctico, los estudiantes constantemente repiten contenidos de aprendizaje proporcionados por el docente ya sea de manera hablada, es decir se utiliza la estrategia de ensayo donde los estudiantes utilizan la repetición para generar aprendizajes y la estrategia cognitiva que permite el procesamiento de información y la activación de conocimientos previos, por lo tanto es fundamental que el docente sepa elegir las estrategias indicadas, debido a que son útiles para el aprendizaje de cada alumno. “Las estrategias requieren un control y ejecución, donde se relacionen los recursos y técnicas educativas para definir las actividades y actuaciones que se organizan con el claro propósito de alcanzar objetivos que se han propuesto” (Arguello & Sequeira, 2011)

El uso de estrategias metodológicas demanda la concordancia de los recursos y técnicas y el contenido de aprendizaje, pues al no existir relación entre los elementos mencionados no existirá un aprendizaje significativo, es decir, no se llegará al objetivo planteado y dificultará el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes. Así mismo las estrategias utilizadas deben ajustarse a las necesidades de los estudiantes, es decir a los ritmos y estilos de aprendizaje que cada niño tiene, pues no todos aprenden de la misma manera Al respecto León (2014) afirma que

Es posible afirmar que cada aula es un universo al notar que cada estudiante se caracteriza por sus particularidades y preferencias a la hora de aprender y es posible entender esta situación cuando se comprende que, aunque todos deban compartir el mismo espacio y un mismo profesor cada quien tiene su estilo particular de aprender y este muy seguramente afecta el grado de afinidad que siente hacia ciertas estrategias pedagógicas. (pág. 43)

En este sentido, cada estudiante se caracteriza por sus diferencias individuales cuando se trata del aprendizaje ya que cada niño es un mundo y aprende de diferente manera y en un tiempo determinado y el docente debe ser capaz de entender dicho aspectos, pues es quien se encarga de adecuar los aprendizajes de acuerdo a lo que considera correcto, Por ello, resulta importante que el docente domine la didáctica los contenidos científicos y así logre la implementación adecuada de estrategias que vaya de acuerdo a las necesidades de cada estudiante.

- **Método**

El ciclo de Kolb que la docente trata de aplicar durante la clase, está también encaminado al método inductivo, aunque emita algunos de las etapas, se enfocan en la observación y la reflexión del contexto del estudiante. El método inductivo permite a los estudiantes generar su propio aprendizaje partiendo de experiencias previas en respuesta a necesidades sentidas, que al implicarse en las actividades de aprendizaje propuesta por el docente aumenta la motivación (Prieto, Dia, & Santiago, 2014)

Las metodologías de enseñanza inductivas, radican en plantear situaciones concretas para que el estudiante encuentre una solución y se apropie del conocimiento antes de que el docente explique el contenido de la clase, en ese momento el estudiante tendrá noción de lo que se va a tratar. Al respecto Prieto, Dia, & Santiago mencionan que;

Estos aprendizajes se habrán producido en contextos de uso, por lo que serán más capaces de transferirlos y aplicarlos en el futuro. El protagonismo del alumno en el proceso de aprendizaje en las metodologías inductivas es mucho mayor que en las tradicionales metodologías de instrucción directa por transmisión y enseñanza deductiva. Por esta razón, el aprendizaje inductivo capacita a nuestros alumnos para el aprendizaje autónomo e independiente que tan importante será para su futuro. (págs. 20-21)

En ese sentido, el uso del método inductivo se puede considerar unos de los más recomendados en el proceso pedagógico debido a que está centrado en el protagonismo del estudiante, además permite la adquisición del conocimiento a través de la práctica lo que permite al estudiante adquirir destrezas y habilidades del pensamiento crítico y la autonomía. Sin embargo, no se cumplió el desarrollo del proceso inductivo porque solo se realizó de manera parcial en la etapa de observación y reflexión, lo que significa que solo existió un intento de realizar la inducción

- **Técnicas**

Durante la clase existe diversificación de técnicas, sin embargo, se utiliza la repetición textual, la cual no permite llegar a la transferencia y consolidación del conocimiento necesaria para los estudiantes. Es decir, al utilizar constantemente dicha técnica, se incita al estudiante a un aprendizaje memorístico y repetitivo mismo que no permite el análisis, reflexión y sistematización de los contenidos. En este contexto (Huerta, 2015) mencionar que, “las técnicas son herramientas que el método utiliza como recursos para el logro de los objetivos”

En tal sentido, las técnicas deben ser seleccionadas y aplicadas de acuerdo a los contenidos de aprendizaje y a las necesidades de los estudiantes pues, mediante ello el aprendizaje es constituido de manera significativa. Así mismo, siempre debe existir propósito de aprendizaje de quien lo utiliza. En ese sentido la (Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo, 2005) afirma que;

La técnica didáctica es también un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del alumno, lo puntual de la técnica es que ésta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se imparte, como la presentación al inicio del curso, el análisis de contenidos, la síntesis o la crítica del mismo.

Ante ello, la aplicación de técnicas incide significativamente en el proceso pedagógico ya que mediante ella se logra el desarrollo de actividades para afianzar los conocimientos en los estudiantes. Sin embargo, existe diversificación de técnicas, pero al no ser aplicadas en el momento adecuado no aportan al aprendizaje del estudiante.

- **Motivación para el aprendizaje**

La actitud del docente contribuye de forma positiva a formar lazos de confianza con los estudiantes al mostrar valores éticos como la empatía, y la solidaridad. Lo cual permite que exista una buena convivencia entre los educandos y el educador, de esta manera los estudiantes participan de manera activa y dinámica durante el desarrollo de la clase. (Carrillo, Padilla, Rosero, & Villagómez, 2009)

La motivación no es algo que viene dado, sino que se construye en las propias situaciones de enseñanza y aprendizaje, la relación entre los alumnos y el profesor siempre es interactiva, su influencia es mutua; se trata de un compromiso humano, singular, con cada alumno, para ellos tiene más sentido llevar a cabo su actividad intelectual si perciben que el profesor quiere ayudarles de ésta manera entendido este aspecto, incluye todos los motivos que tratamos: interesar sobre el tema, procurar éxito, promover proyectos, organizar trabajos cooperativos. (pág. 29)

La motivación se cimienta en el mismo en el proceso pedagógico, ya que el estudiante mediante la interacción directa con docentes logra encontrar el sentido de aprender para lograr objetivos que se planteen en el ámbito personal como el en académico, Además estar motivado le permitirá desarrollar su autoestima de manera positiva y formar su personalidad para ser capaz de resolver problemáticas que se le presente en el transcurso de su vida

En ese sentido la motivación se establece como el motor del aprendizaje, mismo que se convierte en un elemento clave en los niños, para ello es importante realizar actividades que motiven a aprender al inicio, durante y después, es decir en todo el trayecto de la clase ya sea

con actividades lúdicas o con palabras motivadoras, que en muchas ocasiones se convierten en un pilar importante para los estudiantes. Rodríguez, (2006)

Por lo tanto, un niño motivado al realizar actividades propuestas por el docente tendrá más posibilidades de generar aprendizajes significativos. Cabe recalcar que dichas relaciones entre los entes educativos deben centrarse en el sentido que se le da al aprendizaje. Para ello el docente tiene un rol importante, pues es quien guía al estudiante a alcanzar los objetivos propuesto y a entender y los motivos por los cuales debe realizarlo.

13. IMPACTO

13.1 Impacto Social

El impacto que se pretende conseguir con el desarrollo del presente proyecto es que la niñez desarrolle sus destrezas en cuanto a la tecnología debido a que se consideran como competencia transversal al utilizarlas ya que se aplican en diferentes ámbitos de la sociedad especialmente en la educativa. Además, permite la alfabetización digital en la sociedad y de esta manera se desarrolle la habilidad para localizar, investigar y analizar información pertinente usando la tecnología, así como ser capaces de elaborar contenidos y diseñar propuestas a través de medios digitales. De esta manera, la sociedad entiende a las TIC no simplemente como un medio de comunicación sino también como un recurso innovador que genera autonomía en el aprendizaje de los estudiantes.

13.2 Impacto Educativo

En la educación, impulsar nuevas formas y espacios de enseñanza y aprendizaje con la aplicación de nuevas metodologías pedagógicas enfocadas en el trabajo colaborativo, pues los estudiantes con la guía del docente comparten objetivos, distribuyen responsabilidades y el rol de las Tic apoya el proceso como herramienta mediadora. A su vez facilitará la

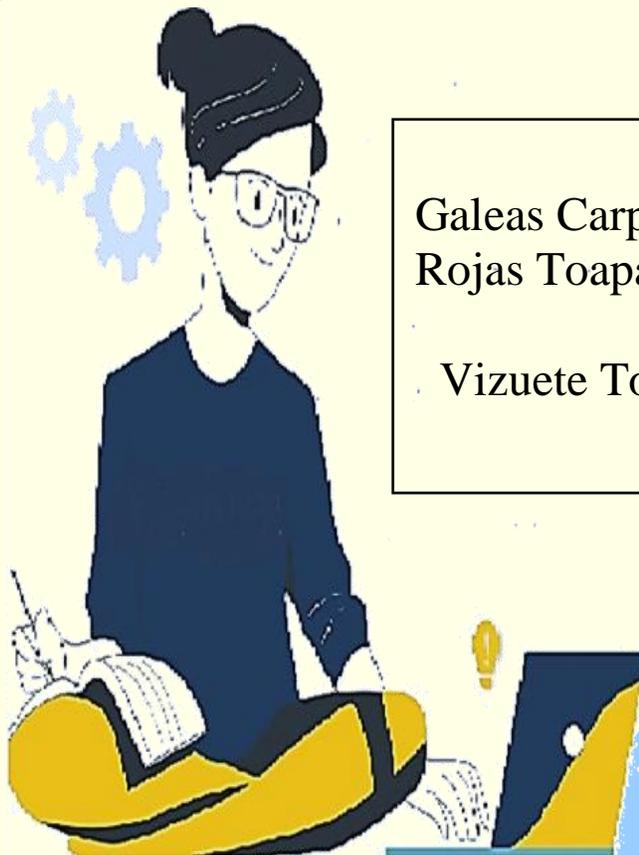
comunicación y socialización en tiempo real a través de aplicaciones tecnológicas, permitiendo de esta manera la interacción y fácil comunicación entre los educandos y el educador desarrollando una relación entre tecnología, contenido curricular y pedagogía.

13.3 Ámbito Didáctico - Pedagógico

En este ámbito se proyecta la aplicación de nuevas estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje que permitan al estudiante apropiarse de los conocimientos a través de recursos interactivos que requieren razonamiento y persistencia para la búsqueda de soluciones a las situaciones planteadas de manera práctica y divertida mismas que fomenten desarrollo procesos cognitivos (análisis, reflexión procesamiento, transmisión y selección) y a partir de ello alcancen destrezas digitales que les permitan crear insumos que contribuyan al desarrollo del aprendizaje autónomo.

14. PROPUESTA

“Estructuración de recursividad didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales”



Autoras:

Galeas Carpio Erika Lisbeth
Rojas Toapanta Vanessa Dioselina

Tutor:

Vizuite Toapanta Juan Carlos Mgc

Marzo, 2022

Introducción

Las transformaciones en el campo educativo que se han venido generando debido al avance de la ciencia y tecnología, han significado cambios en los sistemas de educación. Es por ello, que resulta trascendente la implementación de las Tic como herramientas mediadoras de aprendizaje que abren camino hacia un mundo digital en el cual educados y educadores comparten experiencias enriquecedoras que potencian a la transformación de entornos de aprendizaje dirigidos a la formación de profesionales competentes e innovadores.

En efecto, este proyecto busca incorporar recursos tecnológicos a la práctica educativa que facilite la adquisición de aprendizajes del Área de Ciencias Sociales, mediante el diseño e implementación de recursividad didáctica, en el cual se toma en cuenta a la técnica de gamificación que permite emplear numerosos recursos y herramientas personalizadas de acuerdo a las necesidades de cada estudiante con los cuales el docente motiva y genera disposición por aprender.

Además, impulsará a los docentes a la ejecución de estrategias, métodos y técnicas pedagógicas que permitan a los estudiantes desarrollar procesos de aprendizaje de una manera más dinámica e interactiva pues al ser la innovación de momento provocan motivación y disposición por aprender a aprender y de esta manera crear aprendizajes significativos.

La propuesta es trascendental debido a la situación actual del país y el mundo, en el cual los entes educativo han tenido que acoplarse a una educación virtual, donde los medios tecnológicos juegan un rol principal para el proceso pedagógico, pues son medios que permiten la fácil comunicación e interacción entre docentes y estudiantes sin importar el tiempo ni lugar, por ello se ve la necesidad de desarrollar la propuesta planteada ya que en ello se presentan recursos didácticos tecnológicos que favorecen al desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas mediante la utilización correcta de medios digitales y de esta manera

no permiten retornar a prácticas pedagógicas tradicionales que no contribuyen a generar aprendizajes para la vida.

Objetivos

14.2.1 Objetivo General

- Aportar con la incorporación de los recursos educativos tecnológicos para el fortalecimiento de aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales.

14.2.2 Objetivos Específicos

- Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de ciencias sociales con recursividad didáctica tecnológica.
- Estructurar material didáctico para el desarrollo de encuentros pedagógicos activos.
- Motivar a los estudiantes en su aprendizaje mediante el uso de recursos educativos tecnológicos en el área de ciencias sociales.

Justificación

La innovación se resalta como una capacidad significativa en la educación, a medida que esta se ha convertido en el motor de transformación y crecimiento social, a ello, hay que evidenciar diversos beneficios que aportan a la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello la propuesta presenta ideas innovadoras, enfocadas en el desarrollo cognitivo y en el pensamiento crítico ya que el estudiante reflexiona y analiza su aprendizaje a través de actividades prácticas e interactivas que motivan y generan disposición para adquirir conocimientos que aporten en la formación integral de los docentes.

En la actualidad la tecnología se encuentra en franco desarrollo, lo que motiva a mejorar e innovar constantemente. Por esta razón se considera una propuesta educativa de gran ayuda, debido a que está constituida de diferentes recursos digitales elaborados en las herramientas tecnológicas disponibles en la red, mismos que aportaran de manera significativa al empoderamiento durante su formación ya que inspira y motiva a los estudiantes a ser creativos, innovadores, críticos, e investigadores, de la misma forma promueve el trabajo cooperativo y el manejo y uso de la TIC, lo que fortalecerá el proceso formativo y académico desde la enseñanza aprendizaje.

Esta propuesta le permite al estudiante acceder a una nueva y diferente forma de asimilar el conocimiento visualizando su ritmo y estilo de aprendizaje mediante el uso de materiales didácticos tecnológicos en el desarrollo de destrezas tomando como punto de partida los bloques curriculares del área de ciencias sociales del subnivel elemental cuarto grado. Lo que resalta del presente trabajo es la diversificación de recursividad tecnológica que contribuye a cimentar con mayor claridad los aprendizajes obtenidos en el aula, esto a su vez permitirá tomar decisiones y resolver problemas de su diario vivir.

La investigación realizada tiene la finalidad de aportar de forma práctica con diferentes actividades de apoyo tanto para la enseñanza como para el aprendizaje y de esta manera crear personas reflexivas, críticas y autónomas que aporten significativamente al desarrollo personal, familiar y de la sociedad.

Explicación De La Propuesta

Esta propuesta está enfocada en el diseño de recursividad didáctica tecnológica para afianzar el aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales del subnivel elemental, tomando los diferentes contenido de los tres bloques curriculares, mismos que estarán disponibles para emplearlos dentro y fuera de la jornada académica, lo que significa que los docentes podrá acceder a dichos recursos y reforzar su conocimiento mediante actividades lúdicas que favorecen a su desarrollo integral.

Para ello se propone diferentes plataformas como medio para la creación de recursos didácticos tecnológicos que permitirá al estudiante crear su conocimiento mediante el juego y la práctica de actividades. Son plataformas educativas que se pueden utilizar dentro o fuera del aula permitiendo participar activa y permanentemente ya sea de manera individual o grupal, se caracteriza por brindar resultados significativos en el proceso pedagógico pues el estudiante adquiere conocimientos de forma dinámica y divertida. Estas herramientas son gratuitas y permiten el diseño de diferentes actividades personalizadas entre las cuales se destacan las siguientes: videos, presentaciones y juegos interactivos en el cual, se puede insertar imágenes, audios y textos. Para acceder, participar y guardar las actividades mencionadas el usuario debe registrarse con Facebook o cuentas de Google.

En ese sentido, la propuesta contiene ideas de actividades que despertarán el interés de los estudiantes al momento de aprender ya que permite el diseño de recursividad con elementos que captan la atención y al ser herramientas gratuitas y de fácil acceso está a disposición de muchos de los estudiantes permitiendo de esta manera crear su propio espacio de formación académica en escenarios que orienta a generar aprendizajes significativos. Es por ello que se ha considerado dos aspectos esenciales para el diseño de los recursos didácticos: la selección del contenido y la selección de la recursividad didáctica - tecnológica.

14.4.1 Selección del contenido para la elaboración de los recursos didácticos.

Previo al desarrollo de los recursos, es importante tomar en cuenta los objetivos, contenidos y la metodología que se adecuarán a las necesidades e intereses de los educandos de acuerdo a su ritmo y estilos de aprendizajes mismos que responden a expectativas y los desafíos de su tiempo.

El currículo presenta la organización de los bloques curriculares que aportan a la formación integral de ciudadanos capaces de contribuir al desarrollo de una sociedad libre y democrática, tienen que ver con conceptos sobre historia, identidad, espacio y convivencia que a continuación detallaremos.

Bloque 1. Historia e identidad

El primer bloque curricular engloba conocimientos geográficos, sociales, culturales, local y provincial, que contribuye de manera significativa para que los estudiantes se apropien y construyan una identidad y pertenencia histórica, para comprender, reconocer y valorar su origen.

Bloque 2. Los seres humanos en el espacio

En este apartado se abarca acerca de temas que permite conocer de la ubicación y localización de los individuos en el espacio tomando en cuentas características de su entorno: vivienda, escuela, comunidad, barrio, parroquia, ciudad, provincia, conectado con el país y el planeta tierra, valorando los beneficios y riesgos de la realidad geográfica natural y humana; ubicación del Ecuador y sus características fundamentales, localización y descripción geográfica del planeta tierra, resaltando el cuidado del de los recursos naturales y medioambiental, además presentan planes de contingencia para posibles riesgos naturales.

Bloque 3. La convivencia

En función a este bloque, trata acerca capacidad de sociabilidad, respeto y valoración de la convivencia en familia, escuela y comunidad como requerimiento indispensable, mediante actividades comunitarias, el respeto al espacio público, la aplicación y adquisición de valores éticos y morales; reconocimiento de los derechos y responsabilidades, las desigualdades sociales, las formas de organización social

Debido a la trascendencia de los contenidos que se presentan en los tres bloques curriculares, se expone el diseño de los diferentes medios didácticos que ayudarán con actividades interactivas para que el estudiante afiance sus conocimientos y mejore su rendimiento académico. En tal virtud, se ha tomado dos temas de cada unidad didáctica del texto de Estudios sociales del cuarto grado de educación general básica tomando en cuenta las

destrezas con criterio de desempeño y objetivos que el currículo del subnivel elemental propone, a continuación, se presentan los temas:

- El mapa y sus usos
- América, nuestro continente
- Las reservas naturales del Ecuador son patrimonio de la humanidad.
- Las señales de tránsito
- Ecuador como país pluricultural y multiétnico
- Ecuador un país inclusivo
- Provincias de la región natural Interandina o Sierra
- Organización administrativa, autoridades provinciales y sus funciones.
- Los ciudadanos y ciudadanas ecuatorianas tenemos derechos y obligaciones.
- Somos ciudadanos y ciudadanas con derechos y obligaciones.

14.4.2 Selección de herramientas para crear recursividad didáctica – tecnológica

Las TIC permiten el acceso a varias herramientas tecnológicas que permiten la adecuación de recursos didácticos de acuerdo al ritmo y estilos de aprendizaje. Una vez analizado los contenidos se ha identifica y selecciona diferentes herramientas gratuitas:

- Animaker
- Wordwall
- Power point
- Mobbyt
- Educaplay
- Canva

Los cambios constantes de la sociedad exigen a los sistemas educativos la aplicación de métodos de enseñanza y aprendizaje que respondan a los intereses y necesidades de la

sociedad actual, donde las Tic han tomado rol importante como elemento mediador en el proceso pedagógico.

En ese sentido, la propuesta se basa en la estructuración y acondicionamiento de recursos educativos tecnológicos que contribuyan a mejorar el rendimiento académico en la área de ciencias sociales, la finalidad es presentar el contenido en las diferentes herramientas mediante actividades interactivas y multimedia que captan la atención y concentración de los educandos ya que permite el desarrollo de actividades educativas mediante el juego de esta manera el estudiante lograra apropiarse de los aprendizaje de manera divertida, dinámica e interactuando entre educandos y educador. Además, se ha considerado la siguiente estructura: descripción de la herramienta, unidad didáctica, tema, objetivo, destreza, descripción de la actividad, funcionalidad y resultados.

DESARROLLO DE LA PROPIEDAD



Recurso Didáctico N.º 1



Es una herramienta en línea para crear videos animados, para ello no es necesario ser un profesional en edición ya que presenta una interfaz de fácil uso. El primer paso para utilizar la aplicación es el registro con una cuenta de Google o Facebook. Una vez creada la cuenta se observan varias alternativas en el menú izquierdo, así como elementos que se pueden arrastrar en cada uno de los escenarios en el cual se desarrolla las acciones que el usuario configure.

Se puede partir de una plantilla en blanco o bien de un prediseñado. La animación está compuesta por distintas escenas en el cual se sitúan personajes, fondos, títulos, objetos animados, audios, música, transiciones y efectos. El uso de esta aplicación es gratuito, aunque también dispone de versiones Premium con muchas más posibilidades y características.

Videos Animaker



Unidad Didáctica: Los mapas nos ayudan a ubicarnos en el espacio.

Tema: Los mapas y sus usos

Objetivo: Identificar los diferentes tipos de mapas, mediante la utilización de una actividad interactiva para comprender la ubicación temporo espacial del ser humano.

Destreza con criterio de desempeño: Localizar distintos territorios a partir de la observación e interpretación de material cartográfico. Ref. CS.2.2.18

Descripción

Es un recurso audiovisual creado en la aplicación Animaker con contenido acerca de los mapas y sus usos, el conocimiento sobre dicho tema es importante ya que, permitirá conocer sobre organización territorial de los seres humanos y de las regiones en las cuales se desenvuelven, además localizar el espacio geográfico y brindar una información sintetizada acerca de su localización y coordenadas de orientación de distintos lugares dependiendo del tipo de mapa que se utilicen.

Funcionalidad

El uso de videos en el aula permite la adquisición de conocimientos de manera significativa dado que las imágenes, sonidos y palabras que lo componen potencia la disposición por aprender, además el estudiante adquiere una serie de experiencias enriquecedoras que estimulan los sentidos y los diferentes estilos de aprendizaje en los educandos

Este recurso educativo se puede utilizar en las diferentes etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje o como medio didáctico tecnológico de refuerzo de los temas tratados, Esta direccionado para los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Dr. Trajano Naranjo Iturralde para que de esta manera fortalezcan lo aprendido tanto en el aula como de forma autónoma.

Resultados

Figura 1. Video realizado en ANIMAKER acerca de los mapas y sus usos.



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, se observa una actividad de relación que se utiliza para identificar características, clasificación y el uso de los mapas.

Link del acceso a la actividad. - <https://youtu.be/IW5vT1f8Aj0>



POWER POINT

Es un programa específicamente diseñado para hacer presentaciones prácticas con texto esquematizado de fácil entendimiento, animaciones de texto, imágenes prediseñadas o importadas desde la computadora. Se puede aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación. Sin embargo, debido al desconocimiento de las personas quienes hacen uso de Power Point usualmente en el campo educativo es aplicado de una forma poco innovadora ya que solamente se realizan presentaciones con textos más no con actividades interactivas que favorezcan a la construcción de conocimientos valaderos

Es una herramienta gratuita, forma parte del paquete de oficina Microsoft Office junto a otros programas básicos como Excel y Word, que en un determinado tiempo hay que adquirir una nueva licencia. Es un instrumento constantemente utilizado por docentes y estudiantes para la presentación de los contenidos de las diferentes asignaturas.



Juego. ¿Quién quiere ser millonario?

Unidad didáctica: Mi país Ecuador es megadiverso.

Tema: Las reservas naturales del Ecuador son patrimonio de la humanidad.

Objetivo: Interiorizar las características y elementos de las reservas naturales del Ecuador mediante la relación de mosaicos para que de esta manera el estudiante logre entender la importancia del cuidado y preservación.

Destreza con criterio de desempeño: Localizar y apreciar patrimonio natural del país, mediante la identificación de sus características y el reconocimiento de su cuidado y protección Ref. CS.2.1.10.

Descripción:

El recurso está elaborado en Power Point, consiste en el desarrollo de un juego interactivo que se denomina *quien quiere ser millonario* el cual tiene contenido educativo acerca de las reservas naturales del Ecuador, su conocimiento es fundamental para que los estudiantes entiendan la importancia mantener la flora y fauna silvestres de un determinado lugar. El tratado de estos temas desde edades tempranas, permitirá incentivar al cuidado, mantenimiento del medio ambiente y obtener una mejor respuesta para que crezcan con mayor respeto y amor a la naturaleza ya que la escuela es el principal escenario donde se puede fortalecer dichos valores. Para el desarrollo de dicha actividad es necesario acceder al link y descargar el archivo posteriormente abrir el documento y presionar abrir con diapositivas, seguidamente en la primera plantilla aparece dos opciones una con indicaciones y la otra para iniciar el juego.

Funcionalidad

El recurso presenta características que motivan al estudiante a potenciar su autonomía pues además de presentarse como una actividad de juego que permite la adquisición de conocimientos imprescindibles para la vida del dicente, está compuesto de textos cortos, sonido, colores llamativos que de seguro incitara al educando a participar.

Resultado

Figura 2. Juego interactivo ¿Quién quiere ser millonario? en PowerPoint.



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, se observa una un juego interactivo acerca de las reservas naturales del Ecuador.

Link del acceso a la actividad. –

<https://drive.google.com/file/d/1yshLwTSanvr2pLVxdtOUgiJezGdKm6AS/view?usp=sharing>



Es una web en línea que ofrece el diseño de logos, posters, tarjetas, videos, portadas, invitaciones, folletos, calendarios, horarios, publicaciones para redes sociales, etc. Para ello lo primero que se debe hacer es registrarse con una cuenta de Google o Facebook, luego de ello el usuario podrá experimentar y crear sus propios diseños, cabe recalcar que tiene variedad de plantillas prediseñadas donde permite insertar imágenes, videos, gifs, texto, animaciones y transiciones. Su interfaz no es complicado ya que solo se debe mover el mouse con el elemento seleccionado a la plantilla y luego acomodarlo a su gusto. Se puede trabajar en la plataforma desde un computador o también desde el celular también al terminar el trabajo se puede descargar en diferentes formatos o imprimir.



Unidad didáctica: ¿Quiénes somos los ecuatorianos?

Tema: Ecuador país pluricultural y multiétnico

Objetivo: Identificar las diferentes culturas indígenas del país mediante el uso de recursividad tecnológica para que de esta manera los estudiantes valoren y respeten las diferentes culturas, tradiciones y creencias de las personas con las que se relaciona.

Destreza con criterio de desempeño: Describir y apreciar las cualidades y valores de los diversos grupos sociales y étnicos del Ecuador como aportes, a la construcción de nuestra identidad y cultura nacional Ref. CS.2.1.9.

Descripción:

Este recurso contiene como propuesta el desarrollo de un video para la adquisición del aprendizaje acerca del Ecuador país pluricultural y multiétnico en el cual se presentan palabras claves que identifican al país en este contexto. El conocimiento acerca de este tema contribuye de manera significativa ya que se muestran las diferentes culturas y etnias existentes en el país y como la globalización ha tenido efecto en ellos. De esta manera los estudiantes logran comprender cuales son las causas y efectos de la sociedad actual.

Funcionalidad

El contenido cognitivo se presenta a través de una herramienta tecnológica, por lo tanto, trae consigo beneficios en el aprendizaje de los estudiantes, potencia el desarrollo cognitivo pues es un estímulo mental que mantiene a los educandos alertas y activos. Es por ello que se optó por elegir y adecuar esta herramienta para la construcción de un recurso audiovisual.

Resultado

Figura 3 Actividad video sobre Ecuador país pluricultural y multiétnico.



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, facilitará al estudiante a identificar las diferentes culturas existentes en el país.

Link de acceso a la actividad. -

https://www.canva.com/design/DAE3_XOmWtI/OY7nYuTTqv-xQrKKvT78kA/watch?utm_content=DAE3_XOmWtI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink



Recurso Didáctico N.º 4

WORDWAL



Es una plataforma que se utiliza para el diseño de actividades interactivas, la mayor parte de plantillas son gratuitas, variables y entretenidas, estas actividades se basan en juegos interactivos que se puede utilizar durante la clase o para el refuerzo de un tema, permiten monitorear el aprendizaje de manera efectiva.

Para tener acceso al diseño y ejecución de las diferentes actividades se debe registrar con una cuenta de Google o Facebook. Una vez elaborada el recurso se puede visualizar en cualquier dispositivo electrónico que tenga internet para ello el usuario creador deberá compartir un link que permitirá el acceso inmediato a la plataforma para el desarrollo del juego. Los estudiantes tienen la opción de realizar la actividad de forma individual o grupal las mismas que pueden ser guiadas por el docente.

Juego de concurso



Unidad didáctica: Lo mapas nos ayudan a ubicarnos en el espacio.

Tema: América, nuestro continente

Objetivo Identificar los diferentes países de América del Sur mediante la utilización de un mapa interactivo para que el estudiante interior su ubicación Geográfica

Destreza con criterio de desempeño: Localizar distintos territorios a partir de la observación e interpretación de material cartográfico. Ref. CS.2.2.18.

Descripción:

El presente recurso se basa en un cuestionario de opción múltiple con límite de tiempo, líneas de vida y una ronda de bonos que permite la interacción de los entes educativos para el

desarrollo de aprendizajes significativos. La adquisición del conocimiento acerca de dicho contenido, permitirá identificar el continente americano y su ubicación en el mapa, dichos conocimientos generan aprendizajes acerca del país y el continente en el cual viven, logren descubrir la historia, maravillas naturales y la riqueza humana del continente, de esta manera valoran los beneficios y dificultades de vivir en él.

Funcionalidad

El recurso elaborado es funcional debido a que a través del juego el estudiante asimila el conocimiento en un espacio armónico y ajustado a sus intereses y necesidades de esta manera motivándolo a aprender. Está elaborado con la finalidad de que el discente logre asimilar los conocimientos acerca del continente de América. La aplicación de esta actividad permite al estudiante desarrollar los procesos cognitivos para que de esta manera el aprendizaje pueda ser prolongado a largo plazo.

Resultado

Figura 4. Actividad juego de concurso sobre los continentes de América.



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, este recurso presenta una actividad en que él estudiante lograra identificar los continentes de América.

Link del acceso a la actividad. – <https://wordwall.net/es/resource/28722199>



Une las correspondencias

Unidad didáctica: ¿Quiénes somos los ecuatorianos?

Tema: Ecuador un país inclusivo

Objetivo: Fomentar en los estudiantes la práctica de normas y valores a través de la aplicación de una actividad interactiva relacionada con la inclusión para de esta manera logren desarrollar una convivencia armónica dentro y fuera del aula.

Destreza con criterios de desempeño: CS.2.3.7. Discutir la importancia de las normas, los derechos y las obligaciones en la construcción de relaciones personales y sociales equitativas y armónicas.

Descripción

La actividad creada está centrada en reflexionar acerca de la inclusión en los diferentes ámbitos sociales. Mediante el desarrollo de una actividad denominada une las correspondencias en el cual se insertó palabras claves con imágenes y al frente se encuentran definiciones que direccionan al estudiante a tener éxito en el desarrollo del ejercicio y podrá identificar cual es la respuesta correcta. Consiste en arrastrar y ordenar de manera lógica las palabras que se presentan de manera desordenada con la finalidad de que identifique cuál es su definición y logre recordar los temas de la clase para que de esta manera afiance su aprendizaje y amplíen más sus conocimientos. Cabe recalcar que existe tiempo límite por lo que el usuario tendrá que leer y analizar de forma rápida.

Funcionalidad

Este recurso es funcional debido a que la actividad es presentada en una herramienta digital que se ajusta a los intereses y necesidades del tiempo actual, mismas que fueron

adecuadas para que el estudiante reflexione y analice acerca de temas transcendentales que contribuirán a formar ciudadanos justos y solidarios. El recurso planteado puede ser utilizado como actividad de refuerzo durante o fuera de la jornada escolar.

Resultado

Figura 5 Actividad une las correspondencias sobre la inclusión.

The image displays two screenshots of a Wordwall activity titled "El Ecuador, un país inclusivo".

Top Screenshot (0:01): Shows the start of the activity. The main screen displays the title and a large blue play button labeled "INICIAR". Below it, the instruction reads: "Arrastra y suelta cada palabra junto a su definición." To the right, there is a sidebar with interactive options: "Usar las correspondencias", "Buscar la correspondencia", "Cruzograma", "Cuestionario", and "Juego de concurso". The main area on the right shows a list of terms to be matched with their definitions:

- Personas adultas mayores
- Discapacidad física
- Víctimas de violencia
- Inclusivo
- Personas privadas de la libertad
- Enfermedades catenoficas

The definitions are:

- No se les permite decidir sobre su vida.
- Las ciudadanas/os que tienen 65 años de edad o más.
- Uso intencional de la fuerza física.
- Ocurre al falta una parte del cuerpo.
- Integrar a la comunidad.
- Deterioran la salud, o pone en riesgo la vida.

Bottom Screenshot (0:29): Shows the completed activity. The terms are now correctly matched to their definitions, and a checkmark and the number "6" indicate that all items have been successfully placed. The matches are:

- Personas privadas de la libertad ✓ No se les permite decidir sobre su vida.
- Personas adultas mayores ✓ Las ciudadanas/os que tienen 65 años de edad o más.
- Víctimas de violencia ✓ Uso intencional de la fuerza física.
- Discapacidad física ✓ Ocurre al falta una parte del cuerpo.
- Inclusivo ✓ Integrar a la comunidad.
- Enfermedades catenoficas ✓ Deterioran la salud, o pone en riesgo la vida.

Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, este recurso facilitará al estudiante a comprender y diferenciar entre los conceptos de que es inclusión.

Link del acceso a la actividad. – <https://wordwall.net/es/resource/28724626>



Recurso Didáctico N.º 5



Es una plataforma que tiene como característica principal la combinación de un portal de videojuegos con contenido educativo, funciona en cualquier dispositivo electrónico y todas sus funciones son gratuitas lo que la convierte en un medio adecuado y accesible para todo tipo de usuarios.

Presenta interesantes juegos tales como, juego de oca, el duchazo, tibias e historietas mismas que pueden ser personalizados de acuerdo a las características del grupo de estudiantes al que va dirigido. Permite insertar personajes, textos cortos, videos e imágenes que permiten crear un medio didáctico de interés para los estudiantes. Además, presenta una interfaz de fácil uso, es decir no se necesita ser un experto en el diseño de videos y juegos es así que las actividades pueden ser diseñados por estudiantes o docentes.

Al haberse registrado en la plataforma rápidamente permite el acceso a su interfaz, en la parte superior izquierda se encuentra un icono para crear nuevas actividades se deber dar clic y se despliega los diferentes tipos de juegos ha personalizar. La plataforma permite publicar el juego para ello es necesario escribir tres características que sirvan como medios para ubicarlo, también permite elegir la edad y el nivel de educación y la asignatura al que corresponde el contenido del juego, posterior a ello se debe escribir el título principal y

proceder a publicar. Para compartir el juego en la clase se debe compartir el link o en pin de acceso de lo contrario no podrá hacer uso del recurso.



Unidad didáctica: Mi país Ecuador, es megadiverso

Tema: Las señales de tránsito.

Objetivo: Identificar las diferentes señaléticas de tránsito con sus significados mediante el desarrollo de una actividad interactiva para que el estudiante adquiriera compromisos y valores para el cumplimiento de responsabilidades y el ejercicio del espacio público.

Destreza con criterio de desempeño. CS.2.3.5. Describir los derechos y obligaciones más relevantes relacionados con el tránsito y la educación vial.

Descripción:

Es un juego, consiste en poner una palabra secreta de la que se conoce el número de letras. El jugador pedirá las letras que aparecen en las palabras ocultas si está la contiene, de lo contrario se contará como fallo. El objetivo consiste en acertar la palabra secreta sin cometer más de seis fallos y antes de que se agote el tiempo de lo contrario caerá el agua.

El contenido del juego se refiere a las señaléticas de tránsito cuyo contenido de aprendizaje es importante para la formación de los estudiantes ya que comprenderán las normas viales desde muy cortas edades, para que lo interioricen y adquieran habilidades y valores que luego normalizaran en la sociedad y de esta manera salvaguardar su vida y la de los demás.

Funcionalidad.

En este apartado se presenta una actividad que está ajustada a las necesidades e intereses de los estudiantes ya que se presenta en una plataforma educativa de fácil acceso, que permite el desarrollo de sus actividades a modo de juego. En ese sentido, el recurso contribuirá significativamente en la formación del estudiante proporcionando la adquisición de valores, derechos y responsabilidades dentro de la sociedad.

Resultado

Figura 6.- Juego de móvil modo memoria y duchazo.



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, se observa el juego del chapuzón y modo memoria desarrollado en la plataforma mobbyt.

Link del acceso a la actividad. – <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=275682>



Unidad Didáctica: La provincia donde vivo.

Tema: Organización administrativa, autoridades provinciales y sus funciones.

Objetivo: Identificar la organización de cada entidad, mediante la utilización la actividad interactiva para comprender correctamente cuales son y quienes las ejercen.

Destreza con criterios de desempeño: CS.2.3.11 Describir las funciones y responsabilidades primordiales que tienen las autoridades de la provincia en función del servicio a la comunidad y la calidad de vida.

Descripción:

Esta actividad de juego permite al estudiante fortalecer el aprendizaje adquirido en el aula, al no ser una actividad difícil de desarrollar no tendrá complicaciones al resolver la trivía, se presenta interrogantes acerca de la organización administrativa, autoridades provinciales y sus funciones para que de esta manera puedan identificar a las diferentes autoridades que se presentan su localidad, consiste en la resolución de una serie de preguntas de selección múltiple.

El recurso se desarrolla en base del juego de mesa denominado “la oca” que se puede jugar entre dos o cuatro integrantes, consiste en lanzar dados y avanzar cuantos espacios muestre la ficha en un tablero de forma de caracol en cada recuadro existe una pregunta relacionada con contenido educativo. Permite a los participantes competir en el juego lo que hace más emocionante al desarrollarlo.

Funcionalidad

El recurso presenta una actividad de juego que contribuye a desarrollar habilidades como la atención, creatividad, memoria y el trabajo en equipo ya que permite la participación de todos los estudiantes en un mismo momento con la finalidad de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta.

Resultado

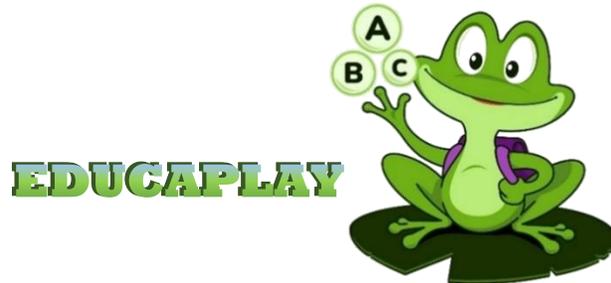
Figura 7. Juego interactivo de la OCA desarrollado en la plataforma mobbyt



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, se observa un juego el juego de la Oca desarrollado en la plataforma mobbyt.

Link del acceso a la actividad. – <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=275217>



Esta plataforma gratuita ofrece diferentes tipos de actividades entre los cuales se destacan la siguientes: crucigramas, adivinanzas, dictados, sopas de letras, test, mapas interactivos, relacionar, video quiz, ordenar palabras, presentaciones, corrección y diálogo, permite insertar imágenes, audios y textos. Para acceder, participar y guardar las actividades mencionadas el usuario debe registrarse con Facebook o cuentas de Google. Por otro lado, educaplay es de fácil manejo es decir no presenta complejidad al momento del uso lo cual lo convierte en una herramienta idónea para aplicarlos en los diferentes niveles de educación.

Luego de registrarse en la plataforma se debe elegir una actividad, seleccionar el idioma, poner un título y una descripción del tema, si el sistema educativo del país está registrado se escoge el curso y la asignatura y si no está registrado se debe elegir el área de conocimiento y la edad del estudiante a quienes va dirigido posterior a ello se da clic en el botón siguiente para continuar con la elaboración del recurso. En la parte superior se presentan unos datos que solo se puede configurar si es usuario Premium un poco más abajo se presentan generalidades que se debe configurar en cuanto a la pregunta, respuesta, tiempo límite y el número de intentos, para orientarse en las actividades se puede introducir audios, imágenes, y textos cortos. Tomar en cuenta que la plataforma tiene rangos de calidad en el cual refleja que el 25% no válida, 50% poco aceptable, por lo que será visible solo para el usuario creador de la actividad y del 60% en adelante aceptable y permite que la actividad sea compartida y resuelta por cualquier usuario que esté interesado en el tema.



Unidad didáctica: Mi país Ecuador, es megadiverso.

Tema: Provincias de la región natural Interandina o Sierra

Objetivo: Potenciar el aprendizaje del estudiante por medio de una actividad participativa la misma que ayudara a obtener la mayor atención sin desconcentrarse para que identifiquen y recuerden cuales son las provincias y capitales de la región Sierra.

Destreza con criterios de desempeño: Describir la geografía de la provincia, considerando su incidencia en la vida de sus habitantes y asociándose con los problemas ambientales, explotación y conservación de sus recursos naturales. Ref. CS.2.2.14.

Descripción

Esta actividad es un juego de aprendizaje denominado Froggy Jumps en el cual se ubicarán nombres e imágenes de los personajes y lugares memorables del Ecuador. Desarrollar este tipo de tema es muy importante pues permitirá al estudiante conocer y valorar los acontecimientos, lugares y personajes que marcaron la historia del país.

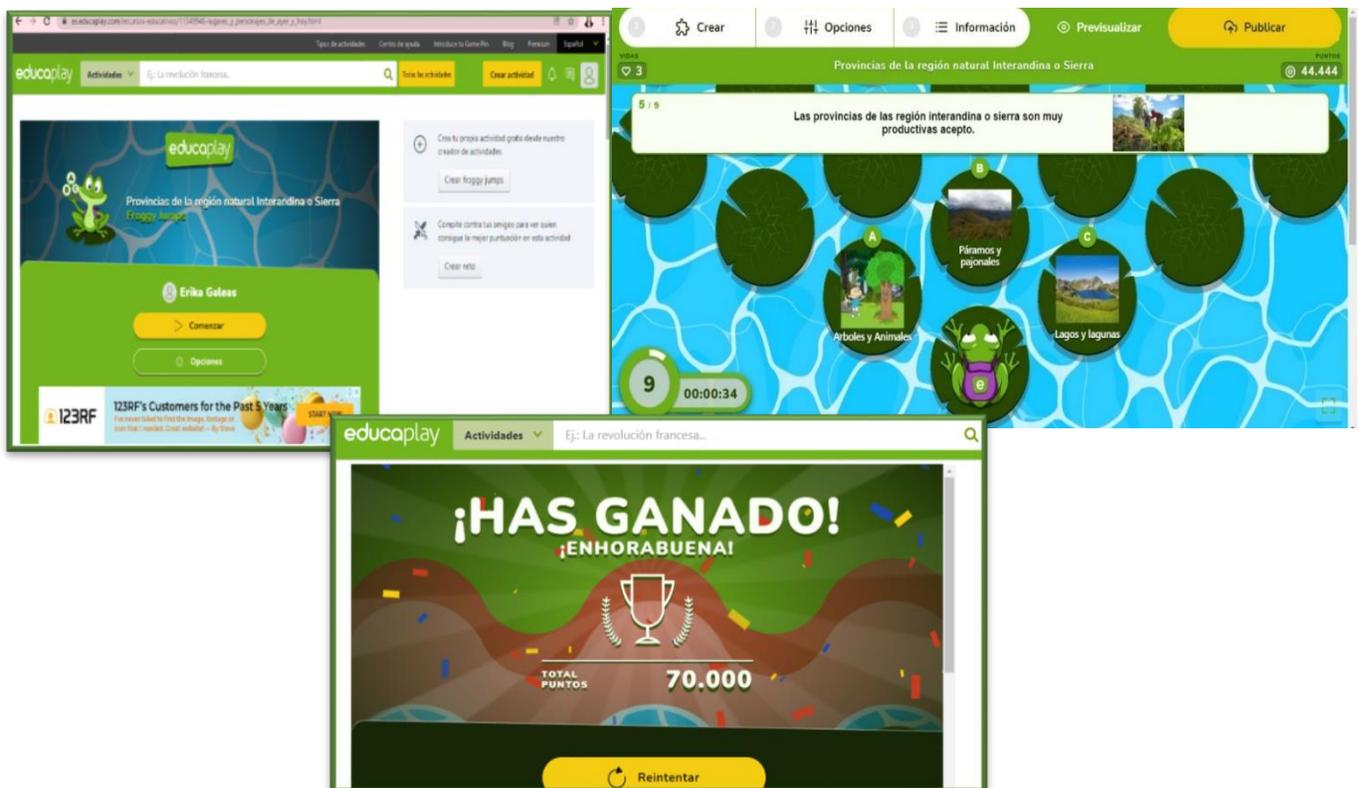
Es una actividad que consiste en hacer saltar la rana a las respuestas correctas y llevarla a la orilla a salvo. Los elementos que lo componen son imágenes y textos cortos con colores llamativos que captan el interés de los estudiantes por aprender. Proporciona al usuario un sistema gamificado, que estimula la resolución de problemas y capacidades mentales ya que siempre debe estar concentrado y atento para resolver las interrogantes que ayudarán a la rana cruzar el río sin caer.

Funcionalidad

Esta actividad puede ser utilizada para reforzar los conocimientos ya aprendidos la misma que puede ser aplicada en estudiantes de Educación General Básica elemental, permitiendo de esta manera dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, es importante mencionar que la actividad de acuerdo a su contenido puede estar dirigida a todas las edades.

Resultado

Figura 8 Actividad Froggy Jumps sobre la región interandina o sierra.



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, este recurso permitirá que el estudiante resuelva interrogantes de manera interactiva que estimule el interés en resolver la actividad.

Link del acceso a la actividad. <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11356580-provincias-de-la-region-natural-interandina-o-sierra.html>



Unidad Didáctica: Todos los ecuatorianos tenemos los mismos derechos y obligaciones.

Tema: Los ciudadanos y ciudadanas ecuatorianas tenemos derechos y obligaciones.

Objetivo: Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los conocimientos históricos y los aportes culturales regionales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

Destreza con criterios de desempeño:

CS.2.3.3. Identificar los derechos de los ciudadanos ecuatorianos, en relación con el reconocimiento de sus deberes con el estado y consigo mismos.

Descripción

Se desarrollará una breve explicación de la actividad propuesta en la presente herramienta tecnológica, así mismo, se dará a conocer que al finalizar el juego se premiará a los estudiantes con una carita feliz para que de esta manera se motiven y culminen con éxito dicho proceso. Por lo tanto, esta actividad permitirá al estudiante que a través de medios audiovisuales fortalezca los aprendizajes y así mismo facilitará la concentración el interés por aprender sobre el tema debido a que contiene imágenes, textos y videos mismos que son elementos llamativos que captaran la atención en el proceso pedagógico.

Es una actividad que permite la resolución de preguntas de selección múltiple que el estudiante resolverá tomando como referencia el contenido de un video acerca de los deberes y derechos de los ciudadanos mismo que se reproducirá al presionar en el icono del recurso creado, posterior a ello aparecerán las interrogantes con las diferentes opciones las cuales se deberán seleccionar mediante el análisis y reflexión del video observado. Por otro lado,

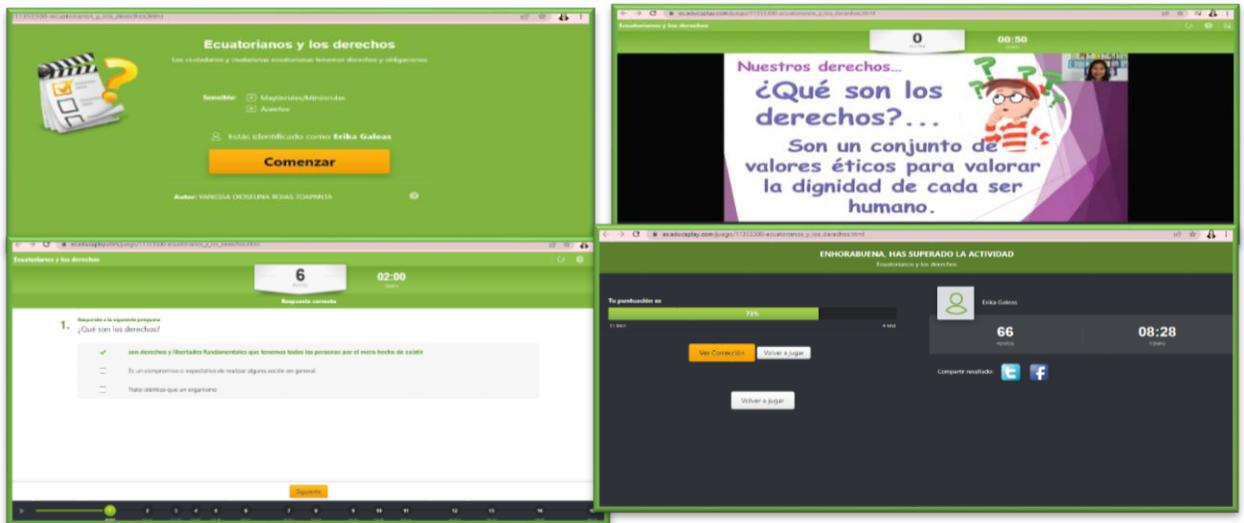
permite que el creador del recurso modere el tiempo y las oportunidades que el jugador tendrá durante la actividad.

Funcionalidad

El uso de herramientas digitales durante el proceso pedagógico permite crear diferentes entornos de aprendizaje en el cual docentes y estudiantes interactúan de manera participativa, es así que este medio didáctico contribuirá a generar aprendizajes significativos ya que al presentar los contenidos en un recurso tecnológico el docente logra captar la atención, concentración y motiva al estudiante a aprender. Además, permite desarrollar la capacidad de análisis, reflexión y selección de contenidos que contribuirán a generar aprendizajes para la vida.

Resultado

Figura 9. Actividad interactiva video quiz



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, la presente actividad permite que el participante reflexione y se concentre durante la actividad.

Link del acceso a la actividad. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11353300-ecuatorianos_y_los_derechos.html



Unidad didáctica: Todos tenemos los mismos derechos y obligaciones.

Tema: Somos ciudadanos y ciudadanas con derechos y obligaciones

Objetivo: Potenciar la comprensión de los contenidos sobre los derechos y obligaciones, para que como ciudadanos ejerza autonomía solidaria y comprometida con los otros.

Destreza con criterios de desempeño: CS.2.3.12 Reconocer que todos los habitantes del mundo estamos vinculados por medio del respeto y la promoción de los derechos humanos universales, declarados por la Organización de las Naciones Unidas (ONU).

Descripción

Este recurso didáctico está elaborado en base a información del tema que también tiene contenido del libro de Estudios sociales del cuarto grado por lo que será una forma innovadora y llamativa de presentar una clase o también el de reforzar los aprendizajes adquiridos con anterioridad.

Presentación

Son diapositivas que pueden ser presentadas a los estudiantes durante la clase para motivarlos y que sean más participativos estas pueden ser editadas de acuerdo a lo que necesiten al igual que se pueden insertar imágenes, audios, videos y textos escritos.

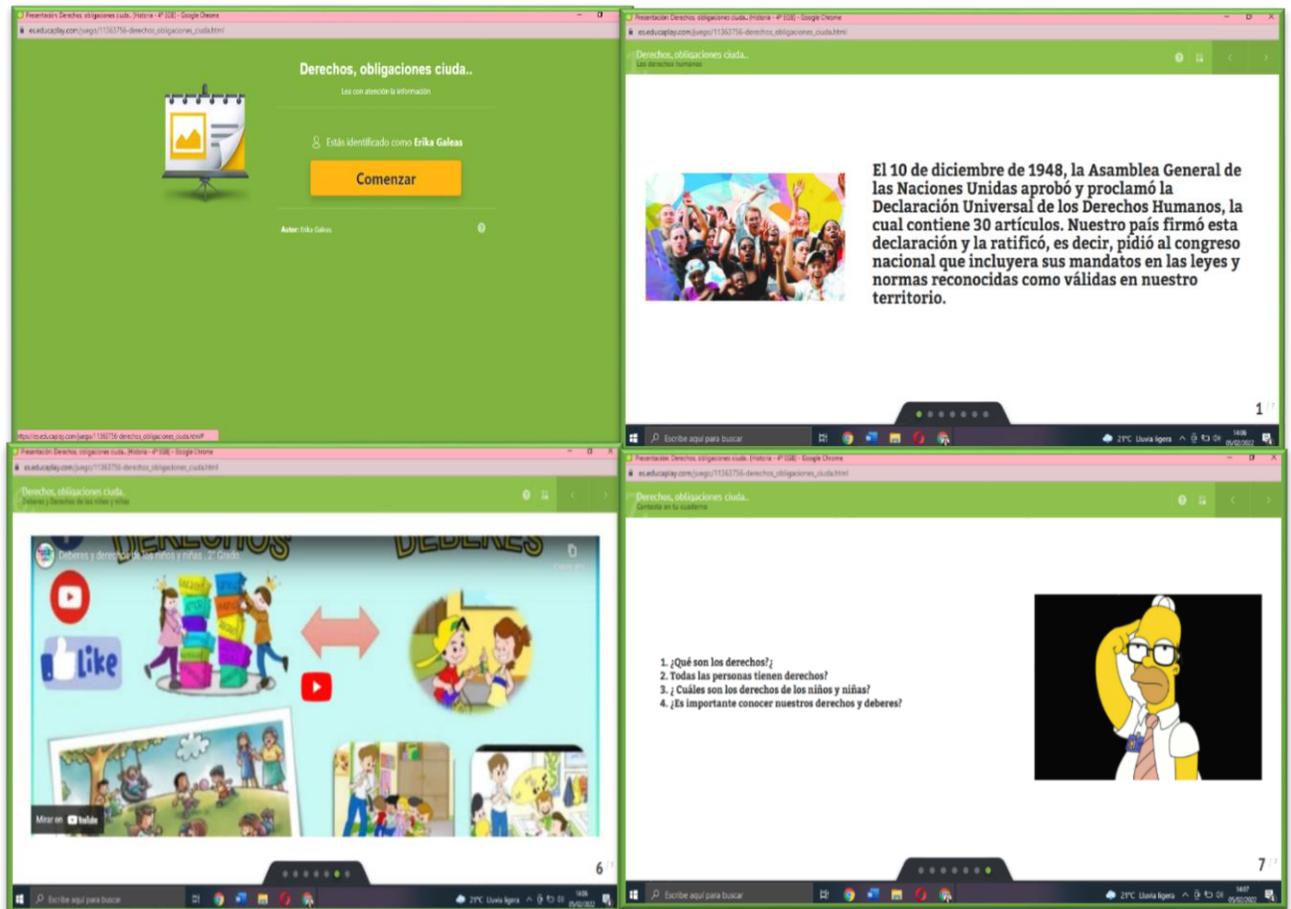
Funcionalidad

Es que existirán mucha más participación e intervenciones por parte de los estudiantes, también será una forma que el estudiante por medio de la virtualidad solvente cada una de

sus dudas por lo que al éste ser un tema de mucha importancia que tendrá gran impacto en la sociedad debe ser bien cimentado en los aprendizajes de los estudiantes.

Resultado

Figura 10. Actividad presentación de los derechos y deberes de los niños y niñas.



Elaborado por: Erika Galeas; Vanessa Rojas.

Nota, este recurso didáctico se puede usar para que el estudiante resuelva sus dudas o refuerce sus conocimientos.

Link del acceso a la actividad. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11363756-derechos_obligaciones_ciuda.html

15. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

15.1 Evaluación de expertos docentes

15.1.1 Validación

El proceso de investigación debe estar estrechamente ligado con el contexto real de aplicación de su sector. Por ello es imprescindible conocer y considerar las opiniones y tendencias de profesionales expertos en el área que se desarrolla el trabajo.

En ese sentido los evaluadores son docentes que tienen gran trayectoria y experiencia en el campo de la educación, quienes consideran que la aplicación de herramientas tecnológicas para el área de ciencias sociales es importante ya que pocas veces se da importancia al uso y aplicación de medios tecnológicos para el proceso pedagógico en dicha área. Además, consideran que los recursos elaborados son interesantes, pues son actividades que se basan en la técnica de gamificación que contribuye a mejorar el rendimiento académico, desarrollar la imaginación, mejorar la participación y atención, enmarcados en el ajuste curricular del ministerio de educación del Ecuador.

15.1.1.1 Importancia de la propuesta

El uso y aplicación de las Tic en el ámbito educativo impacta de manera positiva en el aprendizaje académico. Por consiguiente, la importancia de la propuesta radica en la aplicación de recursos didácticos en los encuentros pedagógicos, en efecto los evaluadores consideran que el objetivo de la propuesta es innovador, ya que se basa en la elaboración de medios didácticos tecnológicos para el área de ciencias sociales, pues estas promueven la actitud activa y participativa de los estudiantes que se implica en el aprendizaje y se rige como protagonista del mismo.

15.1.1.2 Estructuración de la propuesta

La estructura del proyecto permite tener un orden desde el punto de vista de la acción, que mejora el rendimiento y minimiza los errores al tener una visión más clara de sus implicaciones. En ese sentido, los evaluadores exponen que la estructura de la propuesta es muy aceptable debido a que la información se encuentra detallada en cuanto a las herramientas para la elaboración de recursos, tema, objetivo, destreza, descripción, uso y funcionalidad del recurso creado. Además, enfatizan que herramientas tecnológicas que permiten el diseño de los recursos elaborados

Presentan actividades interactivas ya que incluyen juegos como estrategia para generar conocimientos, además permite la interacción de los actores educativos y el docente puede corroborar si el aprendizaje fue asimilado o no.

Del mismo modo, aseveran de manera integral que la propuesta es muy aceptable pues todos los elementos tienen una estructura lógica, además, el link de acceso a las actividades que se agregó permitió a los docentes verificar la utilidad de los recursos elaborados de esta manera pudieron verificar la importancia que tiene la propuesta.

15.1.2 Evaluación de usuarios

Este apartado, consiste en realizar una prueba de los recursos diseñados con los usuarios o sujetos de estudio. En ese sentido la evaluación de usuarios no se pudo realizar debido a que no se llegó a la aplicación de la propuesta de manera que solo se realizará la socialización.

15.1.3 Evaluación de resultados.

El proceso de elaboración del proyecto se desarrolló de acuerdo a la planificación establecida por las autoras, cumpliendo íntegramente con los objetivos que se formularon al inicio del proyecto. Dado que posibilitó a las investigadoras determinar la relevancia e

impacto que tiene la implementación de los recursos didácticos tecnológicos en el aprendizaje mismo que abordan temas de los contenidos del libro de la asignatura de estudios sociales del cuarto años de educación general básica.

En las prácticas pre profesionales realizadas en la formación, en la unidad educativa Dr. Trajano Naranjo se ha verificado mediante la técnica de observación directa las debilidades y fortalezas que existen en el proceso de aprendizaje en el área de ciencias sociales, ya que los docentes no hacían uso de recursos tecnológicos innovadores dando como resultado clases tradicionales y monótonas dificultando que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo.

La elaboración de los medios didácticos tecnológicos permite a docentes y estudiantes obtener mejor asimilación de los contenidos de manera divertida e innovadora ayudando incluso en su autoaprendizaje.

15.1.4 Resultados de la propuesta

El resultado de la propuesta son los diez recursos didácticos elaborados en seis herramientas tecnológicas basados en las destrezas con criterios de desempeño y unidades temáticas del libro de la asignatura de estudios sociales del cuarto año de educación general básica, proyectando fortalecer los conocimientos en base a actividades animadas para la mejorar del aprendizaje, Por último, es conveniente acotar que como investigadoras y futuras profesionales en educación la propuesta presentada servirá como un referente en la labor educativa que se va a ejercer.

16. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

16.1. Conclusiones

- Las herramientas tecnológicas empleadas en el proceso pedagógico aportan en el cambio de la estructura educativa, ya que dan paso a nuevas formas de comunicación, interacción y acceso a diferentes fuentes de información, su uso didáctico contribuye significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje en los diferentes niveles de educación.
- La falta de capacitación y actualización docente ha generado desinterés en el uso, aplicación y diseño de recursos tecnológicos innovadores que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias sociales.
- Los estudiantes en las prácticas pedagógicas no muestran interés ni motivación por su aprendizaje debido a actividades tradicionalistas y monótonas que no benefician el desarrollo de sus destrezas cognitivas sicomotrices y actitudinales.

16.2 Recomendaciones

- Mantener activo el uso de herramientas para diversificar el aprendizaje crítico, reflexivos en base a la mediación y aplicación de las tecnológicas de la información y comunicación en el proceso pedagógico.
- Capacitar al profesorado en la utilización de plataformas educativas para estructurar y elaborar recursos que contribuyan a generar aprendizajes significativos.
- Estimular a los estudiantes a través de materiales didácticos tecnológicos al desarrollo de su creatividad, destrezas y habilidades de esta manera activa y participativa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

17. BIBLIOGRAFÍA

17.1 Bibliografía Citada

- Adriana, R., & Peñalosa, E. (2013). Alfabetización Digital En Docentes De Educación Superior: construcción y prueba empírica de un instrumento de evaluación. *Revista de Medios y Educación* (43), 17.
- AFS. (2014). Ciclo de Aprendizaje Experiencial de Kolb. *Intercultural Programs*, 69-85.
- Almenara, C. (2015). Un enfoque de las competencias digitales de los docentes. *Dialnet*, 11.
- Almudena, P. (2016). Importancia de los recursos tecnológicos en el aula. *Jaén*, 23.
- Alvarado, J. (2017). Importancia de los tics en educación. *Unid*, XII, 7.
- Alvarado, M. (2014). Retroalimentación en educación en línea: una estrategia para la construcción del conocimiento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 7.
- Amores, A., & Patricia, M. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Revista cuatrimestral de divulgación científica*, 63(3), 40.
- AQUAE Fundación. (2020). *Fundación Aquae*. Obtenido de Fundación de agua.
- Araya, V., Alfaro, M., Andonegui, M. (2007). Constructivismo: Orígenes y Expectativas. *Revista de Educación*, 13(24), 84.
- Arguello, B., & Sequeira, M. (s.f.). Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua., Managua, Nicaragua.
- Arias, F. (2017). La investigación documental. *Scielo*, 7.

- Ballesteros, V. (2014). El uso de herramientas como recursos innovadores en el aprendizaje de niños y niñas en Educación. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 13.
- Beltrán, T., & Plascencia, A. (2016). *El uso de las Tics como herramienta de aprendizaje para alumnos de nivel superior*. Nayarit: ECORFAN.
- Bravo, R. (s.f.). Listas de distribución en Internet. *Sistema de Información. Área 10 de Atención Primaria. Insalud, Madrid. Administrador de la lista MEDFAM-APS*. Madrid: MEDFAM-APS.
- Briceño, V. (2015). Incidencia de los Recursos Tecnológicos en el Desarrollo de las Competencias de los estudiantes. *Incidencia de los Recursos Tecnológicos*. Managua, Nicaragua.
- Byron, C., & Vásquez, R. (2016). Importancia de la Formación Docente en el Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y comunicación. Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Cabero, H. (2007). Tecnologías de la información y la comunicación: Evolución del concepto y características. *Dialnet*, 13.
- Caram, S. (2008). *¿En qué consiste la buena enseñanza? y ¿el aprendizaje significativo?* (Vol. IX). Buenos Aires Argentina: Publicaciones DC. Universidad de Palermo.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Revista de Educación*, 4, 29.
- Castillo, Z. (2013). La pizarra como medio de enseñanza. *INFOMED*, 10.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus. Revista de Educación*, 13(23), 219-2020.
- CEPAL. (2017). La Educación en Tiempos de Crisis. *Cepal*, 7.
- Cepeda, F. Y. (2016). Herramientas Tecnológicas en el proceso de Aprendizaje en el Área de Estudios Sociales. Guayaquil, Guayas, Ecuador.
- Coordinación de Tecnologías para la Educación. (2011). Foro. *Hábitat Puma*, 22.
- Cortés, J. (2009). Reseña de "¿Qué es la brecha digital?: una introducción al nuevo rostro de la desigualdad". *Redalyc. Sistema de Información Científica*, 23(48), 236.

- Díaz, & Espinoza. (2019). *Resolución de problemas o aprendizaje basado en problemas*. Madrid: Academica.edu. O
- Díaz, D. (s.f.). *desventajas, TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas*. Osorno: Universidad de Los Lagos.
- Diccionario panhispánico de dudas de la Real Academia española de la Lengua. (2015). *Chat*. Obtenido de
- Dirección de Investigación y Desarrollo Educativa. (2005). Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. *Las Estrategias y Técnicas Didácticas en el Rediseño*. Monterrey, México.
- Doris, O. G. (2015). Constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Redalyc*, 7.
- Elizabeth, L. (2017). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Ciencias Humanas y de la Educación.
- Elloch, C. (2013). *Recursos Tecnológicos*. Universidad de Valencia, Valencia.
- Espinoza. (2019). Metodologías activas. *desarrollo curricular docente*, 11.
- Fundación UNIVERSIA. (2020). *¿Cuáles son los tipos de aprendizaje? Aquí te lo desvelamos*. Universia. Retrieved
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2010). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Vasco: Universidad de País Vasco.
- García, J. G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprenderla construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(77), 8-9.
- Girard, R. (2018). Innovación y repetición. *Revista de Filosofía Open Insight*, IX (17), 8.
- Gonzales, Trelles, Mora. (2017). Manejo Docente de las Tecnologías de la Información y Comunicación. *INNOVA Research Journal*, 70.
- Guerrero, J. (2017). Herramientas pedagógicas para un. *Redes*, 18.

- Guevara, G. (2020). Metodologías de investigación educativa. *RECIMUNDO*, 11. doi:10.26820/recimundo/4. (3). julio.2020.163-173
- Guevara, I. (2013). Educación superior e investigación para la competitividad productiva. *Revista problemas del desarrollo*, 145-156.
- Gurumendi, R. (2011). *Estrategias Motivacionales en el área de Estudios Sociales*. Obtenido de repositorio.ug.edu.
- Gutiérrez, J., & Gómez, M. (2014). Influencia de las TIC en los procesos de aprendizaje y comunicación de los estudiantes de educación. *Revista de Pedagogía*, 35(97-98,), 34-51.
- Hernández, E. (2017). Utilización de recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Dialnet*, 23.
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Dialnet*, 333.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. Vol. 5.
- Huerta, J. (2015). Técnicas de enseñanza y organización. *Revista de Pedagogía*. Universidad de Barcelona, Barcelona.
- Jácome, L. (2018). Software educativo en aprendizaje de estudios sociales. Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Juan, G. (2017). Herramientas pedagógicas para un. *Redes*.
- Juan, M. (2013). Educación y Tecnología. *scielo*, 12
- Laurillard, E. (2012). características tiene un docente innovador. *Revista de Innovación Educativa.*, 7.
- León, A. (2007). Qué es la educación. *Redalyc. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 11(39), 200.
- Loaiza, C. (2017). Las Tics en las instituciones educativas. *Journal of Science and Research*, 55.
- Mariana, C. (2016). *Repositorio Digital PUCESE*.

- Marqués, P. (2012). Impacto de las TIC en la educación: Funciones y Limitaciones. *3 ciencias*, 12.
- Marta, R. (2019). La educación constructivista en la era digital. *CEF* (12), 17.
- Martínez, C. (2015). Uso de Las TIC en el Aula Eficiencia y Efectividad. *DOKUMEN*, 20.
- MINTEL. (2021). *Conectividad Escolar*. Quito: Ministerio de Telecomunicaciones.
- Monroy, G. (2020). *Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Educación a Distancia*.
- Montero, A. (2011). La Didáctica de las Ciencias Sociales en la formación del profesorado de Educación Infantil. *UA. Revistas Científicas*, 33.
- Montes, J., & Ortega, F. (2001). Consideraciones para la implantación de la videoconferencia en el aula. *Revista de Medios y Educación*, (17), 23-31.
- Morales, E. (2012). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Scielo*, 58, 5.
- Moran R. Janeth y Moreira V. Estefanía. (2013). *Herramientas Tecnológicas que Facilitan el Procesos de Enseñanza Aprendizaje*. Milagro, Guayas, Ecuador.
- Moya, E. (2015). Función pedagógica de los recursos. *Redalyc*, 15.
- Naula Cepeda, F. Y. (2016). *Repositorio Universidad de Guayaquil*. Obtenido de Educación Básica Proyectos - Licenciatura en Educación Básica:
- Orozco, J. (2010). La importancia de enseñar y aprender estudios sociales. *Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales*. Universidad Pablo de Olavide, Olavide, España.
- Pain, P. (2017). Herramientas para el trabajo colaborativo. *Plataforma Educativa de las Américas*, 15.
- Partal, J. (2018). Metodología Activa. *Dirección de desarrollo curricular y docente*, 17.
- Peralta, D. C., & Gómez, V. (2014). Metodologías Educativas. *Unemi*, 35-38.

- Prieto, A., Díaz, D., & Santiago, R. (2014). Metodologías Inductivas., *El desafío de enseñar mediante cuestionamientos y retos*. (págs. 20-21). Barcelona, España: océano S.L.U.
- Prieto, E. (2008). El Papel del Profesorado en la Actualidad. Su Función Docente y Social. *Dialnet*, 336.
- Puerta, C., & Sánchez, A. (2010). El correo electrónico: herramienta que favorece la interacción en ambientes educativos virtuales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte* (30), 7.
- Rascón, G., Baca, G., & Tarango, J. (2016). Alfabetización digital: Una perspectiva sociológica. *Revista electrónica semestral ISSN-1659-4142*, 6(2), 12.
- Rimari, A. (2018). *La Innovación Educativa, instrumento de desarrollo*. Chile: chamilo.cut.edu.
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (2010). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. (Vol. II). ALGIBE.
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela De Administración De Negocios*, (82), 175–195.
- Rodríguez, A. (2017). *Repositorio Universidad de Guayaquil*.
- Rodríguez, I. (2015). La importancia de las competencias digitales de los docentes, en la sociedad del conocimiento. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa* (2).
- Rojo Á, (2001). Recursos sobre propiedad intelectual en internet. *Revista Española De Documentación Científica*, 24(4), 459–467.
- Ruiz, N., Mendoza, M., & Ferrer, L. (2014). Influencia de las Tecnologías de Información y Comunicación en los roles e interrelaciones entre estudiantes y docentes en programas presenciales de educación superior. *Scielo*, 435-454.
- Sarmiento, M. (2006). Enseñanza y Aprendizaje. *La Enseñanza de las Matemáticas y las TIC. Una Estrategia de Formación Permanente*. St-Pierre, A., & Kustcher, N.

(2011). *Pedagogía e Internet-Aprovechamiento de Las Nuevas Tecnologías*. México: Editorial Trillas México DF.

- Suárez, R. (2018). Reflexiones sobre el concepto de innovación. *Revista San Gregorio*, 122.
- UNESCO. (2012). Formación docente y las tecnologías de la información y comunicación. En *Oficina Regional de educación para América Latina y el Caribe* (pág. 225). Santiago de Chile: OREAL/UNESCO.
- UNESCO. (2013). Enfoques Estratégicos de las TIC en la Educación de América Latina y el Caribe. *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*, 34.
- UNESCO. (2014). Informe sobre las tendencias sociales y educativas en América Latina. 2014. En IIPE, & OEI, *Políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina* (pág. 117). Buenos Aires: Unesco. educación.
- UNESCO. (2014). *Innovación Educativa*. (L. Mogollón, Ed.) Lima, Perú: Cartolan.
- Valenciano, J., Pere, M., & Valencia, A. (2014). Los blogs como entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en Educación Superior. *Revista Complutense de Educación*, 16.
- Verónica, B. (2014). El uso de herramientas como recursos innovadores en el aprendizaje de niños y niñas en Educación. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 13.
- Vila, J., Nieto, J., Rosas, J. (2003.). Investigación contemporánea en aprendizaje asociativo. *Deusto.es*, 8.
- Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 100-1009.
- Zambrano, V. (2016). Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes. *Revista científica ciencias de la educación*, 02, 19.

17.2 Bibliografía Consultada

- EMAR. (2015). La incorporación de las TIC en la educación. Generalidades. España: Blog Grupo EMAR de la escuela de economía.
- León, M. (2014). Incidencia del Ciclo de Kolb en el Razonamiento Lógico de las Ciencias Naturales”. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, Quito, Pichincha, Ecuador.
- Mendoza, R. (2017). La importancia de las nuevas tecnologías en el proceso educativo. *Fuentes*, 15.
- Plascencia, T., & Beltrán, A. (2016). El uso de las Tics como herramienta de aprendizaje para alumnos de nivel superior. *Los retos de la docencia ante las nuevas características de los estudiantes universitarios*. Jalisco, Nayarit, México.
- Sánchez, D. (2013). La Pizarra Digital Interactiva en las aulas de Castilla-La Mancha: análisis del rendimiento y la integración. *Revista de Educación a Distancia.*, 32-38.
- Tejada, G., Cruz, J., Uribe, Y., & Ríos, J. (2019). Innovación tecnológica: Reflexiones teóricas. *Revista Venezolana de Gerencia*, 20.
- Viviana, B. R. (2003). Foro Electrónico: Una Herramienta Tecnológica Para Facilitar el Aprendizaje Colaborativo. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnológica* (17), 1-8.

18. ANEXOS

18.1 Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EXTENSIÓN PUJILÍ CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			
TÍTULO:	RECURSOS INNOVADORES PARA EL APRENDIZAJE DEL ÁREA CIENCIAS SOCIALES		
OBJETIVO GENERAL	Determinar recursos innovadores a través de las herramientas tecnológicas para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.		
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES (de la variable)	ITEMES TÉCNICA: Observación
RECURSOS TECNOLÓGICOS INNOVADORES	Innovación educativa con el uso de la tecnología	Innovación Educativa	1. Recursos innovadores en el aula.
		Incorporación de las Tic en la educación.	2.- Funcionalidad de los recursos didácticos
		Los recursos digitales herramientas para el trabajo colaborativo en la educación.	3.- Usos de recursos tecnológicos en el proceso pedagógico.
		El profesor en su papel de innovador	4.- Rol del docente en el proceso pedagógico
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES	El proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales	Metodología para la enseñanza y aprendizaje de estudios sociales y su relación con las Tic (estrategias metodológicas)	1.- Ciclo de aprendizaje 2.- Estrategias metodológicas 3.- Método 4.- Técnicas
		Actuación del profesor y motivación por el aprendizaje en el área de ciencias sociales.	5. La motivación para el aprendizaje

18.2 Anexo 2. Guía de observación

OBJETIVO: Identificar recursos tecnológicos que se aplican en la Unidad Educativa “Dr. Trajano Naranjo Iturralde” para afianzar los aprendizajes en el Área de Estudios Sociales		
Fecha: DD/MM/AA: Institución: Unidad Educativa Dr. Trajano Naranjo Iturralde Ubicación: Provincia: Cotopaxi Cantón: Latacunga Parroquia: Juan Montalvo Sector: La Cocha Calle N.º: Tahuantinsuyo Tiempo de Observación: 6 horas Observadores: Erika Galeas y Vanessa Rojas Grado: Cuarto EGB Área del conocimiento: Estudios Sociales		
VARIABLE: RECURSOS TECNOLÓGICOS INNOVADORES		
N.º	INDICADORES	DESCRIPCIÓN
Innovación Educativa		
1	Recursos Innovadores en el aula	
Incorporación de las Tic en la educación		
2	Funcionalidad de los recursos didácticos	
3	Uso de recursos tecnológicos en el proceso pedagógico.	
Los recursos didácticos tecnológicos y no tecnológicos para los estudios sociales.		
4	Tipos de recursos didácticos que utiliza el docente.	
El profesor en su papel de innovador		
5	Competencia digital del docente	

VARIABLE: APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES		
INDICADORES		DESCRIPCIÓN
Metodología para la enseñanza y aprendizaje de estudios sociales (estrategias metodológicas)		
6	Ciclo de aprendizaje	
7	Estrategias metodológicas	
8	Método	
9	Técnicas	
Actuación del profesor y motivación por el aprendizaje en el área de estudios sociales		
10	La motivación en el aprendizaje	

.....
Nombre: Estudiante PPPD

18.3 Anexo 3. Guía de observación con información recabada.

OBJETIVO: Identificar recursos tecnológicos que se aplican en la Unidad Educativa “Dr. Trajano Naranjo Iturralde” para afianzar los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales.		
Fecha: 05-2019		
Institución: Unidad Educativa Dr. Trajano Naranjo Iturralde		
Ubicación: Provincia: Cotopaxi Cantón: Latacunga Parroquia: Juan Montalvo		
Sector: La Cocha Calle N.º: Tahuantinsuyo		
Tiempo de Observación: 6 horas		
Observadores: Erika Galeas y Vanessa Rojas		
Grado: Cuarto EGB		
Área del conocimiento: Estudios Sociales		
VARIABLE: RECURSOS TECNOLÓGICOS INNOVADORES		
N.º	INDICADORES	DESCRIPCIÓN
Innovación Educativa		
1	Recursos Innovadores en el aula	Se utiliza imágenes impresas y el texto que proporciona el Ministerio de educación.
Incorporación de las Tic en la educación		
2	Funcionalidad de los recursos didácticos	Al aplicar recursos didácticos, no se da las indicaciones correctas por lo cual el estudiante pregunta constantemente y el docente se molesta al darse cuenta que los estudiantes interrumpen la actividad constantemente
3	Uso de recursos tecnológicos en el proceso pedagógico.	Los recursos que el docente utiliza son; una grabadora para reproducir música para motivar a los estudiantes mediante actividades lúdicas, además existe un televisor y un DVD donde puede poner videos educativos.
Los recursos didácticos tecnológicos y no tecnológicos para los estudios sociales.		
4	Tipos de recursos didácticos que utiliza el docente.	Recursos didácticos no tecnológicos; libro de texto, mapa físico, hojas de trabajo y el entorno
El profesor en su papel de innovador		
5	Competencia digital del docente	La docente tiene conocimientos básicos acerca de la utilización de la laptop que le fue entregado por el Ministerios de Educación, desconoce sobre actividades novedosas que se puede desarrollar con la ayuda de las Tic. Sin embargo, realiza planificaciones y hojas de trabajo para los estudiantes

VARIABLE: APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES		
INDICADORES	DESCRIPCIÓN	
Metodología para la enseñanza y aprendizaje de estudios sociales (estrategias metodológicas)		
6	Ciclo de aprendizaje	<p>Inicio Los estudiantes abren el libro en la página indicada por la docente, seguidamente un estudiante lee el tema de la clase, en la etapa de activación de conocimiento y expectativas.</p> <p>Presentación de objetivo Los estudiantes proceden a buscar la destreza con criterio que van a desarrollar en la clase y leen en voz alta.</p> <p>Enlace del conocimiento previo y nuevo Los estudiantes realizan la actividad indicada por la docente, donde deben ubicar las regiones del Ecuador y sus capitales, pintando de celeste la Costa, café la Sierra, Verde la Amazonia y Azul. Así mismo responde preguntas planteadas sobre aspectos importantes del tema. Técnicas: observación, interrogación.</p> <p>Construcción del conocimiento Para la construcción del conocimiento los estudiantes realizan la técnica de lectura en voz alta, lluvia de ideas, mapa conceptual y la repetición textual en el cuaderno.</p>
7	Estrategias metodológicas	Estrategia de ensayo Estrategia cognitiva
8	Método	El método utilizado en el desarrollo de la clase es el inductivo
9	Técnicas	Lectura en voz alta Lluvia de ideas Mapa conceptual Observación Interrogación
Actuación del profesor y motivación por el aprendizaje en el área de estudios sociales		
10	Motivación para el aprendizaje	Los estudiantes reciben motivación por la docente, con palabras como: ustedes si pueden, son unos niños inteligentes, pero también los propios compañeros, en ciertas ocasiones les dicen palabras motivadoras como; que inteligente, no te sientas mal tú puedes.

.....

Nombre: Estudiante

18.4Anexo 4. Matriz de correspondencia

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACION BÁSICA			
TEMA	PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS
RECURSOS INNOVADORES PARA EL APRENDIZAJE DEL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES	¿Cómo se relacionan los recursos innovadores y el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?	Elaborar Determinar recursos innovadores a través de la herramienta Educa Play para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Unidad Educativa DR. “Trajano Naranjo Iturralde”, cantón Latacunga provincia de Cotopaxi periodo lectivo 2020-2021.	➤ Establecer los referentes teóricos relacionados con los recursos innovadores y el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.
			➤ Identificar los recursos didácticos que se aplican en la unidad educativa.
			➤ Diseñar recursos didácticos innovadores mediante diferentes herramientas tecnológicas.

18.5 Anexo 5. Matriz de operacionalización de variables.

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA GUÍA DE OBSERVACIÓN</p>					
<p>OBJETIVO: Identificar recursos tecnológicos que se aplican en la Unidad Educativa “Dr. Trajano Naranjo Iturralde” para afianzar los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales. Fecha: 05-2019 Institución: Unidad Educativa Dr. Trajano Naranjo Iturralde Ubicación: Provincia: Cotopaxi Cantón: Latacunga Parroquia: Juan Montalvo Sector: La Cocha Calle N.º: Tahuantinsuyo Tiempo de Observación: 6 horas Observadores: Erika Galeas y Vanessa Rojas Grado: Cuarto EGB Área del conocimiento: Estudios Sociales</p>					
DIMENSIÓN: PROCESO DIDÁCTICO					
N.º	INDICADORES	DESCRIPCIÓN ESTUDIANTE	PALABRAS CLAVE	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	SUSTENTO TEÓRICO
1	INICIO <i>Actividades del conocimiento y expectativas</i> Presentación del tema.	Los estudiantes abren el libro en la página indicada por la docente, seguidamente un estudiante el lee el tema de la clase, en la etapa de activación de conocimiento y expectativas.	Tema	Al presentar el tema antes de tiempo el estudiante no realiza la etapa de exploración, lo que quiere decir que el alumno no lograra asimilar de forma adecuada el nuevo conocimiento nuevo.	(Gaete, 2012) señala que, la presentación del tema debe ser organizada ya sea de manera expositiva o argumentativa, y en la que debe establecer un vínculo entre lo que el alumno ya conoce y lo nuevos contenidos. Esto permite un aprendizaje desde lo particular a lo general y requiere que el alumno establezca relaciones lógicas y semánticas entre conceptos.

2	Presentación del objetivo de la clase.	Los estudiantes proceden a buscar la destreza con criterio que van a desarrollar en la clase y leen en voz alta.	Objetivo	Los estudiantes no logran identificar el objetivo de la clase puesto que la docente presenta como objetivo la destreza y esto quiere decir que el estudiante no conoce el propósito de la clase. Frente a ello es necesario clarificar los propósitos que tienen tanto el objetivo como como la destreza, debido a que el objetivo es el componente orientador del proceso pedagógico que interviene en la clase.	(Torres K., 2012) propone: Los objetivos constituyen la previsión de lo que se espera que los alumnos consigan al terminar los diversos momentos del proceso de aprendizaje. La formulación de los objetivos es una de las tareas más importantes que hay que realizar en el proceso de planificación del proyecto de un centro.
3	Descripción de técnicas y actividades o procedimiento de activación de conocimientos y expectativas	Los estudiantes alegres responden el saludo de la docente seguidamente responden preguntas relacionadas con la tarea encargadas el día anterior.	Saludo	Después de responder el saludo y preguntas sobre aspectos educativos, los estudiantes presentan la tarea, lo que significa que la docente no realizo la técnica de animación siendo esto una actividad que se debe realizar al inicio de una clase puesto debido a que motiva al alumno y reduce la tensión entre el estudiante y docente.	Algunos pensadores como Maslow (1991) consideran a la motivación como un estado de impulso, en el que se manifiestan motivos que tienen por objeto la reducción de una tensión causada por una necesidad. Cuanto más fuerte es la tensión, tanto más intensa suele ser la motivación.
4	<i>Enlace del conocimiento previo y nuevo</i> Descripción de técnicas y actividades o procedimientos	Los estudiantes realizar la actividad indicada por la docente, donde deben, ubicar las regiones del Ecuador y sus capitales, pintando de celeste la Costa, café la Sierra, Verde la Amazonia y Azul. Así mismo responde preguntas planteadas sobre aspectos importantes del tema.	Interrogación	Los conocimientos previos de los estudiantes no son explorados de manera correcta esto quiere decir que las técnicas aplicadas no son las suficientes para el enlace del conocimiento nuevo suficiente	(García, 2010) manifiesta que, el primer elemento que dinamiza un proceso de aprendizaje son los conocimientos previos del alumno, en consecuencia, el docente debe implementar las estrategias que permitan engarzar el conocimiento nuevo con el conocimiento previo. En este sentido Ausubel afirma “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe.

		Técnicas: observación, interrogación			Averíguese esto y enséñese en consecuencia”
55	DESARROLLO <i>Construcción del conocimiento</i> Descripción de técnicas y actividades o procedimientos	Para la construcción del conocimiento los estudiantes realizan la técnica de lectura en voz alta, lluvia de ideas, mapa conceptual y la repetición textual en el cuaderno	Técnica	Los estudiantes observan la imagen expuesta y logran ubicar las regiones con sus provincias y sus capitales con las instrucciones dadas por la docente. Los estudiantes pintan e identifican las provincias y ubican sus capitales en el mapa. por lo tanto, se reducen a repetir y memorizar el contenido expuesto por la docente	Según (Sánchez, 2009) La interrogación es un aspecto de la interacción didáctica que adquiere una relevancia especial por los efectos que produce en los actores y en el propio proceso de enseñanza - aprendizaje, por el empleo que de ella se hace y por la intencionalidad con que se utiliza.
66	Descripción de técnicas y actividades o procedimientos.	El estudiante al inicio de la clase responde a las preguntas formuladas por la docente, seguidamente recibe las instrucciones y realiza todas las actividades y al no comprender piden a su docente un refuerzo nuevamente del tema.	Preguntas	Los estudiantes no llegan a la consolidación de conocimiento debido a que el docente no logra que busquen y analicen la información, sino resuelve los problemas e inquietudes durante la clase, por lo cual no se evidencia que los estudiantes compartan sus ideas y lleguen a la creación de su propio concepto, por ello es necesario que el docente utilice diferentes técnicas que les permita a los estudiantes analizar la información necesaria para realizar un trabajo.	(Plata Santos, Primer Semestre 2011) manifiesta que: “La pregunta como estrategia, como pedagogía o didáctica, se constituye en una opción educativa para pensar y aportar a una educación para la incertidumbre, y para desarrollar formas de pensamiento flexibles, y actitudes críticas y creativas hacia el conocimiento, cualidades que constituyen la base de todo quehacer investigativo, y que son fundamentales en la formación de los profesionales en la actual agitada e incierta condición posmoderna.”
7	Tipos de estrategias metodológicas.	Estrategia de ensayo Estrategia cognitiva	Estrategias	Con la estrategia de ensayo los estudiantes utilizan la repetición para poder aprender y la estrategia cognitiva que permite el procesamiento de información y la activación de conocimientos previos, por lo tanto, es fundamental que el docente sepa elegir las estrategias indicadas,	Según Nisbet y Shuckersimith (1987) Las estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el “aprender a aprender”.

				debido a que son útiles para el aprendizaje de cada alumno.	
88	Uso de recursos didácticos (utilidad, interés, atención)	Los estudiantes utilizan el texto escolar que son entregados por el Ministerio de Educación, su aprendizaje es comprendido, debido a que la docente utiliza imágenes para explicar su clase de estudios sociales y con ello pueden conceptualizar lo aprendido mediante una hoja de trabajo que es entregada por la docente.	Material Didáctico	El material didáctico es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permite a los estudiantes a sistematizar y transmitir conocimientos con el fin de facilitar y crear su propio aprendizaje, por lo tanto, es importante elegir el material concreto adecuado para adaptar la clase al interés de los alumnos.	Román, M. (2014). Plantea que los materiales didácticos son todos aquellos dispositivos e instrumentos que posibilitan el logro de objetivos en el aprendizaje, desarrollan y estimulan el proceso de aprendizaje, capacidades actitudes y habilidades, además de facilitar el desarrollo de pensamiento lógico, la comunicación y el lenguaje, mediante la apropiación de saberes que permiten que el niño de preescolar analice y transfiera conocimientos.
9	Descripción de las fases del aprendizaje.	De las 4 etapas del ciclo de aprendizaje de Kolb, se aplica únicamente en los estudiantes la reflexión.	Ciclo de aprendizaje	A través del ciclo de Kolb el estudiante reflexiona sobre su experiencia para poder llegar a su propia conclusión. Sin embargo, no se desarrolla esto en los estudiantes, debido a que el docente solo utiliza la observación y reflexión, por lo tanto, no completa las 4 etapas, lo que no consigue en el estudiante la apropiación de conocimiento	Piaget y David Kolb (1984). postuló que los niños y niñas necesitan aprender a través de experiencias concretas, en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo. La transición hacia estadios formales del pensamiento resulta de la modificación de estructuras mentales que se generan en las interacciones con el mundo físico y social.

11	Motivación (actividades acciones)	Los estudiantes reciben motivación por la docente, con palabras como: ustedes si pueden, son unos niños inteligentes, pero también los propios compañeros, en ciertas ocasiones les dicen palabras motivadoras como; que inteligente, no te sientas mal tú puedes.	Motivación	La motivación del docente con las palabras con el cual llega a los estudiantes es parte fundamental para que el estudiante pueda estar en un ambiente de confianza, los compañeros en esta edad son parte de su crecimiento en el cual la motivación de ellos ayuda para que desarrolle su personalidad.	(Mariana 2011) Es más imprescindible la motivación del docente que la del alumno. Porque el docente es un generador de emociones y dinámicas. Un docente motivado es una pieza fundamental en las reglas de la enseñanza. Así lo creen los expertos que estos días se reúnen en La Rábida dentro de los cursos de verano de la Universidad Internacional de Andalucía. Los neurólogos acaban de descubrir la neurona espejo, que canalizan al ser humano con el entorno.
----	-----------------------------------	--	------------	--	--

18.6 Anexo 6. Ficha de valoración de la propuesta.

FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTO 1

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Carlos Alfonso Peralvo López
Grado académico (área): Master en Ciencias de la Educación
Años de experiencia en la docencia: 27 años en docencia universitaria

2.-Instrucciones A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta “Estructuración de recursividad didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales”* Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

3.-Valoración de la Propuesta

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observacion
Desarrollo de la propuesta	Introducción (Antecedentes, Importancia, Beneficios, Objetivo y Contribución).	X					
	Objetivos de la propuesta (redacción clara, precisa, apegada a la propuesta)	X					
	Justificación (Antecedente, enfoque, importancia y relevancia)	X					
	Explicación de la propuesta (descripción de la herramienta, importancia, relevancia)	X					
Descripción de los recursos de la propuesta	Selección de recursos digitales adecuados a la propuesta	X					
	Descripción de los recursos seleccionados (importancia, funcionalidad)	X					
Características de la redacción	Claridad de los argumentos	X					
	No utiliza lenguaje rebuscado y muletillas para la escritura	X					
	Objetividad del contenido	X					
	Creatividad para la escritura	X					
Valoración integral de la propuesta	Todos sus componentes tienen una lógica interna que configuran la propuesta	X					

Revisado y validado por:

Nombre: Carlos Peralvo López

Firma:

FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTO 2

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: XAVIER MAURICIO ANDRADE VILLACIS
Grado académico (área): INGENIERO EN INFORMÁTICA. MSC.
Años de experiencia en la docencia: MÁS DE 7 AÑOS.

2.-Instrucciones A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la Propuesta “Estructuración de recursividad didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales” Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

3.-Valoración de la Propuesta

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observacion
Desarrollo de la propuesta	Introducción (Antecedentes, Importancia, Beneficios, Objetivo y Contribución).	X					
	Objetivos de la propuesta (redacción clara, precisa, apegada a la propuesta)	X					
	Justificación (Antecedente, enfoque, importancia y relevancia)	X					
	Explicación de la propuesta (descripción de la herramienta, importancia, relevancia)	X					
Descripción de los recursos de la propuesta	Selección de recursos digitales adecuados a la propuesta	X					
	Descripción de los recursos seleccionados (importancia, funcionalidad)	X					
Características de la redacción	Claridad de los argumentos	X					
	No utiliza lenguaje rebuscado y muletillas para la escritura	X					
	Objetividad del contenido	X					
	Creatividad para la escritura	X					
Valoración integral de la propuesta	Todos sus componentes tienen una lógica interna que configuran la propuesta	X					

Revisado y validado por:

Nombre: Ing. MSc. Xavier M. Andrade V.

Firma:

FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTO 3

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Msc. Mayra Verónica Riera Montenegro
Grado académico (área): Magíster en educación con énfasis en investigación socioeducativa
Años de experiencia en la docencia: 6 años

2.-Instrucciones A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta “Estructuración de recursividad didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales”* Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

3.-Valoración de la Propuesta

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observaciones
Desarrollo de la propuesta	Introducción (Antecedentes, Importancia, Beneficios, Objetivo y Contribución).	X					
	Objetivos de la propuesta (redacción clara, precisa, apegada a la propuesta)	X					
	Justificación (Antecedente, enfoque, importancia y relevancia)	X					
	Explicación de la propuesta (descripción de la herramienta, importancia, relevancia)	X					
Descripción de los recursos de la propuesta	Selección de recursos digitales adecuados a la propuesta	X					
	Descripción de los recursos seleccionados (importancia, funcionalidad)	X					
Características de la redacción	Claridad de los argumentos	X					
	No utiliza lenguaje rebuscado y muletillas para la escritura	X					
	Objetividad del contenido	X					
	Creatividad para la escritura	X					
Valoración integral de la propuesta	Todos sus componentes tienen una lógica interna que configuran la propuesta	X					Sugerente añadir conclusiones en la propuesta.

Revisado y validado por:

Nombre: Msc. Mayra Verónica Riera Montenegro

Firma:

18.7 Anexo 7: Hojas de vida



CURRICULUM VITAE

Juan Carlos Vizuite Toapanta

DATOS PERSONALES	
Nacionalidad: ecuatoriano	Lugar de Nacimiento: Guaytacama – Cotopaxi
Domicilio: Parroquia Guaytacama (Centro)	Fecha de Nacimiento: 01/05/1973
Provincia de Residencia: Latacunga	CI.: 050196014-0
E-mail: jc_vizuite@yahoo.es	
juan.vizuite@utc.edu.ec	Estado Civil: Casado
Teléfono.: 032 690011	Cel.: 0987520753
Formación Académica	<p>Primaria: Fisco Misional “Santa Mariana de Jesús</p> <p>Secundaria: Instituto Tecnológico “Vicente León” - Latacunga - Cotopaxi</p> <p>Tercer Nivel: Universidad Técnica de Babahoyo – Babahoyo – Los Ríos</p> <p>Cuarto Nivel: Universidad Técnica de Ambato</p>
Experiencia Profesional	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador de la Carrera de Educación Básica • Director de tesis de posgrado • Director de Tesis de Grado • Docente Titular Auxiliar • Universidad Técnica de Cotopaxi – Latacunga
Cursos y Seminarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jornadas de capacitación “La Calidad en las Instituciones de Educación Superior”. Universidad Técnica de Cotopaxi • Seminario de “Didáctica en Educación Superior”. CIENESPE. • Participación en el curso “Tutor Virtual en Entornos Virtuales de Aprendizaje Moodle”. Universidad Técnica de Cotopaxi - Moodle Ecuador.
Obras y Libros	<ul style="list-style-type: none"> • “Propuesta de un Modelo Educativo Marco para el Diseño y Rediseño Curricular de la Universidad Técnica de Cotopaxi” • “Propuesta de un Modelo Educativo Marco para el Diseño y Rediseño Curricular de la Universidad Técnica de Cotopaxi” Dirección de Posgrados.

CURRICULUM VITAE

Erika Lisbeth Galeas Carpio



DATOS PERSONALES

Nacionalidad: ecuatoriana

Estado Civil: Soltera

Lugar de Nacimiento: Cotopaxi – Moraspungo

Domicilio: Pujilí, Barrio Bellavista Av. Velasco Ibarra Calle Manuel Herrera.

Fecha de Nacimiento: 22/04/1998

Provincia de Residencia: Cotopaxi

CI.: 050430742-2

E-mail: erikagaleas22@gmail.com – erika.galeas7422@utc.edu.ec

Teléfono: 032724409

Cel.: 0985592527

<p>Formación Académica</p>	<p>Primaria: Unidad Educativa “Isla Floreana” Pangua- Cotopaxi. Unidad Educativa “Provincia de Cotopaxi” Pujilí - Cotopaxi</p> <p>Secundaria: Centro de Formación Artesanal Fiscal “Gral Eloy Alfaro” Latacunga - Pujilí Unidad Educativa “Pujilí” Pujilí - Cotopaxi</p> <p>Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi – Latacunga – Cotopaxi</p>
<p>Experiencia Profesional</p>	<p>Unidad Educativa “Victoria Vascones Cuvi” Cotopaxi – Latacunga (práctica preprofesional). Escuela “Isidro Ayora” Cotopaxi – Latacunga (práctica preprofesional). Unidad Educativa “Belisario Quevedo” Cotopaxi – Pujilí (práctica preprofesional).</p>
<p>Cursos y Seminarios</p>	<p>47º Congreso Nacional FEUE. 20 horas. (2018) Seminario Taller de Actualización y Perfeccionamiento Docente. 40 horas. (2018) Restos de la Educación Postpandemia en sus Distintos Niveles. 40 horas. (2022)</p>
<p>Idioma</p>	<p>Inglés (Nivel B1)</p>



CURRICULUM VITAE

Vanessa Dioselina Rojas Toapanta

DATOS PERSONALES

Nacionalidad: ecuatoriana

Estado Civil: Soltera

Lugar de Nacimiento: Pujilí

Domicilio: Pujilí Barrio Santa Rosa de Cochaloma- vía Cusubamba

Fecha de Nacimiento: 25/02/1992

Provincia de Residencia: Cotopaxi

CI.: 050299083-1

E-mail: vannerojas2015@hotmail.com - vanessa.rojas0831@utc.edu.ec

Cel.: 0983716002

Formación Académica	<p>Primaria: Unidad Educativa “Delia Ibarra de Velazco” La Merced – Pujilí- Cotopaxi. Secundaria: Unidad Educativa PCEI “Monseñor Leonidas Proaño” Pujilí – Cotopaxi Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi – Latacunga – Cotopaxi</p>
Experiencia Profesional	<p>Unidad Educativa “Vicente León” Cotopaxi – Latacunga (práctica preprofesional). Unidad Educativa “Dr. Trajano Naranjo” Cotopaxi – Latacunga (práctica preprofesional). Unidad Educativa “Belisario Quevedo” Cotopaxi – Pujilí (práctica preprofesional).</p>
Cursos y Seminarios	<p>47º Congreso Nacional FEUE. 20 horas. (2018) Seminario Taller de Actualización y Perfeccionamiento Docente. 40 horas. (2018) Primer Congreso Internacional Multidisciplinario de Vinculación con la Sociedad. 40 horas. (2021) Restos de la Educación Postpandemia en sus Distintos Niveles. 40 horas. (2022)</p>
Idioma	<p>Inglés (Nivel B1)</p>