



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**EXTENSIÓN PUJILÍ**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE  
EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES”**

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

**Autores:**

GUANO SAYAVEDRA, Doris Magali

CHICAIZA GUANOTASIG, Wilson Ivan

**Tutor:**

PhD. Nelson Arturo Corrales Suárez

Pujilí – Ecuador

Marzo, 2022

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, **GUANO SAYAVEDRA DORIS MAGALI Y CHICAIZA GUANOTASIG WILSON IVAN**, declaramos ser autores del proyecto de investigación; **“RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES”** siendo el PhD. Nelson Arturo Corrales Suárez 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

Pujili, Marzo 2022



.....  
Guano Sayavedra Doris Magali

**C.I. 050441472-3**



.....  
Chicaiza Guanotasig Wilson Ivan

**C.I. 050384039-9**

## **AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el Título: **“RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES”** de los postulantes **GUANO SAYAVEDRA DORIS MAGALI Y CHICAIZA GUANOTASIG WILSON IVAN**, de la Carrera de Educación Básica, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico – teóricos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable consejo Directivo de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación

Pujilí, Marzo 2022



.....  
PhD. Nelson Arturo Corrales Suárez

**C.I. 050192729-7**

**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: **GUANO SAYAVEDRA DORIS MAGALI Y CHICAIZA GUANOTASIG WILSON IVAN** con el Título de Proyecto de Investigación: **“RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS 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.

Pujilí, Marzo 2022

MSc. Mayra Verónica Riera Montenegro

**C.I:** 050299230-8

**Lector 1**

PhD. Juan Carlos Araque Escalona

**C.I:** 175911945-4

**Lector 2**

MSc. Carlos Alfonso Peralvo López

**C.I:** 050144950-8

**Lector 3**

## DEDICATORIA

*El presente trabajo lo dedico a Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y con su amor a estado conmigo hasta el día de hoy y me ha ayudado cumplir unos de los anhelos más deseados. A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, quienes con su paciencia me han permitido llegar hoy a cumplir un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo, valentía de no temer a las adversidades. A mis hermanas por su apoyo y cariño incondicional, durante este proceso, por estar conmigo en todo momento apoyando moralmente gracias. A toda mi familia porque con sus consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona. Finalmente a mi hijo Jasón quien estuvo conmigo en todo momento, por entender que durante el desarrollo de este trabajo, fue necesario sacrificar situaciones y momentos a su lado para poder completar exitosamente mi trabajo académico. Agradezco cada una de tus sonrisas y muestras de cariño hacia mí. Todos mis esfuerzos han valido la pena porque has estado a mi lado iluminándome con tu amor. Estoy orgullosa de ser tu madre.*

**Magali**

*Dedico este trabajo investigativo principalmente a Dios, por haberme dado salud y vida, para llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional, guiándome en el camino. A mis padres, que con sus enseñanzas, apoyo incondicional, sabios consejos, amor y afecto me han impulsado a no rendirme, para continuar con mis metas trazadas sin desfallecer cada día de mi vida. A mis docentes de la Carrera de Educación Básica por impartirme sus conocimientos, experiencias para mi formación académica y por siempre estar apoyándome y orientándome, en las distintas etapas de mi Carrera Universitaria.*

**Wilson**

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Dios por bendecirme la vida, por guiarme a lo largo de mi existencia por, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad. A mis docentes y en especial a mi tutor por su ayuda, paciencia y dedicación, mi familia por darme ánimo durante este proceso. A mis amigos de toda la vida que me acompañan desde siempre. Agradezco a los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión.*

**Doris Magali Guano Sayavedra**

*Agradezco eternamente a Dios, por guiarme y bendecir mi vida, dándome fortalezas en aquellos momentos de debilidad y dificultad. A mis padres, por creer y confiar en mí, que con sus esfuerzos y dedicación me apoyaron pese a las dificultades e inconvenientes, en aquellos momentos que más los necesite, dándome fortalezas para seguir cada día adelante y culminar mi Carrera Universitaria. A mis docentes de la Carrera de Educación Básica por haberme guiado, no solo durante el desarrollo de este trabajo investigativo, sino a lo largo de mi carrera universitaria, apoyándome para desarrollarme como un profesional al servicio de la sociedad.*

**Wilson Ivan Chicaiza Guanotasig**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**

**TÍTULO:** Recursos Digitales para la Enseñanza – Aprendizaje en la Asignatura de Estudios Sociales

**Autores:**

Guano Sayavedra Doris Magali  
Chicaiza Guanotasig Wilson Ivan

**RESUMEN**

La educación en la actualidad y la manera de enseñar en general representan un reto, tanto para los docentes y estudiantes en el sistema educativo de nuestro país. Por ello, para hacer frente a esos cambios, se debe partir de la capacitación y formación permanente de los docentes en temas relacionados con las Tics, para el desarrollo de una mejor práctica educativa y competencias tecnológicas necesarias, en el diseño de recursos y materiales educativos digitales, con el fin de facilitar el desarrollo de actividades de enseñanza – aprendizaje, particularmente en la asignatura de estudios sociales. Es así, que el desconocimiento de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje, se debe al desinterés por capacitarse permanentemente, ocasionando así que el docente siga utilizando el pizarrón y el texto escolar como único recurso didáctico, lo que a limita su desempeño, tanto del docente como del estudiante en el aula de clase. Frente a lo planteado hasta el momento los investigadores formulan el objetivo de diseñar una guía didáctica digital docente, apoyados en las distintas herramientas tecnológicas educativas, para mejorar el proceso pedagógico en la asignatura de estudios sociales. La investigación se desarrolló con base en el enfoque cualitativo, debido a que describe, refleja e interpreta la realidad como tal dentro del contexto educativo, en relación con la utilización de los distintos recursos digitales dentro del proceso pedagógico. Para ello se apoyó, de un conjunto de métodos y técnicas de investigación, como la entrevista y el análisis documental, que ayudaron en este proceso investigativo. La investigación realizada permitió determinar que la institución educativa tiene limitaciones en lo que tiene que ver a recursos y equipamiento tecnológicos suficientes en los salones de clase, a esto se suma que los docentes tiene poca capacitación permanentemente, para el desarrollo de nuevas metodológicas didácticas y en temas relacionadas con las Tics, para la incorporación de los distintos recursos educativos digitales dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Finalmente, la investigación aportará, mediante el diseño de un guía didáctica digital docente para el manejo de los distintos recursos digitales educativos que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura estudios sociales, apoyándose de videos interactivos, juegos, presentaciones online, animaciones y audios, que aportaran significativamente a mejorar la motivación del estudiante, el trabajo colaborativo y la participación activa dentro del proceso pedagógico.

**Palabras claves:** capacitación docente, recursos digitales educativos, proceso pedagógico, metodologías didácticas.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**

**TITLE:** Digital Resources for the Teaching - Learning in the subject of Social Studies.

**Autors:**

Guano Sayavedra Doris Magali  
Chicaiza Guanotasig Wilson Ivan

**ABSTRACT**

Contemporary Education and the way of teaching, in general, represent a challenge in the educational system of our country for both teachers and students. Therefore, in order to deal with these changes, it is required to start from the training and permanent education of teachers in topics denoting ICTs. These will lead to the development of better educational practices and technological skills; in the design of digital educational resources and materials that facilitate the development of teaching-learning activities, particularly in social studies.

Consequently, the inexperience in the use of ICT's in the teaching and learning process is due to the lack of interest in permanent training in teachers, thus causing the teacher to continue using the blackboard and the school book as the only didactic resource, which limits their performance, both of the teacher and the student in the classroom. Met with what has been proposed so far, the researchers formulate the objective of designing a digital educational teaching guide, supported by the different technological tools, to improve the pedagogical process in social studies. Faced with the above, the researchers formulate the objective of designing a digital teaching guide, supported by the different technological tools, to improve the pedagogical process of social studies. The research was developed based on the qualitative approach because it describes, reflects, and interprets the reality within the educational context about the use of different digital resources within the pedagogical process. The investigation was supported by research methods and techniques, such as interviews and documentary analysis, which helped in this investigative process. The research allowed us to determine that the institution has its limitations, related to the sufficient technological resources and equipment in the classrooms, we can add that the teachers have little permanent training in developing new didactic methodologies and topics related to ICTs for implementing different digital educational resources within the teaching-learning process. Finally, the research will contribute through a digital educational teaching guide for the application of the different digital educational resources, which will foster the improvement of the teaching and learning process of social studies, supported by interactive videos, games, online presentations, animations, and audio, which will significantly improve students' motivation, collaborative work, and active participation in the educational process.

**Keywords:** teacher training, digital educational resources, a pedagogical process, didactic methodologies, digital resources.

## *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 trabajo de titulación cuyo título versa: **“RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES”**, presentado por: **Guano Sayavedra Doris Magali** y **Chicaiza Guanotasig Wilson Ivan**, 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 los peticionarios hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, 22 marzo del 2022

Atentamente,



CENTRO  
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paúl Beltrán Semblantes

**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC**  
**CI: 0502666514**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR 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. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	2
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	4
3.1. Los Beneficiarios Directos:.....	4
3.2. Los Beneficiarios Indirectos.....	4
4. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN .....	4
4.1. Contextualización del Problema.....	4
4.2. Delimitación del Problema.....	10
4.3. Inmersión en el Contexto.....	10
4.4. Formulación del Problema.....	11
5. OBJETIVOS .....	11
5.1. Objetivo General:.....	11
5.2. Objetivos Específicos: .....	11
6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS PLANTEADOS .....	11

7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA .....	13
7.1. Antecedentes.....	13
7.2. Enfoque de la investigación.....	16
8.- BASES TEÓRICAS O FUNDAMENTO TEÓRICO .....	18
8.1. Importancia de los Recursos Digitales en la Educación. ....	18
8.1.1 Innovación Educativa y Recursos Digitales.....	18
8.1.2. La Innovación Tecnológica “Tic” y el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje...20	
8.2. Realidad de los Recursos Digitales .....	20
8.2.1. Tipos de Recursos Digitales Incorporados en la Instituciones Educativas.....20	
8.2.2. Uso y Manejo de los Recursos Digitales Incorporados en las Instituciones Educativas.....22	
8.2.3. Ventajas y Desventajas de los Recursos Digitales en las Instituciones Educativas.....23	
8.3. Los Recursos Digitales como Recursos Didácticos .....	24
8.3.1. Funciones de los Recursos Digitales.....26	
8.4. Proceso de enseñanza – aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales .....	26
8.4.1. Enseñanza y aprendizaje.....26	
8.4.2. Importancia de la Enseñanza - Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales.....27	
8.4.3. Características y Contribución de la Asignatura de Estudios Sociales, para la Formación Personal.....28	
8.4.4. Objetivos de la Enseñanza - Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales.....30	
8.4.5. Componentes de la Asignatura de Estudios Sociales.....32	
8.4.6. El Proceso Didáctico y la Utilización de los Recursos Digitales en la Asignatura de Estudios Sociales.....33	
8.5. Metodología para la Enseñanza y Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales .....	35

8.5.1. Métodos de enseñanza – aprendizaje para la Asignatura de estudios Sociales: ...	36
a) Método Itinerarios o viaje imaginario.....	36
b) Método Comparado.....	37
c) Método de observación indirecta.....	38
8.5.2. Importancia del Uso de las Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje para la Asignatura de Estudios Sociales.....	38
8.5.3. Técnicas de enseñanza – aprendizaje para la Asignatura de Ciencias Sociales.....	41
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS.....	43
10. MARCO METODOLÓGICO.....	43
10.1. Tipo de Investigación.....	45
10.1.1. Investigación Descriptiva.....	45
10.1. 2. Investigación Documental o Bibliográfica.....	45
11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA EN LA ENTREVISTA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.....	46
12.- REFLEXIÓN DE LA ENTREVISTA REALIZADA AL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE. ....	54
13.- IMPACTO SOCIAL.....	66
14.- PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO .....	67
15.- DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	68
16. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	101
Conclusiones.....	101
Recomendaciones.....	101
17. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	102
18. ANEXOS .....	106
Anexo 1. Ficha de valoración de la propuesta.....	106
Anexo 2. Guía de Entrevista.....	112

Anexo 3 Matriz de Operacionalización de Variables.....	114
Anexo 4. Matriz de Sistematización de la Información.....	116
Anexo 5. Matriz de Pertinencia.....	121
Anexo 6. Matriz de Correspondencia.....	122
Anexo 7. Hojas de vida.....	123

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Cuadro Sistema de Tareas.....	12
<b>Tabla 2.</b> Ventajas y Desventajas de los Recursos Digitales.....	24
<b>Tabla 3.</b> Contribución de la Asignatura de Estudios Sociales al Perfil de Salida del Bachiller Ecuatoriano.....	28
<b>Tabla 4.</b> Objetivos Generales del Área de Ciencias Sociales.....	30
<b>Tabla 5.</b> Componentes del Área de Ciencias Sociales.....	32
<b>Tabla 6.</b> Metodologías Adecuadas para la Enseñanza y Aprendizaje.....	36
<b>Tabla 7.</b> Estrategias de Enseñanza de las Ciencias Sociales.....	39
<b>Tabla 8.</b> Estrategias Didácticas en la Enseñanza de Ciencias Sociales.....	40
<b>Tabla 9.</b> Técnicas de Enseñanza Efectivas para la Enseñanza – Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	41

## PROYECTO DE TITULACIÓN

### 1. INFORMACIÓN GENERAL.

**Título del Proyecto:** Recursos digitales para la Enseñanza – Aprendizaje en la Asignatura de Estudios 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 “Belisario Quevedo” de la parroquia La Matriz, del cantón Pujilí de la Provincia de Cotopaxi, zona 3.

**Unidad Académica que auspicia.**

Extensión Pujilí

**Carrera que auspicia:**

Carrera de Educación Básica.

**Equipo de Trabajo:**

**Tutor:** Ph.D. Nelson Arturo Corrales Suárez

**Investigadores:**

**Nombre:** Guano Sayavedra Doris Magali

**C.I.** 050441472-3

**Teléfono:** 0984695636

**Correo:** [doris.guano4723@utc.edu.ec](mailto:doris.guano4723@utc.edu.ec)

**Nombre:** Chicaiza Guanotasig Wilson Ivan

**C.I.** 050384039-9

**Teléfono:** 0960057495

**Correo:** [wilson.chicaiza0399@utc.edu.ec](mailto:wilson.chicaiza0399@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. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto busca diseñar una guía didáctica digital docente, apoyados en las distintas herramientas digitales educativas, en el proceso de enseñanza aprendizaje las mismas que motivan y ayudan a mantener la atención y concentración de los niños, mediante la creación de videos y actividades interactivas con los recursos digitales (Gallardo, 2003) manifiesta que "la escuela siempre va por detrás de la sociedad y hay un desfase evidente entre el uso de las nuevas tecnologías se hace a nivel general, en las diversas actividades sociales y económicas cotidianas y el que se hace en las escuelas", (pág. 15). Es decir, que hoy en día los niños se caracterizan por pertenecer a la generación de los milenios, después de la invención del internet. Es por eso que incorporar la tecnología en la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia, productividad en el aula y aumentar el interés de los niños en las actividades académicas. En este sentido, (Cataldi, et al., 2010) fundamentan que "la utilización de la tecnología informática en el aprendizaje colaborativo y aprendizaje basado en problemas, constituye una forma de construcción del conocimiento en colaboración y favorece el desarrollo de competencias profesionales" (pág., 20)

Ante lo cual, para la enseñanza –aprendizaje de Estudios Sociales existen diversos medios y recursos educativos digitales, que podemos utilizar en las aulas clase durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta asignatura, erradicando principalmente el tradicionalismo y los estereotipos que se han creado los estudiantes acerca del aprendizaje de Estudios Sociales.

La investigación ayudará a conocer el enfoque empleado en la investigación, enmarcando la importancia de la asignatura de estudios sociales, mediante el diseño de una guía didáctica digital docente, la misma que permitirá conocer y difundir distintos recursos audiovisuales, como medio de ayuda didáctica para que las clases no sea aburridas y eliminar ese temor a esta asignatura mediante la incorporación de los distintos recursos educativos digitales.

Estos recursos tecnológicos aportarán en el desarrollo visual y auditivo del niño, permitiendo salir de la rutina diaria, a algo innovador y creativo. Pues la utilización de los distintos recursos digitales facilita el desarrollo de clases innovadoras y menos tradicionales, incentivando la utilización de estas herramientas digitales, como algo

creativo, para el quehacer pedagógico. Según (Piaget, 2000) el desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño o niña, asimila aquellas cosas del medio que les rodea con la realidad a sus estructuras, de manera que antes de empezar la escolarización formal, la mayoría de los niños adquiere unos conocimientos considerables sobre contar, el número y la aritmética, (pág. 36).

Del mismo modo en concordancia con este autor se puede afirmar, que mediante la presentación de videos, imágenes o audios se genera motivación, interés permitiendo que los niños y niñas de la unidad educativa, adquieran conocimientos que sean apropiados durante todo el proceso de enseñanza - aprendizaje de esta asignatura.

Al incorporar las distintas herramientas digitales educativas, para la enseñanza – aprendizaje de estudios sociales podemos despertar el interés y la creatividad en los niños y que no miren a esta materia como algo difícil si no como algo divertido, donde se pueda participar y conocer muchos aspectos de la historia, como las costumbres y tradiciones de nuestro país. Según (Santamaría, 2002) “explica que a medida que el niño crece, utiliza gradualmente representaciones más complejas para organizar la información del mundo exterior que le permite desarrollar su inteligencia pensamiento para lo cual hace referencia a los pensamientos que posee el niño”, (pág. 8). Con esto el niño va a usar su conocimiento previo como algo nuevo algo que el niño va a poner en práctica siempre en su vida, el pensamiento hace referencia del cómo pensar de las personas de cómo actúa y cómo se motiva, estas experiencias ayudan de manera significativa en esta nueva era de innovación, donde los niños son el reflejo de un mundo moderno con nuevas tecnologías etc.

La investigación tendrá un impacto en los niños y docentes del país, pues mediante la utilización de los recursos digitales se va a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, de la misma manera permitirá comparar las condiciones del uso de las Tics en las instituciones Educativa, contribuyendo esta investigación en un aporte trascendental en la práctica pedagógica en el aula y acortar la distancia entre la práctica educativa y la calidad educativa en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” además dentro de la alfabetización digital también se plantea una nueva forma de enseñar y aprender donde la repetición de conceptos y el profesor como protagonista dejan de tener sentido, la alfabetización digital debe entenderse no solo como un medio sino

también como una nueva forma de comunicación y de creación y comprensión de la información.

El estudio de este proyecto de investigación es factible, puesto que, existe la colaboración de la comunidad educativa, docentes, estudiantes, autoridades de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” y que de acuerdo a los estudios que se realicen, mejoraremos el aprendizaje y está a su vez permitirá formar personas críticas, comprometidas, seres humanos de bien, es decir entes productivos para la sociedad.

De la misma manera, el apoyo y la gestión de las autoridades y docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi han sido de gran importancia, puesto que ayuda al desarrollo del presente proyecto investigativo así también mediante convenios con los diferentes distritos ha facilitado el desarrollo de las práctica pre profesionales de esta manera permitiendo estar inmersos dentro de la comunidad educativa.

De igual forma, cabe recalcar que existen variedad de bibliografías que ayudaron al desarrollo del proyecto de investigación ya que mediante ello podremos enriquecer el conocimiento científico en cuando al presente proyecto a desarrollar.

### **3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

#### **3.1. Los Beneficiarios Directos:**

- ✓ 2 docentes del Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

#### **3.2. Los Beneficiarios Indirectos:**

- ✓ 30 estudiantes del Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

### **4. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.1. Contextualización del Problema:**

Los distintos recursos digitales brindan un sinnúmero de oportunidades y posibilidades de enseñanza – aprendizaje dentro del proceso pedagógico, al incorporar las Tics para el refuerzo de cada uno de los contenidos y el conocimiento en los estudiantes. Por todos estos aspectos, implica que los docentes se actualicen y capaciten permanentemente,

para el uso de las distintas herramientas y recursos digitales que se encuentran en constante innovación.

De acuerdo con (UNESCO, 2008, pág. 45), “el desarrollo de las competencias digitales en los docentes debe ser el propósito de la formación, dado que los estudiantes deben adquirir competencia digital, la utilización adecuada de las mismas y del tratamiento de la información para su formación integral.” Para ello, la formación del profesor debe dirigirse hacia un modelo que encaje para ser llevado a cabo en la formación preliminar y permanente respecto a la integración de las TIC al proceso de enseñanza - aprendizaje. Es decir, un docente ante la innovación tecnológica, debe poseer conocimientos y destrezas necesarias, para la incorporación de los distintos recursos digitales para el desarrollo adecuado del P.E.A. en un área del conocimiento y el desarrollo de un aprendizaje integral.

Los recursos educativos digitales contribuyen a que el aprendizaje de los estudiantes sea más efectivo, al incorporar diversas técnicas y estrategias metodológicas de enseñanza. Al apoyarse de una diversidad de recursos digitales como presentaciones online, animaciones, audios y videos interactivos.

En este sentido, los avances significativos en la cobertura digital de los sistemas educativos, pero al mismo tiempo las opiniones de los profesores de los 36 países participantes en el estudio confirman que aún predominan los métodos tradicionales de Enseñanza. Un 70% de los profesores encuestados declaran basar su Enseñanza en un resumen de contenidos mientras que un 38% afirma usar las Tics en su práctica docente diaria (García, 2019, pág. 22).

Ante lo citado, actualmente una gran parte de docentes siguen desarrollando métodos tradicionales para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, mientras que una parte considera que las Tics son esenciales para el desarrollo del proceso didáctico al ser elementos que motiven, se adecuen al ritmo y estilo de aprendizaje, involucrando a los estudiantes en este proceso.

En su último informe anual, “El Estado Mundial de la Infancia 2017 titulado Niños en un mundo digital,” por la (UNICEF, 2017) analizan por primera vez cómo afecta la tecnología digital a las vidas de los niños y las niñas, tanto por sus peligros como por las

oportunidades que ofrece en diversos contextos, en especial en educativo como el social.

Señalando además, El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2017) que: La tecnología digital puede ser un punto de inflexión para los niños desfavorecidos, pues ofrece nuevas oportunidades de aprender, interactuar y hacerse escuchar. Sin embargo, también puede convertirse en una brecha divisoria, pues cada vez millones de niños se encuentran aislados debido a distintos factores socioeconómicos, donde un 74% de las familias de bajos recursos económicos no tiene acceso a un dispositivo digital, mientras que un 96% de las de personas con mayores recursos económicos poseen un dispositivo móvil, en un mundo cada vez más conectado. Esto significa, que en un mundo globalizado donde la tecnología cada vez se va incorporando a una realidad social y un contexto, influencia a la aparición de una gran brecha para el desarrollo socio - económico, donde la falta de acceso a los mismos recursos, limita a los niños en la mayor parte de países, para del adecuado desarrollo de su formación y aprendizaje integral, (pág. 10).

Además, ante el avance y el desarrollo de las nuevas tecnologías en el mundo, existen limitantes y barreras que influyen en el desarrollo en muchos aspectos en los niños, por el grado de accesibilidad a la diversidad de recursos digitales.

En otro estudio realizado por La Organización Mundial para la Educación Preescolar (OMEP, 2018) Uno de cada tres usuarios de internet de todo el mundo es un niño, y los jóvenes representan el grupo de edad más conectado. Sin embargo, es contradictorio que 346 millones de niños en el mundo se encuentren aislados de la tecnología en el mundo. Esto significa, que actualmente la mayor parte de los niños en sus hogares no cuentan con los distintos recursos digitales y en el caso de tenerlos no están capacitados totalmente para su uso y manejo adecuado. Lo que representa, que cada vez la brecha digital limita la conectividad y el acceso a las mismas oportunidades, (pág. 55).

En una investigación por el Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO, 2015), la mayor parte de países latinoamericanos no incorporan las nuevas tecnologías en las escuelas, como es el caso de Guatemala con un 84.33%, siguiéndole República Dominicana con 70.45% y Paraguay con un 67.39%, Perú con 39.23%, El Salvador con 37.98%, Nicaragua con 36.52%, Costa Rica con 34.64%, Panamá con 20.57% y

Colombia con 20.24%, Ecuador con 16.53%, Argentina con 15.40%, México con el 14.07%, y Uruguay con el 8.41%, solo Brasil aparece con un 0%. Esto significa, que la mayor parte de escuelas, en especial en nuestro país no cuentan con dispositivos tecnológicos, que faciliten el desarrollo del proceso didáctico en las aulas clases. Además, se evidencia la problemática educativa existente por la falta de la inversión estatal y capacitación docente.

En España, Según la (UNESCO, 2019), “un 66.3% de los profesores declararon haber aprendido lo que sabían de las nuevas tecnologías por sí mismos y no están totalmente capacitados, para la búsqueda de información, descarga de archivos, manejo de correos electrónicos y mensajería instantánea”, (pág. 16). Esto implica, que al incorporar las nuevas tecnologías al proceso educativo, una gran parte de docentes no están capacitados en su totalidad para el diseño, implementación e incorporación de los distintos recursos digitales para el desarrollo de un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje.

En otro estudio, realizado por (Montes, 2011) se ha encontrado que el uso de los distintos medios tecnológicos afecta negativamente el desarrollo social de los niños en el mundo. Este impacto negativo se produce especialmente cuando las tecnologías desplazan a actividades que involucran el lenguaje y la interacción con otros. Este estudio encontró, además, que el 33% de los padres considera que la exposición a tecnología es importante para el desarrollo mental y otro 33% consideró que los niños pueden atrasarse académicamente si al utilizar las tecnologías no existe un control a edades tempranas, (pág. 30).

Es decir, los distintos medios tecnológicos existentes pueden influir notablemente en el desarrollo de un niño, por ello al aplicar su uso deben existir normas para su manejo, pues las mismas pueden ser un factor relevante, que influyan en su desarrollo integral, así como un detonante para dar origen al desinterés, si no se las implementa de una forma adecuada. Comprendiendo que, los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes.

Según el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2015), en los últimos años el Ministerio de Educación mediante su programa de Formación Continua, apunta a la actualización y especialización de conocimientos del 70% de docentes del magisterio ecuatoriano. Entre las principales preocupaciones del Ministerio se encuentra reforzar las capacidades académicas de los miembros del magisterio. Hasta el 2014 se capacitó a 59 069 docentes en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Una de las metas que tiene ahora el Ministerio de Educación es la capacitación total de los docentes hasta el 2017. Esto significa que 134 mil miembros del magisterio desarrollen algún curso de actualización de conocimientos, (pág. 22).

Ante lo citado, se puede observar que se está capacitando a la mayor parte de docentes en áreas específicas, como el manejo de las Tics que se irán incorporando al proceso educativo, en distintas áreas del conocimiento como es el caso de las ciencias sociales. Cabe denotar, que ante la capacitación docente todavía existen carencias en cuanto a infraestructura en los centros educativos a nivel nacional, en especial en los sectores rurales que se encuentran en abandono de la inversión nacional, esto implica que la capacitación docente será ineficaz si no se les proporciona equipamientos necesarios en cuanto a infraestructura tecnológica.

El Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc, 2015) menciona que, el 70% de los docentes de la educación regular se encuentra capacitándose en distintas áreas del conocimiento con el desarrollado de políticas, que facilitaran la incorporación de las TIC en las distintas áreas educativas, mediante dotación de infraestructura, software educativo, equipamiento de aulas con recursos informáticos, capacitación al profesorado, creación de portales educativos, soporte técnico a las escuelas.

Ante lo citado, a pesar de la constante capacitación y actualización docente para el manejo de las Tics, se puede denotar que en las escuelas de nuestro país la infraestructura para el equipamiento de las aulas es limitada, observándose que estos recursos no llegan a todas las escuelas, en especial aquellas que se encuentran alejados de la población urbana.

Por otra parte, los resultados de las pruebas (PISA-D, 2017) aplicadas en Ecuador reflejan diferencias importantes en el rendimiento entre estudiantes en los campos

evaluados: matemáticas, lectura y ciencias debido a factores asociados con las características de la escuela y con las características de los estudiantes y sus hogares. Donde el rendimiento promedio de los estudiantes de Ecuador, está sobre el promedio de América Latina, donde menos de la mitad de los estudiantes obtuvieron 51% en lectura, 71% en matemáticas y 57% en ciencias, destacando que el rendimiento es inferior en 2 puntos por diversos factores que convergen, como el contexto local y la disponibilidad de recursos para la educación.

En este sentido, la capacitación docente, la inversión en infraestructura por parte del estado y las distintas estrategias metodológicas aplicadas dentro de las aulas de clase, son aspectos fundamentales que ayudaran a reducir significativamente esta brecha social y educativa, a nivel de América Latina.

Según, (Barrio, 2011) menciona que “la asignatura de Estudios Sociales padece de una serie de inconvenientes, puesto que se torna en muchos casos, como un asunto de memorizar hechos pasados, presentes, y espacios geográficos, sin siquiera realmente comprenderlos para estructurar aprendizajes significativos.” Ante lo citado, el desarrollo pedagógico de esta área del conocimiento se está basando en una postura memorista y descriptiva, por lo que es necesario que todos los docentes desarrollen estrategias activas constructivistas y críticas.

En Unidad Educativa “Belisario Quevedo” de la Provincia Cotopaxi del Cantón Pujilí, se observó que el docente desconoce el uso de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual se debe al desinterés por capacitarse, a ello se suma el incumplimiento de la política pública con relación a la capacitación docente que no se realiza de forma permanente desde el ministerio de educación y el docente no tiene los recursos suficientes para su capacitación.

Así mismo, se ha evidenciado que se sigue utilizado el pizarrón como único recurso didáctico, en actividades tales como escribir contenidos, dibujar y promover la participación en clases. Por otra parte, el docente emplea como único recurso didáctico el libro de texto, lo que limita su desempeño en el aula de clases, indicando que está desactualizado en el uso de recursos digitales y le falta de dominio científico de la asignatura.

En consecuencia, los docentes aplican estrategias metodológicas tradicionales, centrados en que los estudiantes escuchen y sigan las instrucciones que se le indican, lo que significa que el maestro desconoce y no utiliza los distintos recursos existentes como medio didáctico, que tiene como finalidad que los estudiantes desarrollen su creatividad, habilidades, destrezas y la formación de actitudes y valores mediante el uso apropiado de recursos didácticos, para que sus clases sean amenas, divertidas y captar el interés, la atención y motivan para aprender un conocimiento dentro del aula clase.

Del mismo modo, se observó la existencia de recursos tecnológicos que no se utilizan para el diseño, elaboración y presentación de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, por el temor a un mal manejo y que estos puedan dañarse, como es el caso de las computadoras. Lo que significa, que no existe incentivo y promoción en los docentes, para la utilización e implementación de las Tics como herramienta indispensable a la hora de impartir sus clases.

Por ello, la incorporación de los recursos digitales es esencial dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que estas tecnologías digitales han transformado de manera significativa los procesos de información y comunicación de los seres humanos, permitiendo de esta manera que las actividades a realizar resulten innovadoras, y además su metodología está alejada del tradicionalismo. Ante lo expuesto implementar los recursos digitales, son la exigencia de la educación actual en tal virtud se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo influyen los recursos digitales en el buen desenvolvimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje la Asignatura de Estudios Sociales, en la unidad educativa “Belisario Quevedo”?

#### **4.2. Delimitación del Problema**

Una Guía Didáctica digital Docente contribuye, en el proceso pedagógico en la asignatura de estudios sociales, en el quinto año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí, durante el periodo académico 2021 – 2022.

#### **4.3. Inmersión en el Contexto**

En la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” nos recibieron de una manera acogedora, además los docentes nos permitieron realizar muchas actividades con los

niños los cuales nos llena de alegría, puesto que nos sentimos inmersos dentro de la institución y se logró palpar de cerca las experiencias únicas acerca de nuestra profesión debido a eso se logró desarrollar los proyectos integradores mismos que han sido de gran ayuda dentro de nuestro proceso de formación docente misma que cada día fue enriqueciendo nuestros conocimientos

#### **4.4. Formulación del Problema**

¿De qué manera una guía didáctica digital docente contribuye al fortalecimiento el proceso pedagógico en la asignatura de estudios sociales, en los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí, durante el periodo académico 2021 – 2022?

### **5. OBJETIVOS**

#### **5.1. Objetivo General:**

- ✓ Diseñar una guía didáctica digital docente, constituida por las distintas herramientas tecnológicas educativas, para mejorar el proceso pedagógico en la asignatura de estudios sociales, en el Quinto Año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí.

#### **5.2. Objetivos Específicos:**

- ✓ Constituir un marco teórico relacionado con los recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios sociales.
- ✓ Definir los recursos digitales que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios sociales.
- ✓ Elaborar una guía didáctica con los principales recursos digitales que ayude en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.
- ✓ Validar la guía digital docente con los principales recursos digitales que ayude en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

### **6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS PLANTEADOS**

**Tabla 1. Cuadro Sistema de Tareas**

Objetivo	Actividad	Resultado a alcanzarse de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos). Medios de verificación
<b>ETAPA PREPARATORIA</b>			
Constituir un marco teórico relacionado con los recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios sociales.	Revisión de fuentes bibliográficas acerca de Recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fundamentación teórico – científica de las distintas fuentes bibliográficas</li> <li>✓ Estructuración del marco teórico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Matriz de operacionalización de variables.</li> <li>✓ Documento del marco teórico</li> </ul>
	Inmersión en el contexto para identificar los estereotipos presentes en las Unidades educativas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificación de los sujetos de la investigación.</li> </ul>	
<b>ETAPA TRABAJO DE CAMPO</b>			
Definir los recursos digitales que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios sociales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Selección del método y técnica de la investigación a aplicar</li> <li>✓ Entrevistas a un docente sobre la utilización de los recursos digitales empleados en el P.E.A. en la asignatura de Estudios sociales.</li> </ul>	Validación de los instrumentos de recolección de información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Técnica:</b> Entrevista a profundidad</li> <li>✓ <b>Instrumento:</b> Guía de entrevista.</li> <li>✓ <b>Matrices de procesamiento de información.</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aplicación de los instrumentos de recolección de información.</li> <li>✓ Procesamiento y sistematización de la información recolectada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diagnóstico de los recursos digitales empleados en la asignatura de estudios sociales.</li> <li>✓ Descripción sistemática de la información recolectada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Información recolectada</li> <li>✓ Matrices de procesamiento de información</li> </ul>
<b>FASE ANALÍTICA</b>			
	Análisis e Interpretación de la información recolectada en las entrevistas.	Reflexiones acerca de los recursos digitales que se aplican en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”.	Documento de la Reflexión acerca de los recursos digitales que se aplican en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”. <b>Hallazgo, argumento, sustento teórico.</b>
<b>ETAPA INFORMATIVA - PROPUESTA</b>			
Elaborar guía didáctica de diferentes tipos recursos digitales que ayude en la	Definir los principales recursos digitales que ayude en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudios Sociales.	Determinar los principales recursos digitales que aportan a la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de estudios Sociales	Guía didáctica de los principales recursos digitales para la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de estudios Sociales

enseñanza aprendizaje en la asignatura de estudios Sociales, dirigido a los niños de quinto grado.	Diseñar una guía didáctica con los principales recursos digitales que ayudan en el P.E.A de la asignatura de estudios sociales.	Procesamiento de información y diseño de la guía didáctica, con recursos digitales relevantes para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudios Sociales	Documento del proceso de diseño o adaptación de la información de los recursos educativos digitales: guía didáctica.
	Presentar la guía didáctica y dar a conocer funcionalidad dentro del P.E.A de la asignatura de estudios sociales.	Validación de la guía didáctica por expertos en el área.	Escala de estimación.

## 7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

### 7.1. Antecedentes

A continuación, se realizará la fundamentación científica técnica frente al estudio realizado, con base en la revisión de distintas fuentes investigativas sobre la importancia de los recursos digitales, como una herramienta didáctica para optimizar el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, para propiciar un aprendizaje significativo en cada uno de sus estudiantes.

Frente a ello, (Hernández, 2015) elaboro un trabajo de investigación para conocer cuáles son los factores que favorecen a la innovación educativa con el uso de la tecnología, planteándose como objetivo identificar factores que favorecen la participación de docentes en procesos de innovación educativa mediante la incorporación pedagógica de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). El método aplicado se centró en el diseño cualitativo de Teoría Fundamentada, a fin de recorrer un camino de comprensión sobre los significados que construyen los docentes en torno al cambio educativo con TIC, así como los factores que limitan o favorecen la innovación educativa y el trabajo colaborativo. Como resultado emerge que la predisposición de los docentes sobre las TIC se vincula directamente a la preocupación por mejorar sus prácticas educativas para despertar en los estudiantes el interés por aprender, (pág. 3 - 22).

Es decir, los aspectos de la innovación aportan con el desarrollo de recursos digitales como parte de este proyecto investigativo.

De igual manera (Garrido, 2003) desarrollo su trabajo denominado Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación, planteando que la tecnología forma parte de todos los ámbitos de nuestra vida. Por ello se debe propiciar la formación del alumnado y docentes de Educación Primaria, como expertos en todo el proceso de utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Planteando como experiencia educativa novedosa en la docencia, la utilización de recursos didácticos y multimedia y herramientas basadas en la gamificación, como estrategias educativas eficaces para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, apoyados en el uso de las nuevas tecnologías. Con el objetivo desarrollar una metodología de evaluación de recursos digitales que reúna las siguientes características: Potencia, Operatividad, Capacidad didáctica, Articulación, Compatibilidad. En este trabajo se propone una metodología de evaluación de recursos digitales que pueda ser útil en diversos contextos, aunque se ha tenido en cuenta, sobre todo, las necesidades profesionales del mundo de la Documentación científica y técnica. Con resultados semejantes a los anteriores: a saber, con un entrenamiento específico en esta metodología, los alumnos fueron capaces de evaluar recursos digitales con criterios que nunca antes habían considerado, (pág. 6 - 20).

Es decir que los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje para el educando permitiendo desarrollar diferentes habilidades

Del mismo modo (Morales, et al., 2014) en su Proyecto relacionado con el uso de recursos educativos abiertos y objetos de Aprendizaje en Educación Básica, tiene como objetivo presentar un estudio sobre la integración de recursos digitales abiertos como herramientas didácticas en el nivel de educación primaria. Los recursos utilizados se ubican en tres repositorios y un catálogo indexado de Recursos Educativos Abiertos (REA) y Objetos de Aprendizaje (OA) supervisados por tres instituciones de educación superior en México. La metodología que se seleccionó fue de corte cualitativo con un enfoque de estudio de casos para describir los fenómenos identificados en torno a la experiencia de la utilización de los REA y OA y sus implicaciones en el aprendizaje activo. Los resultados dan cuenta que los docentes de la institución están familiarizados con el uso de tecnologías de

información y comunicación (TIC), pero desconocen la forma de seleccionar recursos con licenciamiento abierto, (pág. 5 - 47).

Cabe mencionar que los recursos educativos digitales sirven tanto para docentes como estudiantes, contribuyendo significativamente a mejorar la motivación del estudiante, el trabajo colaborativo y la participación activa dentro del proceso pedagógico.

Así también, (Zavala, et al., 2020) desarrollo el proyecto de investigación denominado Modelo de innovación educativa según las experiencias de docentes y estudiantes universitarios. Su objetivo es identificar las prácticas innovadoras que utilizan los docentes para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. La metodología es de enfoque cualitativo, diseño basado en la teoría fundamentada sobre la innovación educativa que existe en la práctica docente, participaron 17 docentes y 25 estudiantes de una universidad pública. Los resultados obtenidos revelan un modelo didáctico constructivista con un enfoque socio formativo en las estrategias didácticas y de evaluación formativa. Así como funciones y roles docentes humanistas basados en el respeto, la empatía y la confianza, lo cual se apoya con el empleo de medios y recursos tecnológicos que procuran potenciar el proceso enseñanza - aprendizaje. Entonces este trabajo aporta con el desarrollo de una pedagogía innovadora como elementos importantes de este proyecto, (pág. 22).

A su vez (Espinosa, et al., 2020) desarrollaron un trabajo de investigación denominado Plataformas y herramientas digitales enfocadas a la educación. Con el objetivo de dar a conocer que la tecnología en la educación ha permitido el surgimiento de herramientas didácticas digitales que promueven un desarrollo social, la equidad y derecho. Además, evalúa la aplicación de las plataformas sociales en gestión de procesos en la educación del Ecuador. Mediante un estudio no experimental descriptivo; como instrumentos para la recolección y análisis de datos: la revisión documental y la encuesta. Participaron 110 estudiantes de tercero a quinto semestre y 12 docentes, se aplicó un cuestionario estructurado con 18 preguntas de 10 ítems. Los resultados: 94% de encuestados han utilizado alguna plataforma social para el aprendizaje, la más usada: Facebook con 63% seguida de YouTube con 37%; El 85% de los docentes consideraron que su uso fomenta la participación y el aprendizaje colaborativo, (pág. 4 - 32).

Es decir, la utilización de las plataformas sociales en el proceso de enseñanza aprendizaje mejoraron la comunicación, el trabajo colaborativo y el rendimiento académico, constituye un gran trabajo pedagógico en el aula de clases; sin embargo, se requiere la implementación de políticas institucionales que regulen el uso de las plataformas sociales en la gestión de los procesos de la educación en el Ecuador.

Finalmente, de acuerdo con (González, et al., 2021) en su publicación investigativa denominada, Uso de herramientas digitales en Educación Básica frente a la pandemia tiene como objetivo analizar de qué manera los docentes de educación en el Ecuador emplearon herramientas digitales para la formación académica durante la pandemia. Este estudio será de enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo, no experimental y de corte transversal, las técnicas a utilizar serán la aplicación de encuestas a docentes de educación básica.

Es necesario reconocer que la implementación de las Tics en el sistema educativo es de gran importancia; puesto que, con la misma se produjo la continuidad a la educación. Con esta investigación se espera conocer el uso adecuado de herramientas digitales para una enseñanza aprendizaje significativo, por parte de docentes de Educación Básica frente a la pandemia.

Cabe recalcar, es esencial que los niños aumenten sus destrezas y habilidades y puedan aprender de una manera creativa, divertida e innovadora, para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos y el conocimiento en los estudiantes.

## **7.2. Enfoque de la investigación**

El presente proyecto se enmarca en la teoría constructivista, puesto que se concibe a esta teoría como un proceso integral, a través del cual se ayuda, apoya y dirige la construcción del conocimiento del estudiante como un sujeto activo, dentro del proceso de aprendizaje. Es decir, el enfoque de esta teoría considerando que el conocimiento debe ser construido por el educando de forma activa, al incorporar una serie de recursos y materiales didácticos por el docente, con el objetivo de propiciar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para ello, (Carretero, 1997) manifiesta: que el constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo

incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias, (pág. 23).

En tal virtud, el docente juega un papel fundamental para el desarrollo de un adecuado proceso de enseñanza - aprendizaje, al aplicar una metodología de enseñanza activa, reflexiva y dinámica, que estimule la participación y el interés en cada uno de sus estudiantes para el desarrollo del conocimiento. Incorporando a su práctica educativa, una gran variedad de recursos y materiales didácticos existentes, ya sean estos los de tipo concreto, real y principalmente los tecnológicos, que ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas que actualmente son necesarias, para diseñar nuevos estilos de enseñanza y aprendizaje, tanto para docentes como estudiantes.

En este sentido, (Chadwick, 1999) menciona: que el constructivismo antes que nada es un paradigma desarrollado desde la psicología educativa, como un apoyo que permite al docente conocer los cambios que surgen en las personas fruto de la interacción con su entorno y algunos materiales, para un adecuado desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje significativo, (pág. 12).

Ante lo mencionado, este enfoque enfatiza que el docente es únicamente el guía, un orientador, que transforma la información para la comprensión del estudiante y el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje activa, apoyándose de los distintos recursos existentes, que respondan al contexto y permita la interrelación entre los estudiante, para el desarrollo de habilidades, destrezas y la capacidad creativa, como un aspecto fundamental para el desarrollo social de una persona.

En este sentido, esta investigación se enmarca en la importancia que tiene actualmente la incorporación de los distintos recursos y materiales didácticos, como es el caso de los recursos digitales como herramientas de apoyo, motivación y de aprendizaje, para tanto docentes y estudiantes. Cabe recalcar, que el docente como facilitador es parte activa del constructivismo, pues es el encargado de crear y proveer materiales, necesarios para

el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, de acuerdo a un contexto educativo. Mismos que ayudaran al desarrollo del aprendizaje significativo.

## **8.- BASES TEÓRICAS O FUNDAMENTO TEÓRICO**

### **8.1. Importancia de los Recursos Digitales en la Educación.**

#### **8.1.1 Innovación Educativa y Recursos Digitales**

La importancia de las tecnologías, y el acceso a la información en Internet, son nuevas formas de comunicar y relacionar en la sociedad actual de tal manera que los estudiantes, sean capaces de usarlas adecuadamente para desenvolverse en la sociedad de la información y particularmente en el contexto educativo. Es por ello que, la innovación educativa mejora los procesos de enseñanza aprendizaje, tanto para docentes como para estudiantes, permitiendo la incorporación de métodos, técnicas y herramientas.

En este sentido, la innovación educativa implica un cambio, es decir que es un proceso voluntario y duradero dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, donde el docente es el referente principal, puesto que depende de su actitud para empezar hacer algo diferente. Al respecto:

La innovación educativa es un concepto multidimensional que abarca múltiples definiciones, principalmente es un cambio que afecta algún aspecto estructural de la educación para mejorar su calidad y puede ocurrir a nivel del aula, institución y sistema educativo, donde su objetivo es la mejora del aprendizaje. (Aguerrondo, 2011, pág. 36)

Por consiguiente la innovación educativa es un proceso creativo, constante que busca cambios sustanciales para mejorar la calidad en la educación tanto para los estudiantes, como para docentes con la finalidad de lograr los objetivos propuestos al inicio del año lectivo, y así comprometer la participación activa de los educandos, despertando en ellos el espíritu innovador.

En este sentido, los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido, como elementos que

refuerzan la comprensión y motivación en los estudiantes, al momento de enseñar y aprender.

Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Al permitir: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos, (García, 2010, pág. 56).

Frente a lo citado, los recursos digitales son importantes en el proceso de aprendizaje del educando puesto que, este despierta el interés, la curiosidad por aprender dicho tema, convirtiendo así en una clase divertida, dinámica, de igual manera estos recursos digitales permitirán el desarrollo de destrezas y habilidades en el estudiante permitiendo alcanzar un aprendizaje duradero.

Según (Morales, 2012), se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas 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, (pág. 56)

Por su parte los recursos digitales son esenciales dentro del proceso de enseñanza, ya que los estudiantes se sienten motivados, y se desenvuelven de acuerdo a sus ritmos de aprendizajes, y mediante ello pueden ejercitar sus habilidades, conocimientos o actitudes en diferentes oportunidades, generando una mayor autonomía, en el proceso pedagógico, cabe mencionar que el docente al hacer uso de los recursos digitales despierta el interés del estudiante, y mejoran la interacción con el docente permitiendo así brindar una clase dinámica e interesante.

### **8.1.2. La Innovación Tecnológica “Tic” y el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje**

La sociedad actual se encuentra inmersa en un proceso de cambio, impulsado por los progresos tecnológicos con el pasar de los años. Por ello el sistema educativo del país, debe estar preparado para hacer frente a esos cambios, partiendo fundamentalmente de la capacitación y formación de nuestros maestros, como pilar fundamental para hacerle frente a esos cambios y su influencia en los distintos aspectos que demanda nuestra sociedad e instituciones educativas.

Al respecto, (Sánchez, 1999), manifiesta que los distintos países desarrollados del mundo ya han incorporado las TIC a la educación, sumergiéndose en la globalización y mundialización del saber; es decir, creando una aldea global de conocimiento. Vivimos en un mundo dominado por la ciencia y la tecnología y el uso de estas está generando nuevas y distintas formas de aprender, (pág. 16).

Ante lo expuesto anteriormente el uso de las tics en la educación es importante, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debido a que, nos encontramos inmersos en un mundo digital, el cual exige el uso de tecnologías en el proceso educativo, de tal manera que mediante la innovación tecnológica ayuda a la formación docente, ya que permite orientarse a la innovación y experimentación del uso de la tecnología, para el desarrollo y la adquisición de conocimientos, desarrollando las distintas competencias tecnológicas, como herramienta didáctica y de recurso dentro del aula de clases.

## **8.2. Realidad de los Recursos Digitales**

### **8.2.1. Tipos de Recursos Digitales Incorporados en la Instituciones Educativas**

En la actualidad los recursos digitales son muy importantes, porque apuntan al logro del cumplimiento de objetivos en la enseñanza aprendizaje, con el fin de apoyar y mejorar el proceso educativo mismo que puede ser utilizado en el aula clase como herramienta fundamental para el educando.

Un recurso puede ser un contenido que implica información y/o un software educativo, caracterizado este último, no solamente como un recurso para la educación, sino para ser utilizado de acuerdo a una determinada estrategia didáctica. De esta manera un recurso, conlleva estrategias para su uso. Estas pueden ser implícitas o explícitas o pueden estar relacionadas con el logro de los objetivos, por ejemplo, ejercitación,

práctica, simulación, tutorial, multi o hipermedia, hipertexto, video, uso individual, en pequeños grupos, etc. (Ibarra, 2008, pág. 18).

Ante lo mencionado los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. “Con ello haciendo más atractivas las explicaciones, la comprensión de los contenidos, la adquisición del conocimiento y el refuerzo del aprendizaje con ejemplos más prácticos”, según (González, 2021) por ejemplo entre ellas están:

### **Padlet, Una Pizarra Colaborativa**

Es una plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos, en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno. El uso de la herramienta digital es muy sencillo y universal gracias a su interfaz, ya que posibilita trabajar con otras personas que usen la plataforma en todo el mundo, al permitir invitar a otros usuarios a participar en los distintos proyectos o actividades, diseñadas por el docente. Entre los principales beneficios de esta aplicación, están el desarrollo de la creatividad, comunicación, colaboración, la capacidad investigativa y reflexiva del educando, al permitir la interacción de una forma lúdica e interactiva.

### **Celebreti**

Es un portal de juegos educativos generados por los docentes u otros usuarios, para poner a prueba sus conocimientos de algunas áreas de conocimiento, como Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Matemáticas o Historia. Esta aplicación puede ayudar a los alumnos de Educación Básica a fijar conocimientos a través de la elaboración de los juegos y su participación de una manera lúdica y divertida.

Para jugar con Cerebriti no tienes que registrarte, pero si quieres guardar tus puntuaciones y crear nuevos juegos solo tienes que crear una nueva cuenta de usuario mediante tu correo electrónico o a través de tu perfil de Facebook, para poder utilizar esta plataforma educativa.

### **Quizziz**

Es una aplicación web gratuita, que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, para cualquier nivel educativo. Además, permite a los docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en la clase. Esta herramienta digital, en el campo educativo tiene fines lúdicos y está enfocada en el desarrollo del aprendizaje, mediante el juego como parte del proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.

### **Cristic**

Es una plataforma digital, diseñada por Cristina Carbonell Valls, en donde podremos encontrar más de 500 juegos educativos online, que les permitirá a los estudiantes aprender y divertirse. Los recursos que ofrece esta plataforma, son una buena herramienta para repasar los contenidos tratados en una clase o para aprender nuevos conceptos, de una forma lúdica, permitiendo desarrollar habilidades en Matemáticas, lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y muchas áreas del conocimiento de Educación Básica y Educación Inicial.

### **Edpuzzle**

Es una aplicación web gratuita basada en la metodología de aula invertida. Esta herramienta en línea nos permite editar vídeos para introducir preguntas, crear cuestionarios o añadir notas de voz. Gracias a ello, Edpuzzle es una de las herramientas fundamentales si realizas metodologías activas como Flipped Classroom o tienes tu propia clase sincronizada de manera presencial y virtual.

## **8.2.2. Uso y Manejo de los Recursos Digitales Incorporados en las Instituciones Educativas**

Actualmente, los recursos digitales ofrecen una variedad de oportunidades para el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje, al incorporar imágenes, sonidos principalmente y sobre todo por la gran capacidad de interacción que ofrecen para el desarrollo de una clase, siendo además elementos que refuerzan la comprensión y la motivación de los estudiantes. Según indica (Rodríguez, 2011) “Los recursos digitales constituyen un recurso útil para favorecer procesos de aprendizaje de habilidades, de

conocimientos, siempre que conciban como un medio al servicio de un proceso que se pretende desarrollar”, (pag. 12).

Es decir, la aplicación adecuada de estos tipos de recursos representa un aspecto importante para la formación de los estudiantes. Es por ello que un docente debe capacitarse e instruir adecuadamente para el desarrollo de su práctica pedagógica, incorporando estos tipos de recursos con una clara intención educativa, es decir, su aplicación debe tener un objetivo claro dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Así mismo, “el uso y manejo de los recursos digitales son fundamentales, puesto que permite al estudiante consultar, estudiar, revisar y analizar de manera individual dudas surgidas en la clase” (Reyes, 2007, pág. 7). Es decir, la variedad de recursos digitales, permiten tanto al docente como estudiante buscar, analizar e indagar información para solventar duda, presentadas durante el desarrollo de una clase, puesto que tiene la finalidad de ayudar a la transmisión de conocimientos de una forma lógica, para la generación de aprendizajes significativos en cada uno de los estudiantes, si se lo utiliza de una forma adecuada.

### **8.2.3. Ventajas y Desventajas de los Recursos Digitales en las Instituciones Educativas**

La aplicación adecuada de los distintos recursos digitales, permiten el desarrollo de habilidades y destrezas tanto para los docentes y estudiantes, con la generación de nuevos entornos de enseñanza - aprendizaje. Por ello, un docente debe estar en constante actualización con los distintos avances tecnológicos existentes, para orientar a sus estudiantes dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, generando espacios de interacción dinámicos, pues el estudiante se convierte en actor y protagonista de su propio aprendizaje. Por tanto, de acuerdo con (Martínez, & Vaquerano, 2012) menciona: que los recursos digitales “traen consigo una transformación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología dinámica e innovadora, permitiendo de esta manera un mayor entusiasmo e interés por parte de los estudiantes en las diferentes disciplinas y materias que se imparten.” (pág. 32)

Es por ello que los distintos recursos digitales que se incorporen a la práctica educativa como tal, deben posibilitar el desarrollo de la interacción entre el docente y el estudiante

de forma bidireccional, para facilitar el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje y alcanzar el aprendizaje significativo en cada uno de sus estudiantes.

Entre las principales ventajas y desventajas que tiene la aplicación de los recursos digitales dentro del proceso pedagógico, estan:

**Tabla 2.** *Ventajas y Desventajas de los Recursos Digitales*

Los Recursos Digitales	
Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Permite generar motivación para que los estudiantes encuentren mayor atracción por la clase o por la materia impartida por su docente.</li> <li>✓ Incentiva que el estudiante aprenda jugando e interactuando con su docente, para alcanzar los objetivos propuestos al inicio de la clase</li> <li>✓ Estimula el interés para el aprendizaje de algunas materias como las matemáticas y ciencias.</li> <li>✓ Permite que el estudiante interactúe, se comuniquen, intercambie experiencias u opiniones con otros compañeros y el docente para enriquecer en gran medida su aprendizaje.</li> <li>✓ Facilita la búsqueda de información a cualquier hora y lugar.</li> <li>✓ Permite el desarrollo de habilidades y destrezas digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tiene un elevado coste de adquisición y mantenimiento para su funcionamiento.</li> <li>✓ Es saber utilizar adecuadamente estos recursos, implica pérdida de tiempo.</li> <li>✓ La información que ahí se promociona, no siempre es veraz y fidedigna.</li> <li>✓ Puede generar aislamiento, pérdida de emoción y la noción del tiempo con su vida personal y familiar.</li> <li>✓ Es necesario disponer de conexión a Internet para acceder a ellos, aunque no siempre para usarlos.</li> <li>✓ Muchas personas no conocen, ni se capacitan para su utilización adecuada.</li> </ul>

**Fuente:** Los Autores.

### 8.3. Los Recursos Digitales como Recursos Didácticos

Los recursos didácticos cumplen la función de mediar y articular la metodología con el docente, es decir son pieza fundamental para sintetizar, organizar y presentar, cada uno

de los contenidos a los educandos que pueden ser convencionales, audiovisuales y tecnológicos. De acuerdo con (López, 2014) “Un medio didáctico es cualquier componente que estimule el aprendizaje. La definición de medios didácticos abarca todos aquellos recursos que el profesor pueda utilizar para facilitar la comunicación con sus alumnos” (pág. 10). Por ello, antes de utilizar un recurso didáctico debemos tener presente, que este sea de fácil acceso y utilización tanto para el estudiante como para el docente, con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De acuerdo con (Castillo, F. & Pereira, A. 2018) las herramientas digitales permiten mejorar la comunicación entre los docentes y los estudiantes, aportando todo su contingente a la transmisión del conocimiento y a la comprensión del mismo; ayudando a la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, amparándose en una educación moderna, (pág. 28). Es decir, las distintas herramientas digitales, facilitan la comunicación, promueve el interés y la motivación para aprender cada uno de los contenidos, para facilitar la adquisición de conocimientos y reforzar el aprendizaje, con actividades y ejemplos más prácticos

A sí mismo, el Ministerio de Educación del Ecuador (2016) menciona que: “la eficacia de los recursos didácticos está encaminado para proveer y proporcionar un sentido a los conocimientos concernientes a la educación, en cualquiera de sus ámbitos del conocimiento, prácticas, experiencias”, (pág. 55). Es decir, la incorporación de los distintos recursos aplicados dentro del proceso pedagógico, ayudan al docente a mediar el desarrollo y el enriquecimiento del conocimiento en el alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitando la interpretación del contenido que el docente va a transmitir y enseñar.

En conclusión, un “recurso didáctico sirve de apoyo, ayuda, estrategia, vía, metodología, acciones didácticas y recursos para la enseñanza – aprendizaje”. (Cárdenas, 2003, pág. 12). Los cuales involucran varios aspectos como la motivación, los procesos de atención y la inducción del aprendizaje. Para el desarrollo del conocimiento que el docente desarrolla al aplicar adecuadamente las distintas estrategias metodológicas dentro del aula clase, con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo en cada uno de sus estudiantes.

### **8.3.1. Funciones de los Recursos Digitales**

De acuerdo con (Muñoz, 2016) “Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes.” (pág. 14). En este sentido el uso y manejo de los recursos digitales son muy significativos, puesto que permite al estudiante consultar, estudiar, revisar y analizar de manera individual dudas surgidas en la clase. Mediante los distintos tipos de estos recursos como los vídeos, pistas de audio, presentaciones, libros digitales, laboratorios virtuales, animaciones, simulaciones, juegos y las distintas plataformas web, las cuales contribuyen a la aplicación de contenidos y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas de los estudiantes.

Entre las funciones principales que tienen la utilización de los recursos digitales, en palabras de (Muñoz, 2016) están:

- a) Ayudan a ejercitar las habilidades de los estudiantes y también a desarrollarlas.
- b) Despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés por el contenido a estudiar.
- c) Ayudar a sintetizar el tema y reforzar los puntos claves.
- d) Sensibilizar y despertar el interés en los participantes.
- e) Ilustrar los puntos difíciles mediante las imágenes o cuadros sinópticos.
- f) Favorecer el aprendizaje de los participantes por medio de la asociación de imágenes y esquemas.
- g) Hacen que la exposición de un tema sea dinámico y agradable, facilitando con ello la comunicación del grupo.
- h) Permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente tienen una serie de información sobre lo que se quiere que el alumnado reflexione.

## **8.4. Proceso de enseñanza – aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales**

### **8.4.1. Enseñanza y aprendizaje**

La enseñanza es un proceso de interacción entre un grupo de personas, es decir que se transmite conocimientos sobre alguna materia, puesto que mediante la enseñanza se logra la formación integral de los educandos. Como expresa (González, 2012), “un método de

enseñanza es el conjunto de técnicas y actividades que un profesor utiliza con el fin de lograr uno o varios objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica”. (pág. 96).

Ante lo expuesto anteriormente la enseñanza en el aula permite al docente impartir los conocimientos, siendo el guía, y mediador del conocimiento lo cual será de gran ayuda para el estudiante que pueda desarrollar las destrezas y habilidades (Pérez, 1988), define al aprendizaje como “los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”, (pág. 9). Entonces el aprendizaje es el proceso en el cual el educando adquiere nuevos conocimientos por parte del docente, permitiendo el desarrollo de habilidades, hábitos, y capacidades con el propósito que el educando vaya buscando el conocimiento por sí solo.

Con base a lo citado anteriormente entonces la enseñanza aprendizaje pasa a ser un proceso complejo, que supone un importante reto para el profesor debido a la presencia de mecanismos utilizados por los diferentes actores del proceso educativo en función de la trasmisión de contenidos de enseñanza y la asimilación de ese contenido.

#### **8.4.2. Importancia de la Enseñanza - Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales**

La importancia enseñar y aprender Estudios Sociales tiene un fin y es permitir que el educando tenga una perspectiva clara del lugar donde habita conocer sus tradiciones, sus costumbres y creencias, etc. Lo cual ayuda a desarrollar la personalidad y la conciencia de cada persona en cada País.

Como expresa (Aranguren, 2011) la Asignatura de Estudios Sociales en la Educación Básica tiene como objetivo desarrollar destrezas que les permitan enfrentar otros campos del aprendizaje, los desafíos de la producción y el emprendimiento; así como su identificación con el Ecuador, su patria, y el reconocimiento de los valores de la democracia y la ciudadanía, (pág. 15).

Frente a ello, enseñar y aprender Estudios Sociales es importante, puesto que permite conocer las riquezas que se encuentran en nuestro país, conocer las etnias, valores, etc.

También son aquellas que estudian el comportamiento humano y la sociedad, ya que al tratarse de un campo de conocimiento amplio y trascendental.

### **8.4.3. Características y Contribución de la Asignatura de Estudios Sociales, para la Formación Personal.**

La Asignatura de estudios sociales contribuye de manera significativa a la formación, desarrollo, valoración y el ejercicio de todos los aspectos relacionados con la cosmovisión de una persona y los pueblos, analizando y comprendiendo los procesos humanos desde su origen y desarrollo, hasta la actualidad en un espacio geográfico determinado.

Por ello, es fundamental la contribución de esta área del conocimiento para “el desarrollo del pensamiento crítico teniendo en cuenta las necesidades de la sociedad, el desarrollo personal y la identidad nacional, manteniendo la relación de los aspectos académicos con otras áreas del conocimiento, que contribuirán a la formación de una persona” (Medina, 2019, pág. 4). En este sentido, la contribución que deja esta área de conocimiento en los diferentes niveles de educación, permitirá al estudiante aplicar sus conocimientos, destrezas y valores obtenidos, para el beneficio propio, de su familia y la sociedad.

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc, 2016) la asignatura de Estudios Sociales desempeña un papel fundamental en la configuración del perfil del bachiller ecuatoriano, basándose en los grandes objetivos nacionales descritos en la Constitución, el Plan Nacional del Buen Vivir, la necesidad del cambio de la matriz productiva y la legítima aspiración a estructurar un proyecto de vida personal, profesional y social, mismo que orientarán al estudiante para desarrollar un conjunto de capacidades, responsabilidades y saberes durante su proceso formativo, (pág. 79). Representada en el siguiente cuadro:

**Tabla 3.** *Contribución de la Asignatura de Estudios Sociales al Perfil de Salida del Bachiller Ecuatoriano*

<b>Contribución de la Asignatura de Estudios Sociales</b>	
<b>Subnivel Elemental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se promueve la construcción de la identidad individual y social desde los niveles más tempranos y en el entorno más cercano o</li> </ul>

	<p>inmediato, como la familia, la escuela, la comunidad, el barrio, la parroquia, el cantón y la provincia, para el desarrollo de espacios geográficos, sociales y culturales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Se incentiva el desarrollo de destrezas desde su contexto inmediato, para la prevención de posibles riesgos naturales, vinculadas a la valoración de la convivencia como condición indispensable para lograr cualquier objetivo humano por medio del trabajo colectivo y solidario.</li> </ul>
<b>Subnivel Medio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se promueve la construcción de la identificación y el compromiso de los estudiantes con los grandes procesos, conflictos y valores del Ecuador, a partir del estudio de su historia, su geografía y sus principales problemas ambientales y de convivencia ciudadana</li> <li>● Se promueve la sensibilización de los estudiantes, para que se sientan parte de su país, mediante la construcción de su identidad, historia y cultura, de su presente y futuro, respetando su mega diversidad humana y natural y su histórica vocación pacifista.</li> </ul>
<b>Subnivel Superior</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mediante la Historia y Geografía Universal de América Latina, se promueve la construcción de la identidad latinoamericana y humana integral, considerando las dimensiones étnicas, regionales, de clase y de género, fundamentales para la comprensión y construcción de nuestro continente y el planeta como un gran proyecto de unidad en la diversidad.</li> <li>● Por medio del estudio de los recursos del Ecuador, sus sectores productivos y los niveles de desarrollo humano, en el marco de la defensa de la ciudadanía, la democracia, los derechos y deberes cívicos, el respeto a la diversidad cultural, la comprensión de la comunicación se promueve el ejercicio de la participación informada y crítica en la vida pública, en la perspectiva de contribuir a la construcción de una sociedad democrática, intercultural y diversa, con un claro sentido de unidad nacional.</li> </ul>

**Fuente:** Currículo de Área de Ciencias Sociales (2016)

#### 8.4.4. Objetivos de la Enseñanza - Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (Muneduc, 2016) “El campo de los estudios sociales, es un campo amplio y multidisciplinario que comprende las ciencias sociales y humanidades. Esta área de aprendizaje, es un componente importante en la formación de una persona”, puesto que ayuda a tener una visión más clara y general de lo que es la sociedad, estudiando sus orígenes, su evolución a lo largo del tiempo, los actores importantes y gestores para su formación y otros aspectos muy importantes como la cultura, la economía, la religión, las costumbres y tradiciones de un pueblo o nacionalidad, aprendiendo a valorarlos como es el caso del escudo y la bandera de nuestro país Ecuador, (pág. 45).

Esta asignatura además permite comprender lo que es convivir en sociedad, respetando cada una de las diferencias que nos caracterizan como individuos, entre unos y otros. Como menciona (Rosero, 2008) la asignatura de estudios sociales es un campo amplio y multidisciplinario que comprende las ciencias sociales y humanidades. Aunque carece de una definición universalmente aceptada, suele definirse en términos de la adaptación de las ciencias sociales para propósitos pedagógicos, frecuentemente con énfasis en la formación ética, cívica o ciudadana, (pág. 26).

Es decir, esta área de aprendizaje es uno de los componentes importantes para la formación de una persona, puesto que permite conocer aquellos fenómenos relacionados con las estructuras sociales, comportamiento, historia, costumbres, tradiciones y aspectos de su vida cotidiana, representada en los siguientes objetivos:

**Tabla 4.** *Objetivos Generales del Área de Ciencias Sociales*

<b>Objetivos Generales del Área de Ciencias Sociales</b>	
<b>OG.CS.1.</b>	Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

<b>OG.CS.2.</b>	Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del proceso histórico latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación, históricos y contemporáneos.
<b>OG.CS.3.</b>	Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.
<b>OG.CS.4.</b>	Determinar los orígenes del universo, el sistema solar, la Tierra, la vida y el ser humano, sus características y relaciones históricas y geográficas, para comprender y valorar la vida en todas sus manifestaciones.
<b>OG.CS.5.</b>	Identificar y relacionar la geografía local, regional y global, para comprender los procesos de globalización e interdependencia de las distintas realidades geopolíticas.
<b>OG.CS.6.</b>	Construir una conciencia cívica, crítica y autónoma, a través de la interiorización y práctica de los derechos humanos universales y ciudadanos, para desarrollar actitudes de solidaridad y participación en la vida comunitaria.
<b>OG.CS.7.</b>	Adoptar una actitud crítica frente a la desigualdad socioeconómica y toda forma de discriminación, y de respeto ante la diversidad, por medio de la contextualización histórica de los procesos sociales y su desnaturalización, para promover una sociedad plural, justa y solidaria.
<b>OG.CS.8.</b>	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.
<b>OG.CS.9.</b>	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.
<b>OG.CS.10.</b>	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.
--	--

**Fuente:** Currículo del Área de Ciencias Sociales (2016)

#### 8.4.5. Componentes de la Asignatura de Estudios Sociales

El aprendizaje de la asignatura de estudios sociales a través de sus componentes o ciencias, es importante porque permite al ser humano relacionar su comportamiento en la sociedad, reconociendo su identidad propia, personal y familiar, como el de su realidad nacional en su país y el mundo.

Por ello, el aprendizaje de los estudios sociales no solo debe favorecer una comprensión del pasado, los problemas del presente, los procesos de construcción de las identidades nacionales, locales y culturales y el manejo de algunos elementos del pensamiento histórico, sino que por medio de los distintos campos temáticos, esta área de conocimiento permite generar ciudadanos reflexivos con valores éticos, cívicos, morales ante la realidad del mundo que los rodea. Como lo menciona (Ayala, 1996, pág. 55).

**Tabla 5.** Componentes del Área de Ciencias Sociales

<b>Componentes del Área de Ciencias Sociales</b>	
<b>La Antropología</b>	La ciencia que se ocupa de estudiar el origen y desarrollo de toda la gama de la variabilidad humana y los modos de comportamiento sociales a través del tiempo y el espacio, es decir, del proceso biosocial de la existencia de la raza humana <b>Lison, M. (2007)</b> .
<b>Las ciencias de la Comunicación</b>	Las ciencias de la comunicación son hoy en día una herramienta básica para comprender la naturaleza de las sociedades, así como la comunicación diaria entre personas o grupo de personas, sea en su dimensión institucional o comunitaria <b>Wood, J. (2004)</b> .
<b>La Economía</b>	Es la disciplina que estudia las relaciones sociales que tienen que ver con los procesos de producción, intercambio, distribución y consumo de bienes y servicios, entendidos estos como medios de satisfacción de necesidades humanas y resultado individual y colectivo de la sociedad

	<b>Zepeda, N. (2002).</b>
<b>La Educación</b>	Es un fenómeno que concierne a todos desde que nacemos. Los primeros cuidados maternos, las relaciones sociales que se producen en el seno familiar o con los grupos de amigos, la asistencia a la escuela, etc., son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurando de alguna forma concreta nuestro modo de ser. <b>Navas, J. (2004).</b>
<b>La Geografía</b>	Es la ciencia que estudia y describe el entorno que nos rodea y proporcionando información que ayuda a conocerlo y entenderlo. Se basa en el análisis de los elementos físicos, sociales y económicos que coinciden en un lugar y tiempo determinados <b>Qintero, G. (2010).</b>
<b>La Historia</b>	Es la ciencia que tiene como objeto de estudio el pasado de la humanidad y como método el propio de las ciencias sociales. Se denomina también historia al periodo histórico que transcurre desde la aparición de la escritura hasta la actualidad <b>González, C. (2011)</b>
<b>La Sociología</b>	Es una ciencia social que se dedica al estudio de la sociedad y los fenómenos de la misma; la acción social, la relación social y los grupos que la conforman. Estudia cómo son creadas, mantenidas o cambiadas las organizaciones y las instituciones que conforman la estructura social, el efecto que tienen en el comportamiento individual y social, y los cambios en estas, producto de la interacción social o relación social <b>Rosario, P. (2020)</b>
<b>La Arqueología</b>	Es una ciencia que estudia las sociedades antiguas a partir de sus restos materiales. A través del análisis de los objetos y aquellas obras construidas por los pueblos antiguos, esta ciencia puede arribar a conclusiones en torno a su cultura y sus formas de vida. <b>Pérez, J. &amp; Gardey, A (2011)</b>

**Fuente:** Rosario Peiro (2020) Economipedia.

#### **8.4.6. El Proceso Didáctico y la Utilización de los Recursos Digitales en la Asignatura de Estudios Sociales.**

El proceso didáctico es uno de los aspectos más importantes en el trascurso de la formación e instrucción de una persona, pues es la actividad que desarrolla el docente

de manera intencional, para llegar con el conocimiento y desarrollar el aprendizaje en cada uno de sus alumnos, aplicando correctamente las distintas estrategias metodológicas, los distintos recursos y materiales didácticos con el objetivo de desarrollar el aprendizaje significativo en los educandos, durante su proceso formativo.

Como lo expresa, (Sevillano, 2005) Definiendo al proceso didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa. El autor circunscribe el fin de las actividades de enseñanza de los procesos de aprendizaje como el logro de determinados objetivos y especifica como condiciones necesarias. Es decir, gracias al desarrollo de un buen proceso didáctico, se puede alcanzar un aprendizaje real, útil y verdadero para el educando que contribuirá de manera significativa a su formación y desarrollo personal, (pág. 33).

Por lo cual, es necesario que el docente domine el conocimiento científico y didáctico, para el quehacer educativo, considerando siempre los aspectos biopsicosociales, ritmos y estilos de aprendizaje que definen a cada persona y que permiten al niño el desarrollo del aprendizaje significativo.

En este sentido, la labor del docente frente a la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, contribuirá de manera significativa al desarrollo personal de un individuo. Pues, esta área de conocimiento abarca muchos aspectos de nuestra identidad e historia que nos caracteriza como personas, entre ellas nuestras costumbres, tradiciones, aspectos de la convivencia y relaciones sociales, la gastronomía, los procesos históricos y geográficos a lo largo del tiempo, que permitirá entender lo que implica vivir en sociedad, respetando los deberes y derechos de los ciudadanos.

Como manifiesta, (Rosero, 2003) “la asignatura de sociales ha sido siempre de gran utilidad e importancia en el campo educativo porque permite conocer aquellos fenómenos relacionados con sus estructuras sociales, su comportamiento, su historia, sus intereses”, (pág. 22). En este sentido, la asignatura de Estudios Sociales para el aprendizaje de los estudiantes, pues permite al educando tener una visión general de la sociedad, en aspectos como su ubicación, su origen e histórica y la identidad para el reconocimiento de los valores de la democracia y la ciudadanía, que se deben promocionar su desarrollo en cada individuo.

Por tal motivo, la enseñanza y el aprendizaje de esta área de conocimiento es fundamental para el desarrollo de una persona en sociedad, aplicando los distintos recursos y materiales didácticos, ya sean estos convencionales, no convencionales e innovadores como los recursos digitales, que permitirán al estudiante adentrarse más en el aprendizaje de conocimientos y teorías, que forman parte de los estudios sociales.

### **8.5. Metodología para la Enseñanza y Aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales**

La metodología aplicada, para la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de estudios sociales es un aspecto importante, para que los estudiantes adquieran conocimientos relevantes sobre nuestra sociedad actual. Por ello es necesario aplicar una serie de actividades encaminadas al desarrollo de este tipo de conocimiento, que les ayudará a su desarrollo personal, la convivencia y relaciones sociales. Para que de esta manera puedan entender su cultura, costumbres, tradiciones como un aspecto de su identidad, que son transmitidas de generación en generación.

Para (Pozo, 1996) enseñar es una actividad deliberada que no garantiza necesariamente el aprendizaje. Probablemente, la mayor parte de lo que aprendemos, lo hacemos sin darnos cuenta. Esto quiere decir, que el aprendizaje implícito se adquiere inconscientemente al socializar y comunicarnos con las demás personas, compartiendo vivencias, experiencias, hábitos, mensajes, información y conocimientos prácticos que surgen en nuestro contexto y espacio vivencial, (pág. 44).

Por ello enseñar y aprender son dos caras de la misma moneda, pues la formación integral de los alumnos implica la utilización de recursos y herramientas que agilicen, estimulen, faciliten, motiven y potencien el desarrollo de actividades para garantizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el contexto educativo, las metodologías educativas o metodologías de enseñanza – aprendizaje, se han convertido en un factor clave para conseguir los objetivos educativos establecidos y afianzar más los contenidos. Así como la motivación por diferentes vías de aprendizaje, incorporando a esta gran labor distintas herramientas, métodos, técnicas y estrategias didácticas, representadas en el siguiente cuadro:

**Tabla 6. Metodologías Adecuadas para la Enseñanza y Aprendizaje**

<b>Metodología para la Enseñanza y Aprendizaje</b>				
Es el conjunto de acciones lógicas, sistemáticas, ordenadas y coherentes que desarrolla el docente, durante el desarrollo del P.E.A, para que los estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen competencias necesarias, al aplicar adecuadamente:				
<b>Método</b>	<b>Técnicas</b>			<b>Estrategias</b>
Inductivo Deductivo	<b>Grupales</b>	<b>Magistrales</b>	<b>Autónomas o individuales</b>	Aprendizaje basado en problemas
Lógico	Juego de roles Grupos focales	Conversación	Trabajos independientes	Aprendizaje por proyectos
Analítico	Grupo de encuentro	Exposición	Ensayos	Aprendizaje colaborativo
Sintético	Lluvia de ideas Entrevista	Conferencia	Solución de problemas	Aprendizaje por investigación
Didáctico	Mesa redonda Phillips 6.6.	Explicación	Lectura dirigida	Aprendizaje por discusión o debate
Dialéctico	Foros Panel Debate	Narración	Caso de estudio	Aprendizaje por inducción

**Fuente:** Metodologías Innovadoras que todo Profesor debe conocer Según Marconi, P. (2021)

### 8.5.1. Métodos de enseñanza – aprendizaje para la Asignatura de estudios Sociales:

#### a) Método Itinerarios o viaje imaginario

El método itinerarios como su nombre lo indica consiste en un viaje imaginario que se utiliza en la enseñanza y aprendizaje de los niños, ya sea en un tema en específico, este método se utiliza más en la asignatura de estudios sociales puesto que ayuda al momento de enseñar y aprender puesto por ejemplo la asignatura de Estudios Sociales permite conocer ciertos continentes, países, regiones, provincias y cantones con la finalidad que los niños desarrollen sus habilidades sus destrezas y de tal manera que logren un aprendizaje significativo.

Como menciona (García, 1994) resalta la riqueza de los aprendizajes que se producen en estas actividades fuera del aula: abundancia de motivación, aproximación a lo real, desarrollo de vocabulario preciso, aprendizaje de la observación, capacidad de analizar, comprender, practicar destrezas, capacidad crítica y desarrollo de valores éticos, (pág. 11).

Cabe mencionar que al emplear dicho método el niño, niño o joven lograra mayor interés en el tema aprenderá de forma rápida y alcanzará los objetivos propuestos por el docente así también los niños mediante el viaje imaginario desarrollara la capacidad crítica. Para (Sánchez, 1995), “entre las rentabilidades de los Itinerarios Didácticos destacan: proporcionar la comparación, despertar inquietud ambiental, fomentar la motivación intrínseca y constituyen un marco único para el desarrollo de destrezas cartográficas”.

Ante lo expuesto anteriormente el método itinerario o viaje imaginario despierta el interés por aprender en los estudiantes, es decir que al utilizar dicho método el docente, al momento de dictar una clase va a transformar o convertir en una clase divertida, dinámica dejando de lado el tradicionalismo y la monotonía, así también mediante este método los educandos lograrán la reconstrucción interna y externa del aprendizaje lo cual lleva a un aprendizaje constructivo.

Del mismo modo el método tiene como finalidad desarrollar destrezas intelectuales, psicomotrices y efectivas como: imaginación, observación, creatividad, relación de hechos y fenómenos sociales lo cual va a servir al estudiante en su vida cotidiana.

#### **b) Método Comparado**

El método comparado permite llegar a otras conclusiones a partir de un diseño metodológico que parte de hacer un ejercicio descriptivo por tanto, lo que persigue es probar la validez de argumentos utilizando la ciencia y el estudio de semejanzas y diferencias, además implica la definición de variables de carácter explicativo en la cual se puedan hacer contrastes que permitan leer el fenómeno en otros contextos, con la finalidad de conseguir o establecer relaciones que se puedan representar, si es posible, con modelos matemáticos.

Para (Santori, 1984), el método comparativo tiene como objetivo la búsqueda de similitudes y disimilitudes. Dado que la comparación se basa en el criterio de homogeneidad; siendo la identidad de clase el elemento que legitima la comparación, se compara entonces lo que pertenece al mismo género o especie, (pág. 33).

Entonces el método comparado o comparativo se usa en nuestro diario vivir lo cual es de gran ayuda dentro del proceso pedagógico, puesto que al momento de enseñar podemos utilizar dicho método ya sea en un tema en específico puesto podemos usar la comparación como un arma estratégica en nuestra vida cotidiana a o en el proceso pedagógico, como forma de razonamiento intelectual a lo que acontece en el día a día; por otra parte, podemos usar la comparación de forma más específica y sistematizada, otorgándole así a la comparación un carácter científico

### **c) Método de observación indirecta**

El método de observación indirecta trata de estudio o análisis que el educando obtiene fuera o dentro del aula clase, por ejemplo cuando el estudiante entra en el conocimiento del hecho a través de otras observaciones realizadas por diferentes personas como pueden ser entrevistas o cuestionarios, grupo de discusión etc.

(Anguera, 1991), “hace referencia a los intentos por circunscribirla adecuadamente a nivel metodológico, y se incluye una pluralidad de informaciones que la componen, y que siguen formando parte de una lista abierta, progresivamente renovada,” (pág. 16). Por lo tanto, la observación indirecta ayuda a conocer las actitudes de los educandos dentro del salón de clase, ya que con la narrativa el docente puede apreciar la interacción que existe entre profesor y estudiante, así logra satisfacer dudas que se presenta en el aula clase como el diario vivir.

### **8.5.2. Importancia del Uso de las Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje para la Asignatura de Estudios Sociales**

Las estrategias consisten en la aplicación de métodos, técnicas o procedimientos que el docente desarrolla para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje, con el objetivo de alcanzar el aprendizaje significativo y despertar la creatividad, en cada uno de sus alumnos. De acuerdo con (Torres, 2009) “las estrategias didácticas no son únicas

para una asignatura específica, sino que dependen del desarrollo evolutivo del estudiante, de la coherencia lógica de la asignatura, los contenidos, la interacción y el contexto educativo.”

Es decir, la aplicación adecuada de las distintas estrategias permite al estudiante, afianzar sus conocimientos, desarrollar una serie de aptitudes, destrezas, contenidos y métodos. Por ello en cualquier nivel educativo es preciso conocer las diversas estrategias de enseñanza – aprendizaje, que sean pertinentes de acuerdo al contenido o tema a enseñar, así como a las características del estudiante o grupo clase en un contexto.

Según (Barriga, 1997) las estrategias de enseñanza son métodos, procedimientos o recursos utilizados por los profesores para conseguir que sus alumnos logren aprendizajes significativos. La aplicación de estas estrategias permite al profesorado transformar el aprendizaje un proceso activo, más participativo y que el alumno recuerda con mayor facilidad, (pág. 51).

Es decir, la variedad de estrategias enfocadas en la enseñanza, tiene como finalidad la asimilación de valores, el desarrollo emocional y la participación activa en su contexto. Por ello es importante que los docentes sepan desempeñar su papel, para propiciar un ambiente adecuado de aprendizaje.

**Tabla 7.** *Estrategias de Enseñanza de las Ciencias Sociales*

<b>Estrategias didácticas para la Enseñanza de las Ciencias Sociales</b>	
<b>Estrategia</b>	<b>Propósito</b>
<b>La participación social</b>	Implica concienciar a los miembros de la comunidad educativa y a los miembros del grupo social sobre la responsabilidad que tienen para con el presente y el futuro desarrollo de su contexto.
<b>La comunicación horizontal</b>	El trabajo en el aula se plantea en un escenario de discusión con el propósito de discernir sobre el consentimiento proporcionado por la sociedad.
<b>La significación</b>	Enlaza la reconstrucción histórica, sociocultural y política de un grupo.

<b>La humanización de los procesos educativos</b>	Sugiere estimular la habilidad intelectual, pero también sugiere agudizar el aparato sensorial y cultivar el complejo mundo de los sentimientos.
<b>La contextualización del proceso educativo</b>	Permite la posibilidad de educar para la vida en comunidad.
<b>La transformación de la realidad social</b>	Transformar la realidad no es simplemente cambiarla, sino también es conceptualizar desde la conciencia social

**Fuente:** Estrategias de enseñanza de las Ciencias Sociales según Orozco (2016)

En palabras de (Barriga, 1997) “las estrategias de aprendizaje son una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales, que el estudiante desarrolla para procesar información y aprenderla significativamente. Los procedimientos usados en una estrategia de aprendizaje se denominan técnicas de aprendizaje”, (pág. 26). Es decir, son acciones que parten del propio sujeto que aprende de manera deliberada y planificada por el propio estudiante, incluyendo varias técnicas, operaciones y actividades específicas. Más que todo son actividades que se desarrollan flexiblemente, más que los hábitos de estudio.

**Tabla 8.** *Estrategias Didácticas en la Enseñanza de Ciencias Sociales*

<b>Estrategias didácticas para el Aprendizaje de las Ciencias Sociales</b>	
<b>Estrategias de ensayo</b>	Este tipo de estrategia se basa principalmente en la repetición de los contenidos ya sea escrito o hablado. Es una técnica efectiva que permite utilizar la táctica de la repetición como base de recordatorio.
<b>Estrategias de elaboración</b>	Este tipo de estrategia, se basa en crear relaciones entre lo nuevo y lo familiar, por ejemplo: resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir como se relaciona la información, buscar sinónimos, etc.
<b>Estrategias de organización</b>	Este tipo de estrategia se basa en una serie de modos de actuación que consisten en agrupar la información para que sea más sencilla para estudiarla y comprenderla. El aprendizaje en esta estrategia es muy efectivo, porque con las técnicas podemos

	desarrollar un aprendizaje más duradero, no solo en la parte de estudio, sino en la parte de la comprensión, como el resumir textos, esquemas, subrayado, etc.
<b>Estrategias de comprensión</b>	Este tipo de estrategia se basa en lograr seguir la pista de la estrategia que se está usando, del éxito logrado por ellas y adaptarla a la conducta de cada alumno. La comprensión es la base del estudio.
<b>Estrategias de apoyo</b>	Este tipo de estrategia se basa en mejorar la eficacia de las estrategias de aprendizaje, mejorando las condiciones en las que se van produciendo. Estableciendo la motivación, enfocando la atención y la concentración, manejar el tiempo, etc.

**Fuente:** Estrategias Didácticas en la Enseñanza de Ciencias Sociales, según Fernández, V. (2016)

### 8.5.3. Técnicas de enseñanza – aprendizaje para la Asignatura de Ciencias Sociales.

De acuerdo con (Barriga, 1997) Las técnicas son herramientas metodológicas que desarrollamos a través de actividades que sirven para conseguir un determinado fin. En el caso de las técnicas de enseñanza, la meta es conseguir que los individuos consigan aprender ciertos conocimientos mediante las acciones coordinadas por el docente.

Por ello, los docentes ocupan un papel fundamental en todas las etapas de nuestra vida. Sus metodologías determinan el interés, la motivación y en definitiva, el logro de los objetivos de cada alumno alcanzado en el transcurso de su proceso formativo.

**Tabla 9.** *Técnicas de Enseñanza Efectivas para la Enseñanza – Aprendizaje de Ciencias Sociales*

<b>Técnicas de enseñanza – aprendizaje</b>	
<b>Lectura comentada</b>	Consiste en la lectura de un documento de manera total, párrafo por párrafo, por parte de los participantes, bajo la conducción del instructor. Al mismo tiempo, se realizan pausas con el objeto de profundizar en las partes relevantes del documento en las que el instructor hace comentarios al respecto

<p><b>Debate Dirigido</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Esta técnica se utiliza para presentar un contenido y poner en relación los elementos técnicos presentados en la unidad didáctica con la experiencia de los participantes.</li> <li>● El docente debe hacer preguntas a los participantes para poner en evidencia la experiencia de ellos y relacionarla con los contenidos técnicos.</li> <li>● El docente debe guiar a los participantes en sus discusiones hacia el "descubrimiento" del contenido técnico objeto de estudio.</li> <li>● Durante el desarrollo de la discusión, el formador puede sintetizar los resultados del debate bajo la forma de palabras clave, para llevar a los participantes a sacar las conclusiones previstas en el esquema de discusión.</li> </ul>
<p><b>Lluvia de ideas</b></p>	<p>Es una técnica en la que un grupo de personas, en conjunto, crean ideas, tal cual, las exponen, las anotan aunque después las vayas sistematizando, priorizando y ordenando. Esto es casi siempre más productivo que cada persona pensando por sí sola</p>
<p><b>La Dramatización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● También conocida como socio drama o simulación, esta técnica consiste en reproducir una situación o problema real.</li> <li>● Los participantes deberán representar varios papeles siguiendo instrucciones precisas en un determinado tiempo.</li> <li>● La interacción entre los diferentes actores tiene como objetivo encontrar, sobre la marcha, una solución aceptada por las diferentes partes.</li> </ul>
<p><b>Técnica de exposición</b></p>	<p>Consiste principalmente en la presentación oral de un tema. Su propósito es "transmitir información de un tema, propiciando la comprensión del mismo" Para ello el docente se auxilia en algunas ocasiones de encuadres fonéticos, ejemplos, analogías, dictado, preguntas o algún tipo de apoyo visual; todo esto establece los diversos tipos de exposición que se encuentran presentes y que se abordan a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La exposición con preguntas, en donde se favorecen</li> </ul>

	principalmente aquellas preguntas de comprensión y que tienen un papel más enfocado a promover la participación grupal.
<b>El método de caso</b>	Consiste en que el docente otorga a los participantes un documento que contiene toda la información relativa a un caso, con el objeto de realizar un minucioso análisis y conclusiones significativas del mismo.

**Fuente:** Técnicas de enseñanza altamente efectivas Según Muñoz, S. (2020)

## 9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos relacionados con los recursos digitales para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios sociales?
- ¿Cuáles son los diferentes recursos digitales que se utilizan en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Estudios sociales?
- ¿La elaboración de una guía didáctica con los principales recursos digitales ayudará al aprendizaje - enseñanza de la asignatura de estudios Sociales?

## 10. MARCO METODOLÓGICO

La investigación se desarrolló tomando como base el enfoque cualitativo e interpretativo, debido a que la investigación describe, refleja e interpreta la realidad educativa, en relación con la utilización de los distintos recursos digitales dentro del proceso pedagógico. En este sentido, este enfoque permitió a los investigadores recabar información, acerca de los principales recursos digitales que incorporan los docentes en la institución educativa, durante una hora clase.

Pues este enfoque, al ser desarrollado de forma natural, permitió a los investigadores ser espontáneos, para la elaboración de un análisis interpretativo en función a los datos que proporcionan las personas entrevistadas, para entender la realidad como tal dentro de un contexto, en este caso el educativo. Para ello se apoyó, de un conjunto de técnicas o métodos investigativos, como la entrevista y el análisis documental, que ayudaron en este proceso investigativo.

De acuerdo con (Rodríguez, & García, 1996) la investigación cualitativa se desarrolla en cuatro fases o etapas, que el investigador debe seguir para orientarse en el desarrollo de un buen trabajo investigativo y de calidad, como:

**Etapa Preparatoria.-** Es la etapa inicial de reflexión y diseño del proceso investigativo. El cual, ayudó a la construcción del marco teórico y sus respectivos borradores, mediante la lectura de bibliografía especializada relacionada con nuestro tema de estudio, como libros, artículos científicos e investigaciones de diferentes autores, con la finalidad de identificar temas clave y dar inicio a la construcción un marco teórico. Además, en esta etapa se tomará la decisión para el diseño de los instrumentos adecuados a los objetivos, el problema y la metodología que no hemos planteado, en relación a nuestro tema planteado, denominado recursos digitales para la enseñanza - aprendizaje en la asignatura de ciencias sociales.

**Etapa de Trabajo de Campo.-** Es la segunda etapa donde se da paso al diseño de la investigación, con base en los datos y los objetivos planteados dentro de un contexto investigativo. Con el objetivo de recopilar información, mediante la aplicación de las distintas técnicas investigativas, como la entrevista con su respectiva guía e instrumento, los cuales permitirán el desarrollo de un proceso reflexivo, de discusión y análisis de los datos proporcionados por los sujetos inmersos en esta investigación. Para determinar la influencia que tienen la incorporación de los recursos digitales, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

**Etapa Analítica.-** en esta etapa se desarrolla el análisis, clasificación, interpretación y reflexión de los datos obtenidos y la verificación de conclusiones, con la finalidad de reducir nuestros hallazgos, al aplicar nuestra técnica e instrumento investigativo, en torno a nuestro tema como es los recursos digitales para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de estudios sociales. El cual permitió analizar las particularidades e interpretar las perspectivas de los sujetos investigados con el fin de obtener un resultado y poder llegar a una conclusión adecuada.

**Etapa Informativa - Propuesta.-** esta etapa final, hace referencia a la divulgación de los datos de nuestra investigación, que se la alcanzó al elaborar una guía didáctica de los principales recursos digitales que facilitarán la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de estudios Sociales, ofreciendo todas las orientaciones necesarias para el docente, que le permitan integrar los elementos didácticos para el estudio de esta asignatura.

## **10.1. Tipo de Investigación**

### **10.1.1. Investigación Descriptiva**

La investigación descriptiva es utilizada al momento de describir características de una persona, fenómeno o población, es decir que estudia de manera detallada todos los contextos de un hecho. Como menciona (Guevara, et al., 2020) “el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p.171). Entonces, este tipo de investigación es importante dentro del proceso investigativo, ya que da lugar a un hecho determinado y describe aspectos importantes, los cuales aportan al tema de estudio.

En efecto, la investigación descriptiva dio paso a que los investigadores detallen aspectos relacionados con el objeto de estudio, centrándose en los recursos digitales, lo que facilitó el análisis, la comprensión de las variables que se plasma en este proyecto investigativo, contribuyendo al desarrollo del conocimiento.

### **10.1. 2. Investigación Documental o Bibliográfica**

En el marco del diseño de la investigación, este trabajo se centró en la investigación documental debido a que se ejecutó la búsqueda de información en torno a las variables del objeto de estudio en fuentes bibliográficas, revistas, repositorios, artículos científicos, libros, páginas web y entre otros.

Al respecto, Alfonso 1995 citado en Rizo (2015) manifiesta lo siguiente; La investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, este es conducente a la construcción de conocimientos. (p.22)

Por tanto, este tipo de investigación permite a los investigadores la inmersión en el contenido teórico en cuanto los recursos digitales para la asignatura de Estudios Sociales como la temática de estudio del trabajo investigativo. El mismo que aporta al fortalecimiento de los conocimientos y contrastación de criterios desde la perspectiva científica de diversos autores contribuyendo así de manera significativa al avance del trabajo.

El método que se empleó fue el inductivo, el cual permitió analizar la información en torno a la inmersión inicial en el contexto áulico partiendo de las observaciones específicas para llegar a la generalización. De tal manera, este método permitió a los investigadores identificar cualidades y particularidades esenciales en torno al hecho real pedagógico, lo que aportó definir conclusiones sobre los recursos digitales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La técnica que se empleó es la entrevista, la cual sirvió para recabar información sobre el uso de recursos digitales que ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así también se utilizó la guía de la entrevista como instrumento principal que permitió la recopilación de información y datos importantes en torno al objeto de la investigación.

El trabajo investigativo se basó en una población intencionada representativa de 30 estudiantes del quinto año EGB y un docente en ejercicio de la asignatura de Estudios Sociales la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”, quienes son considerados como actores principales del proceso investigativo, sobre el tema de los recursos digitales.

## **11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA EN LA ENTREVISTA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.**

### **1.- ¿Qué piensa usted acerca de la utilidad que deben tener los recursos digitales para el desarrollo de las clases?**

*En la actualidad, los recursos digitales son de mucha importancia, principalmente porque ayudan a ejercitar y desarrollar las habilidades socioemocionales de los estudiantes, despertando la motivación y el interés por el contenido a estudiar dentro de cada una de las aulas clase. Además, dichos recursos en la labor como docente, nos facilita la sistematización del tema y reforzar los puntos clave de cada uno de los contenidos, ya sean éstos cognitivos, procedimentales o actitudinales que se van a tratar con los estudiantes, durante las jornadas académicas. Ante lo planteado, la utilidad de los recursos digitales al momento de desarrollar una clase son fundamentales puesto que, estos despiertan el interés en el educando, permitiendo así que ellos aprendan de una manera divertida, motivadora, y alcancen los conocimientos impartidos por el docente, sin embargo se logra observar que en la actualidad no todas*

las instituciones Educativas hacen uso de ello ya que, existe limitación de capacitación de información acerca de los recursos digitales de cómo utilizarlos generalmente en los docentes con una amplia trayectoria, no están acostumbrados a utilizar la tecnología como herramienta fundamental para la enseñanza aprendizaje.

**2.- ¿Desde su experiencia docente, qué tipo de recursos didácticos tecnológicos dispone la institución educativa, para el desarrollo de la clase?**

*Actualmente existe limitación de recursos digitales en la Institución Educativa, pero son una gran ayuda para todos los docentes, porque los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el desarrollo de la interactividad docente – estudiante, para la comprensión y motivación de los estudiantes. Ante lo mencionado en la actualidad existe un gran desequilibrio con la sociedad porque hay instituciones más avanzadas que otras por ejemplo, algunas cuentan con pizarras digitales, proyectores, entre otros lo cual beneficia en su mayoría, en la enseñanza aprendizaje en cambio hay otras escuelas que no cuentan con recursos digitales necesarios. Es decir, que la falta de recursos didácticos es una de las principales causas de la falta de atención, motivación e interés en los estudiantes porque estos resultan de poca relevancia o a su vez no están adaptados a las necesidades que los educandos presentan ni al contexto que se encuentra la escuela.*

**3.- ¿Qué opinión tiene usted acerca de las ventajas de los recursos digitales en el P.E.A.?**

*El buen uso de los recursos digitales son factibles y de mucha utilidad en nuestra labor como docentes, pues nos ayuda a mejorar los conocimientos de los niños. Como por ejemplo al utilizar los distintos recursos digitales se puede despertar la motivación, el interés y la concentración en cada uno de ellos para aprender. Por ello, desde mi perspectiva la incorporación de los distintos recursos didácticos, permiten que los alumnos encuentren mayor atracción por una clase o por la materia que un docente dicta, pues dichos recursos son muy atractivos, interactivos y permiten que una clase sea dinámica si se la utiliza adecuadamente.*

*En la actualidad, estos recursos permiten que el niño aprender jugando e interactuando con distintas plataformas digitales, por ello quizás esta sea una de las ventajas más importante, ya que como profesor o docente podemos desarrollar hábitos*

*comunicativos, despertar la motivación, adentrarnos en un proceso de cambio e innovación para alcanzar los objetivos que nos hemos trazados al inicio del año lectivo.*

Las ventajas que los recursos digitales ofrecen son de gran ayuda ya que mediante ello facilita a los estudiantes, la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de habilidades que permitirán el pleno desenvolvimiento en la sociedad, así también consiente que los educandos tengan una expresión creativa y lúdica al momento de utilizarlos ya sea durante la clase tanto para estudiante como para docente, de tal manera que se deja de lado las clases rutinarias. Es decir, que los recursos digitales son recursos educativos, reutilizables ya que en ellos podemos encontrar contenidos, actividades de aprendizaje, entre otras lo cual contribuye al mejoramiento del proceso educativo y saca de la rutina a la comunidad educativa.

**4.- ¿A su criterio personal, cuáles son las desventajas al utilizar los recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje?**

*La desventaja en esta época de constante cambio y transformación tecnológica es muy grande, pues si no existe control necesario, tanto de padres de familia o docentes, influencia a que los estudiantes se dediquen al desarrollo de otras actividades, que no están relacionadas con el campo educativo. Como por ejemplo, en esta época es muy común que los estudiantes dediquen su tiempo a los distintos juegos virtuales, como free fire y fornite entre otros, que no hacen más que distraer y limitar la concentración del estudiante, para el desarrollo de las distintas actividades académicas. Ante lo expuesto anteriormente, en la actualidad nos encontramos inmersos dentro de una sociedad que está en constante cambio en la tecnología, lo cual vuelve a los estudiantes facilistas es decir que gracias a los recursos digitales el educando ya no recurre a una librería, etc. Así también, una de las desventajas es que nos encontramos con información no confiable, y la poca socialización de los temas con los docentes y estudiantes. Entonces, las desventajas sobre los recursos digitales son algunas por lo cual se debe estar en constante monitoreo con los niños, niñas y jóvenes, al mal uso de las mismas, al contrario se debe sacar provecho a cada recurso digital como fuente necesaria para la enseñanza aprendizaje.*

**5.- ¿A su criterio, de qué forma pueden motivar los recursos didácticos digitales, en los estudiantes que nacieron en la era de la innovación tecnológica?**

*Desde mi perspectiva docente, la innovación tecnológica es un arma de doble filo, es decir por una parte se puede incorporar a la práctica académica para motivar, mejorar la concentración y el interés de cada uno de los estudiantes, en una hora académica para la adquisición de los aprendizajes. Por otro lado, puede influenciar a la aparición del desinterés y al facilismo para la realización de sus tareas. No obstante, considero que en esta época, a todos los docentes nos falta conocer y tener una capacitación, para estar a la par con las constantes innovaciones tecnológicas, que no solo llaman la atención del estudiante, si no que nos seria de mucha utilidad para nuestra labor docente. Ante lo mencionado, los educando están inmersos en el mundo digital, es por ello que al momento que los docentes utilizan los recursos como pizarra al de dictar sus clases no les parece divertido no despierta el interés y no se motivan por aprender, Sin embargo, tanto docentes como educando deberían capacitarse en el uso adecuado de los recursos innovadores digitales para que den buen uso en beneficio de su aprendizaje, y su autoaprendizaje.*

**6.- ¿Qué piensa usted de la utilización de los recursos digitales innovadores en el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

*Desde mi criterio personal, el uso de los distintos recursos digitales innovadores en el proceso de enseñanza aprendizaje, es fundamental para el desarrollo de las distintas actividades académicas como es el caso de las clases virtuales, que mediante las plataformas como zoom, meet y microsoft teams, nos permiten interactuar con cada uno de nuestros estudiantes y presentar cada uno contenidos de aprendizaje. La utilización de los recursos digitales innovadores facilita el desarrollo de las actividades de aprendizaje y apuntan al logro de un objetivo se puede decir que los recursos innovadores están contruidos para informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, y a reforzar un aprendizaje. Es decir, que los recursos digitales innovadores, facilitan el desarrollo de destrezas y habilidades en el estudiante formando personas competentes para la sociedad.*

**7.- ¿De qué manera, podemos innovar al utilizar los recursos digitales en el P.E.A?**

*En mi opinión, para el desarrollo de un proceso de innovación, debemos aplicar las nuevas metodologías activas que incluyan actividades con los distintos recursos digitales pues, al incorporar dichos recursos en la práctica educativa, son un apoyo para el docente y permite que el estudiante se convierta en protagonista de su propio*

*aprendizaje e interioricen la realidad de su entorno. Así se preparan de forma óptima para enfrentarse al futuro y también para trabajar en mejorar la sociedad, enfrentando retos. Ante lo planteado, todo recurso digital educativo debe ser empleado con una intencionalidad educativa, es decir debe tener una finalidad para alcanzar los aprendizajes esperados, informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos, en cada uno de los educandos.*

Es decir, al innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante la incorporación de recursos digitales en la práctica académica, se puede ayudar al aprendizaje de contenidos conceptuales, adquirir habilidades procedimentales y el desarrollo de actitudes o valores personales, que son parte de su formación integral.

**8.- ¿Desde su perspectiva, como el uso y el adecuado manejo de los recursos digitales, ayuda al desarrollo del aprendizaje del estudiante?**

*A mi criterio, el uso y manejo de los distintos recursos digitales son importantes, porque nos ayudan al desarrollo de un aprendizaje más efectivo, el trabajo autónomo, el manejo de las nuevas tecnologías y el desarrollo de una práctica educativa más participativa y activa. Es decir, son muy importantes para facilitar la comunicación, explicación y la comprensión de cada uno de los contenidos y hacer más sencillo la adquisición del conocimiento y reforzar el aprendizaje con ejemplos más prácticos, que contribuyan a su desarrollo personal. Ante lo expuesto, el manejo de un recurso digital educativo facilita la labor del docente, el desarrollo de los conocimientos, habilidades y destrezas en cada uno de sus estudiantes, por ello innovar es un aspecto clave para el avance y desarrollo de la educación, pues los distintos recursos digitales sirven como mediadores para el desarrollo y el enriquecimiento cognitivo del alumno, el proceso de enseñanza y aprendizaje y la interpretación de contenido que el docente ha de enseñar a sus educandos.*

Es decir, los recursos digitales ayudan al desarrollo de experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se relacionen de mejor manera con sus estudiantes, para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo.

**9.- ¿De qué manera, la utilización de los recursos digitales puede ayudar al aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales?**

*A mi manera de pensar, mediante la utilización de los distintos recursos digitales, se puede no solo contribuir al aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, sino al desarrollo de las demás áreas del conocimiento. No obstante, al incorporar los recursos digitales en la práctica docente dentro de un aula clase o en un entorno virtual, tiene muchas ventajas si se las sabe utilizar adecuadamente, como es el caso en esta asignatura se puede utilizar presentaciones, imágenes, videos y audios, para poder desarrollar cada uno de los conocimientos y aprendizajes, referentes a la cultura, costumbres, tradiciones y aspectos relacionados con la cosmovisión de una persona y los pueblos, que son parte de la identidad de cada uno de los estudiantes. Por ello, los recursos educativos son necesarios para poder ampliar la metodología de enseñanza – aprendizaje adecuado a un contexto de aprendizaje. Ante lo expuesto, la diversidad de recursos digitales existentes facilita el desarrollo del proceso pedagógico, pues ofrecen un sinnúmero de oportunidades para el desarrollo de aprendizajes y conocimientos al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Por ello, distintos recursos audiovisuales como el video, la música, la televisión digital, los dispositivos móviles y las distintas plataformas digitales, se pueden convertir en una fuente importante para la búsqueda de información, el desarrollo del conocimiento y los aprendizajes.*

Es decir, la amplia funcionalidad que tienen los recursos digitales dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, pueden contribuir significativamente al desarrollo de la labor docente, el desarrollo de un aprendizaje significativo, la promoción de la motivación, el desarrollo del interés y la creatividad en cada uno de los estudiantes, por ello es necesario comprender su uso y funcionalidad dentro del proceso educativo, no sólo para garantizar el aprendizaje, sino como un recurso para promover la enseñanza de las distintas áreas del conocimiento.

**10.- ¿Desde su experiencia docente, como la utilización de los recursos didácticos digitales, ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos, para la enseñanza – aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales?**

*Como menciona nuestro currículo de educación, la asignatura de estudios sociales es uno de los componentes importantes para la formación de todas las personas, porque*

*nos permite conocer aquellos fenómenos sociales, nuestra historia, costumbres, tradiciones y aspectos de la vida cotidiana, que ayudará a la formación de un ciudadano social. En este sentido, para cada uno de los docentes de educación general básica, desarrollar cada uno de los contenidos con el apoyo de los recursos digitales, representa un reto y una ayuda importante para nuestra labor docente. Porque nos permite sistematizar contenidos, motivar al estudiante e incentivar el aprendizaje autónomo y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Ante lo expuesto, las herramientas digitales forman una parte muy importante de los métodos de enseñanza - aprendizaje que se usan actualmente en la educación, entre ellos las computadoras o laptops con acceso a Internet son muy importantes para permitir que los estudiantes estén a la vanguardia y puedan acceder a millones de sitios web y plataformas digitales como Youtube, para conseguir información que los ayude a la adquisición y refuerzo de conocimientos en cada uno de los espacios académicos. Es decir, los distintos recursos digitales, nos ayudaran a alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos en las distintas áreas de conocimiento, mediando el desarrollo y el enriquecimiento cognitivo del alumno, el proceso de enseñanza y aprendizaje y la interpretación de contenido que el docente ha de enseñar a sus educandos.*

**11.- ¿Desde su experiencia docente, en qué momento del proceso de enseñanza - aprendizaje, se podría utilizar los recursos digitales, para el desarrollo del PEA?**

*Desde mi punto de vista, los recursos educativos digitales se pueden utilizar durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir en la experiencia, la reflexión y la conceptualización, pero con mayor incidencia en la etapa de retroalimentación, porque nos permite desarrollar las capacidades, habilidades y generar conocimientos en cada uno de los estudiantes y con ello formar personas competentes para que puedan enfrentar diversas situaciones de su vida, cerrando la brecha entre el desempeño actual y el deseado, que se espera desarrollar y alcanzar al concluir una actividad pedagógica. Ante lo expresado, cada uno de los recursos didácticos digitales incorporados a la práctica pedagógica deben tener una intencionalidad o funcionalidad didáctica, los cuales permitirán el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, al enriquecer el contenido del trabajo que se desarrolla con los estudiantes sobre diversos temas académicos, buscando e indagando información. Los cuales además, facilitarán la*

presentación de trabajos, el ahorro y la organización del tiempo y el envío inmediato de información para el desarrollo de pensamientos, ideas o reflexiones, gracias a las herramientas digitales.

Por todo ello, la incorporación de los recursos digitales a la práctica educativa en los distintos momentos del proceso didáctico, son muy importantes no solo como elementos de motivación, de socialización, indagación, análisis, reflexión, enseñanza - aprendizaje. Sino como recursos que pueden facilitar la labor docente, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes, para discernir saberes y contenidos de una clase.

**12.- ¿A su criterio, la capacitación docente es fundamental para el manejo y la utilización adecuada de los distintos recursos digitales?**

*Desde mi opinión como docente, la actualización del profesorado es muy importante ya que las Tics van evolucionando día a día, ofreciendo nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y la motivación de los estudiantes, por ello considero que es muy importante una capacitación constante de todos los docentes, para que conozcamos los cambios y avances tecnológicos en la cual está inmersa nuestra sociedad, para el adecuado desarrollo de nuestra labor académica. En este sentido, la capacitación docente en cualquier área de aprendizaje es indispensable para el desarrollo y la optimización de las capacidades educativas institucionales, con el objetivo de proporcionar un sólido fundamento teórico y una metodología didáctica innovadora, así como el compromiso ético – social con nuestro país, para desempeñar con profesionalismo el proceso de enseñanza - aprendizaje en todos los espacios que se desarrolla la actividad educativa, para contribuir a la formación integral de los educandos.*

Es decir, en esta época actual de constantes avances científicos y tecnológicos, es indispensable la capacitación docente para que la educación esté a la par con este desarrollo y contribuya significativamente para eliminar las barreras y brechas en la educación. Pues la educación, es uno de los pilares fundamentales clave para el adelanto y desarrollo de nuestra sociedad, ya que es un proceso que dura toda la vida. Cada día descubrimos algo nuevo y sentimos la satisfacción de concretar todo ello en el aprendizaje.

**13.- ¿Considera usted necesario disponer de una guía didáctica para la enseñanza - aprendizaje, para incorporar recursos digitales innovadores?**

*Sí sería muy viable que se elabore y se socialice dicha guía para poder aplicar en el aula. Porque, ante el avance y el desarrollo de la sociedad de la tecnología, puede verse afectada la labor docente si no realiza una constante y permanente capacitación. Por ello, considero que una guía nos sería de mucha utilidad no solo para poder aplicarla en el aula, sino también para buscar nuevas formas de enseñanza – aprendizaje, en esta época actual. En este sentido, las guías didácticas de enseñanza – aprendizaje tiene un objetivo claro, pues son un recurso didáctico que orienta actividades y facilitan el desarrollo de un aprendizaje activo centrado en el estudiante, contribuyendo con información, técnicas y motivación que ayudan en los procesos de aprendizaje, no obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el docente oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que se está utilizando. De acuerdo con la idea anterior, el desarrollo de una actividad académica requiere de orientaciones, más si se habla de recursos digitales. Pues las mismas, representan un reto tanto para docentes y estudiantes, pues con ella se puede hacer más efectivo el proceso de enseñanza – aprendizaje, si se las aplica de una forma adecuada.*

**12.- REFLEXIÓN DE LA ENTREVISTA REALIZADA AL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.**

**1.- ¿Qué piensa usted acerca de la utilidad que deben tener los recursos digitales para el desarrollo de las clases?**

*En la actualidad los recursos digitales son de mucha importancia, principalmente porque ayudan a ejercitar y desarrollar las habilidades socioemocionales de los estudiantes, despertando la motivación y el interés por el contenido a estudiar dentro de cada una de las aulas clase. Además, dichos recursos en la labor como docente, nos facilita la sistematización del tema y reforzar los puntos clave de cada uno de los contenidos, ya sean estos cognitivos, procedimentales o actitudinales que se van a tratar con los estudiantes, durante las jornadas académicas. Al respecto, (Trigueros, 2012) señalan que las TIC permiten que: el profesorado sea más receptivo a los cambios en la metodología y en el rol docente: orientación y asesoramiento, dinamización de grupos, motivación de los estudiantes, diseño y gestión de entornos de aprendizaje, creación de recursos, evaluación formativa (p.104).*

Ante lo expuesto, la utilización de los recursos digitales, para el desarrollo de una clase es significativa ya que, mediante ello el docente satisface las necesidades que el educando requiere en el aprendizaje, siendo así fuente de motivación, interés por aprender a aprender y así alcanzar los objetivos propuestos al inicio del proceso académico, permitiendo que el estudiante alcance un aprendizaje significativo. Según nos indica (Rodríguez, 2011)“ Los recursos didácticos constituyen un recurso útil para favorecer procesos de aprendizaje de habilidades, de conocimientos, siempre que conciban como un medio al servicio de un proceso que se pretende desarrollar”. (pág. 36).

Los recursos digitales son de gran ayuda para el docente al momento de dictar una clase mismo que ayuda a desarrollar los conocimientos previos de los educandos, porque al momento de hacer uso del mismo los estudiantes logran desenvolverse en su entorno y de la misma manera desarrollan destrezas y habilidades.

## **2.- ¿Desde su experiencia docente, qué tipo de recursos didácticos tecnológicos dispone la institución educativa, para el desarrollo de la clase?**

*Actualmente existe limitación de recursos digitales en la Institución Educativa, pero fueran una gran ayuda para todos los docentes, porque los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el desarrollo de la interactividad docente – estudiante, para la comprensión y motivación de los estudiantes.*

Los materiales que han sido diseñados para facilitar y mejorar el aprendizaje son llamados materiales didácticos o medios didácticos. A su vez, y dentro de la tipología de materiales didácticos existen los llamados materiales didácticos multimedia. Dichos materiales se caracterizan por tener componentes textuales y audiovisuales y entre ellos podemos nombrar las páginas web interactivas cuya finalidad es guiar y facilitar determinados aprendizajes (Marqués, 2002, pág. 12). Ante lo mencionado el desafío que el docente tiene es enfrentarse en la actualidad a la búsqueda de información, y selección de los recursos digitales adecuados para la enseñanza aprendizaje del estudiante, sin embargo cabe mencionar que todo material didáctico o recursos digital que se utilice con la finalidad educativa es de gran ayuda porque facilita el desarrollo de las actividades pedagógicas. Por otro lado (Molina, 2014). “Los Recursos didácticos

interactivos facilitan el fortalecimiento del proceso educativo con la finalidad de enaltecer la calidad educativa con trabajos pedagógicos”. (pág. 22)

Entonces los recursos digitales ayudan a los docentes a complementar el conocimiento de los educandos, y gracias a ello se logran alcanzar los objetivos propuestos al inicio del ciclo académico así también al utilizar los recursos digitales permite a los profesores a romper esquemas tradicionalistas en la clase accediendo al docente ser un tutor activo del aprendizaje.

### **3.- ¿Qué opinión tiene usted acerca de las ventajas de los recursos digitales en el P.E.A?**

*El buen uso de los recursos digitales es factible y de mucha utilidad en nuestra labor como docentes, pues nos ayuda a mejorar los conocimientos de los niños. Como por ejemplo al utilizar los distintos recursos digitales se puede despertar la motivación, el interés y la concentración en cada uno de ellos para aprender. Por ello, desde la perspectiva de los investigadores la incorporación de los distintos recursos didácticos, permiten que los alumnos encuentren mayor atracción por una clase o por la materia que un docente dicta, pues dichos recursos son muy atractivos, interactivos y permiten que una clase sea dinámica si se la utiliza adecuadamente.* Los materiales didácticos facilitan los aprendizajes de los niños y consolidan los saberes con mayor eficacia; estimulan la función de los sentidos y los aprendizajes previos para acceder a la información, al desarrollo de capacidades y a la formación de actitudes y valores; permitiendo adquirir informaciones, experiencias y adoptar normas de conductas de acuerdo con las competencias que se quieren lograr (Gómez, 2011, pág. 16).

En la actualidad, estos recursos permiten que el niño aprender jugando e interactuando con distintas plataformas digitales, por ello quizás esta sea una de las ventajas más importante, ya que como profesor o docente podemos desarrollar hábitos comunicativos, despertar la motivación, adentrarnos en un proceso de cambio e innovación para alcanzar los objetivos que nos hemos trazados al inicio del año lectivo.

De acuerdo con (Armstrong, 2013). Entre algunas de las ventajas o beneficios “son herramientas que traen consigo beneficios para el docente, ya que éstas pueden ayudar a reforzar los aprendizajes tanto en la escuela, como en casa”, (pág. 34). Ante lo expuesto anteriormente, las ventajas que tiene el uso de los recursos digitales son

fundamentales siempre y cuando se utilice con responsabilidad y con finalidad educativa, de tal manera que permita desarrollo de habilidades y destrezas de nuevas herramientas que permitirán de alguna manera diseñar nuevos estilos de enseñanza por parte del profesorado y por parte de la población estudiantil.

**4.- ¿A su criterio personal, cuáles son las desventajas al utilizar los recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje?**

*La desventaja en esta época de constante cambio y transformación tecnológica es muy grande, pues si no existe control necesario, tanto de padres de familia o docentes, influencia a que los estudiantes se dediquen al desarrollo de otras actividades, que no están relacionadas con el campo educativo. Como por ejemplo, en esta época es muy común que los estudiantes dediquen su tiempo a los distintos juegos virtuales, como free fire y fornite entre otros, que no hacen más que distraer y limitar la concentración del estudiante, para el desarrollo de las distintas actividades académicas.*

Como expresa (González, 2010). Una las desventajas que se menciona una es la baja disponibilidad de recursos y una falta de ideas innovadoras para modernizar esta tecnología. Esto es un gran problema para el docente, ya que debido a falta de recursos educativos adecuados el maestro tiene que prepararlo, lo que le lleva mucho tiempo, teniendo como resultado el pasar tiempo extra preparando material, (pág. 22).

Entonces los recursos digitales en la actualidad tienen sus ventajas y por ende tiene sus desventajas dentro y fuera de la educación como por ejemplo el uso de los recursos digitales da acceso a muchas distracciones, como videos juegos los cuales en la actualidad son causantes de las bajas calificaciones de los estudiantes, así también no permite que el joven o señorita desarrolle el pensamiento ya que acude alguna página y lo único que hace es copiar. Los videojuegos de manera tan potente que conlleva a que el usuario dedique una gran cantidad de horas, alterando la conducta.

La adicción suele provocar episodios agresivos, la estimulación visual del videojuego suele causar una respuesta impulsiva que conlleva a la pérdida de noción del tiempo (Flores, 2018, pág. 14). Entonces unas de las desventajas que tienen los recursos digitales son la pérdida de tiempo en videojuegos por parte de los niños, lo cual en la actualidad esto afecta mucho a los jóvenes como

consecuencias agresivas, poco interés por estudiar, entre otras, entonces para hacer buen uso de esas herramientas estas deberían ser utilizadas en constante vigilancia de una persona adulta de ser el caso y utilizar netamente para actividades escolares.

**5.- ¿A su criterio, de qué forma pueden motivar los recursos didácticos digitales, en los estudiantes que nacieron en la era de la innovación tecnológica?**

*Desde mi perspectiva docente, la innovación tecnológica es un arma de doble filo, es decir por una parte se puede incorporar a la práctica académica para motivar, mejorar la concentración y el interés de cada uno de los estudiantes, en una hora académica para la adquisición de los aprendizajes. Por otro lado, puede influenciar a la aparición del desinterés y al facilismo para la realización de sus tareas. No obstante, considero que en esta época, a todos los docentes nos falta conocer y tener una capacitación, para estar a la par con las constantes innovaciones tecnológicas, que no solo llaman la atención del estudiante, si no que nos sería de mucha utilidad para nuestra labor docente.*

Según (Carlos, S.f, pág. 3) La Era Digital es el reino de los unos y de los ceros que responden a la pregunta de si un evento es verdadero o es falso; un interruptor inteligente se activa y se desactiva siguiendo órdenes de un código computacional particular. Es también la consagración del cuadrado como forma de pensamiento humano.

Ante lo mencionado, en la actualidad todos los seres humanos nos encontramos inmersos en el mundo digital ya que estos retos están llenos de constantes cambios a los cuales los docentes debemos capacitarnos cada día para que de esta manera orientar a los educandos a un aprendizaje valioso Sin embargo los milenios ya tienen a conocimiento se podría decir que ellos desde que nacen ya saben manejar un computador por lo cual al momento de que el docente utilice recursos tradicionales al estudiante le parece aburrido y no tiene interés por aprender. Por tanto, para que un docente pueda ser un gestor activo de ambientes de aprendizaje enriquecidos por TIC, debe conocer el uso de cada una de estas herramientas y estar en constante capacitación debido a que la sociedad en la que nos encontramos evoluciona rápidamente y es importante que los docentes vayan en la misma línea, de acuerdo con el contexto en el que se encuentran (Muñoz, 2002 – 2012, pág. 45). En la actualidad todos los seres

humanos nos encontramos inmersos en un mundo digital por lo que es necesario y obligatorio se podría decir, que los docentes tengan capacitación permanente de estos, puesto que los educando del hoy nacen ya con la tecnología y al momento que el docente empiece sus clases de forma monótona los estudiantes se aburren pero si el docente aprende a manejar las tecnologías va lograr que sus clases sean dinámicas, divertidas y va despertar el interés por aprender a aprender.

#### **6.- ¿Qué piensa usted de la utilización de los recursos digitales innovadores en el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

*Desde mi criterio personal, el uso de los distintos recursos digitales innovadores en el proceso de enseñanza aprendizaje, es fundamental para el desarrollo de las distintas actividades académicas como es el caso de las clases virtuales, que mediante las plataformas como zoom, meet y microsoft teams, nos permiten interactuar con cada uno de nuestros estudiantes y presentar cada uno contenidos de aprendizaje.*

Según (Basterrechea, 2007). Manifiesta que “La integración de los recursos digitales en ambientes educativos, es que surgen enfoques en el proceso de aprendizaje en línea, por lo que es conveniente que en el caso del facilitador, tenga conocimientos estos elementos que favorecen el uso y el proceso de aprendizaje en línea, como factores que pueden convertirse en situaciones de aprendizaje que conllevan a una mala praxis de estos recursos. (S. p). Los recursos innovadores ayudan que el docente imparta sus clases de una manera divertida dejando de lado las clases monótonas y aburridas permitiendo al educando así desarrollar sus habilidades y reforzando sus conocimientos previos alcanzando un aprendizaje significativo y formando personas críticas y pensantes para la sociedad.

Según (Rodríguez, 2009).”El docente está necesitando de una formación específica que le capacite para hacer frente a estos nuevos desafíos, y que a su vez le ayude a realizar esta adaptación y ajuste al nuevo modelo de sociedad”, (pág. 13). Ante lo expuesto anteriormente la formación docente enfocada a la integración de las TIC en el aula, debe ser capaz de generar competencias tanto en los aspectos técnicos, como pedagógicos y metodológicos para que de esa manera puedan brindar una educación de calidad al educando para que así se logre llegar al aprendizaje significativo, y se pueda cumplir objetivos deseados en los mismos.

**7.- ¿De qué manera, podemos innovar al utilizar los recursos digitales en el P.E.A.?**

*En mi opinión, para el desarrollo de un proceso de innovación, debemos aplicar las nuevas metodologías activas que incluyan actividades con los distintos recursos digitales pues, al incorporar dichos recursos en la práctica educativa, son un apoyo para el docente y permite que el estudiante se convierta en protagonista de su propio aprendizaje e interioricen la realidad de su entorno. Así se preparan de forma óptima para enfrentarse al futuro y también para trabajar en mejorar la sociedad, enfrentando retos. Según nos indica (Rodríguez, 2011) “Los recursos digitales innovadores constituyen un recurso útil para favorecer procesos de aprendizaje de habilidades, de conocimientos, siempre que conciban como un medio y tengan una intencionalidad al servicio de un proceso que se pretende desarrollar”, (pág. 15) por su parte (Muñoz, 2021) menciona que “las nuevas metodologías tienen como fin poner al estudiante en el centro del proceso formativo, al contrario que ocurría años atrás; el aprendizaje es activo, para la adquisición de competencias claves y el desarrollo del conocimientos”, (pag. 36).*

Es decir, la aplicación adecuada de la variedad de recursos existentes representa un aspecto importante en la formación de los estudiantes, por ello “al aplicar nuevas metodologías de enseñanza innovadoras, se pretenden cambiar el entorno educativo, mejorar los resultados académicos y una formación integradora mediante clases dinámicas y que estimulen al alumno,” (Fernández, 2018, pág. 13). Es por ello que un docente debe capacitarse e instruirse adecuadamente para el desarrollo de su práctica pedagógica incorporando, nuevas estrategias de enseñanza y los distintos recursos didácticos digitales con una clara intención educativa, es decir, su aplicación debe tener un objetivo claro dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

**8.- ¿Desde su perspectiva, como el uso y el adecuado manejo de los recursos digitales, ayuda al desarrollo del aprendizaje del estudiante?**

*A mi criterio, el uso y manejo de los distintos recursos digitales son importantes, porque nos ayudan al desarrollo de un aprendizaje más efectivo, el trabajo autónomo, el manejo de las nuevas tecnologías y el desarrollo de una práctica educativa más participativa y activa. Es decir, son muy importantes para facilitar la comunicación, explicación y la comprensión de cada uno de los contenidos y hacer más sencillo la adquisición del conocimiento y reforzar el aprendizaje con ejemplos más prácticos, que*

*contribuyan a su desarrollo personal.* En este sentido “el uso y manejo de los recursos digitales son muy importantes, puesto que permite al estudiante consultar, estudiar, revisar y analizar de manera individual dudas surgidas en la clase” (Reyes, 2007, pág. 56). Ante lo expuesto, la variedad de recursos digitales existentes, permiten tanto al docente como estudiante facilitar en desarrollo comunicativo, la explicación de contenidos y la búsqueda, analizar e indagar información para solventar duda presentadas durante el desarrollo de una clase, para el desarrollo de conocimientos de una forma lógica y la generación de aprendizajes significativos en cada uno de los estudiantes, si se lo utiliza de una forma adecuada.

Por otra parte “los distintos recursos digitales, permiten el desarrollo de habilidades y destrezas de nuevas herramientas tecnológicas, que permitirán de alguna manera diseñar nuevos estilos de enseñanza por parte del profesorado y por parte de la población estudiantil,” según (Vaquerano, & Martínez, 2019, pág. 44). En este contexto, la actualización e innovación de la tecnología demanda que los docentes estén en constante capacitación y actualización pedagógica, para orientar de una mejor manera a sus estudiantes dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, y con ello generar entornos de aprendizaje de una forma sencilla y divertida de acuerdo a los objetivos planteados a alcanzar.

### **9.- ¿De qué manera, la utilización de los recursos digitales puede ayudar al aprendizaje de la Asignatura de Estudios Sociales?**

*A mi manera de pensar, mediante la utilización de los distintos recursos digitales, se puede no solo contribuir al aprendizaje del área de Ciencias sociales, sino al desarrollo de las demás áreas del conocimiento. No obstante, al incorporar los recursos digitales en la práctica docente dentro de un aula clase o en un entorno virtual, tiene muchas ventajas si se las sabe utilizar adecuadamente, como es el caso en esta asignatura se puede utilizar presentaciones, imágenes, videos y audios, para poder desarrollar cada uno de los conocimientos y aprendizajes, referentes a la cultura, costumbres, tradiciones y aspectos relacionados con la cosmovisión de una persona y los pueblos, que son parte de la identidad de cada uno de los estudiantes. Por ello, los recursos educativos son necesarios para poder ampliar la metodología de enseñanza – aprendizaje adecuado a un contexto de aprendizaje. Como lo menciona (Muñoz, 2016, pág. 47) “Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de*

enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes.” En este sentido el uso y manejo de los recursos digitales son muy significativos, puesto que permite al estudiante consultar, estudiar, revisar y analizar de manera individual dudas surgidas en la clase. Mediante los distintos tipos de estos recursos como los vídeos, pistas de audio, presentaciones, libros digitales, laboratorios virtuales, animaciones, simulaciones, juegos y las distintas plataformas web, las cuales contribuyen a la aplicación de contenidos y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas de los estudiantes.

Desde otro punto de vista, (Riera, 2019) menciona que “los recursos educativos digitales se pueden utilizar para facilitar la comunicación, hacer más atractivas las explicaciones, ayudar en la comprensión de los contenidos, hacer más sencillo la adquisición del conocimiento y reforzar el aprendizaje con ejemplos más prácticos”, (pág. 41). Por ello, estas herramientas son muy útiles tanto para el docente como el estudiante, pues contribuye a que los mismos sean actores y protagonistas de este proceso de aprendizaje. Por tanto, los Recursos Digitales traen consigo una transformación didáctica en los entornos educativos donde se pone en práctica una nueva metodología dinámica e innovadora, permitiendo de esta manera generar entusiasmo e interés por parte de los estudiantes, en las distintas áreas de conocimiento que se imparten, para alcanzar el aprendizaje significativo.

**10.- ¿Desde su experiencia docente, como la utilización de los recursos didácticos digitales, ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos, para la enseñanza – aprendizaje del área de EE.SS?**

*Como menciona nuestro currículo de educación, el área de Ciencias sociales es uno de los componentes importantes para la formación de todas las personas, porque nos permite conocer aquellos fenómenos sociales, nuestra historia, costumbres, tradiciones y aspectos de la vida cotidiana, que ayudará a la formación de un ciudadano social. En este sentido, para cada uno de los docentes de educación general básica, desarrollar cada uno de los contenidos con el apoyo de los recursos digitales, representa un reto y una ayuda importante para nuestra labor docente. Porque nos permite sistematizar contenidos, motivar al estudiante e incentivar el aprendizaje autónomo y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.*

Es este sentido, los distintos recursos digitales forman una parte muy importante de los métodos de enseñanza - aprendizaje que se usan actualmente en la educación, no solo por su intencionalidad educativa, sino porque se las puede incorporar para motivar, desarrollar el interés por aprender y la búsqueda de diversidad de información, según (Montalván, 2017, pág. 33).

Los cuales, nos ayudarán a alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos en las distintas áreas de conocimiento, para el desarrollo y el enriquecimiento cognitivo del alumno, el desarrollo de un proceso de enseñanza y aprendizaje innovador y la interpretación de contenidos que se desea transmitir a cada de los educandos.

Del mismo modo (Cárdenas, 2003). “un recurso didáctico digital sirve de apoyo, ayuda, estrategia, vía, metodología, acciones didácticas y recursos para la enseñanza – aprendizaje”, (pág. 12). Los cuales involucran varios aspectos como la motivación, los procesos de atención y la inducción del aprendizaje, para el desarrollo del conocimiento a partir de las distintas estrategias metodológicas que el docente emplea dentro del aula clase, con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo en cada uno de sus estudiantes.

**11.- ¿Desde su experiencia docente, en qué momento del proceso de enseñanza - aprendizaje, se podría utilizar los recursos digitales, para el desarrollo del PEA?**

*Desde mi punto de vista, los recursos educativos digitales se pueden utilizar durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir en la experiencia, la reflexión y la conceptualización, pero con mayor incidencia en la etapa de retroalimentación, porque nos permite desarrollar las capacidades, habilidades y generar conocimientos en cada uno de los estudiantes y con ello formar personas competentes para que puedan enfrentar diversas situaciones de su vida, cerrando la brecha entre el desempeño actual y el deseado, que se espera desarrollar y alcanzar al concluir una actividad pedagógica.*

En este contexto, el proceso de enseñanza - aprendizaje es un proceso conjunto entre un maestro y el alumno, que lo recorren juntos, guiándolos y orientándolos a aprender de forma autónoma e independiente, implementando distintas estrategias y técnicas de aprendizaje, apropiadas para que el estudiante aprenda de mejor manera, según (Díaz, 2002, pág. 19).

Es decir, el proceso de enseñanza - aprendizaje es indispensable para el desarrollo integral y cognitivo de los estudiantes dado que, los docentes y los estudiantes son sujetos primordiales para llevar con éxito lo que se va a enseñar y aprender.

Por todo ello, la incorporación de los recursos digitales en las aulas clase o en los entornos virtuales, son muy importantes no solo como elementos de motivación, de socialización, indagación, análisis, reflexión, enseñanza - aprendizaje. Sino como recursos que pueden facilitar la labor docente, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo de los educandos, para el desarrollo de los conocimientos y contenidos de una clase, según (Martínez, 2019, pág. 22).

Los cuales, han tenido influencia en todos los ámbitos especialmente en el educativo para el quehacer docente. Sin embargo, debido a las distintas ventajas y desventajas es necesario partir de una capacitación y formación docente sobre las nuevas tecnologías, para orientar a su uso correcto y adecuado con la finalidad de generar espacios de aprendizaje y no de pérdida de tiempo.

**12.- ¿A su criterio, la capacitación docente es fundamental para el manejo y la utilización adecuada de los distintos recursos digitales?**

*Desde mi opinión como docente, la actualización del profesorado es muy importante ya que las TICs van evolucionando día a día, ofreciendo nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y la motivación de los estudiantes, por ello considero que es muy importante una capacitación constante de todos los docentes, para que conozcamos los cambios y avances tecnológicos en la cual está inmersa nuestra sociedad, para el adecuado desarrollo de nuestra labor académica.*

En este sentido, de acuerdo con (Vasquez, 2017) La educación es un elemento esencial, ya que es un proceso que dura toda la vida. Cada día descubrimos algo nuevo y sentimos la satisfacción de concretar el aprendizaje. Para los docentes, instructores y maestros no es suficiente que se haya concluido la formación universitaria, sino que es necesario actualizarse y participar en programas de capacitación que les permitan mantenerse al día en cuanto a los enfoques

educativos, metodológicos y didácticos, los avances científicos y las tecnologías pedagógicas.

Pues la capacitación docente, en cualquier área de aprendizaje es indispensable para el desarrollo y la optimización de los procesos educativos, con la finalidad de facilitar un sólido fundamento teórico y una metodología didáctica innovadora, para contribuir con ello a la formación integral de los educandos.

Además, ante los constantes avances científicos y tecnológicos, representan un desafío tanto para docentes y estudiantes, como para la adquisición, el uso y manejo de nuevas herramientas digitales, para lidiar con las necesidades emergentes, eliminar las barreras y brechas en la educación. En relación, es uno de los aspectos clave para el desarrollo de la sociedad y cada una de las personas, de acuerdo con (Díaz, 2020, pág. 67).

Ante esta realidad, la capacitación docente es un aspecto importante dentro de la educación, pues la constante innovación tecnológica representa un reto para el docente de hoy en día, al ser el formador de personas. Por ello, es primordial hacer una reflexión de la importancia que tiene este proceso de capacitación docente, en las instituciones educativas para el adecuado desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje.

### **13.- ¿Considera usted necesario disponer de una guía didáctica para la enseñanza - aprendizaje, para incorporar recursos digitales innovadores?**

*Sí sería muy viable que se elabore y se socialice dicha guía para poder aplicar en el aula. Porque, ante el avance y el desarrollo de la sociedad de la tecnología, puede verse afectada la labor docente si no realiza una constante y permanente capacitación. Por ello, considero que una guía nos sería de mucha utilidad no solo para poder aplicarla en el aula, sino también para buscar nuevas formas de enseñanza – aprendizaje, en esta época actual.*

En palabras de (Pino, 2020) se entiende a la guía didáctica como recurso didáctico que integra en sí mismo otros recursos y componentes del proceso enseñanza-aprendizaje como los objetivos, los contenidos, estrategias metodológicas, los recursos de apoyo a las estrategias, las formas de organizar el proceso y las estrategias de evaluación, las cuales se personalizan por el trabajo de planificación

del docente y las posibilidades, carencias y necesidades satisfechas por los estudiantes, (pág. 45).

Es decir, una guía didáctica es un recurso pedagógico dado que permite orientar y facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje, logrando la interacción didáctica de los componentes personales y los no personales, con un objetivo claro, pues son un recurso que orienta actividades y facilitan el desarrollo de un aprendizaje activo centrado en el estudiante, contribuyendo con información, técnicas y motivación que ayudan al desarrollo del procesos de enseñanza – aprendizaje.

Del mismo modo, (Hernández, & De la Cruz, 2014) manifiesta que: la guía didáctica es un recurso de aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo, (pág. 33)

Por ello, la misma se fundamenta en la didáctica como ciencia, con la finalidad de generar un desarrollo cognitivo y el perfeccionamiento de la labor docente para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje y las distintas actividades curriculares, para fortalecer la asimilación de conocimientos.

### **13.- IMPACTO SOCIAL**

El impacto de la investigación es inmediato y eso permite que el proyecto tenga un alcance escolar de tipo tecnológico en medio de la situación actual, pues mediante la utilización de los recursos digitales se va a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, de la misma manera permitirá comparar las condiciones del uso de las Tics en las instituciones Educativa, contribuyendo esta investigación en un aporte trascendental en la práctica pedagógica en el aula y acortar la distancia entre la práctica educativa y la calidad educativa en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” además dentro de la alfabetización digital también se plantea una nueva forma de enseñar y aprender donde la repetición de conceptos y el profesor como protagonista dejan de tener sentido, la alfabetización digital debe entenderse no solo como un medio sino también como una nueva forma de comunicación y de creación y comprensión de la información.

Por todos estos aspectos, la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales al incorporar los distintos recursos educativos digitales, generaran un gran impacto no solo para facilitar el desarrollo de contenidos y el conocimiento de los estudiantes. Si no que al ser medios interactivos, permitirán realizar presentaciones de videos, ilustraciones, audios e imágenes de una forma innovadora y lúdica para conocer aquellos fenómenos relacionados con las estructuras sociales de nuestros pueblos y nacionalidades, su historia a lo largo del tiempo, costumbres, tradiciones y aspectos de la vida cotidiana, que son transmitidas de generación en generación, para el enriquecimiento de la identidad de una persona.

#### 14.- PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

<b>MATERIALES GASTABLE</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>MATERIAL DE OFICINA</b>			
Papel bond	2 Resma	\$6	\$12
Bolígrafos	1 Caja	\$4	\$4
Lápices	6 unidades	\$3	\$3
Borradores	6 unidades	\$1.50	\$1.50
<b>SERVICIOS</b>			
Fotocopias	150 hojas	\$ 0.07	\$10.50
Cuestionarios	12 hojas	\$0.07	\$0.84
Instalación del internet fijo	1 mes	\$130	\$130
Contratación de internet fijo(mensual)	8 meses	\$22	\$176
Contratación del internet móvil	8 meses	\$12	\$96
Compra de un computador	1	\$550	\$550
Otros		\$20	\$20
<b>TOTAL:</b>			<b>\$1003.84</b>

# PROPUESTA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



## GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL DOCENTE, PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción

Justificación

Fundamentación

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Objetivos específicos

Principales Recursos Digitales Educativos

★ Padlet ★

♥ Cerebrity ♥

★ Quizizz ★

♥ Cristic ♥

★ Edpuzzle ★



## INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad y la manera de enseñar en general representan un reto, tanto para los docentes y estudiantes, ante la innovación tecnológica que viene dándose en nuestro país. Por ello, nuestro sistema educativo debe hacer frente a esos cambios, partiendo principalmente de la capacitación y formación docente en temas relacionados con las Tics, para el desarrollo de una mejor práctica educativa y competencias tecnológicas necesarias, en el diseño de recursos y materiales educativos digitales, con el fin de facilitar el desarrollar actividades de enseñanza – aprendizaje, particularmente en la asignatura de estudios sociales.

La presente propuesta hace énfasis en la importancia de la utilización de los recursos digitales educativos, para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, buscando generar con ello distintas propuestas de herramientas digitales para orientar el proceso pedagógico y promover el desarrollo de un aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes, a la hora de enseñar estudios sociales.

De la misma forma hemos propuesto distintas aplicaciones digitales, que pueden tomar en cuenta los docentes en el momento de impartir la metodología de la clase. Por ello, es importante saber, ¿qué es un recurso digital educativo?, ¿para qué sirven los distintos recursos digitales?, y como las mismas se pueden aplicar, para el desarrollo de las distintas actividades de aprendizaje, tanto para los docentes como los estudiantes.

Nuestra propuesta tiene como fin, diseñar una guía didáctica docente para el manejo de las distintas herramientas digitales educativas, que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, apoyándose de videos interactivos, juegos, presentaciones online, animaciones y audios, que contribuirán significativamente a mejorar la motivación del estudiante, el trabajo colaborativo y la participación activa dentro del proceso pedagógico.

Por ello, es relevante el desarrollo de esta propuesta, pues nuestro propósito es dar a conocer a cada uno de los docentes y estudiantes, que hay muchas aplicaciones tecnológicas educativas, con las que se puede interactuar para un fácil y mejor aprendizaje y despertar el interés del estudiante. Para así, de esta manera desarrollar una clase dinámica e interesante, que contribuya al desarrollo de habilidades, competencias y destrezas necesarias en un educando.



## JUSTIFICACIÓN

Luego de haber aplicado los instrumentos de recolección de información al docente y autoridades de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”, partiendo de la premisa como se relacionan los recursos digitales educativos y el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Se pudo, conocer que los docentes desconocen algunas aplicaciones digitales educativas, que son necesarias para el desarrollo de un adecuado proceso pedagógico, ante esta nueva modalidad de enseñanza – aprendizaje virtual, representando un reto tanto para los docentes como los estudiantes.

La presente “Guía Didáctica Digital Docente, para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales” es una propuesta importante, puesto que en ella se presenta diferentes recursos digitales educativos, los cuales serán de gran ayuda para los docentes al momento de prepararse, para una clase. Haciendo así que el proceso de enseñanza – aprendizaje llegue con más eficacia a los educandos.

Por ello, este trabajo es de gran relevancia, ya que diversas investigaciones científicas demuestran que al aplicar los diferentes recursos digitales, permite motivar e incentivar un mayor interés por aprender, tanto en los docentes como en los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Así también, se dará a conocer como el docente puede crear y preparar sus clases de manera dinámica, sencilla y sobre todo lúdica, cabe recalcar que al utilizar las diferentes estrategias, técnicas y recursos, permite que el estudiante se sienta motivado, activo a la hora de captar toda la información facilitada por el docente, de esta manera el niño va a aprender porque le gusta y se siente motivado, permitiendo así cumplir el objetivo propuesto al inicio del ciclo académico por parte del docente.

Por ello, la labor del docente frente a enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, contribuirá de manera significativa al desarrollo personal y fundamentalmente al desarrollo de sus conocimientos de los educandos, con la utilización de los distintos recursos digitales educativos. Pues, esta área de conocimiento abarca aspectos de nuestra identidad e historia, como las costumbres, tradiciones, aspectos de la convivencia y relaciones sociales, la gastronomía, los procesos históricos y geográficos a lo largo del tiempo. Los cuales, mediante los distintos recursos educativos digitales, se pueden promover el desarrollo de un proceso didáctico, de una forma más lúdica e interesante.



## ★ FUNDAMENTACIÓN ★

La presente propuesta fue diseñada con la finalidad de dar a conocer a los docentes, la importancia que tiene el desarrollo e incorporación de los medios o recursos educativos digitales, a su práctica didáctica. Pues estos recursos, ha traído consigo un cambio innovador en las instituciones educativas, adecuándose a las necesidades de los estudiantes y su contexto, con el diseño de recursos y materiales educativos multimedia. Por ello, cabe mencionar que todo recurso educativo digital está relacionado con los recursos educativos abiertos que están al alcance de todo público, como los materiales, planes curriculares, textos escolares, videos, audio, aplicaciones multimedia y software educativos, enfocadas al desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En consecuencia, con el desarrollo de esta propuesta se pretende enfatizar en la importancia que tienen estos recursos educativos digitales, para la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje, la comprensión de contenidos, la representación de conceptos y el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias en cada uno de los estudiantes. Pues posibilitan, distintas maneras de enseñar y aprender, tanto para los docentes como los estudiantes al ser medios interactivos, que despiertan el interés, la motivación y logran captar la atención.

Ante ello, es indispensable que el docente sea innovador ante la nueva era digital, haciendo uso de los distintos recursos que parten de la iniciativa y vocación del docente, pues si se los implementa adecuadamente en las clases se lograra mejores resultados y la consolidación del aprendizaje en los educandos. Por ello, todo docente debe capacitarse e instruirse sobre las Tics, para el diseño de videos educativos, la elaboración de recursos multimedia, la diagramación de archivos en Word, Excel, Pdf y la edición de imágenes, que les ayudaran al desarrollo de una clase interactiva y dinámica.

En este contexto, la educacion actual requiere el uso de nuevas habilidades docente que ayudan a mejorar la calidad de la enseñanza y los entornos de aprendizaje para los estudiantes, con la incorporación de los distintos recursos digitales educativos y el manejo de las Tics, para el desarrollo de un aprendizaje participativo y eficiente.

## OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

### OBJETIVO GENERAL:

- Promover la participación activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, a través de la estructuración de una guía de recursos digitales educativos de los estudiantes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví - Elvira Ortega - Simón Bolívar”.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Definir los principales recursos digitales que aportan en la asignatura de estudios sociales
- Diseñar una guía didáctica de recursos digitales que aportan al proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de estudios sociales
- Proponer la guía didáctica de recursos digitales que aportan al proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de estudios sociales.
- Fortalecer en los docentes, el uso de los distintos recursos digitales educativos, para la enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.



# PRINCIPALES RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

## PADLET (PIZARRA COLABORATIVA)



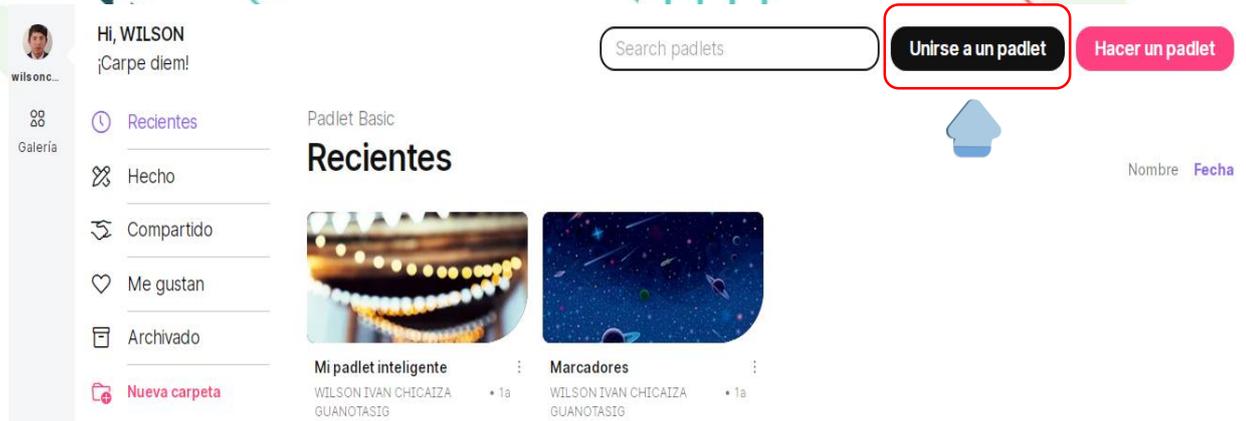
Es una plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos, en la que profesor y alumnos pueden trabajar juntos al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno. Esta herramienta brinda una variedad de posibilidades para desarrollar diferentes recursos educativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos.

## PASOS PARA UTILIZAR PADLET

- 1.- **Para Utilizar Padlet:** Ingresamos a: <https://es.padlet.com/>
- 2.- Para registrarnos damos clic en la opción **registrarse gratis** y se nos conducirá a una nueva ventana.
- 3.- En la nueva ventana mediante nuestra cuenta de **Gmail** o de **Facebook**, procedemos a **registrarnos** ingresando nuestra **clave** y **usuario**.

The image illustrates the registration process on the Padlet website. It shows the main page with a navigation menu and a grid of template options. A red box highlights the 'Registrarse gratis' button. An arrow points to the registration page, which shows options to 'Registrarse con Google' and 'Registrarse con Facebook', along with input fields for 'Email' and 'Contraseña', and a 'Registrarse' button.

4.- Al finalizar el registro en esta aplicación, nos llevara a nuestro muro de trabajo Padlet, brindándonos dos opciones, como son **Unirse a un Padlet** o **Hacer un Padlet**



5.- Si damos clic en la opción **Unirse a un Padlet**, se desplegara una opción para ingresar un link (<https://padlet.com/wilsonchicaiza0399/tyfon1gj6do5pgbv>), que nuestro docente o estudiante nos envíe y procedemos a pegar el link y enviar, para poder hacer uso de ese padlet.

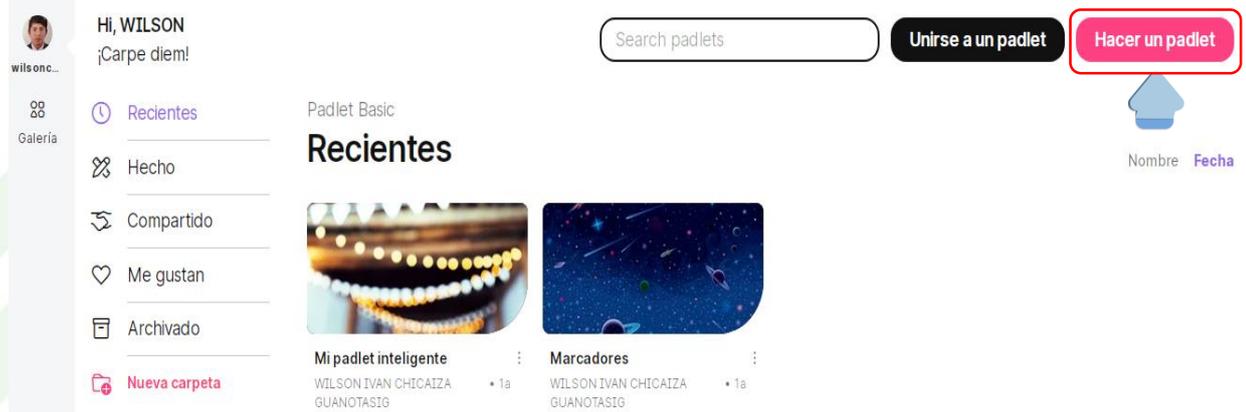


6.- De esta manera podemos acceder al contenido científico, que el docente o el estudiante ha creado en esta aplicación tecnológica.



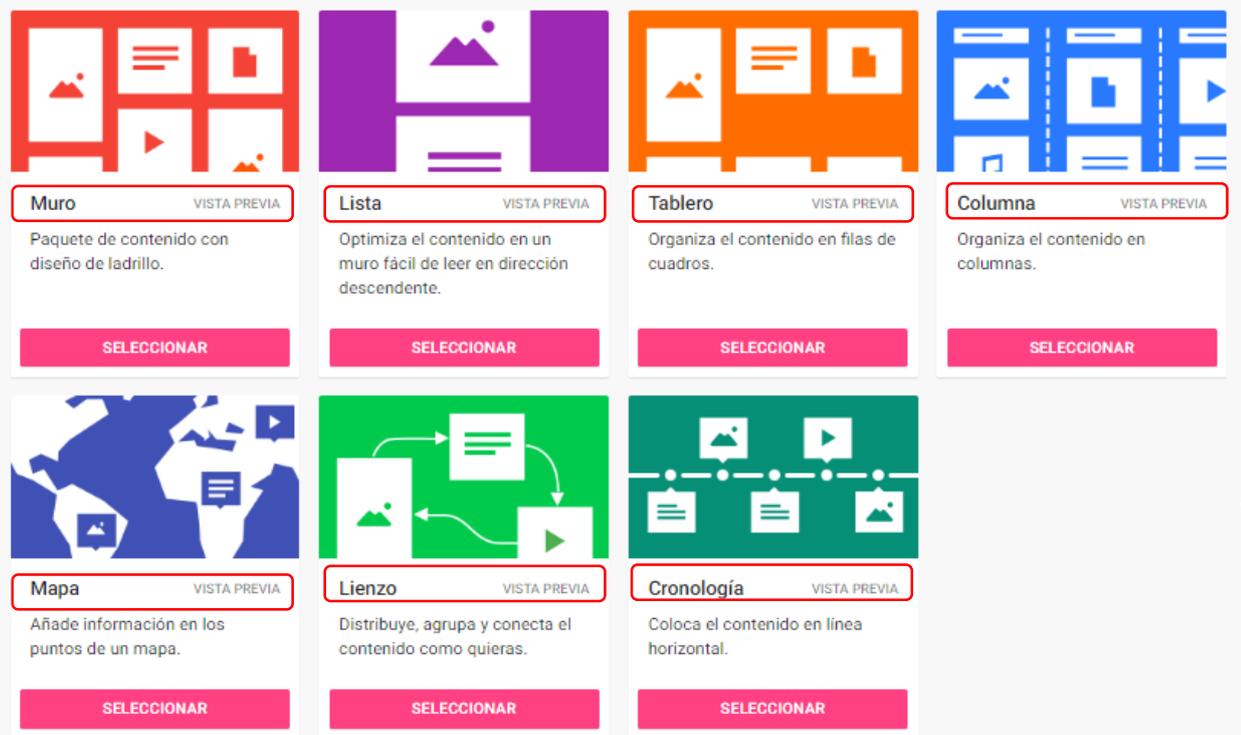
## PASOS PARA CREAR EL RECURSO (MURAL COLABORATIVO)

1.- Para la creación de un recurso, en nuestro **muro de trabajo**, seleccionamos la opción **Hacer un Padlet**

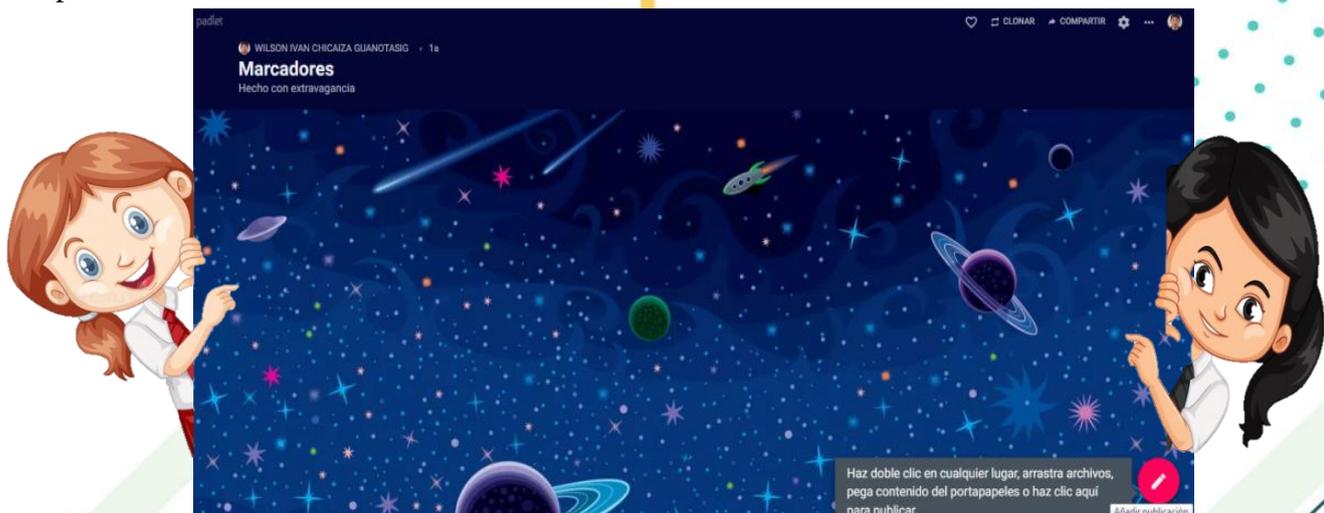


2.- Se nos desplegará una nueva pestaña, con una variedad de **opciones y diseños** para crear nuestro Padlet.

3.- **Seleccionamos el diseño**, que más nos guste y procedemos a elaborar nuestro Padlet.



4.- Luego de haber seleccionado un diseño, se nos desplegará una nueva pestaña para proceder a desarrollar nuestra actividad.

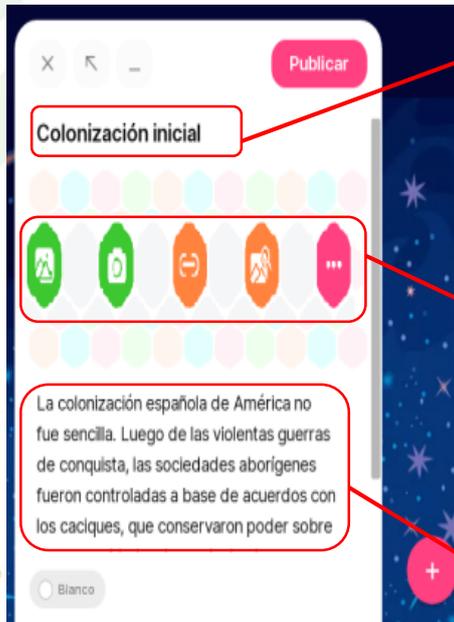


5.- Para comenzar a elaborar nuestro Padlet, damos clic en el icono de la parte inferior derecha **Añadir Publicación**

Haz doble clic en cualquier lugar, arrastra archivos, pega contenido del portapapeles o haz clic aquí para publicar.

Añadir publicación

6.- Al dar clic en **Añadir Publicación**, se desplegará una ventana donde podemos seleccionar o insertar contenido de acuerdo a la temática que se desea trabajar:



**Asunto:** Título o Tema



Permite insertar un archivo desde nuestra computadora (Imágenes. Videos)



Permite tomar fotografías, desde la cámara web de la computadora



Permite insertar link de videos, grabar pantallas, audios, realizar dibujos y vincular sitios de la web



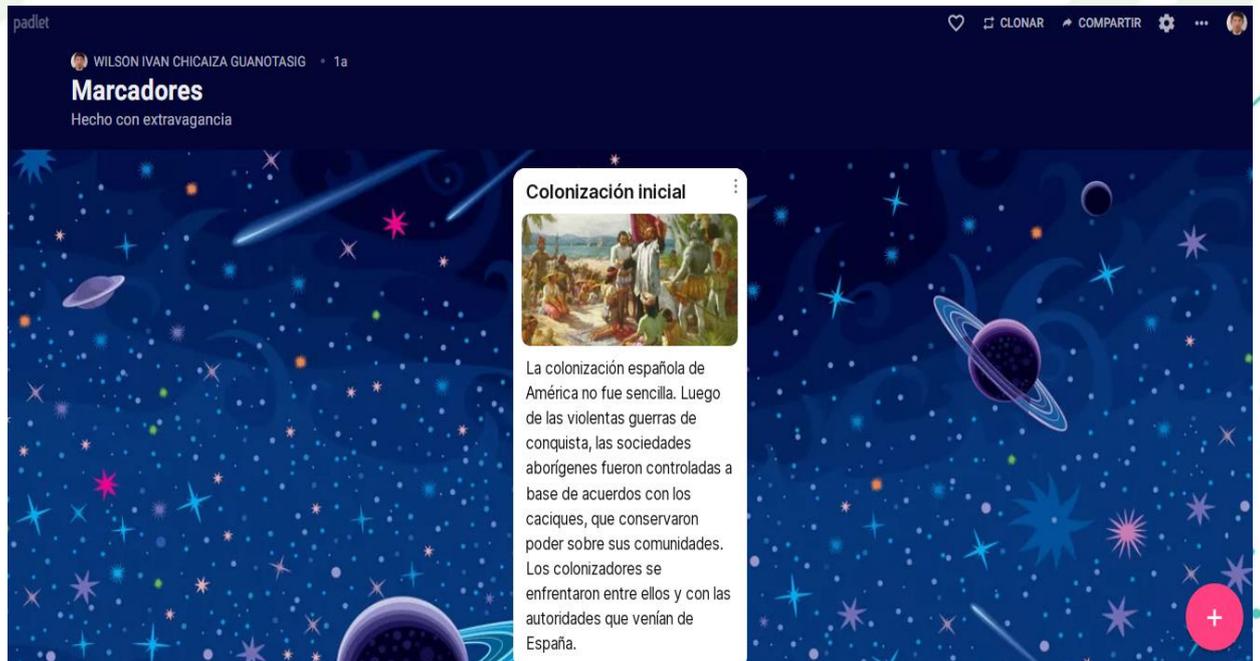
Permite vincular imágenes, videos, sitios de la web al muro de trabajo



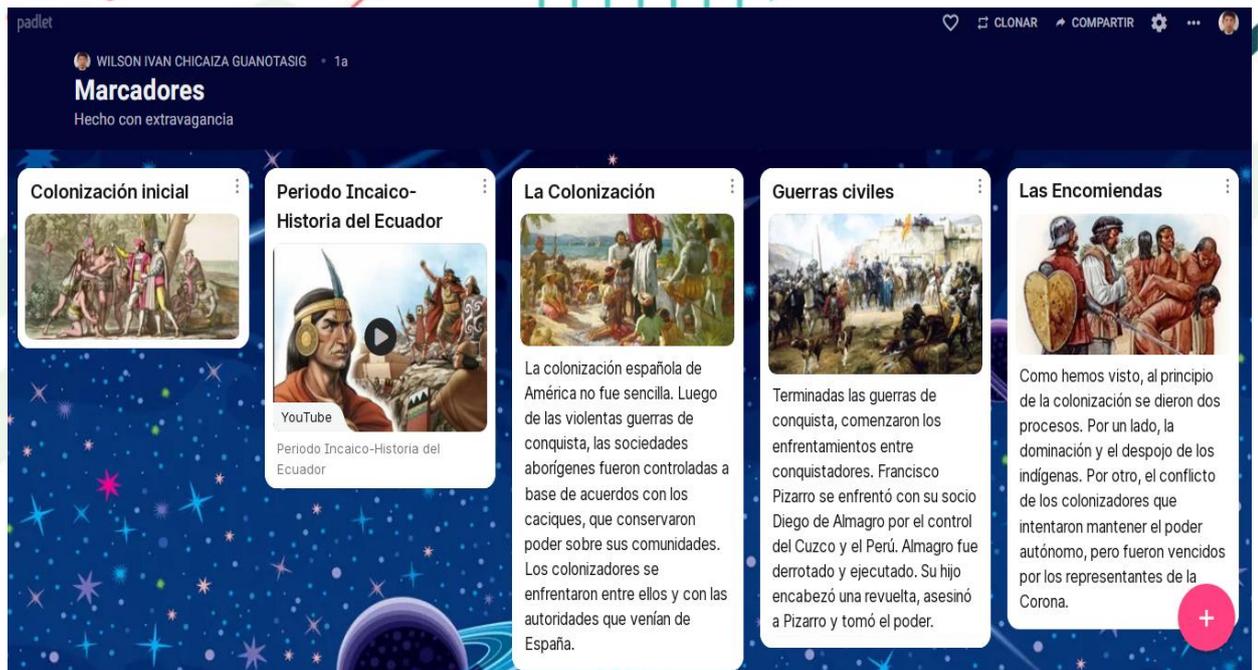
**Descripción:** Concepto



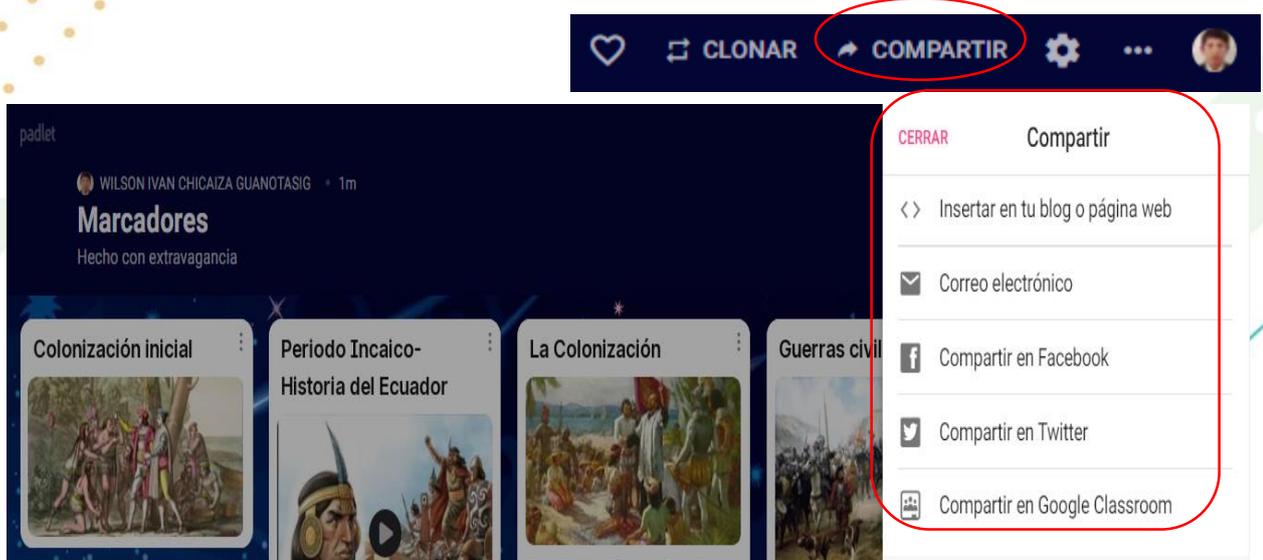
7. Al hacer clic en la opción **Publicar**, en nuestro muro de trabajo aparecerá el diseño que hemos desarrollado.



8.- Para añadir más contenido a nuestro muro de trabajo, realizamos nuevamente el paso 6 y 7, hasta culminar con nuestra actividad.

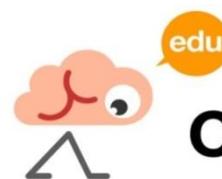


9.- Para compartir, hacer clic en la parte superior derecha en **COMPARTIR**, y seleccionamos la forma como queremos **enviar el link de nuestro Padlet** (<https://padlet.com/wilsonchicaiza0399/Bookmarks> )



Es un portal de juegos educativos generados por los propios usuarios para poner a prueba sus conocimientos, entre los que se cuentan materias del currículo como Lengua, Ciencias, Matemáticas o Historia. La aplicación puede ayudar a tus alumnos a fijar conocimientos a través de la elaboración de los juegos y su participación de una manera amena y divertida, en todas las asignaturas.

## CEREBRITI



**Cerebriti**

CREA

JUEGA

APRENDE

# PASOS PARA UTILIZAR CEREBRITI

**1.- Para Utilizar Cerebriti:** Ingresamos a: <https://www.cerebriti.com/>. Permittiéndonos ingresar a su **página principal** y **seleccionar un juego** ya diseñado o podemos diseñar uno, para las distintas áreas del conocimiento.

**Cerebriti.** Buscar por juego, palabra clave, etc

Regístrate Inicia sesión Juegos Ránking **Crea tu juego**

Geografía Historia Lengua Literatura Idiomas Ciencias Música Matemáticas Tecnología Deportes Motor Ocio

### Juegos de Historia

Esta categoría esconde los juegos más importantes de la historia. Aquí encontrarás juegos sobre presidentes, reyes y Papas; juegos sobre religión, guerras, colonizaciones y tratados. Y juegos que van desde la época de los egipcios a nuestros días. ¿Preparado para viajar en el tiempo?

Cerebriti Historia

Más recientes Más jugados

✓ Creado por Fabiola R  
> **Antonio José de Sucre**  
Tipo de juego: Tipo Test **1 partidas**

Creado por MICAELA J  
> **SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN BLANCO Y NEGRO**  
Tipo de juego: Encuentra la Pareja  
##segunda\_guerra\_mundial #B-N #historia **2 partidas**

Creado por MICAELA J  
> **Fechas Hstóricas del Ecuador y del Mundo**  
Tipo de juego: Encuentra la Pareja **1 partidas**

#### Ahora en juego

- > Inventos e Inventores
- > Músculos de la pierna (1)
- > Países que visita Tintín en sus aventuras
- > Países y capitales de América - Une
- > Gentilicios españoles
- > Afirmaciones sobre Halloween
- > Tipos de nubes
- > Elementos químicos y sus símbolos (1)
- > Las frutas en inglés
- > Identifica el juego por su protagonista

#### Te recomendamos

> Películas de Grace Kelly  
Creado por Nora L

**2.- Para iniciar sesión,** si ya tenemos una cuenta ingresamos con **Gmail** o de **Facebook** y su respectiva **clave de usuario**.

**3.- Si no tenemos una cuenta,** damos clic en la opción **¿todavía no estoy registrado?**, para proceder con el registro en esta aplicación, con nuestra cuenta de **Gmail** o de **Facebook**, ingresando nuestra **clave y usuario**.

**4.- En la nueva ventana,** llenar los campos solicitados y al finalizar dar clic en la opción **unete**.

Iniciar sesión Cerebriti

Inicia sesión con facebook

Tu dirección de correo electrónico:  
Tu contraseña:

Recordarme la próxima vez

Iniciar sesión >

¿Has olvidado tu contraseña? **¿Todavía no estás registrado?**

¡Me muero por tus sesos!

¡Hazte Cerebriti!

- > Crea tus propios juegos
- > Guarda tus puntuaciones
- > Accede a nuestros ránking
- > Reta a tus amigos

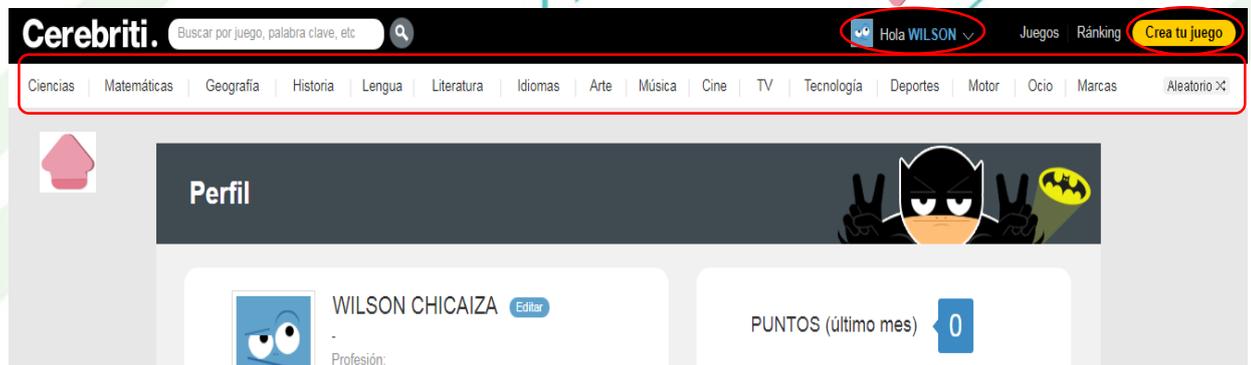
Completa tus datos con Facebook **Entrar**

\*Nombre:  
Primer Apellido:  
\*Correo electrónico:  
\*Contraseña:  
\*Repite contraseña:

\*Campos obligatorios

Únete >

5.- Al finalizar nuestro registro, la aplicación nos conducirá a nuestro **perfil de trabajo**, donde podremos **diseñar un juego**, al dar clic en la opción **Crear juego**, o seleccionar uno de las **categorías** que nos ofrece esta aplicación, para poder hacer uso de ellas.



## PASOS PARA CREAR EL RECURSO

1.- Para crear la actividad, damos clic en la opción **crear juego**. Desplegándose una ventana, donde podemos seleccionar **el tipo de juego que podemos realizar**.



2.- Luego de haber seleccionada la categoría que más nos guste, nos llevara a una nueva ventana donde comenzaremos a **diseñar nuestro juego o actividad**.

3.- En la nueva pestaña, a nuestra actividad podemos **añadir un título**, una **descripción del tema**, **el número de preguntas a diseñar**, e **insertar imágenes** desde el navegador o nuestra computadora.

1

Tipo de juego: 

Selecciona primero el número total de parejas de tu juego y rellena los campos con cada imagen y su texto correspondiente.

Número de IMÁGENES:

5 + -

2

> El jugador verá las imágenes y las respuestas en dos columnas diferenciadas y ordenadas aleatoriamente.

Nombre del JUEGO: Las Fiestas Populares del Ecuador

1  La Diablada de Pillaro

Selecciona una imagen de Google:  

Selecciona una imagen de tu ordenador:

Formatos válidos: jpg, gif, png

4

4.- Luego de haber **insertado un título, una descripción y una imagen**. Damos clic en **siguiente paso**, llevándonos a una nueva pestaña para describir el juego.

Tipo de juego: 

Selecciona primero el número total de parejas de tu juego y rellena los campos con cada imagen y su texto correspondiente.

Número de IMÁGENES:

5 + -

> El jugador verá las imágenes y las respuestas en dos columnas diferenciadas y ordenadas aleatoriamente.

Nombre del JUEGO: Las Fiestas Populares del Ecuador

1  La Diablada de Pillaro 

2  El Carnaval de Guaranda 

3  Fiesta del Inti Raymi 



5.- En la nueva pestaña desplegada podemos añadir a nuestra actividad, **una pequeña descripción, portada, tiempo y una categoría** para nuestro juego o actividad. Al finalizar, de llenar los campos solicitados, damos clic en la opción **siguiente paso**.

> Nombre del JUEGO:

> Descripción del juego (opcional)

Identificar las principales festividades tradicionales que se desarrollan en el Ecuador.

> Elige una portada para tu juego:

Selecciona una imagen de tu ordenador:

Formatos válidos: jpg, gif, png

> ¿De cuánto tiempo dispondrá el jugador para completarlo?

> ¿Bajo qué categoría quieres que cataloguemos tu juego?

<input type="radio"/> Arte	<input type="radio"/> Deportes	<input type="radio"/> Literatura
<input checked="" type="radio"/> Ciencias	<input type="radio"/> Geografía	<input type="radio"/> Música
<input type="radio"/> Cine	<input type="radio"/> Historia	<input type="radio"/> Matemáticas
<input type="radio"/> Televisión	<input type="radio"/> Idiomas	<input type="radio"/> Tecnología
<input type="radio"/> Ocio	<input type="radio"/> Marcas	<input type="radio"/> Motor
<input type="radio"/> Lengua		



6.- En la nueva pestaña desplegada, **mostrará como los demás participantes pueden ver la actividad**

> Así verán los demás tu juego

Antes de publicarlo comprueba que todo está en su sitio:



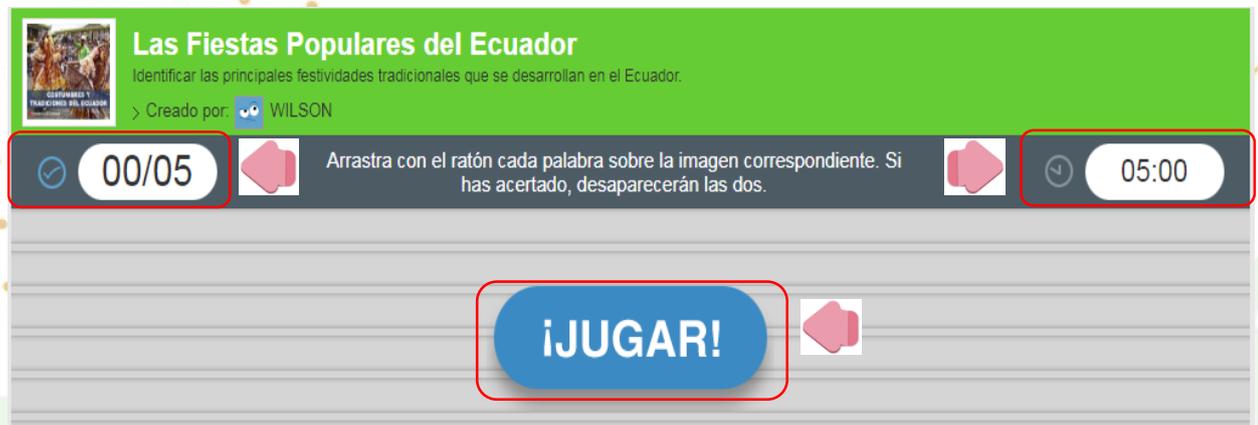
<input type="button" value="El Carnaval de"/>	<input type="button" value="El Rodeo Montubio"/>
<input type="button" value="Fiesta del Inti Raymi"/>	<input type="button" value="La Diablada de Pillaro"/>
<input type="button" value="La Mama Negra en Latacunga"/>	

7.- Para ver si las **respuestas están correctas en nuestra actividad**, damos clic en la opción **ver respuestas**, desplegándose una nueva pestaña con las respuestas correctas.

8.- Si todos los **datos de nuestra actividad están correctas**, damos clic en la opción **publicar ahora** para que nuestra **actividad se guarde** y nos dirija a nuestra **actividad final que hemos diseñado**.



9.- Al dar clic en la opción **publicar ahora**, nos llevara a nuestra actividad que hemos diseñado para poder **hacer uso de la misma**. Donde se nos presentara **el tiempo que tenemos para desarrollar la actividad, el número de preguntas y la opción ¡Jugar!**, para dar inicio a nuestra actividad



10.- Al dar clic en **¡Jugar!**, podemos dar inicio a nuestra actividad donde tenemos que **emparejar en concepto y su imagen correspondiente**, en el tiempo que está programado.



11.- Al finalizar la actividad, se nos aparecerá una nueva pestaña con el número de puntos que hemos alcanzado, nota obtenida y el número de veces que los jugadores han realizado la actividad.

**Las Fiestas Populares del Ecuador**  
 Identificar las principales festividades tradicionales que se desarrollan en el Ecuador.  
 > Creado por: WILSON

**TU RESULTADO:** Puntos: **5** Nota media: **10,00** Reta a un amigo >

 La Diablada de Pillaro
  El Carnaval de Guaranda
  Fiesta del Inti Raymi  
 La Mama Negra en Latacunga
  El Rodeo Montubio

Ocultar respuestas

Jugado 4 veces. ¿Has encontrado algún fallo? Denunciar

## QUIZZIZ



Es una aplicación web gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, para que los estudiantes puedan responder como un juego en directo, como tarea, o de manera individual. Esta herramienta digital puede ser usada en todos los niveles educativos, para promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en la clase.

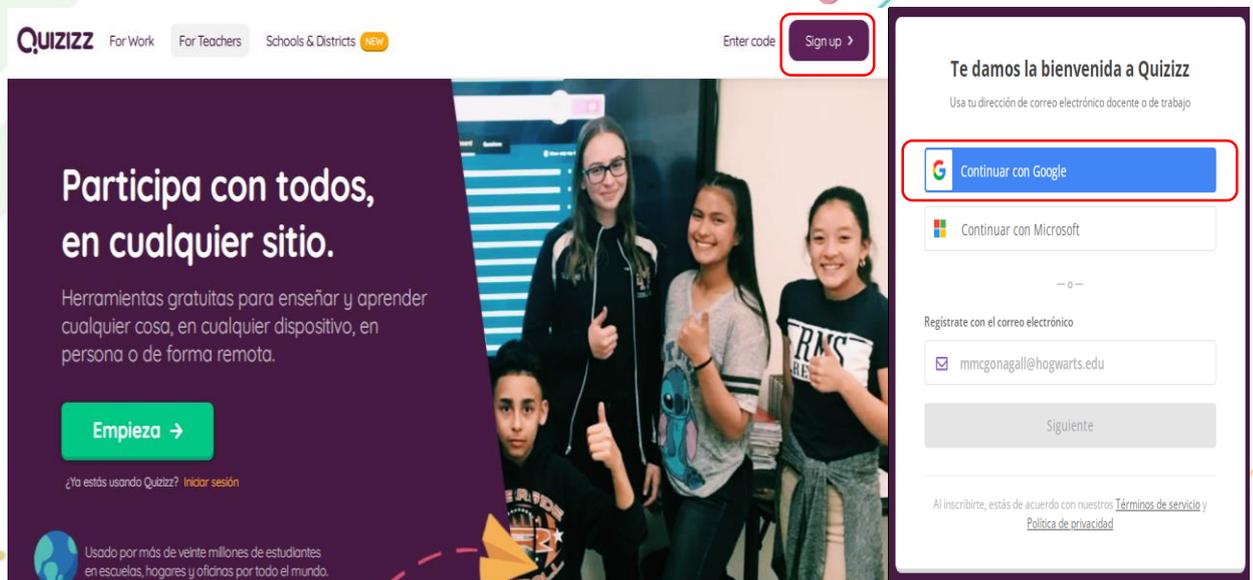
## PASOS PARA UTILIZAR QUIZZIZ

1.- Para Utilizar Quizizz: Ingresamos a: <https://quizizz.com/>. Direccionándonos a su página principal, donde podemos seleccionar el modo de trabajo

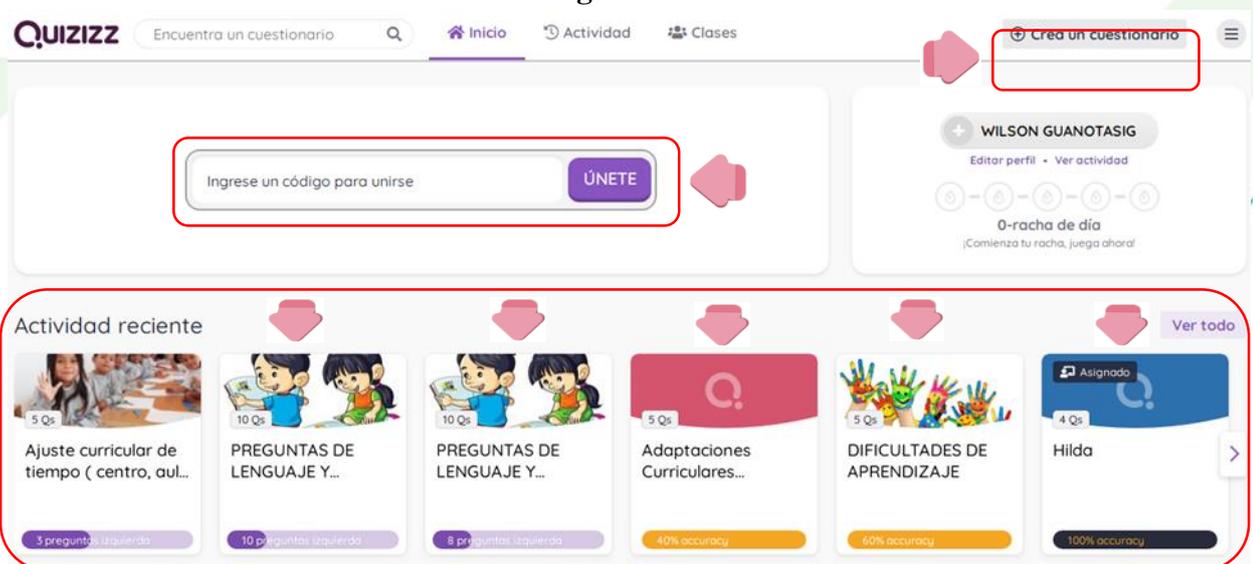


2.- Para **iniciar sesión o unirte a una clase**, podemos realizar al hacer clic en la opción **enter code**, con la clave que nuestro docente nos envié, si somos **estudiantes**.

3.- Para **registrarnos**, damos clic en la opción **Sign up**, conduciéndonos a una nueva pestaña para unirnos con nuestra cuenta de **Gmail** o de **Facebook**, ingresando nuestra **clave y usuario**.



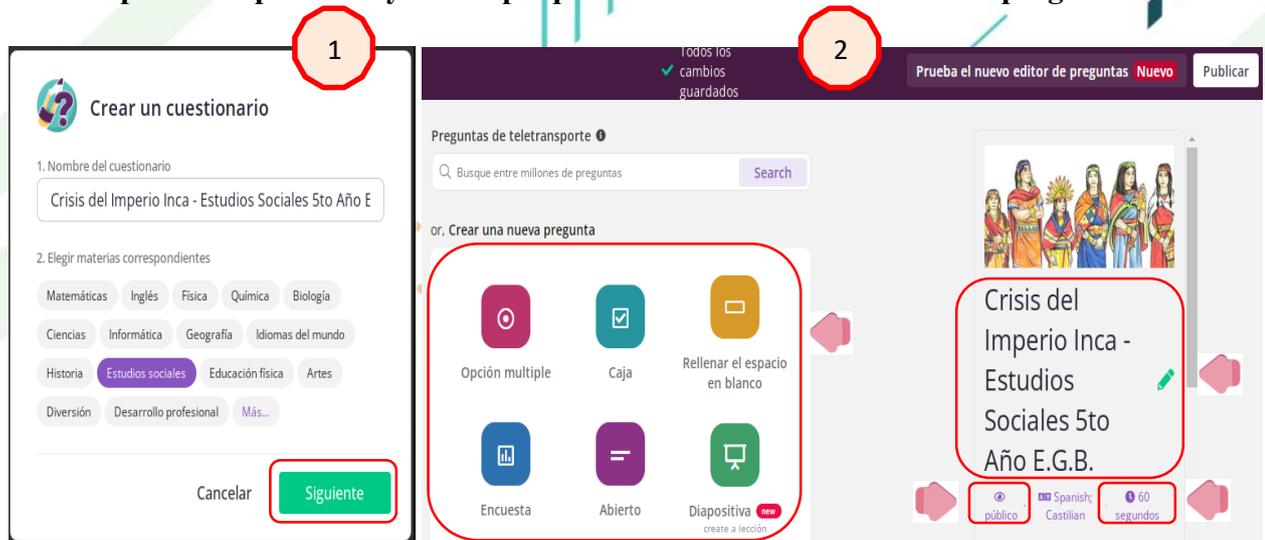
4.- Al finalizar el registro, nos conducirán a nuestro **muro de trabajo** donde podremos hacer uso de actividades ya elaboradas o diseñar una actividad al hacer clic en **crear cuestionario** y unirnos a una actividad mediante un código.



## PASOS PARA CREAR EL RECURSO

1.- Para crear un recurso, damos clic en **crear cuestionario**, conduciéndonos a esta nueva pestaña, donde podemos **dar un nombre a nuestro cuestionario** y elegir **la materia en la que se va a trabajar**.

2.- Luego de ello, damos clic en **siguiente** conduciéndonos a una nueva pestaña, donde podemos **seleccionar un diseño de pregunta, editar el tema o título del cuestionario, el acceso “público o privado”** y el tiempo que durara la resolución de cada pregunta.

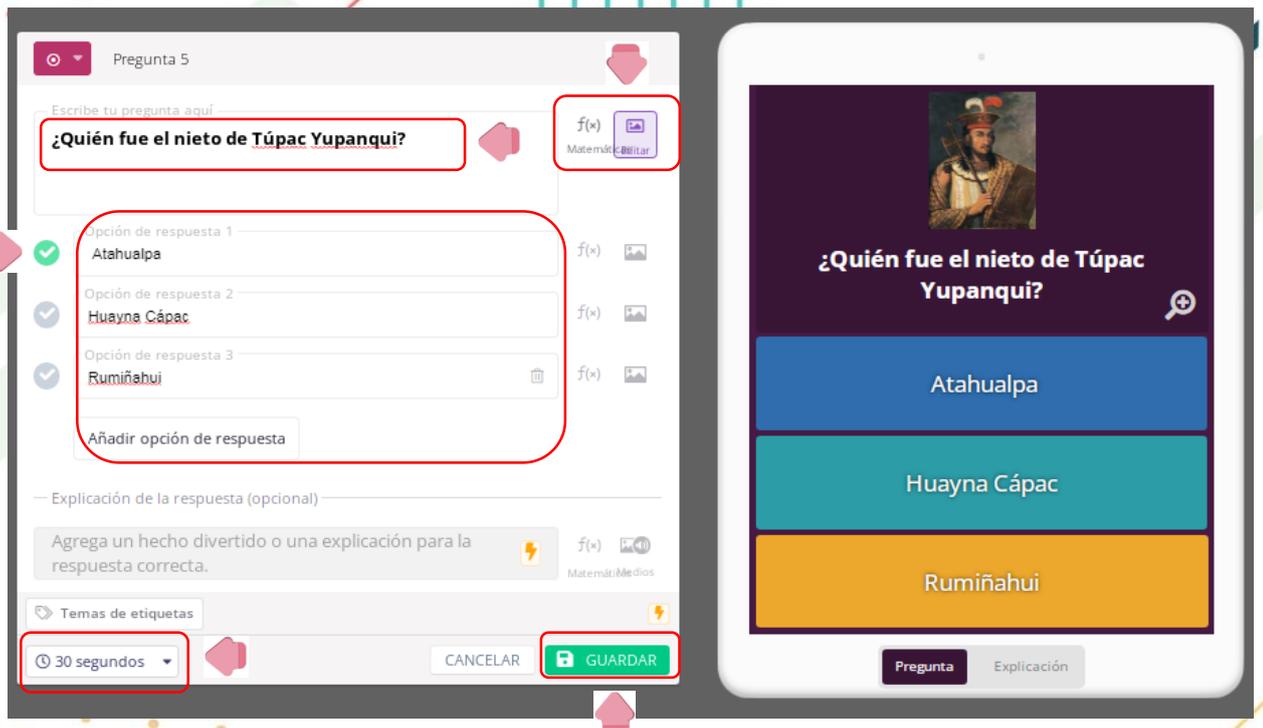


A continuación, te presentamos una breve descripción de cada tipo de pregunta, para que elijas de acuerdo a tus requerimientos:

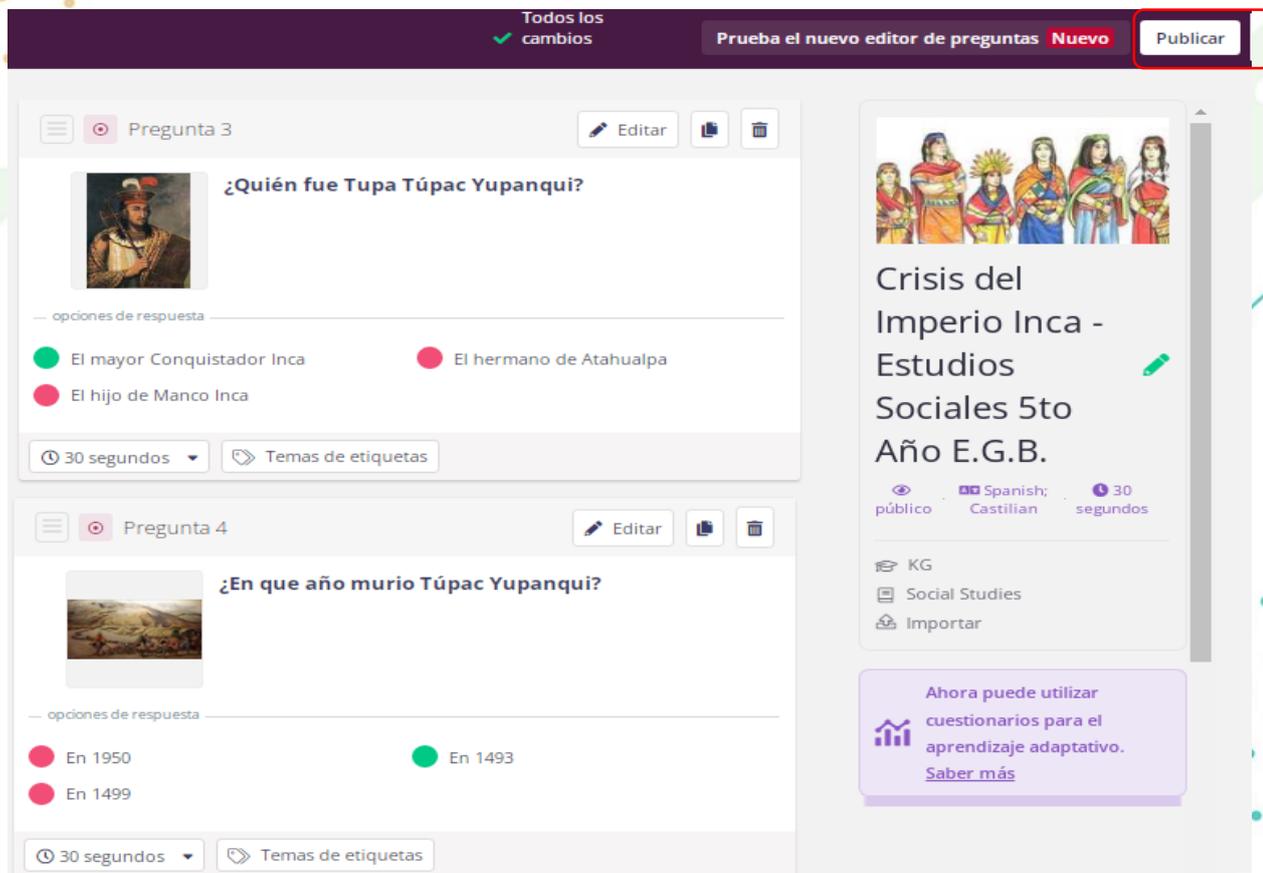
Tipo de pregunta	Descripción	Tipo de pregunta	Descripción
 <b>Opción múltiple</b>	Pregunta con solo una alternativa correcta.	 <b>Encuesta</b>	Todas las alternativas son consideradas correctas los reportes. Es muy útil para conocer las opiniones.
 <b>Caja</b>	Pregunta que puede tener más de una alternativa	 <b>Abierto</b>	Todas las respuestas que ingresen los estudiantes son consideradas como correctas. Al descargar, el reporte tendrás que evaluar cada pregunta
 <b>Rellenar el espacio en blanco</b>	Es para respuestas de una o pocas palabras, y permite añadir respuestas alternativas que podrían escribir los estudiantes.	 <b>Diapositiva</b> <small>new</small> <small>create a lección</small>	Es esta opción, se podrá crear o exportar de nuestra computadora, diapositivas

3.- Para comenzar a desarrollar nuestra actividad, al hacer clic el **el tipo de diseño de pregunta** de acuerdo a nuestro requerimientos, nos conducira a una nueva ventana, donde podremos **insertar la pregunta “opciones correctas, incorrectas” e imágenes al cuestionario, además el tiempo para cada pregunta.**

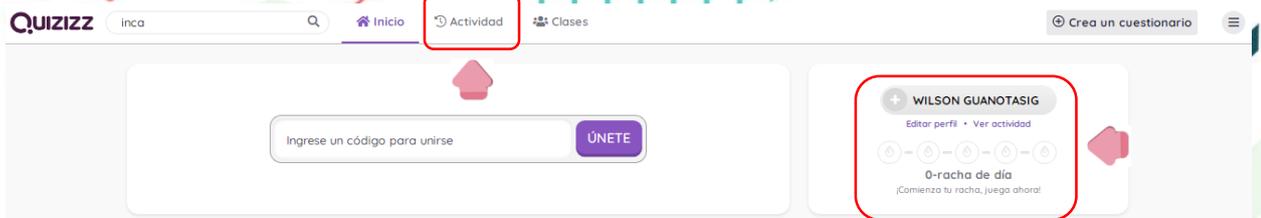
- Al ingresar cada pregunta y poder marcar **la opción correcta**, debemos dar clic en la respuesta correcta en el **cuadro de la izquierda** y **guardar**



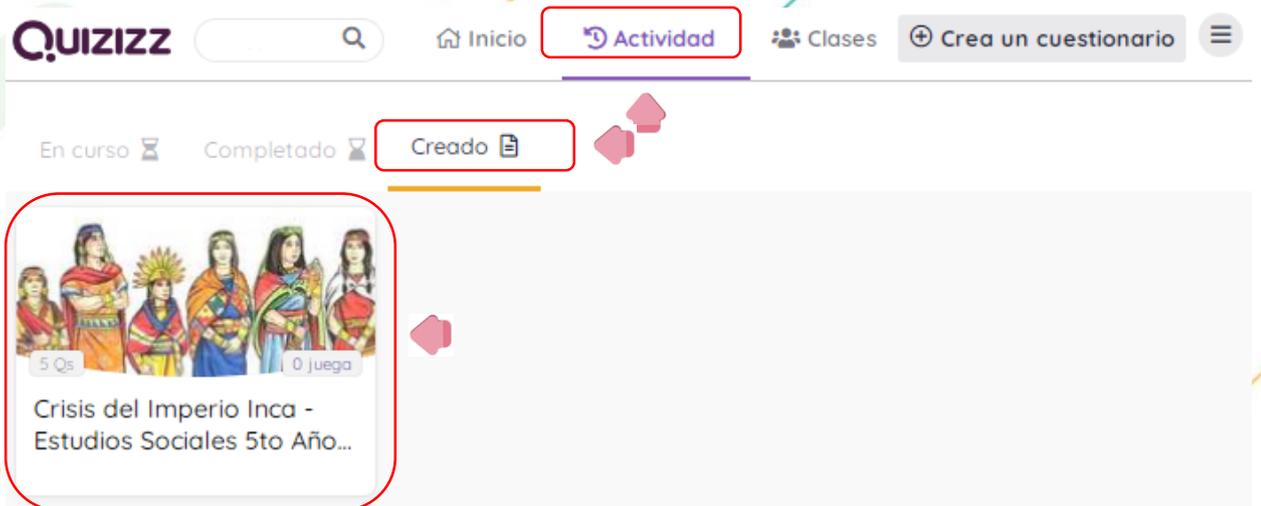
4.- Luego de haber ingresado cada pregunta y dado clic en la opción Guardar. Nos direccionara a una nueva ventana, donde podremos **añadir mas preguntas y publicar nuestra actividad.**



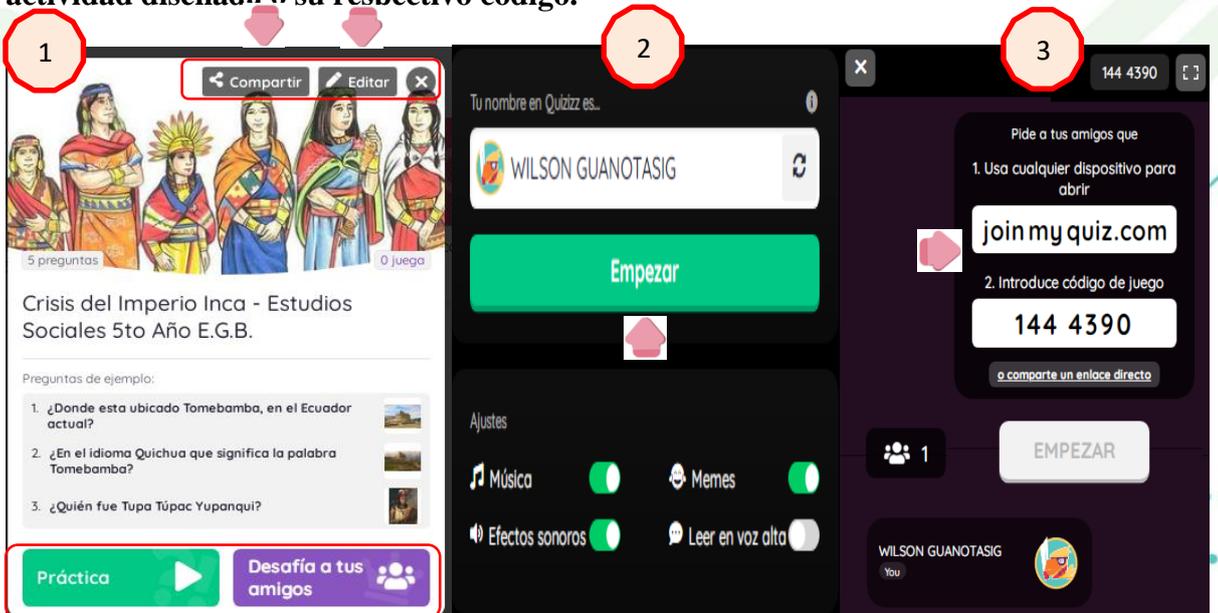
5.- Para **compartir** nuestra actividad diseñada, debemos dar clic en la opción **Publicar**. Luego ingresamos a nuestro **perfil de Quizizz** y damos clic en la opción **actividad**



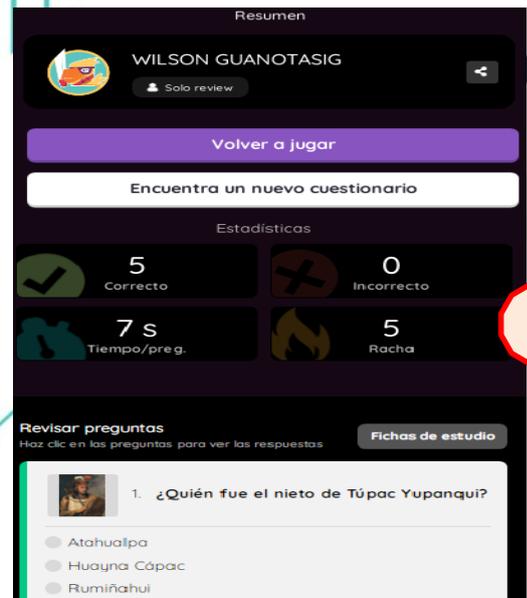
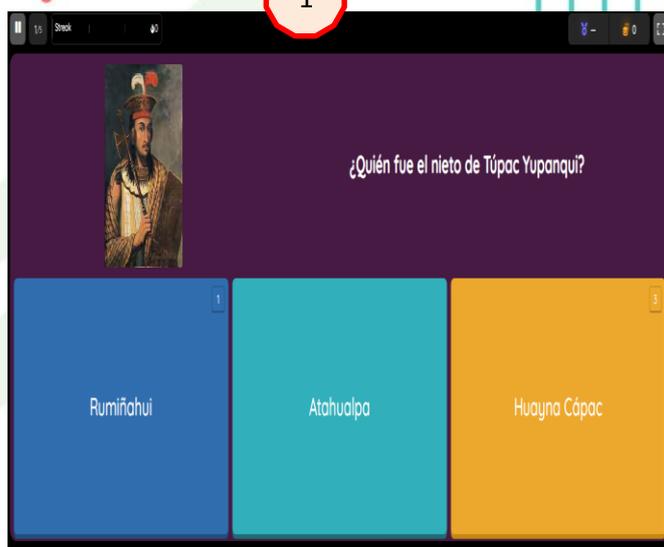
6.- Al dar clic en la opción **actividad**, nos aparecera opciones en donde debemos seleccionar **“Creado”**, apareciendo la actividad que hemos diseñado



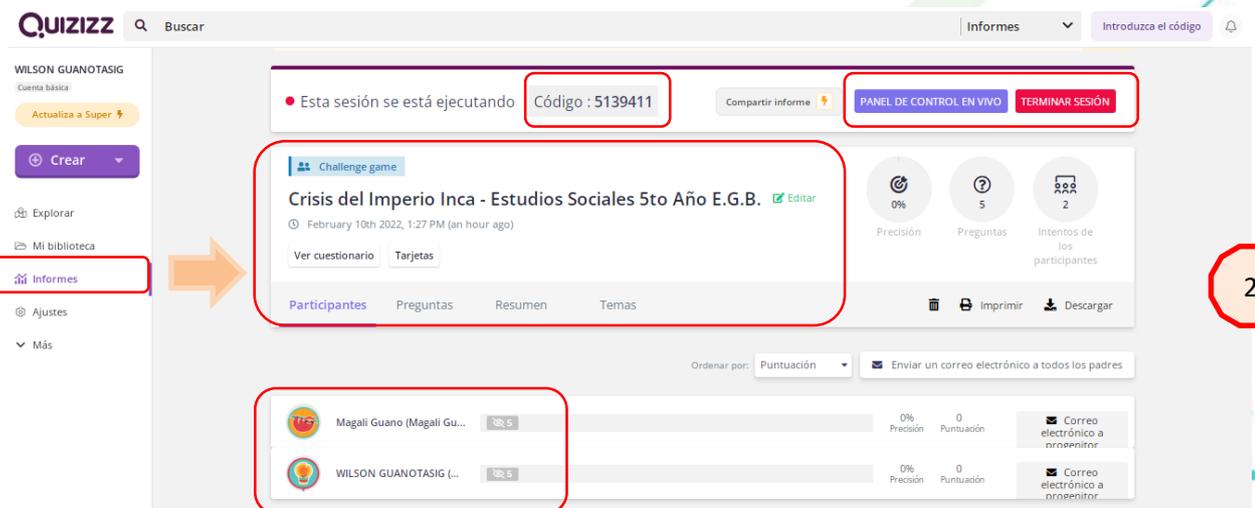
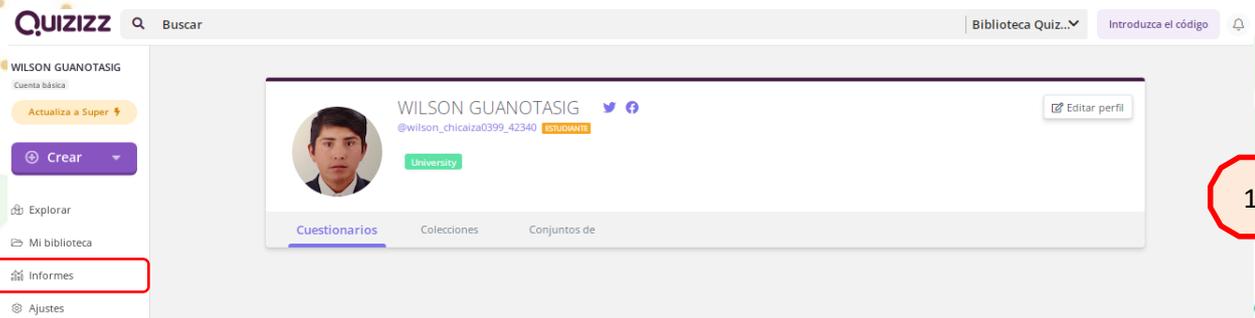
7.- Al dar clic en la actividad que hemos diseñado, nos conduce a una nueva pestaña, en donde podemos **editar, practicar, desafiar a un amigo y compartiendo el enlace** (<https://quizizz.com/join/quiz/620538b49d9af2001d5dab34/start?studentShare=true>), de la actividad diseñada o su respectivo código.



8.- Con el enlace compartido por el docente, el estudiante podrá desarrollar la actividad en un tiempo programada. Donde podemos observar el tiempo que se demora en resolver la actividad, cuantas preguntas respondio correctas y los intentos realizados.



9.- Para saber cuantos participantes desarrollaron la actividad, debemos ingresar a nuestro perfil de administrador <https://quizizz.com/profile/5fc8e22c8444b6001c7b4e9d> y dar clic en la opcion informes. Desplegandose una nueva ventana, donde podremos observar el codigo de la actividad, los participantes que desarrollaron este cuestionario y dar por terminado la actividad.



## CRISTIC



Es una plataforma digital, diseñada por Cristina Carbonell Valls, en donde podremos encontrar más de 500 juegos educativos online, que les permitirá a los estudiantes aprender y divertirse.

Los recursos que ofrece esta plataforma, son una buena herramienta para repasar los contenidos tratados en una clase o para aprender nuevos conceptos, de una forma lúdica, permitiendo desarrollar habilidades en Matemáticas, lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y muchas áreas del conocimiento de Educación Básica y Educación Inicial.

## PASOS PARA UTILIZAR CRISTIC

**1.- Para Utilizar Crictic:** Ingresamos a <http://www.cristic.com/>, permitiéndonos unirnos a su página principal y seleccionar una variedad de recursos docente y juegos educativos online, para cada grado en Educación Básica y Educación Inicial.



Inicio **Juegos educativos online** Profesores Familias

### Juegos educativos online para Infantil y Primaria

Haz clic en el curso que desees para acceder a los juegos:



**2.-** Si damos clic en la opción **profesores**, se nos desplegará un **Blog Educativo Docente**, donde podremos conocer una variedad de recursos, herramientas digitales, canales educativos de Youtube y Páginas Web, que ayudaran a todo docente.

### Blog educativo

Recursos educativos para maestros, docentes y profesores



### Categorías del blog

- > Cursos MOOC
- > Maternidad y familia
- > Recursos educativos TIC
- > Tweets sobre educación

### 14 canales educativos de Youtube para profesores

Si hace unas semanas publicaba una recopilación de canales de **Youtube para alumnos**, esta vez llega el turno para los docentes. En esta nueva entrada te presento **14 canales educativos de Youtube para profesores**.

[Leer más >](#)

3.- Si damos clic en la opción **Juegos Educativos Online**, nos desplegará una ventana para seleccionar el grado con el que deseemos trabajar.

## Juegos educativos online para Infantil y Primaria



4.- Al hacer clic, en cualquiera de estos grados presentados, podemos seleccionar la asignatura o área de conocimiento que deseemos trabajar.

### Juegos educativos online para 5° y 6° de Primaria



Castellano



Inglés



Naturales



Matemáticas



Informática



Sociales



Música



Juegos

5.- Al seleccionar una asignatura damos clic y nos direccionara a una nueva pestaña donde podremos desarrollar la actividad, que más nos guste.



Infantil

1º y 2º de Primaria

3º y 4º de Primaria

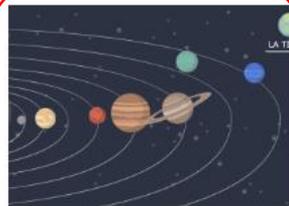
5º y 6º de Primaria

## Juegos de Sociales

Todos

Sistema Solar

Sociales



### Ordena los planetas

Coloca los planetas del Sistema Solar en el orden correcto. ¿Serás capaz?



### Memory de los planetas

Juega al memory con los planetas del Sistema Solar. ¿Serás capaz de emparejarlos?

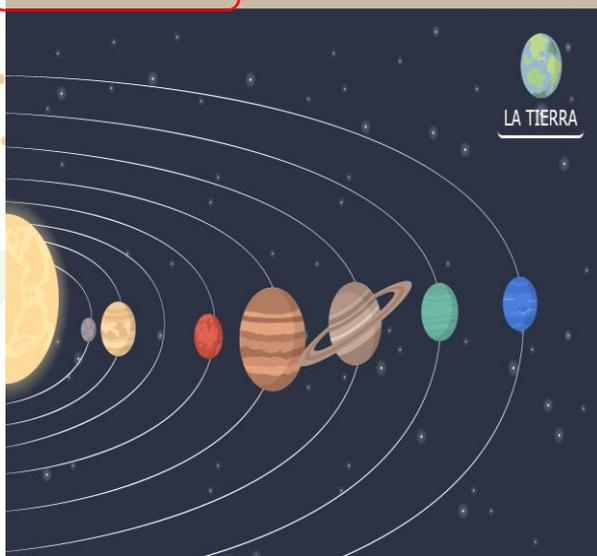


### El agua

Actividades relacionadas con el agua: estados del agua, cambio de estado, el agua en la naturaleza y el ciclo del agua.



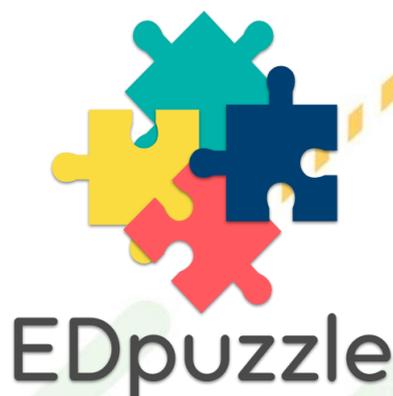
ORDENA LOS PLANETAS



ORDENA LOS PLANETAS



## EDPUZZLE



Es una herramienta en versión gratuita, para elaborar tus propios vídeos didácticos y trabajar con el alumnado. EDpuzzle es la herramienta de edición de vídeos ideal para la implementación del “Flipped Classroom” como enfoque pedagógico en el aula. Participación de forma activa en el proceso de E/A. En la actualidad existe un amplio abanico de tecnologías y aplicaciones de software libre que permiten desarrollar un aprendizaje activo fuera del aula

## PASOS PARA UTILIZAR EDPuzzle

- 1.- Para utilizar EdPuzzle, ingresamos a <https://edpuzzle.com/> donde nos direccionara a su página principal
- 2.- Una vez allí, procedemos ingresar al dar clic en **Get Started**, si ya tenemos una cuenta o podemos registrarnos al hacer clic en la opción **Sign Up**, seleccionando **si somos estudiantes o docentes**.



### Make any video your lesson

Choose a video, give it your magic touch and track your students' comprehension.

Get started

1

Schools & Districts

Open class

Log in

Sign up



Read more

Start using Edpuzzle, stop boring classes in their tracks.

2

I'm a Teacher

I'm a Student

- 3.- Al seleccionar la opción **I'm a Teacher** o **I'm a Student**, podremos completar nuestro registro al ingresar nuestra **cuenta de Gmail o Facebook** y **llenar los campos solicitados, aceptando términos y condiciones**. Finalmente, damos clic en la opción **crear una nueva cuenta o Create New Account**, para culminar con nuestro registro.

Hi, teacher! Level up your lessons with Edpuzzle.

Sign in with Google

Sign in with Microsoft

OR

Sign up with Edpuzzle

Terms of Service and Privacy Policy

¡Ya casi estás ahí!

Nombre de pila  
WILSON IVAN

Apellido  
CHICAIZA GUANTASIG

Correo electrónico  
wilson.chicaiza0399@uto.edu.ec

Contraseña (opcional)  
.....

Código de Referencia (Opcional)

Acepto los Términos de servicio y la Política de privacidad de Edpuzzle

Crear una nueva cuenta

5.- Al finalizar el registro, nos pedirán que **ingresemos el nombre de la unidad educativa y la ubicación en el caso de los docentes**, para direccionarnos a su página principal.

Add your school or organization

Your school or organization name  
Unidad Educativa Bélisario Quevedo

City or town  
Pujilí, Ecuador

[Aren't you looking for one of these schools?](#)

6.- En su **página principal**, podemos seleccionar un video por asignatura, nivel de grado, país y la fuente “EdPuzzle o YouTube”.

7.- En el caso, que no queramos utilizar los videos que nos proporcionen esta plataforma, podemos seleccionar uno desde YouTube, copiando y pegando su link, en la opción de **búsqueda de la página de EdPuzzle**.

edpuzzle

Busque o pegue la URL de YouTube

+ Agregar contenido

Descubrir

Comunidad Mi escuela Youtube

Asignaturas Niveles de grado País Fuente

Estudios Sociales 5to grado Ecuador Edpuzzle alojado Youtube X Limpiar todo

25:59 10 jesse owens

05:07 10 la guerra de troya

02:32 10 César Chávez (English)

02:49 7 Copia de César Chávez

8.- Para comenzar a editar nuestro video, lo podemos hacer **copiando el link de un video de Youtube y pegándolo en el buscador de EdPuzzle**.

9.- Al realizar el paso anterior, nos **direccionara a una nueva pestaña** donde podremos **cortar, insertar una narración o preguntas al video**.

edpuzzle Sociiedades agrícolas aborígenes Terminar ?

Cortar Narración Preguntas

**LAS TRIBUS**

- En el Ecuador, la agricultura apareció en la península de Santa Elena.
- Se mantenían gracias a la caza y la pesca, pero también del maíz.
- Los hombres salían a cazar y a pescar, mientras que las mujeres a cocinar, cuidar a los niños y las huertas.
- Utilizaron el bomo cocido para hacer objetos: es por tal razón se los conoce como cultura ajroce/farera.

00:00 Añadir corte Deshacer Reiniciar

Tiempo total nuevo 03:11

10.- Al dar clic en la opción **preguntas** “Questions”, para poder insertar las **preguntas abiertas**, de **opción múltiple** o **notas al video**, para reforzar la comprensión del contenido del estudiante

edpuzzle Sociiedades agrícolas aborígenes Terminar ?

Cortar Narración Preguntas

SOCIEDADES AGRÍCOLAS ABORÍGENES

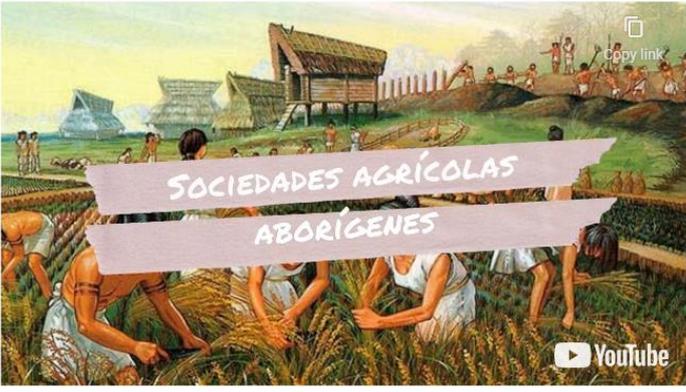
Pregunta de opción múltiple  
Pregunta abierta  
Nota

00:01 03:11

11.- Al seleccionar una categoría de pregunta, como en el caso de la **Nota**, podemos **insertar un texto, imagen o audio**, en cualquier minuto del video al pausarlo. Para que nuestros alumnos puedan afianzar su conocimiento

edpuzzle Sociedades agrícolas aborígenes Terminar

Cortar Narración Preguntas



Nota

B I U x<sup>2</sup> x<sub>2</sub> f<sub>x</sub>

Ingrese su nota aquí o haga clic en el micrófono para grabar audio...

Cancelar Ahorrar

Consejo: combine notas, fórmulas, enlaces externos, fotos y audio, ¡o use solo uno!

12.- Cuando finalicemos de ingresar las notas en los espacios del video, damos clic en **ahorrar** y al reproducir el video aparecerán las notas, que hemos añadido.

edpuzzle Sociedades agrícolas aborígenes Guardado automáticamente Terminar

1



Nota

B I U x<sup>2</sup> x<sub>2</sub> f<sub>x</sub>

Como la agricultura sugirió una forma de alimentación permanente, los grupos humanos se quedaron en sitios fijos. Grupos de familias se agruparon en tribus.

Cancelar Ahorrar

Consejo: combine notas, fórmulas, enlaces externos, fotos y audio, ¡o use solo uno!

edpuzzle Sociedades agrícolas aborígenes Guardado automáticamente Terminar

2



NOTA

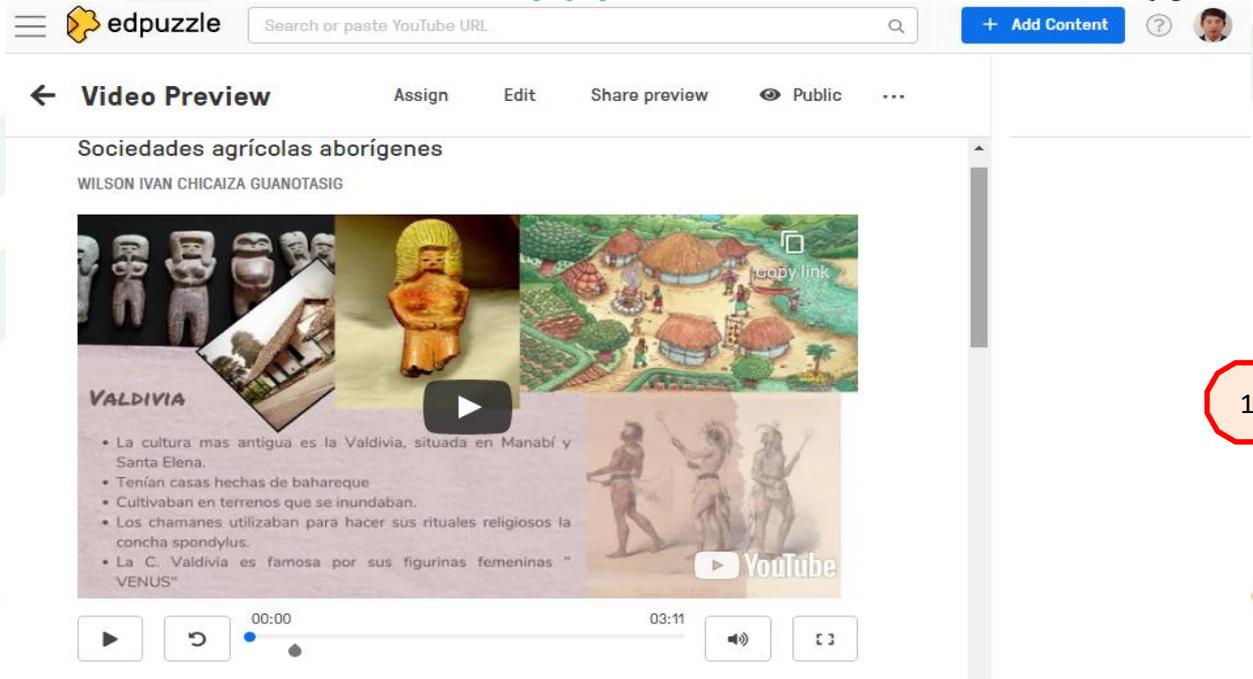
Como la agricultura sugirió una forma de alimentación permanente, los grupos humanos se quedaron en sitios fijos. Grupos de familias se agruparon en tribus.

Continuar

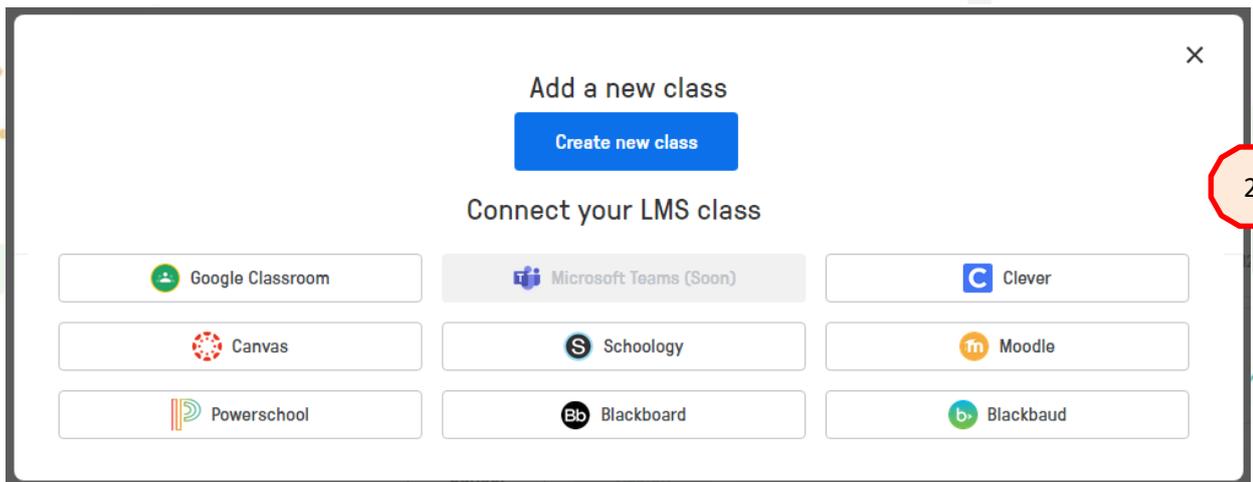
\*Los comentarios se mostrarán una vez que los estudiantes envíen sus respuestas

Agregue otra nota o pregunta aquí

13.- Al verificar, que cada las notas que hemos añadido en el video estén correctas, damos clic en **Terminar**, para poder asignar y compartir en nuestro muro de tareas “classroom”, al dar clic en **Assign**, para que podamos hacer uso de este recurso.



The screenshot shows the edpuzzle interface. At the top, there is a search bar with the text "Search or paste YouTube URL" and a magnifying glass icon. To the right of the search bar is a blue button labeled "+ Add Content" and a user profile icon. Below the search bar, there is a navigation bar with the following options: "Assign", "Edit", "Share preview", "Public", and a three-dot menu icon. The main content area displays a video preview for "Sociedades agrícolas aborígenes" by "WILSON IVAN CHICAIZA GUANTASIG". The video thumbnail shows a collage of images related to indigenous agriculture, including clay figurines, a thatched-roof house, and a group of people. Below the thumbnail, there is a play button and a video player with a progress bar showing 00:00 / 03:11. The video player has a volume icon and a full-screen icon. To the right of the video player, there is a red circle with the number "1".



The screenshot shows a dialog box titled "Add a new class" with a close button (X) in the top right corner. Below the title, there is a blue button labeled "Create new class". Underneath, there is a section titled "Connect your LMS class" with a grid of buttons for various LMS platforms: Google Classroom, Microsoft Teams (Soon), Clever, Canvas, Schoology, Moodle, Powerschool, Blackboard, and Blackbaud. To the right of the dialog box, there is a red circle with the number "2".

## Plan de Clase

<b>NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:</b> 	<b>UNIDAD EDUCATIVA "BELISARIO QUEVEDO"</b>		<b>GRADO:</b>	Quinto Año de Educación General Básica
<b>NOMBRE DEL DOCENTE (S):</b>	Doris Magali Guano Sayavedra Chicaiza Guanotasig Wilson Ivan		<b>FECHA:</b>	02/12/2022
<b>ÁREA:</b>	Ciencias Sociales		<b>AÑO LECTIVO:</b>	2021 - 2022
<b>ASIGNATURA:</b>	Estudios Sociales		<b>TIEMPO:</b>	40 Minutos
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	<b>Unidad 1: Época Aborígen</b>			
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	<b>TEMA DE CLASE:</b>	Crisis del Imperio inca		
	Comprender y valorar el proceso histórico que aportaron las sociedades aborígenes como fundamentos para la construcción de la identidad nacional, con la finalidad de interiorizar el legado y el valor cultural de nuestros pueblos ancestrales.			
<b>INDICADOR PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO:</b>	<b>I.CS.3.1.2.</b> Analiza la relación entre organización social y política de los cacicazgos y la dominación incaica e invasión española, destacando sus enfrentamientos, alianzas y sitios arqueológicos, mediante narraciones históricas con fundamento científico. <b>(I.2.)</b>			
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES A REALIZARSE:</b>	<b>RECURSOS A UTILIZAR</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	
			<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>CS.3.1.5.</b> Examinar el ascenso de Atahualpa y la guerra civil como efectos de una crisis del incario y como antecedentes de la derrota ante la invasión española.	<b>Experiencia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo con entusiasmo.</li> <li>• Desarrollo de la Dinámica: Canción “La Tortuguita”</li> <li>• Presentación del video: ¿Quiénes fueron los Incas? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=i4a7ukZxwSs&amp;t=181s">https://www.youtube.com/watch?v=i4a7ukZxwSs&amp;t=181s</a>. Para explorar y reforzar conocimientos previos.</li> </ul> Aplicación de la Estrategia: Preguntas Exploratorias,	<b>Texto de Estudios Sociales 5to EGB.</b>  <b>Recursos tecnológicos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe la guerra entre Huáscar y Atahualpa que fue una de las causas de la crisis del</li> </ul>	<b>Técnica:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba</li> <li>• Observación</li> </ul> <b>Instrumento:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario</li> <li>• Escala descriptiva</li> </ul>

mediante el video.

- ¿Quiénes fueron los incas?
- ¿Por qué su estado era conocido como Tahuantinsuyo?
- ¿Cuáles son las Cuatro Regiones y la capital del Tahuantinsuyo?
- ¿Cómo estaba formada su organización social?
- ¿Qué territorios en la actualidad comprenden el Tahuantinsuyo?

**Reflexión**

- Presentación del tema y objetivo de la clase
- Visualización del video: La Guerra Civil Inca <https://www.youtube.com/watch?v=1JIoLKnUSVc&t=184s>. Para enlazar los conocimientos previos y nuevos.

Aplicar la estrategia de preguntas y respuestas:

- ¿Cuál fue la causa de la guerra civil inca?
- ¿Quiénes fueron Atahualpa y Huáscar?
- ¿Cómo fue la Guerra entre Huáscar y Atahualpa?
- ¿Cuáles fueron los acontecimientos al finalizar la Guerra Civil Inca?

a) La llegada de Francisco Pizarro  
 b) El secuestro y muerte de Atahualpa

**Conceptualización:**  
 Aplicación de la estrategia discusión critica, para reforzar su conocimiento.

a) Análisis de la guerra Atahualpa y Huáscar  
 b) Análisis de la crisis del imperio inca y los antecedentes de la conquista  
 c) Análisis de la muerte de Atahualpa y Huáscar.

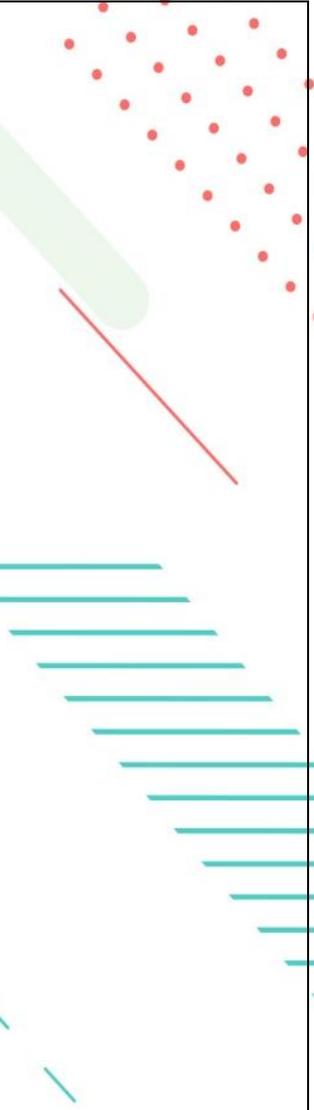
**Aplicación:**  
 Desarrollo de la estrategia del trabajo colaborativo, mediante un enlace en la aplicación educativa Padlet: <https://padlet.com/wilsonchicaiza0399/r297yc4x5jzqj2fp>

**Recursos audiovisuales:**

- Video
- Imágenes

imperio.

- Analiza la crisis del imperio Incásico como antecedente para la derrota e invasión española.





## 16. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- ✓ Los recursos digitales en la asignatura de Estudios Sociales, han generado un proceso de cambio tanto de docentes como estudiantes, al proporcionar información y ser fuente para el desarrollo de actividades interactivas y creativas, para la mejora de explicaciones y la comprensión de los contenidos.
- ✓ Al emplear recursos educativos digitales para la asignatura de Estudios Sociales como Cerebrity, Quizizz y Padlet, permiten al docente desarrollar una clase dinámica e interesante, puesto que son medios interactivos, que permiten despertar el interés, la motivación y la atención para el perfeccionamiento de habilidades, destrezas y competencias necesarias en los estudiantes.
- ✓ La elaboración de guías didácticas digitales, de recursos educativos aportan significativamente a la práctica docente, permitiendo despertar el interés y la motivación en los estudiantes, para la adquisición de nuevos conocimientos y la comprensión de contenidos.

### Recomendaciones

- ✓ Al incorporar los distintos recursos digitales educativos para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, es fundamental la capacitación y formación permanente, tanto de autoridades, docentes y estudiantes para el uso y manejo de las Tics.
- ✓ Al Integrar las Tics en el proceso pedagógico, debemos tener presente que las mismas deben tener una clara intención educativa, que ayuden a cumplir con los objetivos de aprendizaje propuestos, para la adquisición de conocimientos, el refuerzo de aprendizajes, el desarrollo de competencias y la evaluación de conocimientos propuestos, en la práctica académica.
- ✓ Es importante considerar, que al hacer uso de una guía didáctica digital dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, es fundamental la aplicación de metodologías innovadoras que ayuden mejorar el proceso pedagógico, para el desarrollo de aprendizajes, contenidos, habilidades y destrezas en los educandos.

## 17. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (UNESCO, 2008) *La competencia digital de los futuros docentes: ¿cómo se ven los actuales estudiantes de educación?* Viña del Mar - Chile
- García, A. 2019 *Uso de plataformas y herramientas digitales para la Enseñanza de la Matemática* Montevideo – Uruguay
- (Unicef, 2017) *Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital*. Chile <https://www.unicef.org/chile/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2017>
- (OMEP, 2018) *Situación de los niños en un mundo digital* St. Columba's en Delhi, India <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- (CLACSO, 2015) *Implementación y uso escolar de las tecnologías de la información y la comunicación*. Chiapas – México.
- (UNESCO, 2019) *Tecnologías Aplicadas a la Educación* Bogotá, Colombia
- Montes, N. 2011 *Tenencia y uso de tecnología en Niños* Montevideo – Uruguay
- (INEVAL, 2015), *La satisfacción de los estudiantes y su impacto en el rendimiento escolar*. Quito, Ecuador: [http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/wp-content/uploads/2020/08/icn\\_pdf](http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/wp-content/uploads/2020/08/icn_pdf).
- (MinEduc, 2015) *Manejo docente de las tecnologías de la información y comunicación*. Cuenca, Ecuador.
- (PISA-D, 2017) *Factores que explican las diferencias en el rendimiento académico entre estudiantes ¿Qué pesa más, la escuela o el hogar?* Quito, Ecuador: [http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/wp-content/uploads/2020/08/icn\\_pdf](http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/wp-content/uploads/2020/08/icn_pdf).
- Barrio, M. 2011. *Propuesta de Enseñanza-Aprendizaje en Estudios Sociales*. Cuenca - Ecuador
- Rodríguez, L. (2011). *Recursos didácticos interactivos*. ecured.cu, 36.
- Santillán, p. (2013). *Uso educativo de la pizarra digital*. Propuestas tic, 9.

- Zambrano, I. (2013). *El uso de las TIC en el aula*. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, 10.
- Aguerrondo. (2011). *Innovación-pedagógica*. Dialnet, 5.
- Anguera. (1991). *La observación indirecta*. Redalyc, 8.
- Aranguren R., C. (2011). *La Importancia De Enseñar Y Aprender Estudios Sociales*. Redalyc, 99.
- Educación, M. d. (2011). *Instructivo para la presentación de Informes de Resultados*.
- García. (1994). *El itinerario didáctico: una propuesta metodológica*. Redalyc, 23.
- García. (2010). *Recursos Educativos Digitales*. EduQ, 13.
- González. (2012). *Método de enseñanza y método de aprendizaje*. redalyc, 96.
- Ibarra, R. . (2008). *Recursos Digitales*. 13.
- Morales. (2012). *Recursos Didácticos*. scielo, 25.
- Pérez. (1988). *El aprendizaje*. Scielo, 25.
- Sanchez. (1995). *Itinerarios Didácticos*. Ready, 25.
- Sánchez. (1999). *Las Tics en la Educación*. 29.
- Santori. (1984). *La utilización de métodos comparativos*. Dialnet, 12.
- Hernández Pino, Y. M. (2015). *Factores que favorecen la innovación educativa con el uso de la tecnología: una perspectiva desde el proyecto coKREA*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 45, 38-52. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/654/1187>
- Carrión Candell, Elena. *El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior*. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, [en línea], 2018, Núm. 36, <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>
- Lagos. G, Espinosa. J, Nivelá. Lagos. B, Ganchozo. J. (2020) *Plataformas y herramientas digitales enfocadas a la educación*, Editorial Grupo Compás, Guayaquil – Ecuador.
- <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/443/1/Listo%202.pdf>
- Díaz Barriga, F., *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Trillas (1997), México.
- Universidad La Concordia (2020) *Técnicas de enseñanza altamente efectivas*. Universidad La Concordia. Blog. México D.F..

- Díaz, F. (2003). *Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo*. Revista Electrónica de Investigación Educativa Nro. 5
- Muñoz, S. (2020) *Técnicas de enseñanza altamente efectivas*. Barcelona
- Fernandez, V. (2016) *Estrategias Didácticas en la Enseñanza de Ciencias Sociales*. Machala – Ecuador.  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9730/1/ECUACS-ESS-00030.pdf>
- Torres, H. (2009). La formación del profesional desde una concepción personalizada del proceso de aprendizaje. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*
- Marconi, P. (2021) *Metodologías Innovadoras que todo Profesor debe Conocer Ahora*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/8-metodologias-profesor-deberia-conocer-ahora/>
- Pozo, E. (1996) *La didáctica de las ciencias sociales y la formación inicial y permanente del profesorado*. Madrid  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/500431.pdf>
- Rosero, S (2003) *Las ciencias sociales y el comportamiento humano dentro de la sociedad*. <https://economipedia.com/definiciones/ciencias-sociales.html>
- Sevillano J, (2005) La importancia del contexto en el proceso de enseñanza - aprendizaje. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Rosario Peiro (2020) *Principales Componentes de las ciencias Sociales*. Ecomipedia Didáctica
- Ayala, E. (1996) *Historia de Ecuador*, Ed. Santillana, Quito - Ecuador
- Ministerio de educación (2016) *Currículo del Área de Ciencias Sociales*, Quito – Ecuador. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf)
- Rosero, S (2008) *Manual de Historia del Ecuador*, (tomos I y II). Quito, Universidad Andina Simón Bolívar - Corporación Editora Nacional, Quito - Ecuador.
- Medina, M. (2019) *Patria de todos - Manual de Cívica*, Universidad Andina Simón Bolívar Corporación Editora Nacional, Quito – Ecuador.
- Muñoz, A. (2016) *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Universidad de Salamanca, España.  
<https://gredos.usal.es/bitstream/10366/131421/1/Recursos%20digitales.pdf>
- Cárdenas, M. (2003) *El recurso didáctico - Usos y recursos para el aprendizaje dentro del Aula*.

- Castillo, F. & Pereira, A. (2018) *Las herramientas que facilitan la comunicación y el proceso de enseñanza - aprendizaje en los entornos de Educación*, Murcia - España.
- López, M. (2014) *Los Medios Didácticos como Facilitadores del Aprendizaje*. Ciudad del Carmen Campeche. <http://200.23.113.51/pdf/30671.pdf>
- Martínez, R. & Vaquerano, V. (2012) *Ventajas y Desventajas de la Utilización de los Recursos Digitales en Entornos Educativos*. <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc.htm>
- Chadwick, B. (1999) *El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes*, Ciudad de México <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>
- Carretero, M. (1997) *El Constructivismo como Teoría y Método de enseñanza*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito - Ecuador <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

## 18. ANEXOS

### Anexo 1. Ficha de valoración de la propuesta.

#### FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

#### 1.-Datos del experto o usuario:

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

**2.-Instrucciones** A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta* “*guía didáctica digital docente, para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios 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
<b>Desarrollo de la propuesta</b>	Introducción (Antecedentes, Importancia, Beneficios, Objetivo y Contribución de la guía).	X					
	Justificación (Antecedente, enfoque, importancia y relevancia)	X					
	Fundamentación (descripción de la realidad / contexto, importancia, relevancia de la guía)	X					
	Objetivos de la propuesta (redacción clara, precisa, apegada a la propuesta)	X					
<b>Descripción de los recursos de la propuesta</b>	Selección de recursos digitales adecuados a la propuesta	X					
	Descripción de los recursos seleccionados (concepto, importancia, pasos para su uso)	X					
<b>Características de</b>	Claridad de los argumentos	X					
	No utiliza lenguaje rebuscado y muletillas para la escritura	X					
	Objetividad del contenido	X					

<b>la redacción</b>	Creatividad para la escritura	X					
<b>Valoración integral de la guía propuesta</b>	Todos sus componentes tienen unalógica interna que configuran la propuesta	X					

**Revisado y validado por:**

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



.....  
**Firma.**

**C.I. 040104011-8**

## FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

### 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* “*guía didáctica digital docente, para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios 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
<b>Desarrollo de la propuesta</b>	Introducción (Antecedentes, Importancia, Beneficios, Objetivo y Contribución de la guía).	x					
	Justificación (Antecedente, enfoque, importancia y relevancia)	x					
	Fundamentación (descripción de la realidad / contexto, importancia, relevancia de la guía)	x					
	Objetivos de la propuesta (redacción clara, precisa, apegada a la propuesta)	x					
<b>Descripción de los recursos de la propuesta</b>	Selección de recursos digitales adecuados a la propuesta	x					
	Descripción de los recursos seleccionados (concepto, importancia pasos para su uso)		x				Al constituirse en una guía didáctica digital docente, para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, es necesario fortalecer en los pasos, por ejemplo, temáticas de estudios sociales,

							para ejemplificar como estas herramientas se relacionan en esta área de conocimiento.
<b>Características de la redacción</b>	Claridad de los argumentos						
	No utiliza lenguaje rebuscado y muletillas para la escritura	X					
	Objetividad del contenido	X					
	Creatividad para la escritura	X					
<b>Valoración integral de la guía propuesta</b>	Todos sus componentes tienen una lógica interna que configuran la propuesta		x				Queda la pregunta: ¿Cómo se evidencia que las herramientas se emplearon en el área de estudios sociales??

**Revisado y validado por:**

**Nombre: MSc. Mayra Verónica Riera Montenegro**



**Firma:**.....

**C.I. 050299230-8**

## FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

### 1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Bolívar Ricardo Vaca Peñaherrera
Grado académico (área): Master of Arts (Education)
Años de experiencia en la docencia: 38

**2.-Instrucciones** A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta “guía didáctica digital docente, para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios 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
<b>Desarrollo de la propuesta</b>	Introducción (Antecedentes, Importancia, Beneficios, Objetivo y Contribución de la guía).	X					
	Justificación (Antecedente, enfoque, importancia y relevancia)	X					
	Fundamentación (descripción de la realidad / contexto, importancia, relevancia de la guía)	X					
	Objetivos de la propuesta (redacción clara, precisa, apegada a la propuesta)	X					
<b>Descripción de los recursos de la propuesta</b>	Selección de recursos digitales adecuados a la propuesta	X					
	Descripción de los recursos seleccionados (concepto, importancia pasos para su uso)	X					
<b>Características de la redacción</b>	Claridad de los argumentos	X					
	No utiliza lenguaje rebuscado y muletillas para la escritura	X					
	Objetividad del contenido	X					
	Creatividad para la escritura	X					
<b>Valoración integral de la guía</b>	Todos sus componentes tienen una lógica interna que configuran la propuesta	X					

propuesta									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Revisado y validado por:**

**Nombre: M.A. Bolívar Ricardo Vaca Peñaherrera**



**Firma:.....**

**0500867569**

## Anexo 2. Guía de Entrevista

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

#### EXTENSIÓN PUJILÍ

#### CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

#### GUÍA DE ENTREVISTA

### ENTREVISTA DIRIGIDO AL DOCENTE DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “BELISARIO QUEVEDO”.

**Entrevistador:** ..... **Entrevistado:** .....

**Fecha:** ..... **Lugar:** .....

**Objetivo:** La presente entrevista se desarrolla con fines netamente investigativos, que permitirán conocer criterios acerca de la utilidad y funcionamiento de los recursos digitales, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

#### CUESTIONARIO:

1.- ¿qué piensa usted acerca de la utilidad que deben tener los recursos digitales para el desarrollo de las clases?

.....  
 .....

2.- ¿Desde su experiencia docente, qué tipo de recursos didácticos tecnológicos dispone la institución educativa, para el desarrollo de la clase?

.....  
 .....

3.- ¿Qué opinión tiene usted acerca de las ventajas de los recursos digitales en el pea?

.....  
 .....

4.- ¿A su criterio personal, cuáles son las desventajas al utilizar los recursos digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

.....  
 .....

5.- ¿A su criterio, de qué forma pueden motivar los recursos didácticos digitales, en los estudiantes que nacieron en la era de la innovación tecnológica?

.....  
 .....

6.- ¿Qué piensa usted de la utilización de los recursos digitales innovadores en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

.....  
.....  
.....

7.- ¿De qué manera, podemos innovar al utilizar los recursos digitales en el PEA?

.....  
.....  
.....

8.- ¿Desde su perspectiva, como el uso y el adecuado manejo de los recursos digitales, ayuda al desarrollo del aprendizaje del estudiante?

.....  
.....

9.- ¿De qué manera, la utilización de los recursos digitales puede ayudar al aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?

.....  
.....  
.....

10.- ¿Desde su experiencia docente, como la utilización de los recursos didácticos digitales, ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos, para la enseñanza – aprendizaje del área de EE.SS?

.....  
.....  
.....

11.- ¿Desde su experiencia docente, en qué momento del proceso de enseñanza - aprendizaje, se podría utilizar los recursos digitales, para el desarrollo del PEA?

.....  
.....

12.- ¿A su criterio, la capacitación docente es fundamental para el manejo y la utilización adecuada de los distintos recursos digitales?

.....  
.....

13.- ¿Considera usted necesario disponer de una guía didáctica para la enseñanza - aprendizaje, para incorporar recursos digitales innovadores?

**Anexo 3.**

**Matriz de Operacionalización de Variables**

**TÍTULO:** Recursos Digitales para la Enseñanza – Aprendizaje en la Asignatura de Estudios Sociales

**Objetivo General:** Diseñar una guía didáctica digital docente, apoyados en las distintas herramientas tecnológicas educativas, para mejorar el Proceso Pedagógico en la Asignatura de Estudios Sociales, en el Quinto Año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí.

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES (de la variable)</b>	<b>Ítems (preguntas) Técnica: Entrevista</b>
<b>RECURSOS DIGITALES</b>	Importancia de los recursos digitales en la educación.	La innovación educativa y los recursos digitales	1.- ¿Cuál es la función principal de los recursos digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje?
		La innovación tecnológica “Tics” y el proceso de enseñanza - aprendizaje.	
	Realidad de los recursos digitales	Tipos de recursos digitales incorporados en las I.E.	2.- ¿Qué tipos de recursos digitales dispone en el salón de clases?
		Uso y manejo de los recursos digitales incorporados en las I.E.	3.- ¿Cuáles son las ventajas que obtiene usted al utilizar los recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
		Ventajas y desventajas de los recursos digitales en las I.E.	4.- ¿Cuáles son las desventajas que obtiene usted al utilizar los recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
Los recursos digitales como recursos didácticos	Funciones de los recursos digitales		
<b>ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE</b>	Proceso de enseñanza – aprendizaje del área de EE.SS.	Enseñanza y aprendizaje	5.- ¿Qué piensa usted de la utilización de los recursos digitales innovadores en el proceso de enseñanza -

ESTUDIOS SOCIALES		aprendizaje?
	Importancia de la enseñanza – aprendizaje del Área de EE.SS.	6.- ¿Qué áreas básicas considera usted que se desarrollan a través de la utilización y manejo de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
	Características y contribución de la asignatura de estudios sociales, para la formación personal.	
	Objetivos de la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de de EE.SS.	
	Componentes de la asignatura de Estudios sociales.	
	El proceso didáctico y la utilización de los recursos digitales para la asignatura de EE.SS.	
Metodología para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de estudios sociales	Métodos de enseñanza – aprendizaje para la asignatura de estudios sociales: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Método de itinerarios o viaje imaginarios.</li> <li>● Método comparado.</li> <li>● Método de observación indirecta.</li> <li>● Método de Investigación.</li> <li>● Método de observación directa</li> </ul>	8.- ¿Considera que la capacitación docente es fundamental para el manejo y la utilización de los distintos recursos digitales?
	Importancia del uso de las Estrategias de enseñanza y aprendizaje para la asignatura de estudios sociales	9.- ¿Considera usted necesario disponer de una guía didáctica para la enseñanza - aprendizaje, al incorporar recursos digitales innovadores?
	Técnicas de enseñanza – aprendizaje para la asignatura de estudios sociales.	

#### Anexo 4. Matriz de Sistematización de la Información

<p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI</b>  <b>FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN</b>  <b>CARRERA DE LA EDUCACIÓN BÁSICA</b>  <b>MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN, RECOPIADA EN LA ENTREVISTA</b></p>			
<p><b>Fecha:</b>                    <b>Institución:</b> Unidad Educativa “Belisario Quevedo”    <b>Ubicación:</b>    <b>Provincia:</b> Cotopaxi    <b>Cantón:</b> Pujilí    <b>Parroquia:</b> La Matriz    <b>Sector:</b> Belisario Quevedo    <b>Calle:</b> Avenida Velasco Ibarra 1540, Rafael Morales y García Moreno    <b>Entrevistadores:</b> Magali Guano y Wilson Chicaiza</p>			
<p><b>Objetivo:</b> La presente entrevista se desarrolla con fines netamente investigativos, que permitirán conocer criterios acerca de la utilidad y funcionamiento de los recursos digitales, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>			
categorias	Indicadores	Preguntas	Descripción
<b>RECURSOS DIGITALES</b>	La innovación educativa y los recursos digitales	1.- ¿qué piensa usted acerca de la utilidad que deben tener los recursos digitales para el desarrollo de las clases?	En la actualidad los recursos digitales son de mucha importancia, principalmente porque ayudan a ejercitar y desarrollar las habilidades socioemocionales de los estudiantes, despertando la motivación y el interés por el contenido a estudiar dentro de cada una de las aulas clase. Además, dichos recursos en la labor como docente, nos facilita la sistematización del tema y reforzar los puntos clave de cada uno de los contenidos, ya sean éstos cognitivos, procedimentales o actitudinales que se van a tratar con los estudiantes, durante las jornadas académicas.
	La innovación tecnológica “Tics” y el proceso de enseñanza - aprendizaje.		
	Tipos de recursos digitales incorporados en las I.E.	2.- ¿Desde su experiencia docente, qué tipo de recursos didácticos dispone para el desarrollo de la clase?	No disponemos de recursos digitales en la Institución Educativa, pero son una gran ayuda para todos los docentes, porque los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el desarrollo de la interactividad docente – estudiante, para la comprensión y motivación de los estudiantes.
	Uso y manejo de los recursos digitales incorporados en las I.E.	3.- ¿Qué opinión tiene usted acerca de las ventajas de los recursos digitales en el P.E.A.?	El buen uso de los recursos digitales es factible y de mucha utilidad en nuestra labor como docentes, pues nos ayuda a mejorar los conocimientos de los niños. Como por ejemplo al utilizar los distintos recursos digitales

			<p>se puede despertar la motivación, el interés y la concentración en cada uno de ellos para aprender. Por ello, desde mi perspectiva la incorporación de los distintos recursos didácticos, permiten que los alumnos encuentren mayor atracción por una clase o por la materia que un docente dicta, pues dichos recursos son muy atractivos, interactivos y permiten que una clase sea dinámica si se la utiliza adecuadamente.</p> <p>En la actualidad, estos recursos permiten que el niño aprenda jugando e interactuando con distintas plataformas digitales, por ello quizás esta sea una de las ventajas más importantes, ya que como profesor o docente podemos desarrollar hábitos comunicativos, despertar la motivación, adentrarnos en un proceso de cambio e innovación para alcanzar los objetivos que nos hemos trazados al inicio del año lectivo.</p>
Ventajas y desventajas de los recursos digitales en las I.E.	4.- ¿A su criterio personal, cuáles son las desventajas al utilizar los recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje?		<p>La desventaja en esta época de constante cambio y transformación tecnológica es muy grande, pues si no existe control necesario, tanto de padres de familia o docentes, influencia a que los estudiantes se dediquen al desarrollo de otras actividades, que no están relacionadas con el campo educativo. Como por ejemplo, en esta época es muy común que los estudiantes dediquen su tiempo a los distintos juegos virtuales, como free fire y fortnite entre otros, que no hacen más que distraer y limitar la concentración del estudiante, para el desarrollo de las distintas actividades académicas.</p>
Funciones de los recursos digitales	5.- ¿A su criterio, de qué forma pueden motivar los recursos didácticos digitales, en los estudiantes que nacieron en la era de la innovación tecnológica?		<p>Desde mi perspectiva docente, la innovación tecnológica es un arma de doble filo, es decir por una parte se puede incorporar a la práctica académica para motivar, mejorar la concentración y el interés de cada uno de los estudiantes, en una hora académica para la adquisición de los aprendizajes. Por otro lado, puede influenciar a la aparición del desinterés y al facilismo para la realización de sus tareas. No obstante, considero que en esta época, a todos los docentes nos falta conocer y tener una capacitación, para estar a la par con las constantes innovaciones</p>

			tecnológicas, que no solo llaman la atención del estudiante, si no que nos seria de mucha utilidad para nuestra labor docente.
<b>ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES</b>	Enseñanza y aprendizaje	6.- ¿Qué piensa usted de la utilización de los recursos digitales innovadores en el proceso de enseñanza - aprendizaje? 7.- ¿De qué manera, podemos innovar al utilizar los recursos digitales en el PEA?	Desde mi criterio personal, el uso de los distintos recursos digitales innovadores en el proceso de enseñanza aprendizaje, es fundamental para el desarrollo de las distintas actividades académicas como es el caso de las clases virtuales, que mediante las plataformas como zoom, meet y microsoft teams, nos permiten interactuar con cada uno de nuestros estudiantes y presentar cada uno contenidos de aprendizaje. En mi opinión, para el desarrollo de un proceso de innovación, debemos aplicar las nuevas metodologías activas que incluyan actividades con los distintos recursos digitales pues, al incorporar dichos recursos en la práctica educativa, son un apoyo para el docente y permite que el estudiante se convierta en protagonista de su propio aprendizaje e interioricen la realidad de su entorno. Así se preparan de forma óptima para enfrentarse al futuro y también para trabajar en mejorar la sociedad, enfrentando retos.
	Importancia de la enseñanza – aprendizaje del Área de EE.SS.	8.- ¿Desde su perspectiva, como el uso y el adecuado manejo de los recursos digitales, ayuda al desarrollo del aprendizaje del estudiante?	A mi criterio, el uso y manejo de los distintos recursos digitales son importantes, porque nos ayudan al desarrollo de un aprendizaje más efectivo, el trabajo autónomo, el manejo de las nuevas tecnologías y el desarrollo de una práctica educativa más participativa y activa. Es decir, son muy importantes para facilitar la comunicación, explicación y la comprensión de cada uno de los contenidos y hacer más sencillo la adquisición del conocimiento y reforzar el aprendizaje con ejemplos más prácticos, que contribuyan a su desarrollo personal.
	Características y contribución de la asignatura de estudios sociales, para la formación personal.	9.- ¿De qué manera, la utilización de los recursos digitales puede ayudar al aprendizaje de la asignatura de estudios sociales	A mi manera de pensar, mediante la utilización de los distintos recursos digitales, se puede no solo contribuir al aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, sino al desarrollo de las demás áreas del conocimiento. No obstante, al incorporar los recursos digitales en la práctica docente

			dentro de un aula clase o en un entorno virtual, tiene muchas ventajas si se las sabe utilizar adecuadamente, como es el caso en esta asignatura se puede utilizar presentaciones, imágenes, videos y audios, para poder desarrollar cada uno de los conocimientos y aprendizajes, referentes a la cultura, costumbres, tradiciones y aspectos relacionados con la cosmovisión de una persona y los pueblos, que son parte de la identidad de cada uno de los estudiantes. Por ello, los recursos educativos son necesarios para poder ampliar la metodología de enseñanza – aprendizaje adecuado a un contexto de aprendizaje.
Objetivos de la enseñanza – aprendizaje del área de EE.SS.	10.- ¿Desde su experiencia docente, como la utilización de los recursos didácticos digitales, ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos, para la enseñanza – aprendizaje del área de EE.SS?		Como menciona nuestro currículo de educación, el área de ciencias sociales es uno de los componentes importantes para la formación de todas las personas, porque nos permite conocer aquellos fenómenos sociales, nuestra historia, costumbres, tradiciones y aspectos de la vida cotidiana, que ayudará a la formación de un ciudadano social. En este sentido, para cada uno de los docentes de educación general básica, desarrollar cada uno de los contenidos con el apoyo de los recursos digitales, representa un reto y una ayuda importante para nuestra labor docente. Porque nos permite sistematizar contenidos, motivar al estudiante e incentivar el aprendizaje autónomo y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.
Componentes de la asignatura de Estudios sociales.			
El proceso didáctico y la utilización de los recursos digitales en el área de EE.SS.	11.- ¿Desde su experiencia docente, en qué momento del proceso de enseñanza - aprendizaje, se podría utilizar los recursos digitales, para el desarrollo del PEA?		Desde mi punto de vista, los recursos educativos digitales se pueden utilizar durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir en la experiencia, la reflexión y la conceptualización, pero con mayor incidencia en la etapa de retroalimentación, porque nos permite desarrollar las capacidades, habilidades y generar conocimientos en cada uno de los estudiantes y con ello formar personas competentes para que puedan enfrentar diversas situaciones de su vida, cerrando la brecha entre el desempeño actual y el deseado, que se espera desarrollar y alcanzar al concluir una actividad pedagógica.

	<p>Métodos de enseñanza – aprendizaje para la asignatura de estudios sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Método de itinerarios o viajes imaginarios.</li> <li>● Método comparado.</li> <li>● Método de observación indirecta.</li> <li>● Método de Investigación.</li> <li>● Método de observación directa</li> </ul>	<p>12.- ¿A su criterio, la capacitación docente es fundamental para el manejo y la utilización adecuada de los distintos recursos digitales?</p>	<p>Desde mi opinión como docente, la actualización del profesorado es muy importante ya que las TICS van evolucionando día a día, ofreciendo nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y la motivación de los estudiantes, por ello considero que es muy importante una capacitación constante de todos los docentes, para que conozcamos los cambios y avances tecnológicos en la cual está inmersa nuestra sociedad, para el adecuado desarrollo de nuestra labor académica.</p>
	<p>Importancia del uso de las Estrategias de enseñanza y aprendizaje para la asignatura de estudios sociales</p> <p>Técnicas de enseñanza – aprendizaje para la asignatura de estudios sociales.</p>	<p>13.- ¿Considera usted necesario disponer de una guía didáctica para la enseñanza - aprendizaje, al incorporar recursos digitales innovadores?</p>	<p>Sí sería muy viable que se elabore y se socialice dicha guía para poder aplicar en el aula. Porque, ante el avance y el desarrollo de la sociedad de la tecnología, puede verse afectada la labor docente si no realiza una constante y permanente capacitación. Por ello, considero que una guía nos sería de mucha utilidad no solo para poder aplicarla en el aula, sino también para buscar nuevas formas de enseñanza – aprendizaje, en esta época actual.</p>

## Anexo 5. Matriz de Pertinencia

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA ASIGNATURA DE TITULACIÓN I MATRIZ DE PERTINENCIA					
OBJETIVOS PNBV	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	SUBLÍNEAS INVESTIGACIÓN	TÍTULO	PROBLEMA ( en forma de pregunta)	OBJETIVO GENERAL
<p><b>Objetivo 2:</b></p> <p>Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas.</p>	<p>Educación y comunicación para el desarrollo humano y social</p>	<p><b>Prácticas pedagógicas curriculares, didácticas e inclusivas.</b></p>	<p>RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES</p>	<p>¿Cómo influyen los recursos digitales en el buen desenvolvimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje la Asignatura de Estudios Sociales, en la unidad educativa “Belisario Quevedo”?</p>	<p>Diseñar una guía didáctica digital docente, apoyados en las distintas herramientas tecnológicas educativas, para mejorar el proceso pedagógico en la asignatura de estudios sociales, en el Quinto Año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí.</p>

## Anexo 6. Matriz de Correspondencia

<b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI</b> <b>FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN</b> <b>CARRERA DE EDUCACION BASICA</b> <b>ASIGNATURA DE TITULACION I</b>			
<b>MATRIZ DE CORRESPONDENCIA ENTRE EL PROBLEMA-TÍTULO/TEMA Y LOS OBJETIVOS</b>			
<b>TEMA</b>	<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<b>RECURSOS DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO PEDAGÓGICO Y GENERAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES</b>	¿Cómo influyen los recursos digitales en el buen desenvolvimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje la Asignatura de Estudios Sociales, en la unidad educativa “Belisario Quevedo”?	Diseñar una guía didáctica digital docente, apoyados en las distintas herramientas tecnológicas educativas, para mejorar el proceso pedagógico en la asignatura de estudios sociales, en el Quinto Año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí.”.	✓ Constituir un marco teórico relacionado con los recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios sociales.
			✓ Definir los recursos digitales que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios sociales.
			✓ Elaborar una guía didáctica con los principales recursos digitales que ayude en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudios Sociales.

**Anexo 7. Hojas de vida****CURRÍCULO VITAE****DATOS PERSONALES:****APELLIDOS:** Corrales Suárez**NOMBRES:** Nelson Arturo**ESTADO CIVIL:** Divorciado**CÉDULA DE CIUDADANIA:** 0501927297**LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO:** 18/10/1972**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** Cdl. LA FAE**TELÉFONO CONVENCIONAL:****TELÉFONO CELULAR:** 0992747513**TIPO DE DISCAPACIDAD:** Ninguna**# CARNÉ CONADIS:** NO**CORREO ELECTRONICO:** [nelson.corrales@utc.edu.ec](mailto:nelson.corrales@utc.edu.ec)**ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS**

<b>NIVEL</b>	<b>TITULO OBTENIDO</b>	<b>CODIGO DEL REGISTRO SENESCYT</b>
TERCERO	Licenciado en Castellano y Literatura	1010-03-337335
CUARTO	Máster en Planeamiento y Administración Educativa	
CUARTO	Doctor en Ciencias Pedagógicas	19219608

**HISTORIAL PROFESIONAL**

<b>TIEMPO DE LABOR</b>	<b>Organización / Empresa</b>	<b>Denominación del Puesto</b>	<b>Responsabilidades /Actividades/Funciones</b>	<b>Razón de salida</b>
------------------------	-------------------------------	--------------------------------	---	------------------------

AÑOS	MESES	DIAS				
-	VARIOS	-	Universidad Técnica de Cotopaxi	Vicerrector	Vicerrector (e)	FIN ENCARGO
1	-	-	Universidad Técnica de Cotopaxi	DIRECTOR	Director Académico	CAMBIO DE FUNCIONES
5	-	-	Universidad Técnica de Cotopaxi	DIRECTOR	Director de Posgrado	FIN DEL PERIODO
15	6	-	Universidad Técnica de Cotopaxi	Docente Investigador	Docente Titular	Hasta la actualidad
-	1	-	Universidad Central del Ecuador (Galápagos)	Docente contratado	Docente	Fin Contrato
-	2	-	Universidad Estatal de Quevedo	Docente contratado De Posgrado	Docente	Fin contrato
-	6	-	Universidad Central del Ecuador (Quito)	Docente contratado De Posgrado	Docente	Fin contrato

**FACULTAD EN LA QUE LABORA:** Ciencias Humanas y Educación

**ÁREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA:** Ciencias de la Educación

**FECHA DE INGRESO A LA UTC:** Septiembre de 2000

.....  
PhD. Nelson Arturo Corrales Suárez

C.I. 050192729-7

## CURRÍCULO VITAE



### DATOS PERSONALES:

<b>Apellidos:</b>	Guano Sayavedra
<b>Nombres:</b>	Doris Magali
<b>Estado civil:</b>	Soltera
<b>Cédula de ciudadanía:</b>	050441472-3
<b>Nacionalidad:</b>	Ecuatoriana
<b>Lugar de nacimiento:</b>	Salcedo
<b>Fecha de nacimiento:</b>	20 de Agosto del 1997
<b>Dirección domiciliaria:</b>	Pujilí - Barrio Danzapamba
<b>Teléfono celular:</b>	0984695636
<b>Sexo:</b>	Femenino
<b>Tipo de sangre:</b>	ORH+
<b>Correo electrónico:</b>	<a href="mailto:doris.guano4723@utc.edu.ec">doris.guano4723@utc.edu.ec</a>

### ESTUDIOS REALIZADOS

<b>Estudios primarios:</b>	Unidad Educativa “Cusubamba”
<b>Estudios secundarios:</b>	Unidad Educativa “Pujilí”
<b>Estudios de tercer nivel:</b>	“Universidad Técnica de Cotopaxi”

**EXPERIENCIA PROFESIONAL**

- ✓ Practicas pre- profesionales: Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

**IDIOMAS**

- ✓ Inglés Nivel: Medio

**TÍTULOS OBTENIDOS:**

- ✓ Corte y confección.
- ✓ Contabilidad y Administración

**CURSOS O SEMINARIOS REALIZADOS:**

- ✓ Seminario taller de actualización y perfeccionamiento docente
- ✓ Seminario nacional pedagógico y de investigación educativa “retos de la educación pos pandemia en sus distintos niveles”

**REFERENCIAS PERSONALES:**

Lcda. Marlene León Segovia de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”, teléfono 0998104483.

## CURRÍCULO VITAE



### DATOS PERSONALES:

<b>Apellidos:</b>	Chicaiza Guanotasig
<b>Nombres:</b>	Wilson Ivan
<b>Estado civil:</b>	Soltero
<b>Cédula de ciudadanía:</b>	050384039-9
<b>Nacionalidad:</b>	Ecuatoriano
<b>Lugar de nacimiento:</b>	Pujilí
<b>Fecha de nacimiento:</b>	20 de Agosto del 1991
<b>Dirección domiciliaria:</b>	Pujilí - Barrio Alpamalag de Ramos Pamba
<b>Teléfono celular:</b>	0960057495
<b>Sexo:</b>	Masculino
<b>Tipo de sangre:</b>	BRH+
<b>Correo electrónico:</b>	<a href="mailto:wilson.chicaiza0399@utc.edu.ec">wilson.chicaiza0399@utc.edu.ec</a>

### ESTUDIOS REALIZADOS

**Estudios primarios:** Escuela “Republica de Italia”

**Estudios secundarios:** Colegio Nacional Experimental “Provincia de Cotopaxi”

**Estudios de tercer nivel:** Universidad Técnica de Cotopaxi”

### EXPERIENCIA PROFESIONAL

- ✓ Practicas pre- profesionales: Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

**IDIOMAS**

- ✓ Inglés Nivel: Medio

**TÍTULOS OBTENIDOS:**

- ✓ Bachiller en Ciencias con Especialización Químico Biólogo
- ✓ Chofer Profesional - Licencia Tipo C

**CURSOS O SEMINARIOS REALIZADOS:**

- ✓ Seminario taller de actualización y perfeccionamiento docente
- ✓ Seminario nacional pedagógico y de investigación educativa “retos de la educación pos pandemia en sus distintos niveles”

**REFERENCIAS PERSONALES:**

Lic. Edgar Fabián Villalba Monteros de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”,  
teléfono 0981846807