



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOÁMERICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA:

**REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA INNOVADORA PARA LA
EDUCACIÓN EN LÍNEA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación,
Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autora:

Lcda. Montoya Fernández Génesis Leonela

Tutora:

Ing. Avilés Castillo Fátima Adriana, Mg.

AMBATO -ECUADOR

2025

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Génesis Leonela Montoya Fernández, declaro ser autor del Trabajo Titulación con el nombre “Redes sociales como herramienta innovadora para la educación en línea en estudiantes de básica media”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con Mención Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Montalvo, a un día del mes de febrero del 2025, firmo conforme:

Autor: Génesis Leonela Montoya Fernández

Firma:



Número de Cédula: 0954587440

Dirección: Ángela Sigtú y Av. 25 de abril, Montalvo – Los Ríos

Correo Electrónico: genesismontoya2000@gmail.com

Teléfono: 0991854662

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **“REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA INNOVADORA PARA LA EDUCACIÓN EN LÍNEA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA”** presentado por Génesis Leonela Montoya Fernández, para optar por el Título de Magister en Educación con Mención en Educación con Mención Pedagogía en Entornos Digitales

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Examinador que se designe.

Ambato, 27 de enero del 2025



Firmado electrónicamente por:
**FATIMA ADRIANA
AVILES CASTILLO**

.....
Mg. Fátima Adriana Avilés Castillo

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de **MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 30 de enero del 2025



Firmado electrónicamente por:
**GENESIS LEONELA
MONTAYA
FERNANDEZ**

.....
Génesis Leonela Montoya Fernández

0954587440

APROBACIÓN DE LECTORES

El Trabajo Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA INNOVADORA PARA LA EDUCACIÓN EN LÍNEA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con Mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo Titulación.

Ambato, 30 de enero del 2025



Firmado electrónicamente por:
JOSE CLEMENTE MORA
ROSALES

PhD. José Clemente Mora Rosales

PRESIDENTE DE TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
MARCELO REMIGIO
CASTILLO BUSTOS

PhD. Marcelo Remigio Castillo Bustos

VOCAL DE TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
FATIMA ADRIANA
AVILES CASTILLO

Mg. Fátima Adriana Avilés Castillo

VOCAL DE TRIBUNAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por permitirme culminar otra etapa más en vida, a mis padres Leonel Montoya y Yadira Fernández Verónica quienes han sido mi fuerza y apoyo incondicional en este proceso, a mi hermana Verónica por estar conmigo siempre y por haberme dado el más grande regalo a mi sobrino Zaid ya que el con su sonrisa transforma mi mundo.

Sin dejar de mencionar mi agradecimiento profundo a mi estimada tutora Fátima Avilés, quien ha sido mi guía en este trabajo de investigación, por la paciencia y ayuda brindada hacia mi persona. Gracias a todas aquellas personas que son parte de mi vida y están conmigo formando parte de este sueño.

DEDICATORIA

Con todo mi amor y cariño a mis padres Leonel y Yadira, mi hermana Verónica y a mi sobrino Neythan Zaid, ellos han sido mi fortaleza, apoyo, motivación y me han dado la fuerza necesaria para seguir adelante durante este proceso.

ÍNDICE DE CONTENIDO

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN DE LECTORES	v
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad	1
Planteamiento del Problema	3
Árbol de Problema.....	4
Formulación de la pregunta de investigación	5
Variables.....	5
Destinatarios del proyecto	5
Objetivos	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos	6
CAPÍTULO I.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
Antecedentes de la Investigación	7
Desarrollo teórico del objeto y campo	9
Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	10
Constelación de Ideas de la Variable dependiente	11
Redes Sociales	12
Impacto de las redes sociales.....	13
Redes Sociales en la Educación	14

Tipologías y Funcionalidades.....	15
Facebook	15
Tik Tok.....	16
WhatsApp	16
Responsabilidad de las Redes Sociales	16
Uso del Internet	17
Tecnologías Aplicadas a la Educación	18
Herramientas Digitales Innovadoras	18
Evolución Histórica.....	18
Educación en línea.....	19
Fundamentos Pedagógicos	20
Evolución de la Tecnología Educativa	21
Contexto Actual.....	21
Básica Media	21
Rol del Docente	22
Actividades Metodológicas	22
Rendimiento académico	23
CAPÍTULO II	24
DISEÑO METODOLÓGICO	24
Enfoque y paradigma de la investigación.....	24
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	25
Población y muestra	25
Contexto de la Investigación	25
TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS	33
Técnicas e instrumentos de investigación	33
Encuesta.....	33
Entrevista.....	33
Validación y Confiabilidad.....	33
Análisis e interpretación de resultados	35
Encuesta aplicada a estudiantes	35
Entrevista aplicada a la docente.....	47
CAPÍTULO III.....	52
Nombre de la propuesta.....	52

Definición del tipo de producto	52
Objetivos	54
Objetivo General	54
Objetivos Específicos	54
Estructura de la Propuesta	54
Introducción.....	54
Diseño de la guía	56
Facebook	56
Actividad de aprendizaje 1: Sopa de letras	57
Actividad de aprendizaje 2: Debates grupales	59
Actividad de aprendizaje 3: Soy influencer	62
Actividad de aprendizaje 4: Ordenar palabras	64
Actividad de aprendizaje 5: Duelo de memes	66
WhatsApp	68
Actividad de aprendizaje 6: Adivinanzas	69
Actividad de aprendizaje 7: Encuestas	71
Actividad de aprendizaje 8: Storytelling	73
Actividad de aprendizaje 9: Juego de emojis	75
Actividad de aprendizaje 10: Construye la historia.....	77
Tik Tok.....	79
Efectos	80
Actividad de aprendizaje 11: Yo juego con efectos	82
Actividad de aprendizaje 12: El efecto elije.....	84
Actividad de aprendizaje 13: Unir lo correcto	86
Actividad de aprendizaje 14: Yo opino	89
Actividad de aprendizaje 15: Ruleta mágica	91
Valoración de la Propuesta.....	93
CONCLUSIONES	95
RECOMENDACIONES	96
BIBLIOGRAFÍA	97
ANEXOS	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Árbol de problemas	4
Tabla N° 2: Población	25
Tabla N° 3: Matriz de Operacionalización de variable independiente	27
Tabla N° 4: Matriz de Operacionalización de variable dependiente	30
Tabla N° 5: Validación de los instrumentos	34
Tabla N° 6 Resultados de la primera pregunta	35
Tabla N° 7: Resultados de la segunda pregunta.....	36
Tabla N° 8: Resultados de la tercera pregunta	37
Tabla N° 9: Resultados de la cuarta pregunta	38
Tabla N° 10: Resultados de la quinta pregunta.....	39
Tabla N° 11: Resultados de la sexta pregunta.....	40
Tabla N° 12: Resultados de la séptima pregunta	41
Tabla N° 13: Resultados de la octava pregunta	42
Tabla N° 14: Resultados de la novena pregunta	43
Tabla N° 15: Resultados de la décima pregunta	44
Tabla N° 16: Resultados de la undécima pregunta	45
Tabla N° 17: Resultados de la duodécima pregunta	46
Tabla N° 18: Actividad de aprendizaje 1: Sopa de letras	58
Tabla N° 19: Actividad de aprendizaje 2: Debates grupales	60
Tabla N° 20: Actividad de aprendizaje 3: Soy influencer	62
Tabla N° 21: Actividad de aprendizaje 4: Ordenar palabras	64
Tabla N° 22: Actividad de aprendizaje 5: Duelo de memes	66
Tabla N° 23: Actividad de aprendizaje 6: Adivinanzas	70
Tabla N° 24: Actividad de aprendizaje 7: Encuestas	72
Tabla N° 25: Actividad de aprendizaje 8: Storytelling	74
Tabla N° 26: Actividad de aprendizaje 9: Juego de emojis	76
Tabla N° 27: Actividad de aprendizaje 10: Construye la historia.....	78
Tabla N° 28: Actividad de aprendizaje 11: Yo juego con efectos	82
Tabla N° 29: Actividad de aprendizaje 12: El efecto elije.....	85
Tabla N° 30: Actividad de aprendizaje 13: Unir lo correcto	87

Tabla N° 31: Actividad de aprendizaje 14: Yo opino	89
Tabla N° 32: Actividad de aprendizaje 15: Ruleta mágica	91
Tabla N° 33: Valoración de la propuesta experto 1.	93
Tabla N° 34: Valoración de la propuesta experto 2.	94
Tabla N° 35: Valoración de la propuesta experto 3.	94

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Desarrollo teórico del objeto y campo	10
Gráfico N° 2: Constelación de la Variable Independiente	11
Gráfico N° 3: Constelación de la Variable Dependiente	12
Gráfico N° 4 Resultados de la primera pregunta	35
Gráfico N° 5: Resultados de la segunda pregunta.....	36
Gráfico N° 6: Resultados de la tercera pregunta.....	37
Gráfico N° 7: Resultados de la cuarta pregunta	38
Gráfico N° 8: Resultados de la quinta pregunta.....	39
Gráfico N° 9: Resultados de la sexta pregunta	40
Gráfico N° 10: Resultados de la séptima pregunta	41
Gráfico N° 11: Resultados de la octava pregunta	42
Gráfico N° 12: Resultados de la novena pregunta	43
Gráfico N° 13: Resultados de la décima pregunta	44
Gráfico N° 14: Resultados de la undécima pregunta	45
Gráfico N° 15: Resultados de la duodécima pregunta	46

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Página de Facebook	56
Ilustración 2: Actividad de aprendizaje 1: Sopa de letras	57
Ilustración 3: Actividad de aprendizaje 2: Debates grupales	59
Ilustración 4: Actividad de aprendizaje 3: Soy influencer	62
Ilustración 5: Actividad de aprendizaje 4: Ordenar palabras	64
Ilustración 6: Actividad de aprendizaje 5: Duelo de memes.....	66
Ilustración 7: Grupo de WhatsApp	68
Ilustración 8: Actividad de aprendizaje 6: Adivinanzas	69
Ilustración 9: Actividad de aprendizaje 7: Encuestas	71
Ilustración 10: Actividad de aprendizaje 8: Storytelling.....	73
Ilustración 11: Actividad de aprendizaje 9: Juego de emojis.....	75
Ilustración 12: Actividad de aprendizaje 10: Construye la historia	77
Ilustración 13: Tik Tok.....	79
Ilustración 14: Efectos de Tik Tok.....	80
Ilustración 15: Actividad de aprendizaje 11: Yo juego con efectos.....	82
Ilustración 16: Actividad de aprendizaje 12: El efecto elije	84
Ilustración 17: Actividad de aprendizaje 13: Unir lo correcto	86
Ilustración 18: Actividad de aprendizaje14: Yo opino	89
Ilustración 19: Actividad de aprendizaje 15: Ruleta mágica	91

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

**TEMA: REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA INNOVADORA
PARA LA EDUCACIÓN EN LÍNEA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA
MEDIA**

AUTOR: GÉNESIS LEONELA MONTOYA FERNÁNDEZ.

TUTOR: MG. FÁTIMA AVILÉS CASTILLO

RESUMEN EJECUTIVO

Las herramientas tecnológicas en la educación forman parte integral de la vida de los estudiantes, lo que las convierte en un recurso potencial para la educación en línea. Muchas instituciones educativas carecen de herramientas accesibles para impartir clases virtuales, lo que provoca interrupciones en el proceso de enseñanza. Esto hace urgente la exploración de alternativas que permitan a los docentes continuar con su labor educativa, utilizando tecnologías que sean atractivas y cercanas a los estudiantes. El objetivo de esta investigación es potenciar el uso de las redes sociales como herramientas innovadoras para complementar la educación en línea de estudiantes de básica media e incentivar su integración en las prácticas pedagógicas docentes. Se empleó un enfoque mixto. Desde el método cuantitativo, se aplicó una encuesta con escala de Likert a estudiantes de séptimo año de educación básica media para explorar su percepción del uso de redes sociales en el aprendizaje. En el método cualitativo, se realizó una entrevista a una docente para profundizar en su percepción y experiencia con estas herramientas. Además, se diseñó una guía docente con actividades lúdicas basadas en redes sociales, la cual fue validada por tres expertos en educación para asegurar su adecuación y eficacia. La guía docente fue evaluada positivamente por los expertos, quienes destacaron su pertinencia y su potencial para mejorar la experiencia de aprendizaje. Las actividades propuestas, centradas en el uso de redes sociales, fueron consideradas innovadoras y adecuadas para el contexto educativo actual. Las redes sociales, al ser integradas correctamente, pueden convertirse en una alternativa eficaz para la educación en línea, aportando dinamismo y motivación, y superando las limitaciones de las herramientas tradicionales en entornos virtuales.

PALABRAS CLAVES: Educación en línea, Educación media, Herramientas innovadoras, Redes sociales.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: MONTOYA FERNANDEZ GENESIS

TUTOR: PHD. AVILES CASTILLO FATIMA ADRIANA

ABSTRACT

SOCIAL NETWORKS AS AN INNOVATIVE TOOL FOR ONLINE EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Technological tools in education are an integral part of students' lives, making them a potential resource for online education. Many educational institutions lack accessible tools for conducting virtual classes, leading to interruptions in the teaching process. This highlights the urgent need to explore alternatives that enable teachers to continue their educational work using technologies that are engaging and familiar to students. The objective of this research is to improve the use of social networks as innovative tools to complement the online education of elementary school students and to encourage their integration into teaching practices. A mixed-methods approach was employed. From the quantitative method, a Likert-scale survey was administered to seventh-grade elementary school students to explore their perceptions of using social networks in learning. In the qualitative method, an interview with a teacher was conducted to gain deeper insights into her perceptions and experiences with these tools. Additionally, a teaching guide was designed with playful activities based on social networks, validated by three education experts to ensure its relevance and effectiveness. The teaching guide received positive evaluations from the experts, who highlighted its relevance and potential to improve the learning experience. The proposed activities, focused on the use of social networks, were considered innovative and suitable for the current educational context. When integrated correctly, social networks can become an effective alternative for online education, providing dynamism and motivation while overcoming the limitations of traditional tools in virtual environments.

KEYWORDS: elementary school, innovative tools, online education, social networks.



INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

En los últimos años la tecnología en la parte educativa ha sido incluida en la educación por el acceso a recursos digitales sin importar el lugar y la distancia de las personas, facilitando a estudiantes y docentes el acceso a materiales de pedagogía digitales siendo otro método de enseñanza al momento de realizar una clase online, es decir una educación en línea, es por aquello que, la línea de investigación se enmarca sobre tecnología educativa y pedagogía mediada, enfocándose específicamente en el uso de las redes sociales como herramientas digitales innovadoras para la educación en línea. La relevancia de este estudio se fundamenta en la creciente integración de herramientas digitales en los procesos educativos, impulsada por la necesidad de adaptarse a los desafíos presentados por contextos globales cambiantes, como lo ha demostrado la reciente pandemia mundial.

De acuerdo con Catagua y Cevallos (2019), no solo facilitan la comunicación interpersonal, sino un nuevo aprendizaje en el proceso de formación educativa, esto se debe a que, al estar familiarizados con las mismas, son fáciles de manejarlas, puesto que, son herramientas que día a día se utilizan por la gran mayoría de personas sobre todo en los ámbitos educativos y empresarial. De acuerdo con los autores mencionados, plantean la facilidad de uso de estas herramientas digitales, teniendo como principal inconveniente es la total escasez de información de parte de los docentes y la falta de herramientas tecnológicas en las instituciones educativas.

Un estudio realizado en España por Álvarez (2023), el cual menciona que, implementar las tecnologías digitales en el ámbito educativo ha sido un tema de análisis constante, considerando que, no deberían estar relacionadas con la educación sino para fines de entretenimiento porque se desconoce la manera correcta de implementarlas y la creación actividades que los estudiantes puedan realizarlas para su formación académica. El estudio concluye que, existen maneras de incluirlas en la educación creando videos educativos cortos para la atención del

usuario, además, al ser utilizadas en didáctica, permiten intercambiar opiniones, puntos de vista y materiales y experiencias entre alumnos y docentes.

Las redes sociales como Facebook (publicación de contenidos), WhatsApp (Actividades prácticas a tiempo real) y Tik Tok (Publicación de videos) mejoran las prácticas de los estudiantes por ser herramientas que promueven una participación dinámica, desarrollo de habilidades y opciones de recursos digitales, también se menciona, la adquisición de hábitos comunicativos en relación con la literatura y sobre todo con la educación formal y no formal (Pérez et al., 2024).

En el Salvador, un estudio realizado por Ramírez (2020), demuestra que la utilización de recursos digitales permite aprovechar todas las oportunidades de la tecnología en la modalidad virtual pasando de lo tradicional a lo innovador generando comunicaciones reales; siguiendo esta línea investigativa, Céspedes et al. (2020) en su investigación titulada “Las redes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, menciona que la realización de actividades en plataformas digitales ayuda a desarrollar nuevas habilidades y competencias digitales, especialmente en el entorno tecnológico actual. Además, permite que los docentes monitoreen el progreso de la clase en tiempo real, al ser un recurso útil para la educación, es importante que no sean la única opción disponible, sino que se utilicen como complemento en el proceso de formación educativa.

En Ecuador, con la transformación del sistema educativo modalidad presencial a modalidad virtual (educación en línea), el Ministerio de Educación (2020), implementó actividades para adaptar todas las modalidades de estudio a las circunstancias actuales. Debido al confinamiento de la pandemia (COVID-19) declarado el 2020 en todo el territorio ecuatoriano, el plan educativo "Aprendemos juntos en casa" refleja un esfuerzo por garantizar la continuidad educativa a través de recursos digitales.

Este plan educativo permitió la comunicación entre dispositivos digitales como única opción de transmisor de información entre docentes, padres y estudiantes, en ese contexto, es necesario la realización de la presente investigación, con la finalidad de generar alternativas que benefician el proceso de formación educativa.

Para López et al. (2020) y Piedrahita (2020), estas herramientas digitales presenten una oportunidad única para enriquecer los procesos de preparación educativa, presentando evidencia que respalda la importancia de promover la interacción y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes, lo que, sugiere su importancia en el ámbito educativo, tanto a nivel global como en el contexto local.

La situación específica en la Unidad Educativa “La Inmaculada” dónde se desarrolla este estudio, ilustra la necesidad urgente de integrar estratégicamente en los procesos educativo, por esta razón mediante el empleo de un enfoque metodológico mixto, que combina análisis cualitativos y cuantitativos, utilizando encuestas por medio de cuestionarios y entrevistas para evaluar la eficacia en la educación con el fin de superar las limitaciones identificadas y maximizar su efectividad como herramientas de aprendizaje.

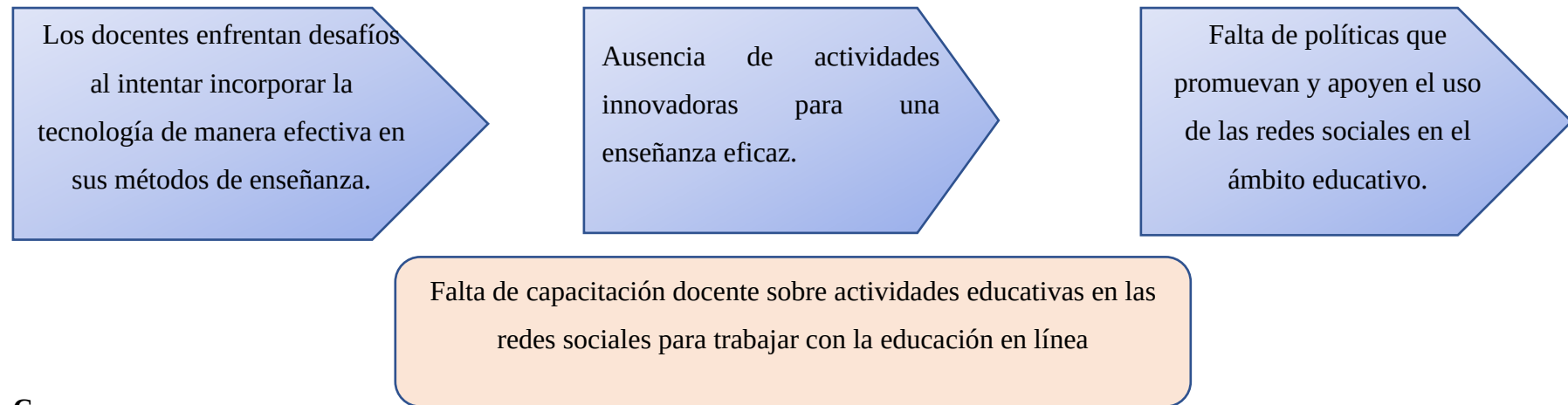
Planteamiento del Problema

Las Redes Sociales se han convertido en una herramienta de comunicación ampliamente utilizada por los estudiantes, debido a que facilitan el intercambio de ideas y recursos educativos, permite la colaboración, aprendizaje educativo y clases innovadoras por sus actividades implementadas. Si bien es cierto, se utilizan de una manera responsable y ética garantizando la seguridad de estudiantes al ser menores de edad.

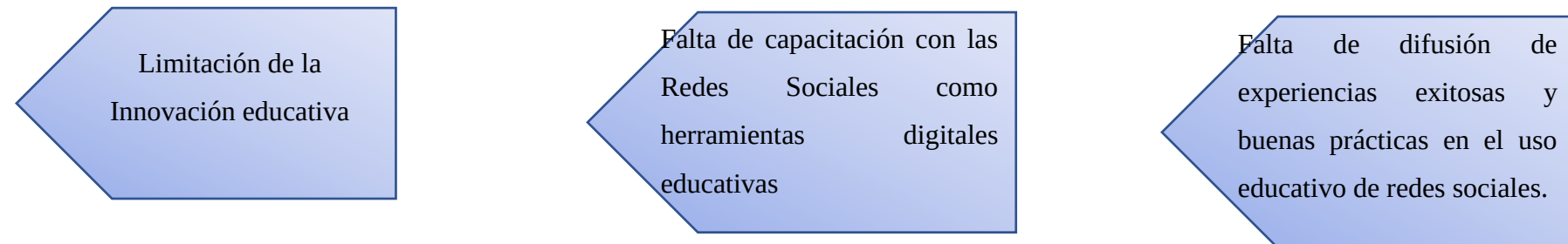
La investigación realizada en la Unidad Educativa la "Inmaculada" en la provincia de los Ríos del Cantón Montalvo, detectó por medio de una observación directa, la ausencia de plataformas digitales para las clases no presenciales. Además, muchos docentes carecen de información sobre cómo utilizar y gestionar las redes sociales como herramienta innovadora e incluso la manera de adaptarlas para las prácticas educativas, siendo estos recursos útiles para una mejora en su pedagogía docente y metodologías a través de recursos interactivos.

Árbol de Problema

Tabla N° 1: Árbol de problemas
Efectos:



Causas:



Elaborado por: Génesis Montoya

Fuente: Elaboración propia

Formulación de la pregunta de investigación

¿La implementación de actividades en redes sociales puede mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de educación en línea?

Variables

V1: Redes sociales como herramienta innovadora

V2: Educación en línea

Destinatarios del proyecto

Los principales beneficiarios de este proyecto serán docentes y estudiantes del séptimo año de educación básica media de la Unidad Educativa “La Inmaculada”, ubicada en el Cantón Montalvo, en la Provincia de Los Ríos. Implementando actividades lúdicas e innovadoras buscamos transformar la educación a través de la educación en línea. Además, los profesores de diversas disciplinas recibirán información valiosa que les permitirá ofrecer a sus alumnos un enfoque educativo más interactivo y motivador, enriqueciendo así sus necesidades educativas.

Objetivos

Objetivo general

Potenciar el uso de las redes sociales como herramientas innovadoras para complementar la educación en línea de los estudiantes de básica media.

Objetivos específicos

- Identificar las redes sociales más utilizadas por los estudiantes de básica media para fines educativos.
- Determinar las características de las redes sociales identificadas para desarrollar prácticas educativas innovadoras.
- Diseñar una guía docente con actividades lúdicas para el uso de redes sociales como complemento en la educación en línea.
- Validar la guía docente mediante el juicio de expertos.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Se despliega un análisis de la literatura existente, el cual ayuda a explorar el tema de estudio desde diversas perspectivas, con el fin de comprender las variaciones en este proceso en cuanto al uso, dominio, comprensión y enfoques metodológicos utilizados en la educación. El objetivo es investigar el entorno para el uso de las redes sociales como herramienta innovadora en la educación mediante la implementación de actividades lúdicas que optimicen el proceso educativo en línea.

De acuerdo con lo expuesto, se presentarán de manera gradual todas las investigaciones anteriores que han realizado contribuciones significativas a este tema. Se espera de este nuevo estudio información valiosa sobre el uso creativo de las redes sociales, con el objetivo de hacer que el aprendizaje en línea sea más enriquecedor y efectivo.

Antecedentes de la Investigación

En el estudio " La influencia de las redes sociales en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica media " Alcívar y Yáñez (2021), busca identificar cómo estas plataformas impactan la vida estudiantil, mediante el empleo de un enfoque mixto, siendo exploratoria y documental. La población del estudio consistió en 120 estudiantes, de los cuales se tomó una muestra de 35. Para recolectar los datos, se utilizaron encuestas y revisión de documentos. Las

conclusiones indican que los estudiantes la emplean no solo en su vida diaria, sino también en contextos educativos. El proyecto concluye que, al implementar plataformas como Facebook, WhatsApp y Tik Tok de forma adecuada con actividades diseñadas específicamente para la educación, no tiene por qué ser una distracción, por el contrario, motivan e inspiran a los estudiantes siempre con supervisión de personas comprometidas a ayudar.

Otra de las investigaciones que contribuyen de forma relevante al análisis inicial del tema es escrita por los autores Ruiz-Loor y Gallegos-Macías (2021), bajo el título "Redes Sociales, Creatividad y aprendizaje en línea en estudiantes de Bachillerato". El propósito principal de este estudio es analizar la efectividad del uso de redes sociales entre los estudiantes de séptimo año de básica media. Para ello, se empleó un enfoque metodológico que combina métodos cualitativos como cuantitativos, además de incorporar una revisión bibliográfica. Se llevaron a cabo encuestas dirigidas a docentes y alumnos para recopilar información. Los resultados indicaron que las redes sociales juegan un papel crucial en las clases virtuales, especialmente ante la escasez de acceso a plataformas digitales en las instituciones educativas.

Siguiendo la misma línea de investigación, un estudio de Espinel-Rubio et al. (2021), "Usos y gratificaciones de las redes sociales en adolescentes de educación secundaria y medios, que van desde el entretenimiento hasta lo educativo", transforman la forma en que los estudiantes perciben el conocimiento. Estas plataformas ofrecen beneficios académicos al permitirles tener un mayor control sobre su propio proceso de aprendizaje. Se fundamenta en una perspectiva cuantitativa, los hallazgos indican que los estudiantes hacen uso de Facebook, WhatsApp y YouTube en entornos educativos. Estos objetivos no sólo fomentan las interacciones personales y las actividades recreativas, sino que también facilitan el intercambio de recursos educativos, enriquecen el proceso de aprendizaje y mejoran la comunicación.

De acuerdo con Jiménez y Alonso (2020), en su estudio "Estrategias pedagógicas apoyadas en las redes sociales para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de educación media básica". Se busca implementar actividades

educativas diseñadas para potenciar la comprensión lectora entre los alumnos, empleando un enfoque combinado descriptivo y preexperimental. Para lograrlo, se utilizaron técnicas como la observación, las entrevistas y los exámenes previos y posteriores. Se deduce que la implementación de las actividades contribuye a incrementar los grados de entendimiento en diversas disciplinas y fomenta la creación de ambientes virtuales propiciados por estas plataformas.

Por último, Enríquez (2020) en su estudio “Comunidad virtual en redes sociales para contribuir a la experimentación en Ciencias Naturales del séptimo grado de básica”. El propósito principal es fomentar una comunidad en línea para llevar a cabo actividades novedosas mediante comunicación entre educador y educando. Así como la ejecución de actividades experimentales que ayuden a entender diversos temas de estudio del campo de las ciencias naturales. Además, este estudio se fundamentó en la necesidad del entorno educativo de fomentar la experimentación a través de una comunidad virtual.

En el proceso de investigación se empleó un enfoque combinado para entender las necesidades de los estudiantes de manera interpretativa y crítica, también se empleó el método inductivo deductivo, el método dialéctico y el método de observación. Asimismo, en la recopilación de datos se incorporaron la encuesta y la entrevista sobre los progresos académicos en esa área.

Para los docentes se presenta un reto comprender cómo incorporarla de forma eficaz en la formación académica. Es necesario implementar la elaboración de actividades pedagógicas para su uso en la instrucción. Esta investigación se fundamenta en las necesidades de los alumnos, lo que significa que se enfoca en proporcionar a los profesores instrumentos que les proporcionen una estructura y guía precisa en la organización y realización de sus lecciones.

Desarrollo teórico del objeto y campo

En el gráfico N° 1, se ilustra el organizador lógico de las variables, en la cual se describe las variables objeto y de campo donde se pueden visualizar las redes sociales como herramienta innovadora y educación en línea, entre las cuales se destacan los modelos pedagógicos y actividades metodológicas.

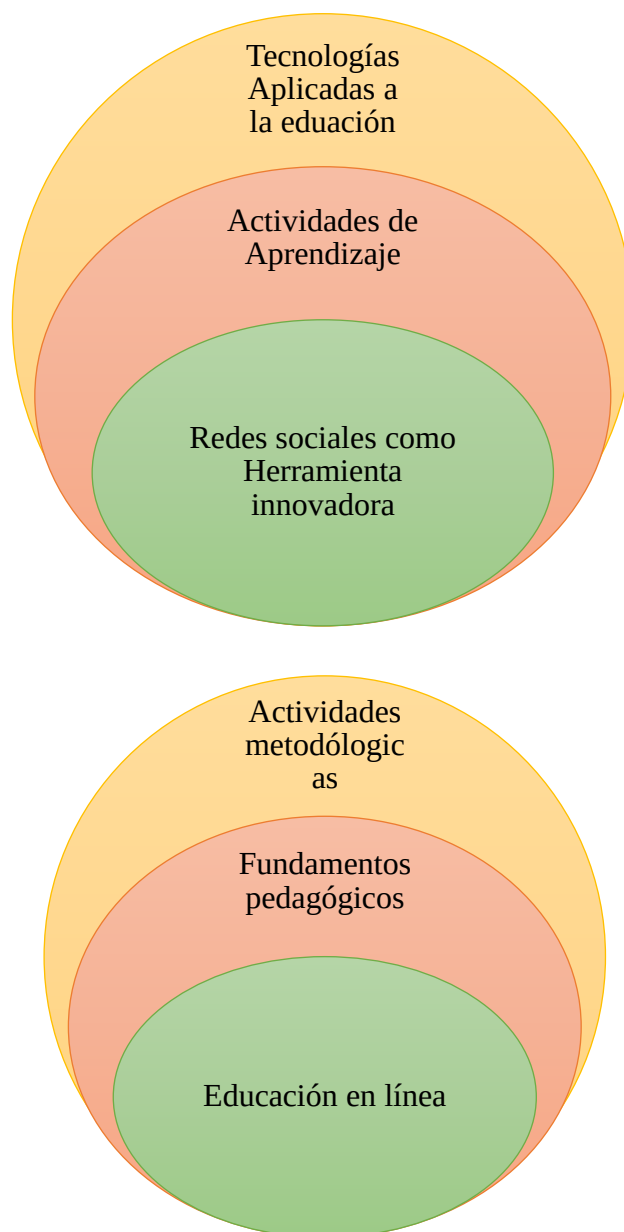


Gráfico N° 1: Desarrollo teórico del objeto y campo

Elaborado por: Génesis Montoya

Fuente: Elaboración propia

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

En el gráfico N° 2, se muestra de manera ordenada la variable independiente, donde se detallan los temas de interés relacionados con este estudio, exponiendo en un orden cronológico las principales razones por las cuales las redes sociales como medio pueden ser empleadas en la educación virtual.

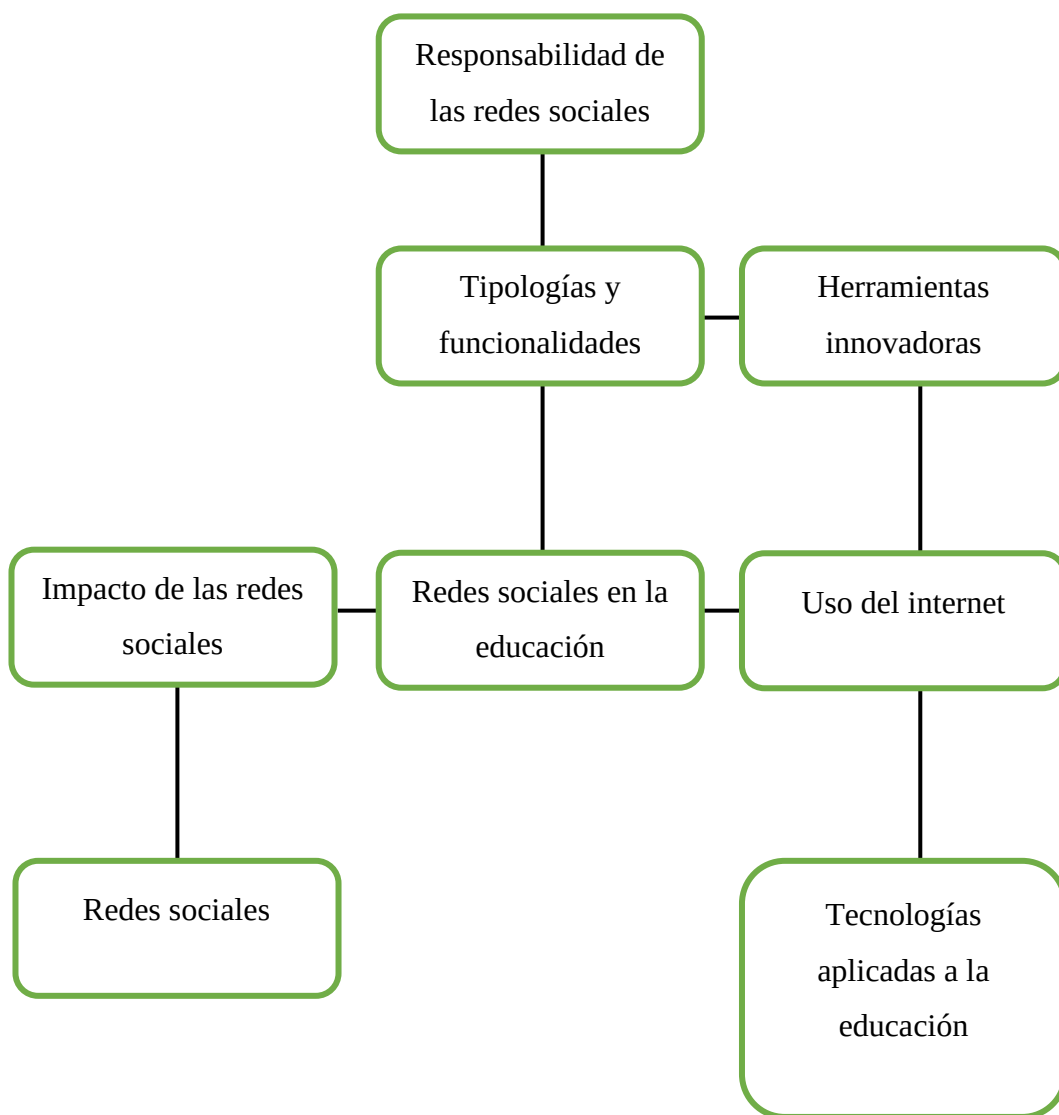


Gráfico N° 2: Constelación de la Variable Independiente

Elaborado por: Génesis Montoya

Fuente: Elaboración propia

Constelación de Ideas de la Variable dependiente

En el gráfico N° 3, se ilustra un organizador lógico de la variable dependiente, la misma que detalla los modelos pedagógicos a lo largo de su conceptualización, evolución y características. Cada una de ellas contiene información relacionada a las redes sociales que son planteadas como herramientas para la educación en línea.

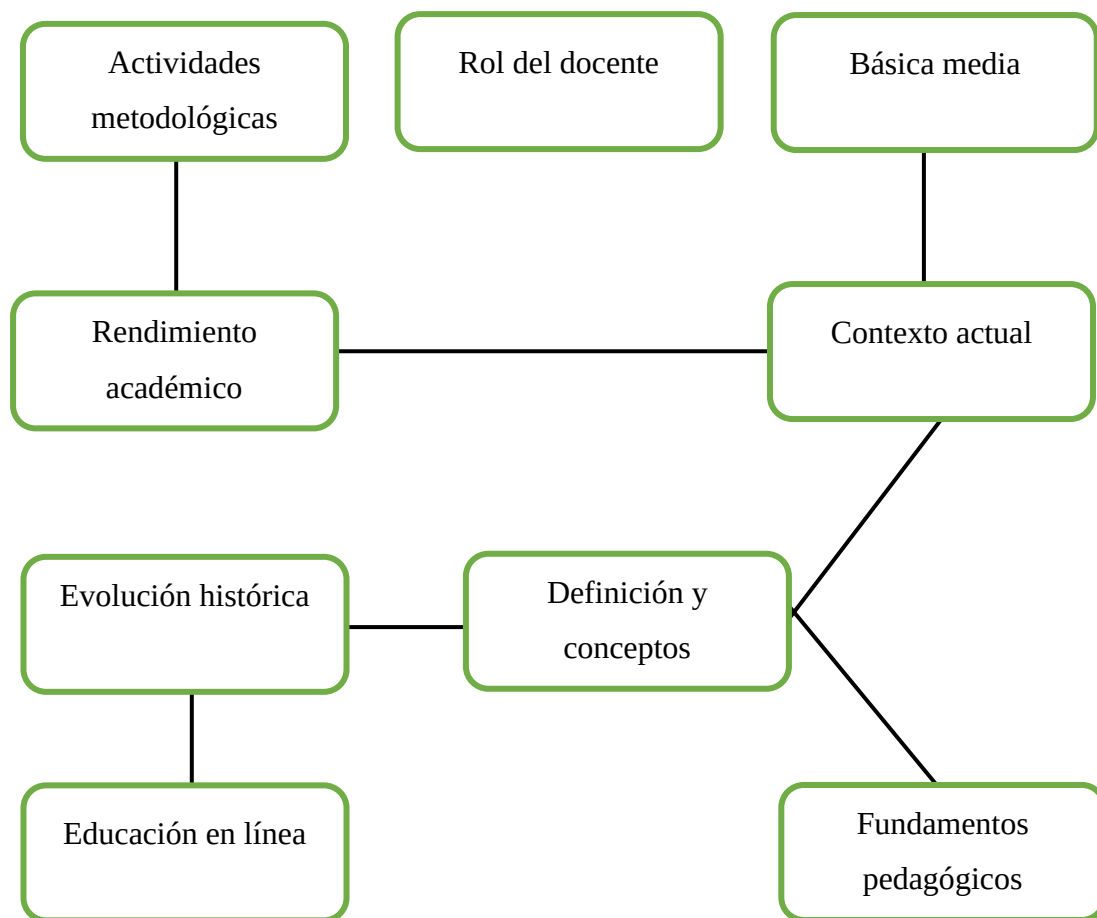


Gráfico N° 3: Constelación de la Variable Dependiente

Elaborado por: Génesis Montoya

Fuente: Elaboración propia

Redes Sociales

Para Gil (2021), las redes sociales han generado un antes y después de la forma de comunicarnos y relacionarnos con la sociedad, las primeras creaciones fueron a finales del siglo XX, denominadas “AOL Instant Messenger” seguido de “Windows Live Messenger” en el año 2000, por lo tanto, se estima que el crecimiento del uso de las redes sociales, asciende un 53% de la población global.

No obstante, es necesario ser cuidadosos al tener una red social, puesto que, hay muchos usuarios que hacen mal uso de sus servicios (Hackers), siendo menores de edad, la utilización es bajo la supervisión de un adulto. Para el año 2020, con el confinamiento (COVID 19) y el incremento de (RS), el investigador Ospina et al. (2021), considera que, promueven el aprendizaje activo con la creación de contenidos bien estructurados especialmente para facilitar la conexión a larga distancia, la interacción social, el entretenimiento y alcanzar metas académicas.

En otro ámbito, Chamorro et al. (2023), menciona que “son herramientas populares entre los jóvenes” debido al uso común y la manera rápida, sencilla y cómoda de manejarlas. De acuerdo al reporte anual Data Reportal, (2023), Facebook, Instagram y Facebook Messenger son las herramientas de meta más utilizadas por la población global, seguido de Tik Tok y Twitter.

De acuerdo con el Data Reportal (2023), el Ecuador experimenta un aumento significativo en internet; en enero del 2023 los usuarios asumen a 13,30 millones, equivaliendo al 73,5% de la población total. En términos generales, en 2023, el 90,4% de todos los usuarios de internet en Ecuador, sin importar su edad, utilizó al menos una red social. En ese momento, el 50,0 % de los usuarios eran mujeres, mientras que el 50,0% eran hombres, si bien las cifras no representan de manera precisa la realidad, el crecimiento real puede ser mayor de lo que sugieren las cifras escritas en este estudio.

Impacto de las redes sociales

Autores como Ayabaca (2020), el crecimiento de la Web 2.0 (Web Social) (Redes Sociales) es un modelo de página que permite la transmisión de información y colaboración entre ciudadanos nacionales y extranjeros adaptándose a sus necesidades.

Para Hernández (2022), ofrece a las personas una gran variedad de información que pueden utilizar para diferentes propósitos, sean estos personales, educativos o profesionales. Con la llegada de las redes, surge la generación de los millennials, quienes se caracterizan por sus principios morales y éticos, los cuales se han ido adaptando a medida que han crecido en un entorno cada vez más digital.

Para, Álvarez y Del Arco (2023), la generación Z (i Gen, pos millennials), nacidos entre los 90 tiene el mayor porcentaje de personas que usan las redes sociales especialmente Instagram, WhatsApp, YouTube y Tik Tok, Facebook.

Como cualquier herramienta tecnológica las RS tienen un impacto positivo y negativo ante la sociedad: En el lado positivo, facilitan la comunicación inmediata, mientras que, por otro lado, pueden generar adicción y riesgos al exponer datos personales. Para evitar problemas, es importante que los usuarios se registren utilizando información no tan detallada, lo que puede ayudar a prevenir inconvenientes durante su uso.

Según Limas y Vargas (2021), nacen del avance tecnológico y se están incorporando en el ámbito educativo. Si se utilizan de manera adecuada, pueden enriquecer y fortalecer el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es fundamental no depender completamente de ellas, ya que esto puede llevar a que los usuarios se distraigan con contenido que no está relacionado con la educación.

Redes Sociales en la Educación

Según Macías et al. (2022) afirma que, en el contexto educativo, la inclusión de blogs, redes sociales, correos electrónicos y plataformas virtuales es resultado de las transformaciones tecnológicas actuales. Estas herramientas se están integrando poco a poco en el entorno educativo para una mejor comprensión de los contenidos.

De acuerdo con la investigación de Macías et al. (2022), permiten incorporar diversas acciones y actividades educativas. Sin embargo, hay poca información sobre cómo utilizarlas. Aunque estas herramientas ofrecen valiosas oportunidades para el aprendizaje y la colaboración, también presentan retos que tanto estudiantes como docentes y sistemas educativos deben enfrentar con responsabilidad y un enfoque crítico.

Las redes sociales han emergido gracias a las TIC, las cuales aportan innovación y actividades educativas al proceso de enseñanza de los estudiantes. Como se mencionó anteriormente, a pesar de que la tecnología se ha integrado

ampliamente en todos los ámbitos, la falta de conocimientos por parte de los docentes ha impedido que sea vista como una mejora en la didáctica.

Las redes sociales, permiten que alumnos y profesores colaboren y se comuniquen fácilmente. Además, ofrecen la oportunidad de unirse a grupos de chat donde pueden hacer preguntas, intercambiar ideas, debatir y recibir retroalimentación de forma simultánea (González, 2023). Asimismo, los estudiantes utilizan estas plataformas para buscar y acceder a materiales de estudio, enriqueciendo así su experiencia educativa y ampliando su comprensión más allá de los métodos tradicionales hacia enfoques innovadores.

Tipologías y Funcionalidades

Son plataformas en línea y aplicaciones creadas con el propósito de facilitar información de forma ágil, efectiva con una interacción y comunicación entre personas de distintas ubicaciones geográficas, permitiéndoles conectarse, relacionarse y compartir una variedad de contenidos, como entretenimiento, promocionales, educativos o personales (Rubén, 2023).

Para, Díaz et al. (2021), las actividades en herramientas innovadoras surgen cuando se realizan las actualizaciones de las aplicaciones porque se van incluyendo nuevas opciones de creación de contenido, por ejemplo, se emplean videos, imágenes, archivos, enlaces.

Esto indica una constante evolución, con nuevas funcionalidades y formas de consumo que dependen en gran medida del dispositivo utilizado. Desde el punto de vista de Del Campo (2022), las mismas brindan la oportunidad de acceder a (documentos, videos, imágenes) por medio de un teléfono celular, PC, o servidores web, y se clasifican en diferentes tipos Roca (2023).

Facebook

Según INESDI (2023), Facebook, es una herramienta que cuenta con un aproximado de 2.900 millones de personas conectadas cada mes., creada por Mark Zuckerberg en el 2004, ofrece la capacidad de estructurar información detallada fomentando la participación de todos.

En el ámbito educativo, Facebook destaca por facilitar la creación de vídeos, la actualización de contenidos, la interacción entre individuos, así como el envío y la publicación de material académico (Ricardo, 2019).

Tik Tok

Autores como Rodríguez et al. (2023) indican que es una red social creada en china a partir de la aplicación Douyin en 2016, esta plataforma está disponible en más de 35 idiomas y cuenta con una comunidad de 1.500 millones de usuarios activos repartidos en 154 países.

Además, se centra en la creación y compartición de videos cortos para entretenimiento, pero últimamente ha sido utilizada para el ámbito educativo para difundir información valiosa y enriquecer el conocimiento. Los videos que se comparten son en formato vertical y, gracias a los efectos, se convierten en una red social innovadora combinando diversión y aprendizaje.

WhatsApp

Según (Cervantes et al., (2021) esta red social comenzó en 2009 como una plataforma de envío de mensajes creada por Jan Kuom, originario de Ucrania, y Brian Acton, de Estados Unidos. Permite crear grupos de estudios promoviendo la interacción en su espacio virtual.

Por otra parte, Inesdi Business Techschool (2023) plantea que cuenta con una cantidad similar de personas al igual que Facebook, fue adquirida por la misma empresa en 2014 y se centra en la mensajería instantánea, llamadas de voz y video. Los usuarios tienen la posibilidad de compartir mensajes de texto, videos, imágenes, audios y documentos, incluyendo reacciones, gifs, stickers y emojis para expresar emociones de forma más dinámica.

Responsabilidad de las Redes Sociales

Estas herramientas están recomendadas para personas adultas, sin embargo, al ingresar a estas plataformas cualquier ciudadano puede acceder a su contenido sin restricción de edad, por lo tanto, se aconseja su uso bajo la supervisión de

adultos, ya sea padres o profesores, debido a la amplia presencia de usuarios en estas herramientas.

El uso responsable fue analizado en un conversatorio por parte del Ministerio de Educación (2019), junto con Javier Díaz director nacional de tecnologías de la educación y la estudiante Emily Ulloa de la Unidad Educativa Stella María donde indican que, la tecnología no es perjudicial si se la sabe usar de manera responsable y dirigida, lo malo es cuando se usa de manera incorrecta.

Por otro lado, el Ministerio de Educación (2019), señala la importancia de “fomentar la convivencia pacífica de todos en entornos seguros. Además, se están implementando nuevas técnicas educativas y recreativas para realizarlas a diario en las clases” (p.6). Esto implica entender tanto los riesgos como los beneficios de las redes sociales y adoptar hábitos que fomenten la salud mental, la comunicación respetuosa y la seguridad en Internet.

Uso del Internet

Internet ha transformado nuestra manera de comunicarnos, trabajar y vivir. En la década de 1960, en Estados Unidos inicio ARPANET una red experimental que facilitaba el intercambio de información entre dispositivos remotos (computadoras).

En la mitad de esa década, Tim Wernersly desarrolló la World Wide Web, lo que permitió un acceso sencillo y una navegación web más amigable. Desde entonces, Internet ha experimentado un crecimiento exponencial, conectando a miles de usuarios alrededor del mundo.

El uso del internet continúa evolucionando a medida que se desarrollan nuevas tecnologías y aplicaciones, (Del Alcázar, 2023). Debido a que Internet es una red global, se puede acceder a ella desde cualquier lugar y utilizarla para comunicarse, trabajar, aprender, obtener información, jugar, divertirse y muchas otras actividades.

Tecnologías Aplicadas a la Educación

La tecnología permite diseñar y crear contenidos que facilitan la adaptación al medio y necesidades de la humanidad. Hiraldo y Sánchez (2020) plantean que estas tecnologías tienen su origen en la necesidad de desarrollar técnicas planificadas para llevar a cabo a las actividades correspondientes. En este marco, el concepto de tecnología educativa es crucial, ya que puede mejorar la experiencia educativa al integrar dispositivos electrónicos en las aulas.

La tecnología educativa ha avanzado con el tiempo por el implemento de estas herramientas digitales en el ámbito escolar. Esto ha cambiado la manera en que se enseña y se aprende. En este contexto, la flexibilidad en la enseñanza permite a las instituciones educativas optimizar su tiempo y adaptarse a las necesidades y características de sus estudiantes.

Según Núñez et al. (2022), la integración de la familia en el sistema educativo influye bastante en las nuevas tecnologías porque cada vez están tomando protagonismo en el aprendizaje y la colaboración, ya que contribuye a crear un entorno comunicativo de pensamientos formales y la integración de las necesidades educativas.

Herramientas Digitales Innovadoras

Según el Instituto Politécnico de Suramérica (2023), las herramientas innovadoras son tecnologías y aplicaciones digitales para la educación facilitando una interacción efectiva - didáctica entre docentes y alumnos.

El uso de estas herramientas digitales proporciona soluciones tecnológicas avanzadas que pueden mejorar tanto la vida profesional como personal. Esto se debe a que permiten acceder a los recursos necesarios para que la educación en línea sea efectiva.

Evolución Histórica

La transformación se ha dado desde hace varios años atrás por la presencia del internet, a principios de los 90 los recursos académicos eran grabados por medio de la televisión para que los estudiantes puedan visualizarlos a cualquier momento.

A principios del siglo XX la manera de comunicación no presencial se lo hacía por medio de los correos electrónicos y los estudiantes recibían y enviaban sus tareas para ser evaluadas, posteriormente, se crearon las primeras plataformas de aprendizaje más atractivas y accesibles. En 1995 Phoenix fue el principal centro de educación con modalidad online acreditada en los Estados Unidos, y en 2002, MIT lanzó su primer curso en línea gratuito Albarrán (2023).

Educación en línea

En los últimos años, hemos observado un impacto significativo de pedagogía entre todos, esta transformación se inició con la pandemia de COVID-19, que llevó a muchos países a adoptar medidas de distancia para que el virus no se siga desarrollando. Como resultado, las autoridades cerraron lugares como negocios, escuelas, universidades y centros comerciales para disminuir el contacto entre las personas, lo que provocó un cambio radical en la educación pasando de presencialidad a virtual.

Esta transición llevó el cierre de muchas instituciones educativas, que tuvieron que adaptarse a las nuevas formas de enseñanza. Así surgió la necesidad de desarrollar actividades innovadoras que promuevan aspectos positivos educativos.

Si bien la educación en línea se ha vuelto indispensable, es importante destacar que resulta insuficiente si no se producen cambios en los paradigmas educativos (Barrón, 2020). Es fundamental realizar un cambio significativo por medio de un análisis de las transformaciones de estudio, dejando de lado enfoques enciclopédicos que se centran únicamente en lo disciplinario. También es importante examinar aspectos como prácticas en la pedagogía, los métodos de evaluación, la práctica docente y la gestión académica y administrativa.

La educación en línea sigue siendo crucial, pero su efectividad se verá limitada si no se producen cambios significativos educativos, lo que implica una revisión profunda de planes de estudio.

Definición y Conceptos

Es un tipo de modalidad que trabaja con tecnología, estas incluyen plataformas digitales y/o aulas virtuales y redes sociales que son el medio de transmisión que se emplean para comunicarse a cortas y largas distancias. La educación en línea puede ser sincrónica en donde los estudiantes acceden a cursos, tareas al mismo tiempo del docente, y asincrónicas cuando los estudiantes acceden a estos recursos en su propio horario. Albarrán (2023).

En palabras de los autores, Mota et al. (2020), la educación virtual comprende diversas actividades que no son desarrolladas en las clases presenciales y se promueve el intercambio de información con apoyo y guía del docente quien es el facilitador de las actividades educativas.

Fundamentos Pedagógicos

Todas las personas en general tuvieron que realizar cambios específicos en el área educativa por la forma de adaptación a los nuevos métodos en los planes de estudio. Esto incluye evaluar diversos enfoques que se puedan aplicar en la educación en línea. Es fundamental conservar los principios pedagógicos básicos, pero también es importante adaptarlos a las necesidades específicas de cada estudiante. Carrasco et al., (2021).

Según Alomá Bello et al. (2022), haciendo referencia a Montessori (1912) Médica y Pedagoga, desarrolló un enfoque educativo conocido como "la nueva educación". Este método se fundamenta en la capacidad absorbente de la mente de los niños, quienes asimilan todo lo que escuchan y observan. Se destaca que el estudiante es el protagonista del descubrimiento y el aprendizaje, mientras que el docente actúa como guía que orienta hacia experiencias educativas significativas.

Uno de los retos que presenta esta modalidad es la adaptación de los docentes. Pasar de enseñar en un aula física a hacerlo a través de plataformas digitales puede ser un gran cambio. Esta transformación puede ser difícil, especialmente para aquellos que no tienen experiencia previa con estas herramientas (Barrientos et al. 2022).

Evolución de la Tecnología Educativa

Según Mujica (2020) la tecnología educativa implica como relacionarla al desarrollo de actividades didácticas fortaleciendo el aprendizaje de una manera enriquecedora con la utilización de diversos recursos como lo son los videos, imágenes y audio relacionados con el tema de estudio.

De la misma manera Cueva (2020) considera que la tecnología educativa ofrece nuevas oportunidades de conocimiento, destacando beneficios como el crecimiento profesional y personal del estudiante. En la actualidad, los docentes deben estar dispuestos a emplear la tecnología, por la mayor flexibilidad en términos de horarios y medios de transmisores de información pedagógica.

Contexto Actual

La modalidad virtual surge a la necesidad de encontrar comunicación desde localidades diferentes, se conoce como educación presencial a los estudiantes que asisten de manera física a las instituciones educativas; educación semipresencial a un sistema en el que se alternan las clases presenciales con educación en línea ya sea mediante video conferencia o tareas enviadas en plataformas; educación en línea cuando el 100% de totalidad de clases son a través de dispositivos electrónicos (Covarrubias, 2021).

En un contexto actual, las clases en línea se llevan a cabo porque hay estudiantes que no pueden acceder a instituciones educativas cercanas o cuyos horarios laborales no les permiten hacerlo. A partir de la pandemia, los docentes y las autoridades de las escuelas se vieron obligados a enviar sus actividades planificadas a través de las redes.

Básica Media

La básica media (EGB) abarca desde 5to hasta 7mo grado. Radica en propiciar los crecimientos de identidad y autonomía en los estudiantes. Con un enfoque completo, este período educativo se dedica a preparar a los jóvenes para explorar con confianza y seguridad el fascinante mundo que los rodea.

“En el art. 2.3, literal h de la Ley Orgánica de Educación Intercultural -LOEI (2021) se garantiza el derecho total de las personas a una educación de calidad y calidez”, es decir, se debe promover un aprendizaje y un ambiente adaptado a las necesidades individuales garantizando una formación integral, inclusiva y transformadora. Es importante fomentar valores, habilidades y capacidades para que puedan enfrentar con confianza los desafíos de la sociedad actual.

Rol del Docente

El docente es fundamental para la educación, enfocándose en otra perspectiva a la manera tradicional y complementándola en las clases en línea con nuevas actividades que promuevan una enseñanza eficaz en el aprendizaje (Núñez, 2021). No se centra en la retención de información y al docente como la única fuente de información, ahora el profesor busca diversas metodologías que conlleve a una enseñanza innovadora e integrar nuevos saberes de la información.

Hace 7 años el Ministerio de Educación (2023) junto a la Subsecretaria de Desarrollo Profesional implemento una plataforma virtual llamada “Me capacito” con el objetivo de potenciar las habilidades profesionales del docente a través del uso de las TIC. Hasta el momento más de un millón de docentes han sido capacitados por los cursos que ofrece esta plataforma.

Actividades Metodológicas

Son fundamentales para planificar y ejecutar actividades pedagógicas efectivas, Vásquez (2021) se basa en teorías cognitivas, como las investigaciones de Ausubel, tienen como objetivo fortalecer el desarrollo significativo de lo aprendido en los estudiantes. Son un conjunto de actividades que abarcan el desarrollo de métodos y técnicas para potenciar la comprensión y retención de la información generada por los docentes (Camizán et al. 2021).

Burgos y Samada (2023) indican que, las actividades metodológicas son recursos que se crean para generar procesos interactivos y constructivos en la difusión de nuevos conocimientos; permiten explorar, comprender y aplicar nuevos conceptos de manera significativa. A través de la práctica se desarrollan habilidades

como la resolución de problemas, pensamiento crítico y cognitivo, además de flexibilidad, que permite incorporar nuevos recursos didácticos tecnológicos u otros contenidos y se ajusta al tiempo disponible del estudiante y docentes; mientras que, la adaptabilidad a la cual se utilizan diferentes tipos de actividades para atender a los distintos estilos y necesidades de los estudiantes.

Rendimiento académico

El rendimiento académico se refiere a las buenas calificaciones que obtienen los estudiantes en las escuelas, estas pueden ser bajas o altas dependiendo de la retención de información constante. Asimismo, este desempeño se relaciona directamente con las notas obtenidas en los deberes y exámenes establecidos para cada materia (Quiñonez et al. 2021). A partir de lo mencionado por el autor es necesario implementar actividades estratégicas que permitan una participación activa y desarrollar habilidades, aumentando la motivación y el interés por desaprender.

De la misma manera hay diversos factores que no permite una facilidad en el aprendizaje, por ejemplo: poca motivación, problemas personales, desinterés y falta de planificación en las actividades dadas por el docente, es por aquello que, mejorar el rendimiento académico es fundamental porque permite un aprendizaje más significativo, motivador y efectivo de los educandos.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Según Sánchez y Murillo (2021), la investigación se fundamenta en un conocimiento previo con el fin de analizarlo, explicarlo, comprenderlo y ajustarlo a las necesidades del investigador. la metodología planteada en los estudios posibilita la resolución del problema mediante estudios que esté validado y apoyado por el método científico, buscando así presentar y abordar la problemática planteada de forma efectiva.

Enfoque y paradigma de la investigación

Se centra en el interpretativo, el cual, como señala Mejía-Rivas (2022), cuyo interés se centra en interpretar y comprender el impacto del comportamiento humano y diseñar actividades centradas para desarrollar competencias relevantes y brindar un acompañamiento constante.

En base a esto se realizó una revisión de aspectos teóricos y análisis sobre el objeto y campo de estudio, donde se busca comprender como los estudiantes interactúan, aprenden y se relacionan. De la misma manera analizar como estas interacciones influyen en el aprendizaje permitiendo una comprensión más profunda de los procesos educativos.

El enfoque es mixto integrando método cuantitativo mediante una encuesta a los estudiantes con la escala de Likert y por el método cualitativo mediante una entrevista a la docente de la institución educativa para conocer a profundidad la percepción de usarlas como herramienta innovadora para la educación en línea.

El tipo de investigación responde al descriptivo para comprender las situaciones, costumbres y actitudes más comunes mediante la descripción de las actividades (Revilla, 2022). Por esta razón en este trabajo se detalla el uso en la educación en línea, con el objetivo de ayudar a crear una guía de actividades para los docentes de esa institución.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población y muestra

En la tabla N°2, se muestra la población de 30 estudiantes: 16 hombres y 14 mujeres de séptimo año de educación básica media paralelo “A” y 1 docente mujer de la Unidad Educativa la “Inmaculada”.

La muestra utilizada para este trabajo investigativo es el muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que el investigador tiene acceso autorizado al curso y a los estudiantes, según O. Hernández (2020) la muestra se puede elegir por conveniencia del investigador permitiendo seleccionar la cantidad de participantes para el estudio.

Tabla N° 2: Población

ESTUDIANTES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Hombres	16	52%
Mujeres	14	45%
Docente	1	3%
TOTAL	31	100%

Elaborado por: Génesis Montoya

Fuente: Estudiantes y docente de Séptimo de básica “A”

Contexto de la Investigación

La Unidad Educativa “La Inmaculada” se encuentra ubicada en la provincia de los Ríos perteneciente al cantón Montalvo, está en el Distrito Educativo 12D01 Baba-Babahoyo-Montalvo, la modalidad de estudio es presencial y sus niveles corresponden desde inicial hasta décimo año de educación básica.

A continuación, se puede encontrar las Matrices de Operacionalización de variables. La variable independiente se muestra en la tabla N° 3 y la variable dependiente en la tabla N° 4. En la cual se describen la conceptualización de las dos variables, dimensiones e indicadores, las preguntas que serán utilizadas en la encuesta y entrevista previamente ya realizadas y cuáles son las técnicas e instrumentos de los ítems.

PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Operacionalización de Variables

Tabla N° 3: Matriz de Operacionalización de variable independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos		Técnicas e instrumentos
			Estudiantes	Docente	
Las redes sociales, como herramienta innovadora en educación, ofrecen una gran accesibilidad y facilidad de uso para estudiantes y docentes. Con sus herramientas innovadoras mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al facilitar	Accesibilidad	Facilidad de uso	¿Qué redes sociales utilizas con más frecuencia para fines educativos?	¿Cuáles son las redes sociales que considera más adecuadas en el ámbito educativo?	Técnica: Encuesta Entrevista Instrumento: Cuestionario
	Herramientas innovadoras	Enseñanza - aprendizaje	¿Consideras que las redes sociales son una herramienta útil para el aprendizaje en general?	Ha recibido usted capacitación acerca de las redes sociales por parte de la institución educativa para implementarlas en el aula de clases como un proceso de enseñanza - aprendizaje en términos educativos.	

la interacción y colaboración. Esto se conlleva a un mejor rendimiento académico, gracias a la calidad de las actividades que se pueden desarrollar. Además, las redes sociales permiten una formación docente continua y efectiva, promoviendo usos pedagógicos creativos y enriquecedores.			¿Qué actividades ha implementado o considera efectivas para aprovechar las redes sociales en sus clases y mejorar el aprendizaje?
	Rendimiento	¿De qué manera crees que las redes sociales pueden mejorar el aprendizaje en general?	¿Crees que las redes sociales implementadas en la educación permiten mejorar su aprendizaje y rendimiento académico?
	Calidad de actividades	¿Qué tipos de actividades o contenidos crees que son más adecuados para realizar en las redes sociales en el contexto educativo?	En su experiencia, ¿considera que la implementación de redes sociales en la educación puede mejorar el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes?
			¿Qué actividades de aprendizaje ha desarrollado utilizando las funcionalidades de las redes sociales (por ejemplo, foros, grupos, transmisiones en vivo, etc.)?

	Formación docente	Usos pedagógicos	¿Qué aspectos crees que deben tener en cuenta los profesores al utilizar las redes sociales en las clases en línea?	¿Cuál es la asignatura que usted considera que los estudiantes tienen un rendimiento académico no tan factible y como podría hacer para que su rendimiento mejore si utiliza las redes sociales en clases en línea?	
--	-------------------	------------------	---	---	--

Elaborado por: Génesis Montoya

Fuente: Elaboración propia

Tabla N° 4: Matriz de Operacionalización de variable dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos		Técnicas e instrumentos
			Estudiantes	Docente	
La educación en línea ha demostrado ser una experiencia enriquecedora, donde los estudiantes pueden disfrutar de un aprendizaje más dinámico e interactivo. Al integrar actividades lúdicas en este entorno	Experiencia	Recomendaciones	¿Ha tenido alguna experiencia negativa con el uso de las redes sociales en las clases en línea?	¿Qué recomendaciones daría a otros docentes para prevenir o manejar experiencias negativas al implementar redes sociales en clases en línea?	Técnica: Encuesta Entrevista Instrumento: Cuestionario
	Aprendizaje	Actividades lúdicas	¿Qué tipo de contenido te gustaría ver en las redes sociales utilizadas para la educación en línea?	¿Cómo haría usted para implementar actividades adecuadas para la educación en línea?	

virtual, se fomenta la creatividad y el compromiso de los alumnos con los contenidos. Es fundamental que los docentes brinden recomendaciones claras sobre cómo sacar el mejor provecho de estas herramientas. La innovación educativa se			¿Qué tipos de actividades educativas en línea consideras que las redes sociales pueden ser más útiles?	¿Cómo adaptaría actividades de adivinanzas y sopas de letras en redes sociales para la educación en línea?	
			La educación en línea con actividades dinámicas adecuadas permite una mejor motivación y compromiso con el aprendizaje	¿Qué características considera clave en una actividad dinámica para lograr una mayor motivación y compromiso de los estudiantes en la educación en línea?	

potencia al adaptar las actividades pedagógicas a este nuevo contexto, donde la percepción de estudiantes y profesores juega un papel crucial. Cuando se logra crear experiencias de aprendizaje significativas y atractivas en línea, se abre un mundo de posibilidades para transformar la forma en que se enseña y se aprende.			¿Crees que la educación en línea permite aprender de manera más dinámica e interactiva?	En su experiencia como docente, ¿considera que la educación en línea permite a los estudiantes aprender de manera más dinámica e interactiva en comparación con la educación presencial?
	Innovación educativa	Percepción	Considera usted que la educación en línea brinda las mismas oportunidades de aprendizaje que la modalidad presencial.	¿Considera que la educación en línea puede ofrecer ventajas o beneficios únicos que complementen o enriquezcan las oportunidades de aprendizaje

Elaborado por: Génesis Montoya

Fuente: Elaboración propia

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas de recopilación de datos es la obtención mediante la aplicación de técnicas e instrumentos definidos a base del estudio de investigación que se está realizando para obtener referencias certeras de las variables estudiadas (Cisneros et al. 2022).

Las fuentes donde se obtendrán los datos serán por parte de estudiantes y docente de la institución educativa, los datos se recolectarán a través de encuestas y entrevistas.

Encuesta

La encuesta aplicada en esta investigación tiene como propósito obtener información que permita identificar la correcta forma de utilización de las redes sociales como herramienta innovadora para la educación en línea por parte de los/las estudiantes a través de la plataforma Google forms, en el anexo 2 se puede observar el cuestionario de 12 preguntas estructuradas y ordenadas.

Entrevista

La entrevista está dirigida a la docente, con una totalidad de 12 preguntas abiertas tal y como se muestra en la sección de anexo 3 y evidencia con fotografías en el anexo 7 del mismo documento en para dar respuesta a la problemática de investigación.

Validación y Confiabilidad

Constituyen un proceso metódico para evaluar el rendimiento y avance de los instrumentos utilizados para la recolección de datos (Medina et al., 2020). Este proceso implica la recopilación de información pertinente y su análisis cuidadoso, lo que permite emitir valoraciones o juicios sobre la efectividad de encuestas y entrevistas.

Para asegurar que la encuesta y la entrevista fueran válidas, se consultó a tres expertos, quienes revisaron y aprobaron las preguntas del instrumento. Las observaciones de estos expertos se presentan en la tabla N° 5, asimismo en la sección de anexos 4, 4.1, 4.2, 5, 5.1, 5.2.

Tabla N° 5: Validación de los instrumentos

<i>Experto</i>	<i>Grado académico</i>	<i>Síntesis de la validación de los instrumentos</i>
<i>Darío Javier Fernández Díaz</i>	Licenciado de educación Básica Docente de la Unidad Educativa La Inmaculada	Los expertos analizaron las 12 preguntas que fueron diseñadas para la encuesta y entrevista.
<i>Holger Fabián Monserrate Moreira</i>	Ingeniero en sistemas, Magíster en educación con mención en pedagogía de entornos digitales. Licenciado de la unidad educativa "Vinces".	Con la finalidad de conocer si la estructura de cada instrumento es el correcto, claridad de redacción, cantidad de preguntas.
<i>Imaya Maite de Lucca Cámpelo</i>	Psicóloga clínica, Magíster en docencia Universitaria. Psicóloga en la Insitucion "CIMPEM".	Además, se consideró los criterios generales, tales como: correcciones en la elaboración de la encuesta/entrevista, preguntas que no eran adecuadas y como mejorarlas. Los tres expertos validaron los instrumentos sin ninguna observación.

Elaborado por: Génesis Montoya

Fuente: Expertos del área educativa

Análisis e interpretación de resultados

Encuesta aplicada a estudiantes

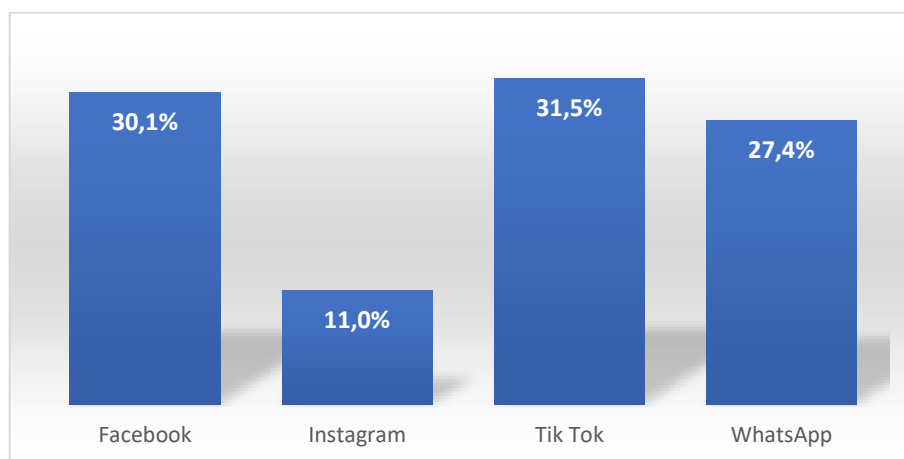
Pregunta 1. ¿Qué redes sociales utilizas con más frecuencia? (Seleccione máx. 2)

Tabla N° 6 Resultados de la primera pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Facebook	22	30,1%
Instagram	8	11,0%
Tik Tok	23	31,5%
WhatsApp	20	27,4%
Total	73	100,00%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 4 Resultados de la primera pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 6 y gráfico N° 4, estas redes sociales son frecuentemente empleadas por los estudiantes en el contexto educativo porque facilitan la interacción a través de publicaciones en grupos. Este tipo de plataformas permite a los usuarios compartir contenido, como videos educativos, información detallada acerca de alguna temática, videos, audios y demás actividades que se realizan para que sean visualizados por la mayoría de los estudiantes en la disponibilidad de su tiempo.

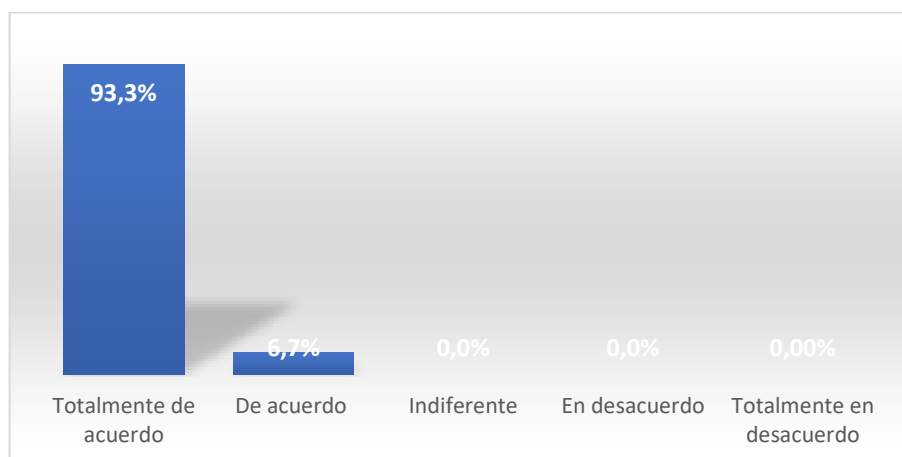
Pregunta 2. ¿Consideras que las redes sociales son una herramienta útil para el aprendizaje en general?

Tabla N° 7: Resultados de la segunda pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	28	93,3%
De acuerdo	2	6,7%
Indiferente	0	0,0%
En desacuerdo	0	0,0%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
Total	30	100,00%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 5: Resultados de la segunda pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 7 y gráfico N° 5, se aprecia que el 93,3% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo al ser una herramienta útil para el aprendizaje en general, es por eso que, se refleja un aspecto positivo al considerarla como una herramienta factible para la educación en general, pero, principalmente optando por incluir actividades que favorezcan el desarrollo del aprendizaje, facilitando la interacción de los alumnos y promoviendo un ambiente colaborativo entre todos.

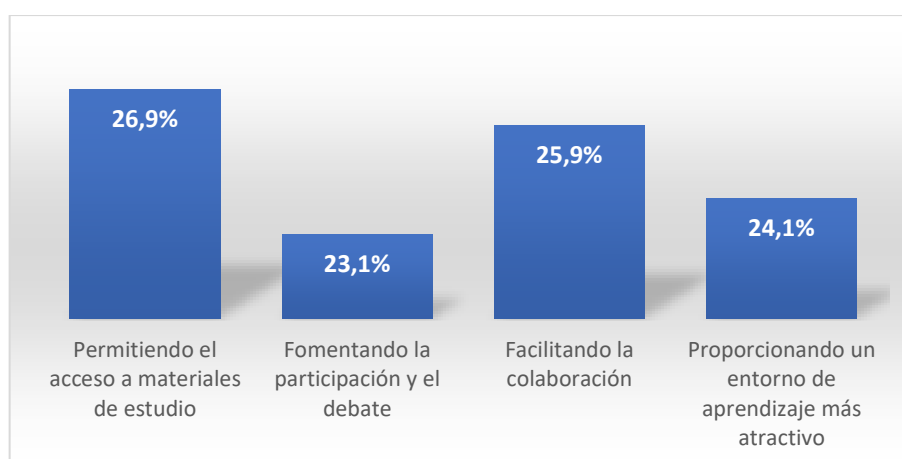
Pregunta 3. ¿De qué manera crees que las redes sociales pueden mejorar el aprendizaje en general?

Tabla N° 8: Resultados de la tercera pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Permitiendo el acceso a materiales de estudio	29	26,9%
Fomentando la participación y el debate	25	23,1%
Facilitando la colaboración	28	25,9%
Proporcionando un entorno de aprendizaje más atractivo	26	24,1%
Total	108	100,00%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 6: Resultados de la tercera pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 8 y gráfico N° 6, se presentaron 4 opciones en las cuales todas tuvieron un porcentaje factible, lo que significa que estas actividades permiten múltiples beneficios al incluirlas en la educación, principalmente permitiendo el acceso a diversos materiales de estudio, ya que al utilizar la tecnología se pueden buscar otros tipos de recursos como información en textos o videos que el estudiante valla a necesitar y/o utilizar.

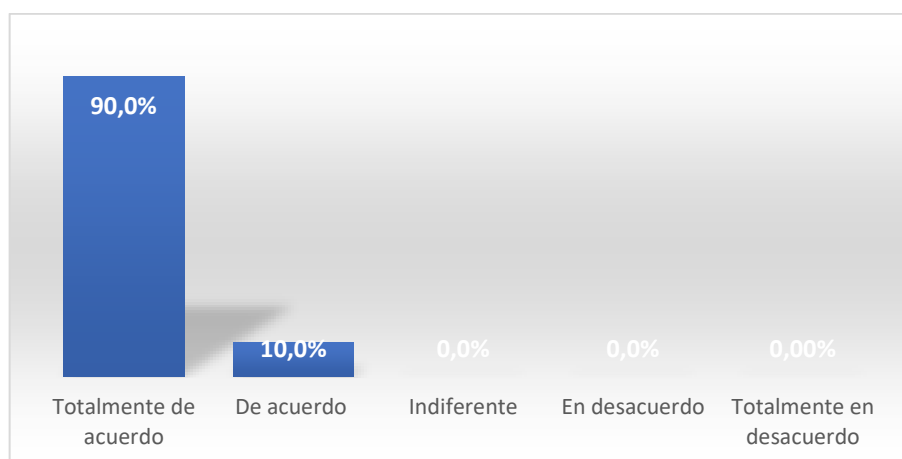
Pregunta 4. ¿Crees que las redes sociales implementadas en la educación permiten mejorar su aprendizaje y rendimiento académico?

Tabla N° 9: Resultados de la cuarta pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	27	90,0%
De acuerdo	3	10,0%
Indiferente	0	0,0%
En desacuerdo	0	0,0%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
Total	30	100,0%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 7: Resultados de la cuarta pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 9 y gráfico N° 7, el 90,0% de estudiantes encuestados creen que al implementarlas en la educación permiten mejorar el rendimiento académico porque ayudan a desarrollar competencias digitales y en el mundo actual hacer uso de la tecnología es esencial en la vida profesional y, por otro lado, el estudiante se siente motivado porque involucran espacios de intercambio de información que fomentan la colaboración.

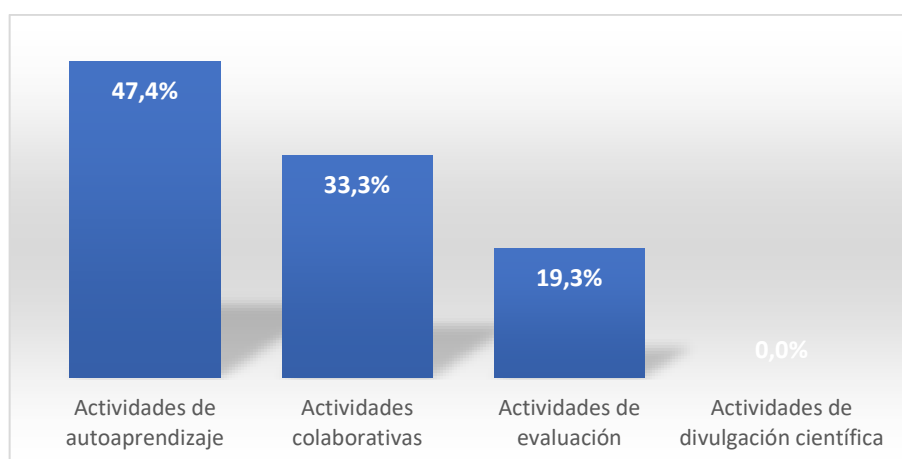
Pregunta 5. ¿Qué tipos de actividades o contenidos crees que son más adecuados para realizar en las redes sociales en el contexto educativo?

Tabla N° 10: Resultados de la quinta pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Actividades de autoaprendizaje	27	47,4%
Actividades colaborativas	19	33,3%
Actividades de evaluación	11	19,3%
Actividades de divulgación científica	0	0,0%
Total	57	100,00%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 8: Resultados de la quinta pregunta



Nota: Elaborado por: Génesis Montoya. Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 10 y gráfico N° 8, el 47,4% de estudiantes señalaron que las actividades de autoaprendizaje son contenidos adecuados para incluirlas permitiendo, actividades de auto gestión es decir los estudiantes son responsables de la toma de decisiones, seguido de las actividades colaborativas al trabajar en conjunto con los compañeros y docentes con un 33,3% y de la misma manera han dicho con un 19,3% que también se pueden incluir actividades de evaluación.

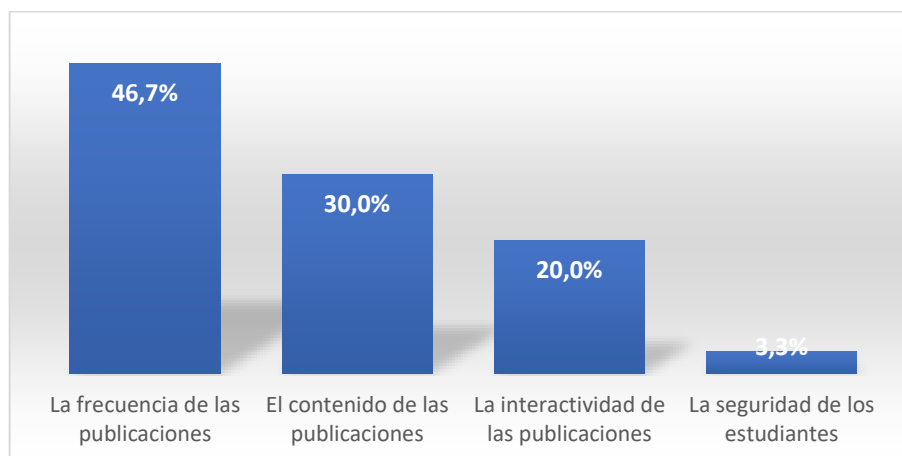
Pregunta 6. ¿Qué aspectos crees que deben tener en cuenta los profesores al utilizar las redes sociales en las clases en línea?

Tabla N° 11: Resultados de la sexta pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
La frecuencia de las publicaciones	14	46,7%
El contenido de las publicaciones	9	30,0%
La interactividad de las publicaciones	6	20,0%
La seguridad de los estudiantes	1	3,3%
Total	30	100,00%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 9: Resultados de la sexta pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 11 y gráfico N° 9, demuestran que uno de los principales aspectos que los docentes deben tener en cuenta al es la frecuencia de las publicaciones, es decir, mientras más publicaciones haya en las redes sociales ayuda a mantener a los estudiantes comprometidos y en contacto con el contenido educativo.

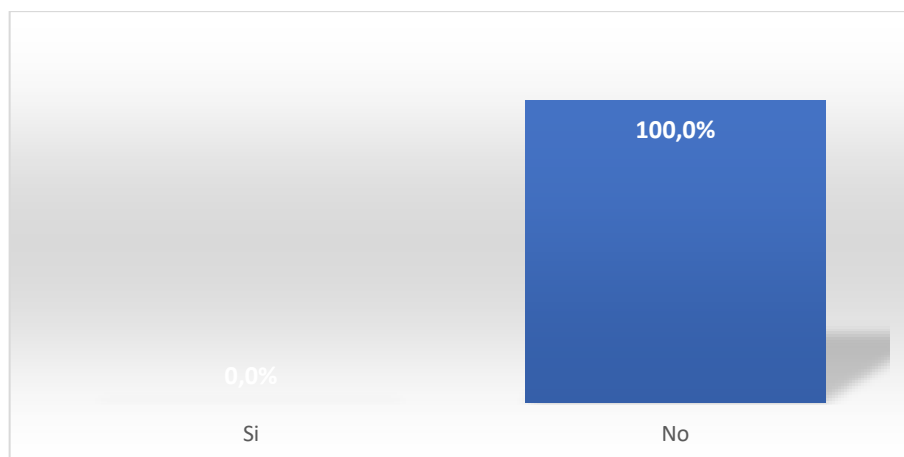
Pregunta 7. ¿Has tenido alguna experiencia negativa con el uso de las redes sociales en las clases en línea?

Tabla N° 12: Resultados de la séptima pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0,0%
No	30	100,0%
Total	30	100,00%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 10: Resultados de la séptima pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 12 y gráfico N° 10, el 100% de los estudiantes encuestados no han tenido una mala experiencia al usarlas, eso quiere decir que, al momento de ingresar son conscientes de las interacciones positivas y negativas que pueden encontrar, además se debe fomentar prácticas para tener un ambiente de aprendizaje enriquecedor y seguro.

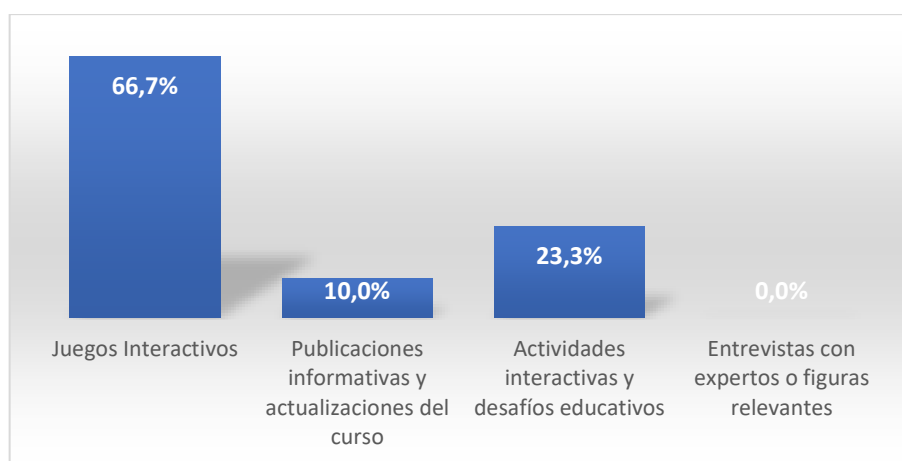
Pregunta 8. ¿Qué tipo de contenido te gustaría ver en las redes sociales utilizadas para la educación en línea?

Tabla N° 13: Resultados de la octava pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Juegos Interactivos	20	66,7%
Publicaciones informativas y actualizaciones del curso	3	10,0%
Actividades interactivas y desafíos educativos	7	23,3%
Entrevistas con expertos o figuras relevantes	0	0,0%
Total	30	100,00%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 11: Resultados de la octava pregunta



Nota: Elaborado por: Génesis Montoya. *Fuente:* Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 13 y gráfico N° 11, reflejan que una de las principales actividades que les gustan a los estudiantes son los juegos interactivos como un método de enseñanza para su aprendizaje, así mismo las actividades interactivas y desafíos educativo, son actividades en donde la información que se detalla se transforma y produce un aprendizaje más atractivo, divertido y desafiante.

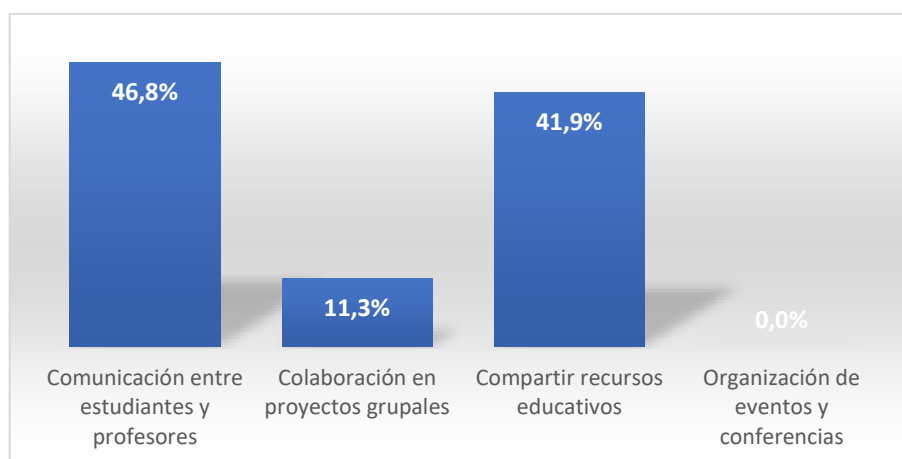
Pregunta 9. ¿En qué tipo de actividades educativas en línea consideras que las redes sociales pueden ser más útiles?

Tabla N° 14: Resultados de la novena pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comunicación entre estudiantes y profesores	29	46,8%
Colaboración en proyectos grupales	7	11,3%
Compartir recursos educativos	26	41,9%
Organización de eventos y conferencias	0	0,0%
Total	62	100,00%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 12: Resultados de la novena pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 14 y gráfico N° 12, los encuestados consideran que la comunicación entre estudiantes y profesores se facilita al utilizarlas, incluyendo también el compartir recursos educativos y en conjunto con la colaboración en proyectos grupales es decir, todas estas actividades son factibles en las redes sociales porque permite a los estudiantes recibir apoyo y orientación por parte de los docentes, comparten opiniones entre todos y estimula la curiosidad haciendo que exploren temas en profundidad.

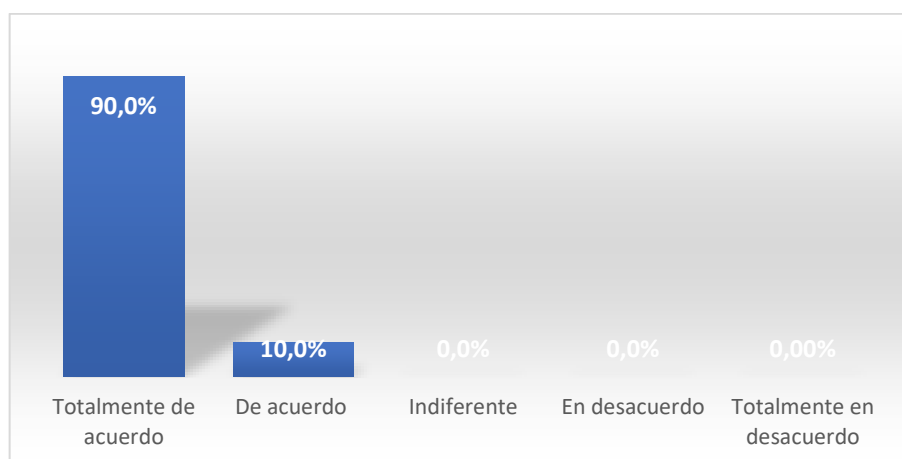
Pregunta 10. ¿La educación en línea con actividades dinámicas adecuadas permite una mejor motivación y compromiso con el aprendizaje?

Tabla N° 15: Resultados de la décima pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	27	90,0%
De acuerdo	3	10,0%
Indiferente	0	0,0%
En desacuerdo	0	0,0%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
Total	30	100,0%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 13: Resultados de la décima pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 15 y gráfico N° 13, el 90,0% de los estudiantes encuestados considera que la educación en línea con actividades adecuadas promueve una mejor motivación y compromiso con el aprendizaje, dando como resultado que, actividades como foros educativos, creación de videos y el intercambio de ideas aumentan el interés, así mismo se puede realizar una retroalimentación rápida y flexible.

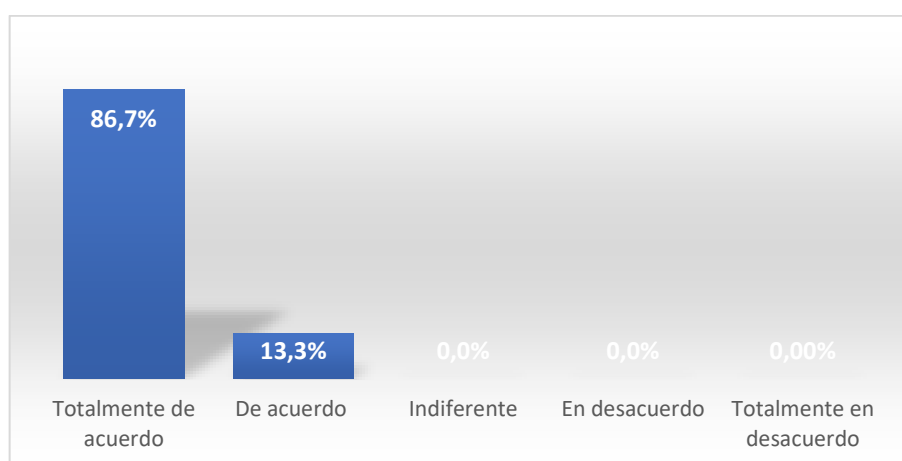
Pregunta 11. ¿Crees que la educación en línea permite aprender de manera más dinámica e interactiva?

Tabla N° 16: Resultados de la undécima pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	26	86,7%
De acuerdo	4	13,3%
Indiferente	0	0,0%
En desacuerdo	0	0,0%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
Total	30	100,0%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 14: Resultados de la undécima pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 16 y gráfico N° 14, el 86,7% de encuestados están totalmente de acuerdo de que la educación si permite aprender de una manera más dinámica e interactiva porque el contenido que se presenta hace que la información sea retenida por más tiempo y se sienten comprometidos por aprender al aprovechar los recursos digitales que existen actualmente en el mundo.

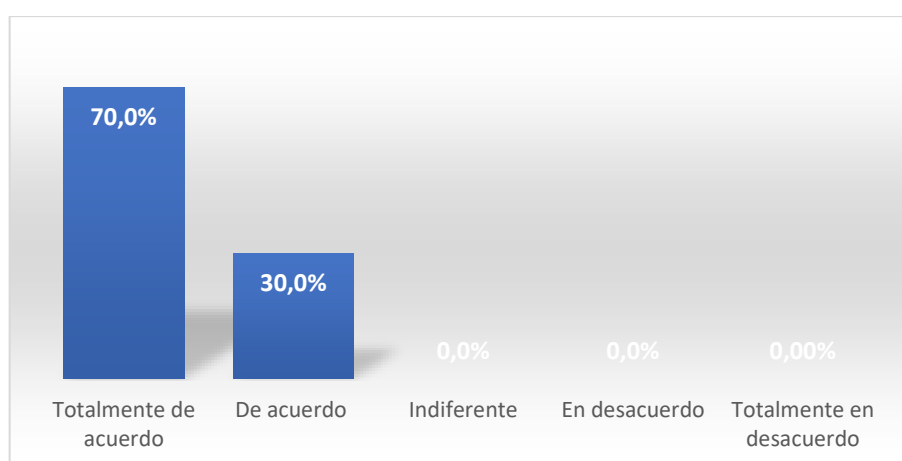
Pregunta 12. ¿Considera usted que la educación en línea brinda las mismas oportunidades de aprendizaje que la modalidad presencial?

Tabla N° 17: Resultados de la duodécima pregunta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	21	70,0%
De acuerdo	9	30,0%
Indiferente	0	0,0%
En desacuerdo	0	0,0%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
Total	30	100,0%

Nota: Información recabada de la encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico N° 15: Resultados de la duodécima pregunta



Nota: **Elaborado por:** Génesis Montoya. **Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla N° 17 y gráfico N° 15, el 70,0% de encuestados si considera que la educación en línea brinda las mismas oportunidades que de manera presencial buscando la mejor manera de diseñar las clases y la planificación al integrar la tecnología ya que deben ser flexibles y respetando el ritmo de aprendizaje de cada uno resultando beneficioso, así lo considera también el 30,0% de estudiantes encuestados porque se adapta al tiempo disponible de cada uno y si combinamos las dos puede ofrecer una experiencia más completa.

Entrevista aplicada a la docente

La licenciada Rocío Aldean Duarte es la docente entrevistada para este trabajo de investigación que se ha realizado en la Unidad Educativa “La Inmaculada”, su labor docente ha durado por más de 10 años dedicándose al área de Ciencias Naturales con estudiantes de séptimo año de básica media, su dedicación y compromiso profesional han dejado una huella significativa en sus alumnos. La licenciada Duarte ha participado activamente en talleres organizados por la institución, colaborando con otros docentes del área de Ciencias Naturales. Su constante búsqueda de aprendizaje y mejora profesional ha resultado ser un recurso valioso que comparte generosamente con sus colegas y estudiantes.

Pregunta 1. ¿Cuáles son las redes sociales que considera más adecuadas en el ámbito educativo?

Respuesta

“Desde mi experiencia considero que WhatsApp, y Facebook son las más adecuadas para que los estudiantes reciban información educativa”, es decir, permiten transmitir una cantidad de información rápida, efectiva y en tiempo real, así mismo permiten compartir recursos, discutir temas y colaborar en proyectos educativos.

Pregunta 2. ¿Ha recibido usted capacitación acerca de las redes sociales por parte de la institución educativa para implementarlas en el aula de clases como un proceso de enseñanza - aprendizaje en términos educativos?

Respuesta

“Rara vez en mi institución nos dan información acerca del uso de las redes sociales”. Se puede señalar que, la capacitación docente es muy importante para tener actualización sobre los nuevos recursos y herramientas tecnológicas que se dan para la educación en línea, si la institución educativa no consta con una plataforma adecuada para las clases es necesaria utilizar otros métodos que sean de gran ayuda en este caso por ser plataformas que son utilizadas por la mayoría de personas y capacitarse para darle un buen uso facilita un entorno de aprendizaje efectivo.

Pregunta 3. ¿Qué actividades ha implementado o considera efectivas para aprovechar las redes sociales en sus clases y mejorar el aprendizaje?

Respuesta

“Videos educativos, Trivias en páginas web, la creación de contenidos educativos”. Después de la información obtenida por parte de la docente, los videos educativos combinan imágenes, movimientos y sonidos lo que permiten a los estudiantes captar la información en poco tiempo ya que estimula los canales sensoriales y facilita una mejor retención y comprensión de los conceptos, de la misma manera las trivias fermentan una participación activa en los estudiantes lo que aumenta su interés y la creación de contenidos permite al alumno a personalizar su aprendizaje.

Pregunta 4. En su experiencia, ¿Considera que la implementación de redes sociales en la educación puede mejorar el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes?

Respuesta

“Si puede mejorar, pero dándole un adecuado uso para la edad de los estudiantes”, es decir, implementarlas en la educación en línea permite tanto a docentes como estudiantes tener una comunicación constante sin necesidad de estar de manera presencial ya que permite llevar a cabo nuevos métodos de aprendizaje rompiendo los paradigmas tradicionales, sin embargo, es importante abordar los desafíos asociados como la privacidad y darle un uso adecuado para la edad y ritmo de aprendizaje de cada uno.

Pregunta 5. ¿Qué actividades de aprendizaje ha desarrollado utilizando las funcionalidades de las redes sociales (por ejemplo, foros, grupos, transmisiones en vivo, etc.)?

Respuesta

“El uso de los grupos para intercambiar información, el desarrollo de actividades como videos creados por los estudiantes, fotos de evidencias desarrollando las tareas”. Es por esto que el uso de diversas actividades para transmisores de información es importante porque permite a estudiantes y docentes interactuar entre sí, ya que cuando se trata de clases en línea a veces se experimenta

aislamiento y esta interacción fomenta un aprendizaje colaborativo donde todos participan compartiendo ideas, creando contenido educativo recibiendo retroalimentación de manera inmediata.

Pregunta 6. ¿Qué desafíos ha identificado al utilizar redes sociales en clases en línea y cómo los ha abordado?

Respuesta

“la falta de conexión por parte de los estudiantes y para lograr que se desarrolle con éxito se han hecho reuniones donde todos estén disponibles para conectarse y otra opción fue volver a enviar la información que se ha brindado para que después la puedan revisar”, ante lo mencionado podemos agregar que, uno de los desafíos de la educación en línea es la falta de conexión por parte de los estudiantes ya sea por problemas de internet o interferencias. Es por aquello que, una de las ventajas de trabajar con ellas es el acceso cuando la señal es débil o lenta incluso con un ancho de banda limitado.

Pregunta 7. ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes para prevenir o manejar experiencias negativas al implementar redes sociales en clases en línea?

Respuesta

“Establecer normas claras y tener una buena supervisión con ayuda de nosotros como docentes y padres de familia”, es decir uno de los conflictos al utilizarlas son los problemas de privacidad cuando son menores de edad, por eso desde un principio se establecen normas claras y precisas dando instrucciones de las cosas que se pueden compartir y como interactuar apropiadamente reduce los riesgos de problemas existentes. Es fundamental que se promueva un uso seguro, responsable y respetuoso para aprovechar todos los beneficios que ofrecen las redes sociales.

Pregunta 8. ¿Cómo haría usted para implementar actividades adecuadas para la educación en línea?

Respuesta

“Definir objetivos claros, conocer a cada uno de los estudiantes, diseñar actividades que llamen la atención de cada alumno conociendo sus preferencias”,

es necesario señalar que actividades como foros educativos permiten el intercambio de ideas y el aprendizaje entre pares enriqueciendo el proceso y desarrollando habilidades necesarias para su educación porque mejora su rendimiento y ayudan que en el futuro todos estos contenidos no sean olvidados sino puestos en prácticas.

Pregunta 9. ¿Como adaptaría las actividades de adivinanzas y sopas de letras en las redes sociales para la educación en línea?

Respuesta

“Crear grupos privados, publicar las actividades y animar a los estudiantes a comentar las respuestas, se pueden utilizar plataformas extras o se crean directamente en las redes sociales”, es decir los recursos se pueden crear en diferentes plataformas y publicarse en la red respectiva. Estos recursos se pueden presentar en formato de texto o imagen y las respuestas se pueden compartir en la sección de comentarios. La clave es adaptar el formato de las actividades para aprovechar las características únicas de cada red social fomentando la interacción y el compromiso de los estudiantes.

Pregunta 10. ¿Qué características considera clave en una actividad dinámica para lograr una mayor motivación y compromiso de los estudiantes en la educación en línea?

Respuesta

“Interactividad, participación y creatividad”, estas actividades son factibles para que el estudiante opte por tener una mayor comprensión con ciertos temas de estudio al escuchar y visualizar contenidos educativos permiten que la información se quede por más tiempo en su cerebro.

Pregunta 11. En su experiencia como docente, ¿considera que la educación en línea permite a los estudiantes aprender de manera más dinámica e interactiva en comparación con la educación presencial?

Respuesta

“Creo que la educación en línea tiene el potencial de ofrecer experiencias de aprendizaje dinámicas e interactivas, pero esto depende en gran medida de cómo se diseñen e implementen las actividades”, por tal razón la educación en línea si puede permitir una experiencia de enseñanza más dinámica permitiendo un ambiente colaborativo e interactivo con los estudiantes al momento de hacer partícipe en su aprendizaje.

Pregunta 12. ¿Considera que la educación en línea puede ofrecer ventajas o beneficios únicos que complementen o enriquezcan las oportunidades de aprendizaje?

Respuesta

“Sí, por la flexibilidad y accesibilidad ya que los estudiantes pueden acceder a los materiales y participar en actividades en momentos que se ajusten a sus horarios”. Así mismo, la educación en línea si ofrece algunas ventajas al beneficiar a los estudiantes permitiéndoles gestionar su tiempo y participar en actividades de acuerdo a sus necesidades, lo que es crucial para el éxito del aprendizaje en línea.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Nombre de la propuesta

Guía docente de actividades lúdicas de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales a través de redes sociales para la educación en línea.

Definición del tipo de producto

Llevar a cabo actividades que fomentan el uso y acceso a recursos digitales en la educación en línea ayuda a los docentes a entender mejor cómo se deben llevar a cabo las clases. Antes de implementar una intervención académica específica, es fundamental elaborar una planificación que proporcione las bases necesarias para ejecutar las actividades de manera efectiva.

La función de esta guía radica como una herramienta para facilitar el aprendizaje y la enseñanza ofreciendo una estructura clara que beneficia tanto a estudiantes como docentes, consiste en la elaboración de una serie de actividades lúdicas dirigidas hacia los docentes con la finalidad de ser implementada en los estudiantes de séptimo año de básica media a través de 3 distintas redes sociales para la educación en línea. Las redes sociales pueden ser muy útil para el aprendizaje permitiendo a estudiantes y docentes interactuar entre sí y acceder a una gran cantidad de recursos educativos.

Es importante señalar que, aunque este dirigida a los docentes del área de ciencias naturales de básica media, cualquier docente de las diferentes áreas la pueden utilizar adaptándola a su contenido académico ya que al trabajar con redes

sociales se pueden crear distintas actividades a beneficio de los estudiantes detallando cada tarea planteada. Con respecto a los recursos a utilizar para la realización de cada actividad son dispositivos electrónicos con conexión a internet: celular, computador, Tablet.

El diseño de la guía de actividades lúdicas en las redes sociales para la educación en línea consta de varias actividades cada una con su respectiva planificación que pueden ser utilizados para incluir en las actividades que diariamente son elaboradas por docentes, estas actividades se clasificarán según el objetivo educativo. Cada una de ellas se detalla de la siguiente forma:

- Contenido.
- Destrezas con criterios de desempeño a evaluar.
- Nivel de logro.
- Criterios de evaluación.
- Desarrollo.
- Análisis de la planificación.
- Recurso.
- Tiempo de la actividad.

Los docentes de la Unidad Educativa la Inmaculada no cuentan con una capacitación adecuada para llevar a cabo la implementación de actividades que optimicen un mejor desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes. Esta propuesta apoya de manera efectiva el trabajo de los docentes al ofrecerles actividades que se pueden adaptar a diferentes etapas del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Lograr buenas actividades asegura y permite una mejor adquisición positiva para los contenidos de las clases, para que esta propuesta sea eficiente es necesario que tanto los docentes, padres de familia y estudiantes se comprometan a trabajar de una manera colaborativa para que sea un resultado sostenible a largo plazo.

Objetivos

Objetivo General

- Proporcionar a los docentes una guía de actividades lúdicas de Ciencias Naturales a través de las Redes Sociales.

Objetivos Específicos

- Potenciar la capacidad de aprendizaje de la Asignatura Ciencias Naturales a través de actividades desarrolladas en las Redes Sociales.
- Estimular la creatividad y la innovación, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de aprender.
- Promover un ambiente educativo interactivo y colaborativo, donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales a través de la interacción en redes sociales.

Estructura de la Propuesta

Introducción

Las redes sociales como herramienta innovadora para las clases en línea permiten que muchas instituciones hagan uso de su contenido para desarrollar las clases sin complicaciones especialmente en instituciones que carecen de plataformas digitales para apoyar la enseñanza. Por su facilidad de uso, muchas veces se recurre a ellas en el ámbito académico. Asimismo, se integran como actividades educativas que permiten a los estudiantes explorar conceptos y reforzar conocimientos de manera divertida y atractiva.

En el diseño de esta guía se presentan de la siguiente manera: 15 actividades en general para que sean implementadas en 3 distintas redes sociales; estas actividades se dividen de la siguiente manera: 5 actividades lúdicas para la red social Facebook, 5 actividades lúdicas para la red social WhatsApp y 5 actividades lúdicas para la red social Tik Tok, esta selección se basa en una encuesta realizada a los estudiantes, donde estas 3 plataformas obtuvo mayor acogida y se han adaptado para el desarrollo de contenidos en el área de ciencias naturales. Para la

elaboración de cada planificación se lo realizó mediante la información del currículo de ciencias naturales para básica media.

La creación de la guía de actividades lúdicas se convierte en una propuesta innovadora y efectiva para enriquecer la educación de los estudiantes en un entorno familiar y atractivo. Esta guía busca aprovechar el potencial educativo y motivador para promover un aprendizaje interactivo, participativo y significativo en los estudiantes.

La presente guía está dirigida al docente <https://heyzine.com/flip-book/27da5598dc.html>, proporciona diversas actividades para trabajar con el estudiante en clases, de la misma manera se detalla cómo crear cada red social y se visualiza de forma clara, precisa y ordenada cómo navegar a las diferentes acciones que contiene esta guía.

Diseño de la guía

Facebook

Para diseñar la guía, comenzamos creando una página en Facebook con el propósito de impartir lecciones sobre temas de ciencias naturales de manera innovadora e interactiva a los estudiantes.

Ilustración 1: *Página de Facebook*



Fuente: Facebook

Al crear esta página en la red social de Facebook se permite que los estudiantes como docentes puedan gozar de muchos privilegios. Al ser una herramienta gratuita y fácil de usar permite a los educadores conectarse con su público en línea. La red social Facebook ofrece ventajas que incluyen:

- Visibilidad:** Al ser una red social, estas páginas pueden ser vistas por diversas personas permitiendo hacer uso de su contenido.
- Comunicación:** Permite que docentes, alumnos y padres de familia puedan comunicarse entre si, en este caso con las actividades que estan planteadas en la página los padres de familia y docentes pueden hacer un seguimiento y ver el desempeño de los educando.
- Interacción y promoción:** Las páginas de Facebook fomentan la interacción y permite que varias personas conozcan su contenido.

Competencias digitales

Las actividades en esta red social permiten a los usuarios crear un entorno colaborativo, desarrollando habilidades y conocimientos al interactuar en esta herramienta digital de manera efectiva.

A continuación, se detallan las siguientes:

- Búsquedas de información.
- Comunicación y colaboraciones digitales.
- Creación de contenidos.
- Aprendizaje continuo.

Para el ingreso se lo hace mediante un enlace y los estudiantes pueden empezar con la visualización y desarrollo de las actividades.

Actividad de aprendizaje 1: Sopa de letras

Ilustración 2: Actividad de aprendizaje 1: Sopa de letras



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 18: Actividad de aprendizaje 1: Sopa de letras

Fundamentos y aplicaciones de la electricidad			
Actividad de aprendizaje 1: Sopa de letras			
Objetivo: Comprender y conocer los Fundamentos y aplicaciones de la Electricidad, Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, Funciones, características e importancia del magnetismo.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Resolver la sopa de letras con contenidos de fundamentos y aplicaciones de la electricidad.	Indagar con el uso de las TIC y otros recursos, las aplicaciones de la energía térmica en la máquina de vapor y comprender su relevancia en el desarrollo industrial.	Comprender y conocer la electricidad, sus fundamentos, aplicaciones y como es el uso que se les da para obtenerla en nuestros hogares, así mismo, sus cuidados y componentes básicos de la energía eléctrica.	Analiza las características, la relevancia, las aplicaciones, los principios y la transformación de las energías térmica, eléctrica y magnética, mediante la indagación, la observación de representaciones analógicas y digitales, así como la exploración de objetos en su entorno (como brújulas y motores eléctricos).
Desarrollo		Análisis de la Planificación	

1. En la sección de publicación de la página de Facebook los estudiantes deberán resolver la sopa de letras. 2. Después el docente indica que cada estudiante debe de ubicar las respuestas de la sopa de letras en la sección de comentarios.	Se plantea que el alumno: 1.- Alcance su nivel de concentración. 2.- Capacidad Lectora
Recurso: https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fpermalink.php%3Fstory_fbid%3Dpfbid02ZGPm5NGmEdmcJYQdG7MdQKWxKMN5KrfqouZDYs78PxHGDPicbTGMExyVuE61vCv8l%26id%3D61555920006152&show_text=true&width=500	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 2: Debates grupales

Ilustración 3: Actividad de aprendizaje 2: Debates grupales



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 19: Actividad de aprendizaje 2: Debates grupales

Transformaciones de la energía eléctrica			
Actividad de aprendizaje 2: Debates grupales			
Objetivo: Comprender y conocer los Fundamentos y aplicaciones de la Electricidad, Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, Funciones, características e importancia del magnetismo.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Realizar debates grupales, a través de imágenes y/o textos que son publicados en la página de Facebook.	Indagar con el uso de las TIC y otros recursos, las aplicaciones de la energía térmica en la máquina de vapor y comprender su relevancia en el desarrollo industrial.	Comprender y conocer la electricidad, sus fundamentos, aplicaciones y como es el uso que se les da para obtenerla en nuestros hogares, así mismo, sus cuidados y componentes básicos de la energía eléctrica.	Analiza las características, la relevancia, las aplicaciones, los principios y la transformación de las energías térmica, eléctrica y magnética, así como la exploración de objetos en su entorno (como brújulas y motores eléctricos).
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. Los docentes en la página de Facebook deben publicar imágenes y/o párrafos de		Se plantea que el alumno: 1.- Trabaje en equipo. 2.- Desarrolle el pensamiento crítico.	

textos sobre el tema transformaciones de la energía eléctrica. 2. Los estudiantes deben contestar las siguientes preguntas: • ¿Qué usos se le da a la energía eléctrica? • ¿De dónde proviene la energía que llega a tu casa? • ¿Cómo puede la energía del agua transformarse en energía eléctrica? 3. Los estudiantes deben hacer comentarios acerca del tema y publicarlo en la sección de comentarios 4. Todas las ideas publicadas serán compartidas con los demás estudiantes.	3.- Desarrolle la expresión.
Recurso: https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fpermalink.php%3Fstory_fbid%3Dpfbid02GDBWzMzWmYFB8hJoGvLnrPihWJ4oqJJkQyAD2QAbJBpdFpZvMLCt65AiF5e8AmMWl%26id%3D61555920006152&show_text=true&width=500	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 3: Soy influencer

Ilustración 4: Actividad de aprendizaje 3: Soy influencer



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 20: Actividad de aprendizaje 3: Soy influencer

Magnetismo			
Actividad de aprendizaje 3: Soy influencer			
Objetivo: Comprender y conocer los Fundamentos y aplicaciones de la Electricidad, Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, Funciones, características e importancia del magnetismo.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Recrear lo que la sociedad hace actualmente tiene un impacto positivo en la sociedad. Al adaptarlo al	Observar, reconocer y detallar las características y aplicaciones prácticas del magnetismo en	Comprender y conocer la electricidad, sus fundamentos, aplicaciones, las características y	Analiza las características, relevancia, aplicaciones y los principios del magnetismo,

ámbito educativo, puede resultar muy gratificante para el estudiante, ya que lo ajustamos al contenido académico.	objetos como la brújula simple y los motores eléctricos.	los fundamentos del magnetismo.	energía térmica y la energía eléctrica.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. El docente selecciona una imagen sobre el magnetismo y lo publica en la página de Facebook. 2. El docente al publicar la imagen debe escribir una frase relacionada con la imagen, pero desordenando el orden de las palabras. 3. Los estudiantes tendrán que leer y ordenar la frase para luego ser escrita en la sección de comentarios.		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle habilidades digitales. 2.- Desarrolle su creatividad. 3.- Mejore la comprensión. 4.- Obtenga un aprendizaje activo.	
Recurso: https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fpermalink.php%3Fstory_fbid%3Dpfbid02GDBWzMzWmYFB8hJoGvLnrPihWJ4oqJJkQyAD2QAbJBpdFpZvMLCt65AiF5e8AmMWl%26id%3D61555920006152&show_text=true&width=500			
Tiempo: 20 minutos			

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 4: Ordenar palabras

Ilustración 5: Actividad de aprendizaje 4: Ordenar palabras



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 21: Actividad de aprendizaje 4: Ordenar palabras

Características y aplicaciones del magnetismo			
Actividad de aprendizaje 4: Ordenar palabras			
Objetivo: Comprender y conocer los Fundamentos y aplicaciones de la Electricidad, Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, Funciones, características e importancia del magnetismo.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
En esta actividad el docente tiene que adaptarla a un contenido distinto, aunque en	Observar, reconocer y detallar las características y aplicaciones	Comprender y conocer la electricidad, sus fundamentos, aplicaciones, las	Analiza las características, relevancia, aplicaciones y los principios del

Facebook no se cuenta con la opción de un juego para ordenar palabras, podemos lograrlo con algunas modificaciones. En esta dinámica, se publicarán imágenes con frases desordenadas.	prácticas del magnetismo en objetos como la brújula simple y los motores eléctricos.	características y los fundamentos del magnetismo.	magnetismo, energía térmica y la energía eléctrica.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. El docente da la instrucción a los estudiantes de investigar sobre el magnetismo. 2. Los estudiantes con la información investigada deben realizar un video educativo con una explicación sobre la temática planteada. 3. Al finalizar con la elaboración del video cada estudiante deberá publicar el video y promocionar su contenido educativo.		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle habilidades lingüísticas. 2.- Desarrolle el pensamiento crítico. 3.- Desarrolle la expresión.	
Recurso: https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fpermalink.php%3Fstory_fbid%3Dpfbid02GDBWzMzWmYFB8hJoGvLnrPihWJ4oqJJkQyAD2QAbJBpdFpZvMLCt65AiF5e8AmMWl%26id%3D61555920006152&show_text=true&width=500			
Tiempo: 20 minutos			

Actividad de aprendizaje 5: Duelo de memes

Ilustración 6: Actividad de aprendizaje 5: Duelo de memes



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 22: Actividad de aprendizaje 5: Duelo de memes

Magnetismo			
Actividad de aprendizaje 5: Duelo de memes			
Objetivo: Reforzar el aprendizaje sobre el magnetismo de manera divertida e interactiva a través de la creación y el intercambio de memes en Facebook.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Crear memes educativos sobre el magnetismo es una excelente idea. Puedes utilizar imágenes de imanes y añadir	Observar, reconocer y detallar las características y aplicaciones prácticas del magnetismo en objetos como la	Establece conceptos entre Magnetismo y como los imanes atraen o repelan objetos, fundamentos, características,	Analiza las características, relevancia, aplicaciones y los principios del magnetismo, energía térmica y la energía eléctrica.

frases ingeniosas que capturen la atención y diviertan al lector.	brújula simple y los motores eléctricos.	aplicaciones e importancia del magnetismo.	
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. El docente debe crear un post en la página de Facebook explicando la actividad duelo de memes sobre el magnetismo. 2. El docente debe publicar una imagen relacionada con el magnetismo y los estudiantes deberán crear un meme divertido con ese tema. 3. Los estudiantes publican su meme y la imagen con más reacciones gana.		Se plantea que el alumno: 1.- Comparta ideas. 2.- Sea competitivo. 3.- Desarrolle el pensamiento crítico.	
Recurso: https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fpermalink.php%3Fstory_fbid%3Dpfbid02GDBWzMzWmYFB8hJoGvLnrPihWJ4oqJJkQyAD2QAbJBpdFpZvMLCt65AiF5e8AmMWl%26id%3D61555920006152&show_text=true&width=500			
Tiempo: 20 minutos			

Elaborado por: Génesis Montoya

WhatsApp

WhatsApp es otra red social que se incorpora a esta guía de actividades lúdicas. Mediante un grupo establecido para alumnos y profesores, se transmiten y detallan todas las actividades programadas para los alumnos de séptimo grado de educación básica. Así, evidenciamos que nos ayuda como un recurso potente para adquirir nuevos conocimientos y establecer conexiones desde casa.

Ilustración 7: Grupo de WhatsApp



Fuente: WhatsApp

WhatsApp es una herramienta popular de mensajería instantánea su función es ser utilizada para impartir clases en línea. Al ser una red social utilizada por todas las personas, permite una comunicación rápida y fluida entre profesores, estudiantes y padres de familia. Asimismo, con la creación de grupos para cada clase o materia, facilita la organización y la comunicación al momento de enviar las actividades.

También permite compartir fácilmente archivos, imágenes, videos, audios, textos y presentaciones; solo depende de nosotros como docentes darles una mejor utilidad e implementar excelentes opciones educativas para que los estudiantes se sientan motivados al aprender. Además, permite realizar llamadas de voz y videollamadas entre profesores y estudiantes e inclusive realizar encuestas para obtener retroalimentación de los estudiantes.

Competencias digitales

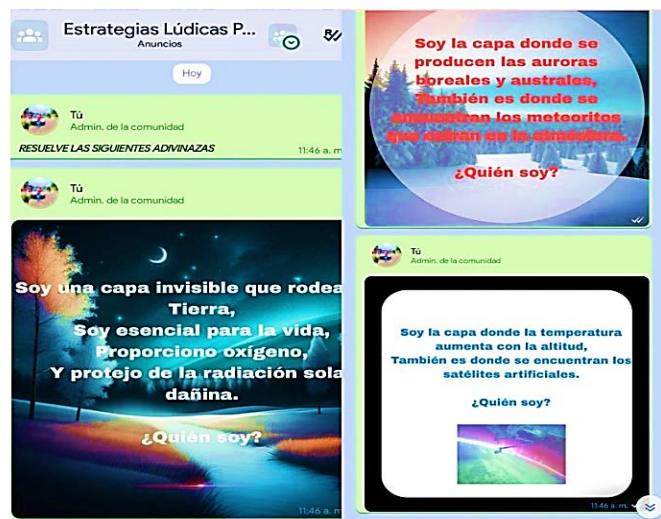
WhatsApp es una herramienta fácil de usar siendo una opción efectiva para impartir clases en línea. Ofrece una serie de beneficios tanto para profesores como para estudiantes, lo que la convierte en una herramienta valiosa para el aprendizaje a distancia. A continuación, se detallan las competencias digitales a desarrollar

- Capacidad de comunicación a través de mensajería instantánea, audios y videollamadas
- Usos de recursos multimedia, habilidad para insertar imágenes y videos.
- Habilidad para crear y compartir contenidos educativos digitales.
- Seguridad digital.
- Flexibilidad al manejar diversos estilos de comunicación digital.

Para ingresar, se lo hace mediante un enlace que el docente comparte para entrar al grupo de estudios:
<https://chat.whatsapp.com/DnC9Y181vVCKTqgMgaMJ2K>

Actividad de aprendizaje 6: Adivinanzas

Ilustración 8: Actividad de aprendizaje 6: Adivinanzas



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 23: Actividad de aprendizaje 6: Adivinanzas

La atmósfera y sus capas			
Actividad de aprendizaje 6: Adivinanzas			
Objetivo: Establecer conocimientos acerca de la atmosfera, sus cuidados y precauciones para su conservación, funcionamiento del medio ambiente para los seres vivos, la importancia de la Capa de Ozono y como protegernos de los Rayos Uv.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
A través de esta actividad lúdica, los estudiantes leen y encuentran las respuestas correctas basándose en el aprendizaje adquirido sobre la atmósfera y sus capas.	Observar, utilizando las TIC y otros recursos, la atmósfera, describir sus capas según su distancia desde la litósfera e identificar su relevancia para el mantenimiento de la vida.	Identifica los contenidos de la Atmósfera.	Propone medidas de protección rayos UV, de acuerdo sobre cómo funcionan las capas de la atmósfera y por qué es crucial la capa de ozono.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. El docente tiene que elaborar adivinanzas relacionadas con la atmósfera y sus capas. Por		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle el pensamiento	

ejemplo: "Soy la capa más cercana a la Tierra, donde se produce el clima. ¿Quién soy?". 2. El estudiante debe resolver las adivinanzas y por medio de un mensaje en el grupo de WhatsApp dará conocer al docente sobre sus opciones de respuestas.	2.- Desarrolle su creatividad al dar respuestas innovadoras.
Recurso: https://chat.whatsapp.com/DnC9Y181vVCKTqgMgaMJ2K	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 7: Encuestas

Ilustración 9: Actividad de aprendizaje 7: Encuestas



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 24: Actividad de aprendizaje 7: Encuestas

La capa de ozono			
Actividad de aprendizaje 7: Encuestas			
Objetivo: Evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre la capa de ozono y fomentar la discusión sobre este tema a través de una encuesta interactiva en WhatsApp.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
En WhatsApp existe una opción donde permite realizar encuestas en grupos como otra alternativa de interacción entre estudiantes y docentes.	Reconocer la función de la capa de ozono y ejemplificar medidas de protección ante los rayos UV.	Comprende que la capa de ozono es fundamental para entender su importancia en la protección de la Tierra y medidas de precaución para los Rayos UV.	Propone medidas de protección rayos UV, de acuerdo sobre cómo funcionan las capas de la atmósfera y por qué es crucial la capa de ozono.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. El docente elabora una serie de preguntas concisas y directas sobre la capa de ozono ejemplo: • ¿Conoces información sobre la capa de ozono? • ¿Crees que existen principales amenazas para la capa de ozono?		Se plantea que el alumno: 1.- Trabaje en equipo a pedir opiniones con sus demás compañeros. 2.- Investigue con más profundidad los temas a estudiar para crear las preguntas de las encuestas.	

• ¿Qué efectos crees que tiene la disminución de la capa de ozono? 2. El estudiante deberá de responder con sí o no sobre la respuesta que el crea conveniente. 3. Una vez que el docente tenga todos los resultados dará una retroalimentación en caso de que la mayoría de los estudiantes hayan respondido incorrectamente.	3.- Comparta su aprendizaje con las ideas de los demás.
Recurso: https://chat.whatsapp.com/DnC9Y181vVCKTqgMgaMJ2K	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 8: Storytelling

Ilustración 10: Actividad de aprendizaje 8: Storytelling



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 25: Actividad de aprendizaje 8: Storytelling

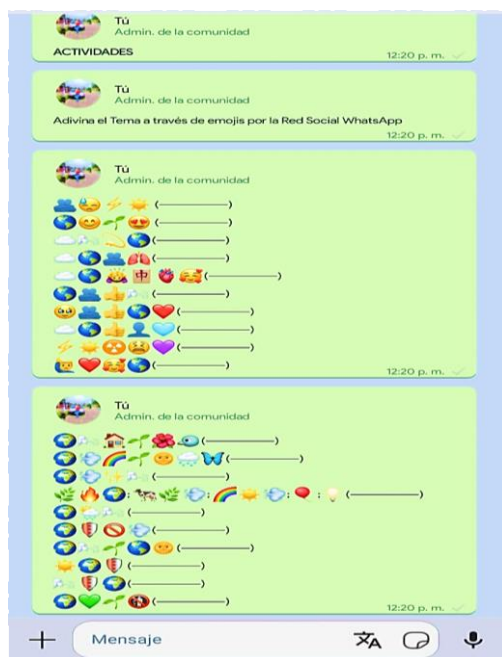
La capa de ozono			
Actividad de aprendizaje 8: Storytelling			
Objetivo: Fomentar la creatividad y el aprendizaje significativo de los estudiantes sobre la capa de ozono a través de la creación de historias en grupos de WhatsApp.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Los estudiantes trabajarán en equipo para desarrollar una historia que transmita un mensaje positivo sobre la importancia de proteger este recurso natural.	Reconocer la función de la capa de ozono y ejemplificar medidas de protección ante los rayos UV.	Comprende que la capa de ozono es fundamental para entender su importancia en la protección de la Tierra y medidas de precaución para los Rayos UV.	Propone medidas de protección ante los rayos UV, de acuerdo con la comprensión de las funciones de las capas atmosféricas y la importancia de la capa de ozono.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. El docente explica a los estudiantes que van a crear historias cortas sobre la capa de ozono, cada estudiante deberá crear una historia que incluya:		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle habilidades de comunicación.	

• Personajes que representen a la capa de ozono y a los factores que la amenazan • Un conflicto o problema que ponga en riesgo a la capa de ozono • Un mensaje positivo sobre la importancia de proteger la capa de ozono	2.- Logre una participación activa al ser el protagonista de su aprendizaje.
Recurso: https://chat.whatsapp.com/DnC9Y181vVCKTqgMgaMJ2K	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 9: Juego de emojis

Ilustración 11: Actividad de aprendizaje 9: Juego de emojis



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 26: Actividad de aprendizaje 9: Juego de emojis

La Atmósfera un mundo de aire			
Actividad de aprendizaje 9: Juego de emojis			
Objetivo: Fomentar la creatividad de los estudiantes al utilizar emojis para expresar conceptos relacionados con la capa de ozono de forma lúdica.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
El juego de emojis por WhatsApp permite a los estudiantes expresar sus ideas y sentimientos de manera creativa y visual	Observar, con uso de las TIC y otros recursos, la atmósfera, describir sus capas según su distancia desde la litósfera e identificar su importancia para el mantenimiento de la vida.	Comprende que la capa de ozono es fundamental para entender su importancia en la protección de la Tierra y medidas de precaución para los Rayos UV.	Propone medidas de protección ante los rayos UV, de acuerdo con la comprensión de las funciones de las capas atmosféricas y la importancia de la capa de ozono.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. Los estudiantes recibirán emojis relacionados con la capa de ozono como base para la creación de historias visuales y emotivas, ejemplo:		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle su imaginación. 2.- Desarrolle el pensamiento crítico.	

 2. Los estudiantes tienen que completar las frases con los ejemplos enviados por sus docentes.	
Recurso: https://chat.whatsapp.com/DnC9Y181vVCKTqgMgaMJ2K	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 10: Construye la historia

Ilustración 12: Actividad de aprendizaje 10: Construye la historia



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 27: Actividad de aprendizaje 10: Construye la historia

La Atmósfera un mundo de aire			
Actividad de aprendizaje 10: Construye la historia			
Objetivo: Fomentar la creatividad y el aprendizaje sobre la atmósfera a través de la construcción colaborativa de historias en grupos de WhatsApp.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Cada estudiante o grupo de estudiantes deberá utilizar los GIFs enviados por el docente para crear una historia coherente sobre la atmósfera.	Utilizar tecnologías de la información y otros recursos para estudiar la atmósfera, describir sus capas según su distancia de la superficie terrestre e identificar por qué son esenciales para mantener la vida	Establece conceptos claros de la capa de ozono y la Atmósfera.	Propone medidas de protección rayos UV, de acuerdo sobre cómo funcionan las capas de la atmósfera y por qué es crucial la capa de ozono.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. El docente enviara al grupo de estudiantes gifs relacionados con la atmosfera o el ambiente.		Se plantea que el alumno: 1.- Sea consciente del cuidado del medio ambiente.	

2. A lo largo de la actividad, el docente enviará GIFs relacionados con la atmósfera, como nubes, viento, lluvia, arcoíris, etc. Estos GIFs servirán como base para que los estudiantes construyan sus historias. 3. El estudiante tiene que crear una historia e irla publicando en el chat a medida de la realización.	2.- Desarrolle el pensamiento crítico y su creatividad. 3.- Desarrolle una participación activa.
Recurso: https://chat.whatsapp.com/DnC9Y181vVCKTqgMgaMJ2K	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Tik Tok

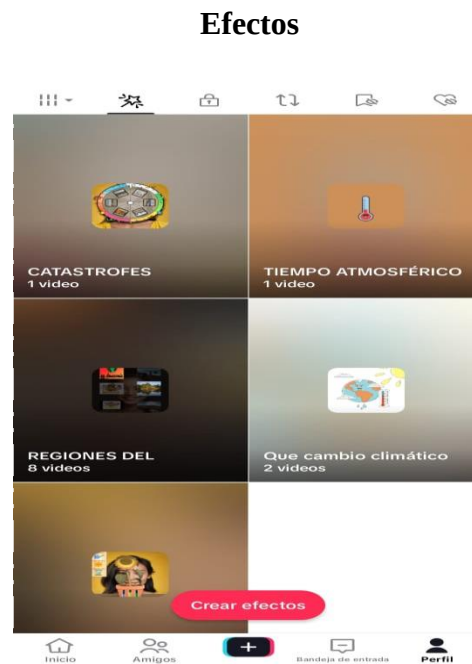
Es empleada educadores para crear contenido educativo breve y atractivo, lo que puede ser útil para enseñar conceptos de manera dinámica y accesible para los estudiantes.

Ilustración 13: Tik Tok



Algunos profesores han utilizado la plataforma para compartir consejos, explicaciones breves y desafíos educativos, aprovechando el formato de video corto para captar la atención de los estudiantes. Sin embargo, es importante considerar la privacidad y la seguridad al utilizar esta plataforma con estudiantes menores de edad.

Ilustración 14: Efectos de Tik Tok



Fuente: Tik Tok

Con la implementación de efectos, se puede jugar y aprender a la vez, ya que es una forma divertida y creativa de estudiar todo el contenido que se envía para las tareas. En este enlace, podemos encontrar la manera de crear un efecto en Tik Tok.

Los efectos de Tik Tok son herramientas creativas que pueden mejorar los videos educativos de varias maneras:

- a) Atraen la atención: Los efectos llamativos y novedosos pueden captar la atención de los usuarios, por lo tanto, la información que compartimos llegaría a las demás personas.
- b) Aumentan la creatividad: Los efectos permiten explorar diferentes estilos y formatos de video, lo que puede ayudar a destacar entre la multitud.

- c) Expresan emociones: Los efectos pueden ayudar a expresar emociones y sentimientos de manera más creativa y atractiva.
- d) Compartir información: Los efectos ayudan a presentar información de manera más atractiva y fácil de entender.

Tik Tok representa otra forma interactiva que permite a los estudiantes realizar diversas actividades de manera innovadora y diferente. Al emplear las actividades y herramientas adecuadas, es posible crear contenido educativo de alta calidad que motive a los estudiantes a aprender.

Competencias digitales

Crear contenido educativo atractivo para captar la atención del público puede ser un desafío, pero con el uso de efectos, se puede lograr, ya que los juegos fomentan la participación y generan diversión al instante. A continuación, se detallan las competencias digitales a desarrollar:

- Producción multimedia (creación de efectos y edición).
- Narrativa visual.
- Interacción social (comunicación con otros usuarios).
- Búsqueda real de contenido.
- Creatividad digital.

Para ingresar, se lo hace mediante un enlace que el docente comparte para entrar a la página de Tik Tok y los efectos creados que acompañan este aprendizaje son también enviados para que el estudiante empiece con sus actividades.

Actividad de aprendizaje 11: Yo juego con efectos

Ilustración 15: Actividad de aprendizaje 11: Yo juego con efectos



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 28: Actividad de aprendizaje 11: Yo juego con efectos

El clima del Ecuador			
Actividad de aprendizaje 11: Yo juego con efectos (Ciencias naturales)			
Objetivo: Fomentar la creatividad y conciencia ambiental de los estudiantes sobre el clima del Ecuador a través de la creación de videos con efectos especiales en Tik Tok.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Esta actividad consiste en utilizar el efecto regando plantas, para alimentarla, regar agua y que reciba	Indagar las características del clima en las diversas regiones naturales del Ecuador a través	Identifica el clima y estaciones meteorológicas.	Explica las causas y efectos de las catástrofes climáticas, utilizando el conocimiento sobre

el sol para que pueda vivir, haciendo una simulación que las plantas necesitan un clima cálido para su funcionamiento.	de diferentes medios, explicarlas y resaltar la importancia de las estaciones meteorológicas.		las características y factores del clima, así como datos meteorológicos locales y las particularidades climáticas de las distintas regiones naturales del Ecuador.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. La docente explica a los estudiantes el objetivo de la actividad: crear videos creativos en Tik Tok sobre el clima del Ecuador utilizando efectos. 2. Los estudiantes investigan sobre el clima del Ecuador, sus características, zonas climáticas, flora y fauna asociadas, y fenómenos climáticos particulares. 3. Los estudiantes tienen que utilizar la aplicación Tik Tok para grabar videos cortos que reflejen aspectos del clima del Ecuador y utilizar el efecto creado por la docente para su participación.		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle la creatividad y conciencia ambiental. 2.- Haga uso de herramientas digitales para la educación. 3.- Exprese sus conocimientos de forma innovadora. 4.- Aprenda sobre el clima del Ecuador de manera interactiva y atractiva.	

4. Se pueden incluir efectos especiales, filtros y música para hacer los videos más atractivos y creativos.	
Recurso: Efecto: https://vm.tiktok.com/ZM6GBnnkK/ Demostración: https://vm.tiktok.com/ZM6W9SSxa/	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 12: El efecto elije

Ilustración 16: Actividad de aprendizaje 12: El efecto elije



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 29: Actividad de aprendizaje 12: El efecto elije

Cambio climático			
Actividad de aprendizaje 12: El efecto elije (Que cambio climático soy)			
Objetivo: Fomentar la conciencia sobre el cambio climático a través de la creación de videos creativos en Tik Tok utilizando efectos especiales.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Esta Actividad consiste en utilizar el efecto que cambio climático soy y la imagen que le salga tendrá que hacer una referencia al clima, sus características, importancia y lugares.	Indagar en diferentes fuentes las características climáticas de las diversas regiones naturales del Ecuador.	Identifica el clima y estaciones meteorológicas.	Explica las causas y efectos de las catástrofes climáticas, utilizando el conocimiento sobre las características y factores del clima, así como datos meteorológicos locales y las particularidades climáticas de las distintas regiones naturales del Ecuador.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. Los estudiantes tienen que investigar sobre las causas, efectos y soluciones relacionadas con el		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle la creatividad y conciencia ambiental.	

cambio climático, pueden utilizar recursos como videos para recopilar información. 2. Los estudiantes utilizan la aplicación Tik Tok para grabar videos cortos. 3. Los estudiantes tienen que usar el efecto “Que cambio climático soy” que consiste en una ruleta de climas y la imagen que salgan ellos deben dar una explicación del tema.	2.- Haga uso de herramientas digitales para la educación. 3.- Exprese sus conocimientos de forma innovadora. 4.- Aprenda sobre el cambio climático del Ecuador de manera interactiva y atractiva.
Recurso: Efecto: https://vm.tiktok.com/ZM6GBnnkK/ Demostración: https://vm.tiktok.com/ZM6W9SSxa/	
Tiempo: 20 minutos	

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 13: Unir lo correcto

Ilustración 17: Actividad de aprendizaje 13: Unir lo correcto



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 30: Actividad de aprendizaje 13: Unir lo correcto

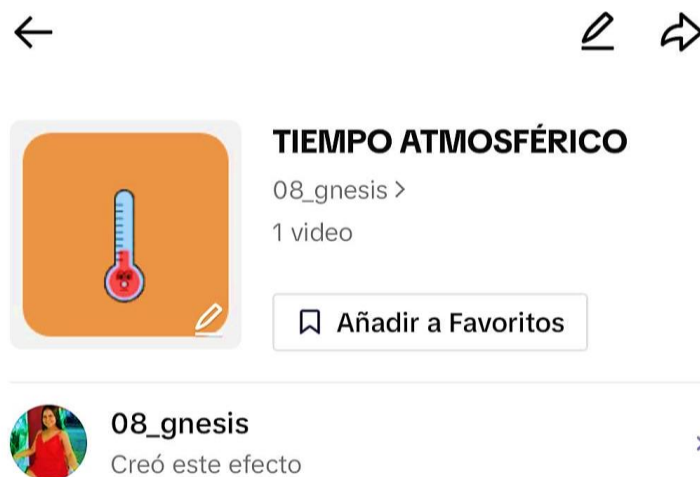
Regiones del Ecuador			
Actividad de aprendizaje 13: Unir lo correcto			
Objetivo: Fomentar el aprendizaje sobre las regiones del Ecuador a través de la creación de videos creativos en Tik Tok que relacionen elementos de cada región.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Los estudiantes deben utilizar el efecto de las regiones del Ecuador, en la parte izquierda se encuentran fotografías con el nombre de las regiones del Ecuador y en lado derecho se encuentran los lugares de las regiones del Ecuador, el estudiante tiene que enlazar los lugares al nombre correcto de las regiones.	Indagar en diferentes fuentes las características climáticas de las diversas regiones naturales del Ecuador.	Comprende las regiones del Ecuador y el tiempo Atmosférico.	Explica las causas y efectos de las catástrofes climáticas, utilizando el conocimiento sobre las características y factores del clima, así como datos meteorológicos locales y las particularidades climáticas de las distintas regiones naturales del Ecuador.

Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. La docente le da instrucciones a los estudiantes que investigan sobre las características de las cuatro regiones del Ecuador: Costa, Sierra, Amazonía y Región Insular. 2. En la plataforma Tik Tok los estudiantes deben utilizar el efecto de las regiones y enlazar con la respuesta correcta.		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle la creatividad y conciencia ambiental. 2.- Haga uso de herramientas digitales para la educación. 3.- Exprese sus conocimientos de forma innovadora. 4.- Aprenda sobre las regiones del Ecuador de manera interactiva y atractiva. .	
Recurso:			
Efecto: https://vm.tiktok.com/ZM6GpU4hN/			
Demostración: https://vm.tiktok.com/ZM6W9Y1T2/			
Tiempo: 20 minutos			

Elaborado por: Génesis Montoya

Actividad de aprendizaje 14: Yo opino

Ilustración 18: Actividad de aprendizaje 14: Yo opino



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 31: Actividad de aprendizaje 14: Yo opino

Tiempo Atmosférico			
Actividad de aprendizaje 14: Yo opino			
Objetivo: Fomentar la expresión personal y el pensamiento crítico de los estudiantes a través de la creación y difusión de contenidos en formato de video.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Es una actividad que consiste en utilizar el efecto del tiempo atmosférico, en la cual, se encuentran	Investigar las características, elementos y factores del clima, y distinguirlo del	Identifica el clima y estaciones meteorológicas.	Explica las causas y efectos de las catástrofes climáticas, utilizando el conocimiento sobre

imágenes del calor, lluvia, tormenta, etc., y el estudiante tiene que explicar en qué consiste cada una de ellas.	tiempo atmosférico.		las características y factores del clima, así como datos meteorológicos locales y las particularidades climáticas de las distintas regiones naturales del Ecuador.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. La docente solicita a los estudiantes que se informen sobre el cambio climático. 2. Los estudiantes deben ir a la opción de efectos y buscar “Tiempo atmosférico”, para que empiecen a desarrollar la actividad. 3. Una vez que los estudiantes empiecen a utilizar el efecto deben explicar y describir cada imagen con el tiempo atmosférico, ejemplo: soleados, lluvioso, calor, tormenta, etc.		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle la creatividad de manera didáctica. 2.- Haga uso de herramientas digitales para la educación. 3.- Exprese sus conocimientos de forma innovadora. 4.- Aprenda sobre el tiempo atmosférico del Ecuador de manera interactiva y atractiva. .	
Recurso: Efecto: https://vm.tiktok.com/ZM6G3Ghj3/ Demostración: https://vm.tiktok.com/ZM6W9hG4f/			
Tiempo: 20 minutos			

Actividad de aprendizaje 15: Ruleta mágica

Ilustración 19: Actividad de aprendizaje 15: Ruleta mágica



Elaborado por: Génesis Montoya

Tabla N° 32: Actividad de aprendizaje 15: Ruleta mágica

Catástrofes climáticas			
Actividad de aprendizaje 15: Ruleta mágica			
Objetivo: Estimular la creatividad de los estudiantes al crear videos permitiéndoles expresar sus ideas y emociones sobre las catástrofes climáticas de manera personal e innovadora.			
Contenido	Destrezas con criterios de desempeño a evaluar	Nivel de logro	Criterios de evaluación
Consiste que los estudiantes deben utilizar el efecto de las catástrofes climáticas, se trata de un juego y al girar la ruleta, se	Explorar y deducir las características y efectos de las catástrofes climáticas, así como identificar	Establece conceptos claros de las catástrofes climáticas,	Explica las causas y efectos de las catástrofes climáticas, utilizando el conocimiento sobre las características y

seleccionará una catástrofe climática que deberán explicar detalladamente sus consecuencias y posibles medidas de prevención.	las consecuencias que tienen en los seres vivos y sus hábitats.	características y efectos.	factores del clima, así como datos meteorológicos locales y las particularidades climáticas de las distintas regiones naturales del Ecuador.
Desarrollo		Análisis de la Planificación	
1. En el efecto “ruleta mágica” los estudiantes deben hacer clic para empezar con la simulación de girar la ruleta y en las opciones se encuentran inundaciones, sequias, huracanes, etc. 2. En el momento que la ruleta deje de girar saldrá la opción de unas catástrofes y los estudiantes tienen que hacer en video la explicación de sus consecuencias y medidas de prevención de cada imagen seleccionada.		Se plantea que el alumno: 1.- Desarrolle la creatividad y conciencia ambiental. 2.- Haga uso de herramientas digitales para la educación. 3.- Exprese sus conocimientos de forma innovadora. 4.- Aprenda sobre las catástrofes climáticas de manera interactiva y atractiva. .	
Recurso:			
Efecto: https://vm.tiktok.com/ZM6W9dT7f/			
Demostración: https://vm.tiktok.com/ZM6W9pSBa/			
Tiempo: 20 minutos			

Elaborado por: Génesis Montoya

Valoración de la Propuesta

La valoración de la propuesta se la realizó mediante el juicio de tres expertos. Dos profesionales del área de educación y uno en psicología, cabe destacar que estos expertos son los mismos quienes validaron los instrumentos de las técnicas y recolección de datos que se presentan en este mismo estudio. Gracias a esta valoración, el producto presentado es muy factible para que los docentes decidan implementarla en sus labores educativas.

El criterio del primer experto fue realizado por un docente de la misma institución como se puede observar en la tabla N°33, se destaca el trabajo factible de la propuesta generando un antes y después a los temas de estudio, y señalando la totalidad de acuerdo con el producto presentado. Así mismo, indica que ayudaría a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, anexo 6.

Tabla N° 33: Valoración de la propuesta experto 1.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, contenidos, evaluación).	x				
La propuesta presenta un lenguaje sencillo (claridad de la redacción).	x				
Las actividades de la propuesta están acordes con la planificación.	x				
La propuesta presenta acciones innovadoras.	x				
Promueve mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	x				
Observaciones:					

La opinión del segundo experto como se visualiza en la tabla N° 34, demuestra que la propuesta es muy práctica e interesante porque considera a todos los aspectos de la propuesta como aceptable por las actividades acordes con la planificación elaborada y fáciles de entender e implementar, para tal constancia en el anexo 6.1 se pueden verificar los mismos resultados.

Tabla N° 34: Valoración de la propuesta experto 2.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, contenidos, evaluación).	x				
La propuesta presenta un lenguaje sencillo (claridad de la redacción).	x				
Las actividades de la propuesta están acordes con la planificación.	x				
La propuesta presenta acciones innovadoras.	x				
Promueve mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	x				
Observaciones:					

En la tabla N° 35 en cuanto al criterio del tercer experto indica como aceptable todos los ítems de la misma forma que lo hicieron los dos profesionales anteriormente, el lenguaje es claro, contiene todos los aspectos, considera una innovación al usar en las clases en líneas y el rendimiento académico mejora en los estudiantes por ser actividades propuestas en forma de juego tal y como lo muestra el anexo 6.2.

Tabla N° 35: Valoración de la propuesta experto 3.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, contenidos, evaluación).	x				
La propuesta presenta un lenguaje sencillo (claridad de la redacción).	x				
Las actividades de la propuesta están acordes con la planificación.	x				
La propuesta presenta acciones innovadoras.	x				
Promueve mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	x				
Observaciones:					

CONCLUSIONES

Las redes sociales son aptas para incluirlas en las actividades académicas. Con el uso adecuado se implementan diversas técnicas que favorezcan su enseñanza-aprendizaje. Al involucrar la tecnología, atrae más la atención de los estudiantes. Además, muchas instituciones que no disponen de plataformas digitales para la educación en línea pueden beneficiarse de su uso.

Las redes sociales que han sido identificadas para este proyecto investigativo son Facebook por ser una herramienta digital donde las actividades son publicadas por el docente. WhatsApp por ser el medio de comunicación con mensajería instantánea permitiendo tener una interacción más cercana con el docente. Tik Tok al ser una herramienta de publicación de videos educativos y uso de efectos.

Cada una de las redes sociales mencionada en este proyecto permite la creación de nuevos contenidos educativos con una misma planificación de clases presenciales, pero ahora de manera virtual. Las actividades se las puede realizar desde otras fuentes de información, se modifican y publican para que se sean visualizadas por todo el curso permitiendo un aprendizaje positivo en la educación.

Se elaboró una guía de actividades lúdicas completa con todos los recursos para acceder a las herramientas necesarias para que los docentes puedan crear actividades divertidas y educativas utilizando las redes sociales. Para ello, se aplican principios técnicos, metodológicos y teóricos, utilizando recursos informativos y comunicativos centrados en el uso de redes sociales. Al poner en práctica esta guía, se genera una transformación en el proceso de aprendizaje.

Se proporciona una estructura clara y organizada en la planificación de las actividades lo que permite a los docentes enfocarse en una enseñanza efectiva, además de desarrollar la participación en herramientas digitales para una mejor comprensión de los contenidos educativos en línea. Se validó la guía docente para garantizar la eficacia al ser utilizada en las clases en línea, no solo con los objetivos de aprendizaje si no a las necesidades del contexto educativo.

RECOMENDACIONES

Se sugiere a los docentes utilizar herramientas de fácil acceso para impartir sus clases pedagógicas, por esta razón se ha implementado la guía con instrucciones detalladas y ejemplos prácticos en las redes sociales, además se establecen objetivos claros de tal manera que define lo que se quiere lograr con cada una de ellas. Se fomenta la interacción entre estudiantes mediante el desarrollo de cada actividad planteada.

Al trabajar los estudiantes con redes sociales es recomendable la compañía y guía de una persona capacitada, por tal razón, los docentes deben informar mediante pequeñas inducciones el uso para fines académicos, adicional, deben contar con una planificación adecuada de las tareas, facilitando la selección de recursos adecuados y la implementación de actividades didácticas que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje.

Aplicar la guía de actividades lúdicas para generar nuevos aprendizajes, en docentes porque utilizan las redes sociales como un medio digital para el desarrollo de las clases. Por otro lado, los estudiantes se benefician del uso de la tecnología, ya que les permite adquirir nuevos conocimientos de manera divertida y entretenida. Además, fomentar el uso de las redes sociales contribuye al desarrollo de competencias digitales que son esenciales para su vida académica.

Utilizar la guía porque se realizó una valoración de la investigación. Esto permite obtener opiniones de profesionales en el área, quiénes aportaron opiniones sobre el objeto de estudio. Los resultados obtenidos fueron muy satisfactorios por los expertos, lo que indica que la guía es apropiada para su uso en la modalidad en línea con los estudiantes. Además, cada uno de los contenidos cumple con los estándares de calidad establecidos.

BIBLIOGRAFÍA

- Albarrán, E. (2023). *Aprendiendo en Lénea: la Educación a través de la red* (Vol. 0). Centro Internacional de Educación Continua - Universidad Pedagógica Experimental Libertador . <https://elibro.net/es/ereader/utiec/230300?page=13>.
- Alcívar-Moreira, Á., & Yáñez-Rodríguez, M. (2021). *Las redes sociales y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica media Social media and its influence on the academic performance of middle basic education students Redes sociais e sua influência no desempenho acadêmico de alunos do ensino médio.* 6, 40-53. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2537>
- Alomá Bello, M., Crespo Díaz, L. M., González Hernández Klency, & Estévez Pérez, N. (2022). *Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo* (Vol. 20, Número 4). <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3128>
- Álvarez, del C., & Del Arco, I. (2023). Redes Sociales Digitales (RSD) y escuelas: revisión sistemática de la literatura científica (2017-2022) Digital Social Networks (DSN) and schools: systematic review of the scientific literature (2017-2022). *Revista Espacios*, 43, 106. <https://doi.org/10.48082/espacios-a23v44n03p08>
- Álvarez-Herrero, J. F. (2023). Social networks in the improvement of learning in STEM areas in secondary education. *TECHNO Review. International Technology, Science and Society Review / Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 14(1). <https://doi.org/10.37467/revtechno.v14.4818>
- Ayavaca, M. (2020). Las redes sociales. Beneficios y riesgos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Portal de la Ciencia*, 1(1), 55-68. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v1i1.288>
- Barrientos, N., Yáñez, V., Barrueto, E., & Aparicio, C. (2022). Análisis sobre la educación virtual, impactos en el proceso formativo y principales. *Revista de*

- Ciencias Sociales (Ve), XXVIII(4).*
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28073811035>
- Barrón, M. (2020). *Esta obra se encuentra bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).*
http://132.248.192.241:8080/jspui/bitstream/IISUE_UNAM/540/1/BarronC_2020_La_educacion_en_linea.pdf
- Burgos-Posligua, M., & Samada-Grasst, Y. (2023). Sistema de actividades didácticas para el desarrollo de la preescritura en niños de 5 años. *MQRInvestigar, 7(3), 766-793.*
<https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.3.2023.766-793>
- Camizán, H., Benites, L., & Damián, I. (2021). Estrategias de aprendizaje. *TecnoHumanismo, 1(8), 1-20.* <https://doi.org/10.53673/th.v1i8.40>
- Carrasco Coca, O. R., Caicedo Merizalde, J. G., Savedra Valdiviezo, O. A., & Ochoa Sangurima, V. L. (2021). Fundamentos Pedagógicos para la enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en Modalidad Virtual: Un reto actual. *Ciencia Digital, 5(1), 232-251.*
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v5i1.1542>
- Catagua, J., & Cevallos, A. (2019, diciembre 30). El uso académico de las redes sociales: estrategias metodológicas de aplicación en el aula de clases. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 32-42.*
<file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-ElUsoAcademicoDeLasRedesSociales-8272691.pdf>
- Cervantes, C., & Alvites-Huamaní, C. (2021). WhatsApp como recurso educativo y tecnológico en la educación. *HAMUT'AY, 8(2), 69.*
<https://doi.org/10.21503/hamu.v8i2.2294>
- Céspedes-Tamayo, L., Augello-Díaz, S., & Ulloa-Cedeño, H. (2020). *REDES SOCIALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.*
<https://www.researchgate.net/publication/345081961>

- Chamorro-Atalaya, O., Gamarra-Bustillos, C., Alejos-Ipanaque, R., Aquije-Cardenas, G., Medina-Bedón, Y., More-Sánchez, V., Farfán-Aguilar, J., & Zevallos-Vera, E. (2023). Social Networks and Their Contribution in the University Educational Field: Systematic Review. En *International Journal of Information and Education Technology* (Vol. 13, Número 2, pp. 399-408). International Journal of Information and Education Technology. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.2.1819>
- Cisneros-Caicedo, A., Urdánigo-Cedeño, J., Guevara-García, A., & Garcés-Bravo, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia Techniques and Instruments for Data Collection that Support Scientific Research in Pandemic Times Técnicas e Instrumentos de Coleta de Dados que apoiam a Pesquisa Científica em tempos de Pandemia. *Revista Científica, Dominio de las Ciencias*, 8, 1165-1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>
- Covarrubias, L. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. *Telos Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 23(1), 150-160. <https://doi.org/10.36390/telos231.12>
- Cueva, D. (2020). *EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN TIMES OF CRISIS*. <https://orcid.org/0000-0001-6068-7631>
- Data Reportal. (2023, marzo 13). *DIGITAL 2023: ECUADOR*. DataReportal.
- Del Alcázar, J. P. (2023, junio). *Usuarios de Internet en Ecuador*. Mentinno Inteligencias Analíticas de negocios . <https://www.mentinno.com/aqui-estatu-acceso-al-informe-estado-digital-ecuador-junio-2023/>
- Del Campo, A. (2022, octubre 26). *Las Redes Sociales más utilizadas: cifras y estadísticas*. IEBS Digital School . <https://www.iebschool.com/blog/medios-sociales-mas-utilizadas-redes-sociales/>
- Díaz, Ó., Santos, D., & Matellanes, M. (2021). Creativity in Z generation according to its social media activity. *Fonseca Journal of Communication*, 22, 231-253. <https://doi.org/10.14201/fjc-v22-22703>

- Enríquez, J. (2020). *UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DE POSGRADOS «ESPOG» MAESTRÍA EN EDUCACIÓN [TRABAJO DE TITULACION , UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL]*. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2323/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-055.pdf>
- Espinel-Rubio, G., Hernández-Suárez, C., & Prada-Núñez, R. (2021, enero). Usos y gratificaciones de las redes sociales en adolescentes de educación secundaria y media de lo entretenido a lo educativo. *Revista Encuentros*, 19 (01), 137-156. <https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/1260/Usos%20y%20gratificaciones%20de%20las%20redes%20sociales%20en%20adolescentes%20de%20educaci%20n%20secundaria%20y%20media%20de%20lo%20entretenido%20a%20lo%20educativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil, M. S. (2021). Estrategias lingüísticas para la sociedad multilingüe. En *Red de Informacion Educativa* (pp. 117-128). Estrategias lingüísticas para la sociedad multilingüe. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2021/12/9788418819827.pdf>
- Giraldo Ospina, G., Gómez Gómez, M., & Giraldo Ospina, C. (2021). COVID-19 and use of social media in medical education. *Educacion Medica*, 22(5), 273-277. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2021.05.007>
- González, K. (2023). Uso de las redes sociales y su influencia en el desarrollo educativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 579-593. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6897
- Hernández, O. (2020). *Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen*. <http://www.revvmgi.sld.cu/index.php/mgi/article/view/907>
- Hernández, X. (2022). *La utilizacion de las redes sociales como herramineta educativa entre los millennials y generación Z* [Universidad Camilo José Cela]. <https://iddigitalschool.com/wp->

content/uploads/2023/02/MEM_EXT_30204-
XIOMARA_HERNANDEZ_FALCON.pdf

Hirald, R., & Sánchez, H. (2020). *Tecnología aplicada a la educación* (eLibro, Vol. 0). Santiago de los Caballeros, Universidad Abierta para Adultos (UAPA). <https://elibro.net/es/ereader/utiec/176662?page=14>

Inesdi Business Techschool. (2023, abril 13). *Las 15 redes sociales más utilizadas en 2023*. Inesdi Business Techschool. <https://www.inesdi.com/blog/las-redes-sociales-mas-utilizadas/>

Jiménez, P., & Alonso, M. (2020). *ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS MEDIADAS POR REDES SOCIALES* 2. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6388/Estrategias%20pedag%c3%b3gicas%20mediadas%20por%20redes%20sociales%20para%20el%20fortalecimiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ley Orgánica de Educación Intercultural -LOEI. (2021). *CURRÍCULO PRIORIZADO*. www.educacion.gob.ec

Limas, S., & Vargas, G. (2021). Redes sociales como estrategia académica en la educación superior: ventajas y desventajas. *Educación y Educadores*, 23(4), 559-574. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.1>

López-Belmonte, J., Pozo-Sánchez, S., & Fuentes-Cabrera, A. (2020). The reality of the application of social networks in the educational environment. The case of a ceuta teaching cooperative. *Revista Electronica Educare*, 24(1), 1-22. <https://doi.org/10.15359/ree.24-1.17>

Macías-Delgado, J., Pivaque-Martínez, E., Giler-Rodríguez, P., & Guerrero-Pacheco, D. (2022). Incidencia de las redes sociales y su impacto en el ámbito educativo. *Polo del Conocimiento*, 7, 2742-2757. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-IncidenciaDeLasRedesSocialesYSuImpactoEnElAmbitoEd-9042849.pdf>

- Medina-Díaz, M. del R., & Verdejo-Carrión, A. L. (2020). Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas. *Alteridad*, 15(2), 270-284. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.10>
- Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3), 7-14. <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>
- Ministerio de Educación. (2019, julio 11). *El uso responsable de las redes sociales se analizó en un conversatorio*. Un nuevo Ecuador . <https://educacion.gob.ec/el-uso-responsable-de-las-redes-sociales-se-analizo-en-un-conversatorio/>
- Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo: aprendamos juntos en casa*. www.educacion.gob.ec
- Ministerio de Educación. (2023, mayo 15). *Plataforma Me capacito*. Plataforma Me Capacito . <https://educacion.gob.ec/plataforma-mecapacito/>
- Mota, K., Concha, C., & Muñoz, N. (2020). A educação virtual como agente transformador dos processos de aprendizagem. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, 1216-1225. <https://doi.org/10.22633/rpge.v24i3.14358>
- Mujica-Sequera, R. (2020). *Fundamentos de la Tecnología Educativa*. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/15-20.pdf>
- Núñez Naranjo, A. F. (2021). Tutoría académica en la educación superior: el rol del autor académico, tutor pedagógico y del estudiante en la modalidad a distancia. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 5(e), 64-75. <https://doi.org/10.53877/rc.5.e.20210915.06>
- Núñez-Hernández, C., Larco-Pullas, J., & Ayala-Jaramillo, K. (2022). Comunidades de aprendizaje y nuevas tecnologías. 593 *Digital Publisher CEIT*, 7(4), 87-96. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4.1117>
- Pérez-Rodríguez, A., Delgado-Ponce, Á., & Bonilla-Del-Río, M. (2024). Literary scientifieducation production and insocial Spanish networks. Analysis of. *OCNOS*, 23(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2024.23.1.365

- Piedrahita, W. (2020, agosto). El Uso de las Redes Sociales en la Educación. *Universidad Casa Grande*.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2421/1/Tesis2593%20PIEu.pdf>
- Politécnico de Suramérica. (2023, marzo 14). *¿Qué herramientas digitales hay para la innovación educativa?* LinkedIn.
<https://www.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-herramientas-digitales-hay-para-la-innovaci%C3%B3n/?originalSubdomain=es>
- Quiñones-Negrete, M. M., Martin-Cuadrado, A. M., & Coloma-Manrique, C. R. (2021). Academic performance and educational factors of university students enrolled in a virtual environment education program. Influence of teaching variables. *Formacion Universitaria*, 14(3), 25-36.
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062021000300025>
- Ramírez, Y. (2020). Cambios de la enseñanza en educación superior en El Salvador: de lo presencial a lo no presencial. *Revista de Ciencias Sociales Ambos Mundos*, 1, 73. <https://doi.org/10.14198/ambos.2020.1.6>
- Revilla, D. (2022). *PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación* (A. Valle, L. Manrique, & D. Revilla, Eds.). Pontificia Universidad Católica del Perú Facultad de Educación.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/182854>
- Ricardo, S., & Rodrigo, S. (2019). Impacto de la red social Facebook en el proceso educativo superior de las matemáticas considerando la ciencia de datos. *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 28(55-1), 23-42.
<https://doi.org/10.20983/noesis.2019.3.2>
- Roca, C. (2023, julio 13). *Descubre los distintos tipos de redes sociales y para qué sirven.* The Power Business School.
<https://www.thepowermba.com/es/blog/descubre-los-distintos-tipos-de-redes-sociales-y-para-que-sirven>

- Rodríguez, A., Martínez, D., & Del Pilar, M. (2023). TikTok para la enseñanza y aprendizaje de lenguas en educación superior: percepciones de profesores mexicanos TikTok for teaching and learning languages in higher education: perceptions of Mexican teachers. *Revista Paraguaya de Educación a Distancia*, 4(1), 46-59. <https://orcid.org/0009-0004-4772-3940>
- Rubén, A. (2023, junio 15). *¿Sabes lo que son las redes sociales verticales y horizontales?* . LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/sabes-lo-que-son-las-redes-sociales-verticales-y-c%C3%B3mo-abril-requena/?originalSubdomain=es>
- Ruiz-Loor, J. L., & Gallegos-Macías, M. R. (2021). REDES SOCIALES, CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE EN LÍNEA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA «YACHASUN»*, 5(9 Edición especial octubre), 86-104. <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsoct.0113>
- Sánchez, A., & Murillo, A. (2021). *Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa Methodological approaches in historical research: quantitative, qualitative and comparative*. <https://orcid.org/0000-0002-5708-428X>
- Vásquez, A. (2021). Learning strategies of university students as predictors of their academic achievement. *Revista Complutense de Educacion*, 32(2), 159-170. <https://doi.org/10.5209/rced.68203>

ANEXOS

Anexo 1. Oficio de autorización dirigido a la directora de la institución.

 **UNIDAD EDUCATIVA
"LA INMACULADA"**  **EL NIÑO
ECUADOR**

Distrito 12D01 Baba-Babahoyo-Montalvo
Montalvo- Los Ríos Ecuador
Email: 12h00541educ12d01@gmail.com

Montalvo, 16 de febrero del 2024

Estimada
Lcda. Juana Mercedes Gaibor Galarza
DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA INMACULADA
Presente.

De mis consideraciones:

Mediante la presente me dirijo a usted deseándole éxito en sus funciones que desempeña, yo Génesis Leonela Montoya Fernández con CI: 095458744-0 en calidad de estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica del Posgrado en Educación con mención en pedagogía de entornos digitales, solicito a usted de forma cordial el permiso correspondiente para la realización de la investigación con el tema: **REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA INNOVADORA PARA LA EDUCACIÓN EN LINEA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**, en la cual se desarrollará una propuesta con el tema: **Guía docente de actividades lúdicas de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales a través de redes sociales para la educación en línea**, en la institución que actualmente lidera.

Por la atención a la presente le anticipo mis agradecimientos.

Atentamente


Génesis Montoya F.
Génesis Leonela Montoya Fernández
CI: 095458744-0

*Recibido
16/02/2024
Babahoyo (E).*

Anexo 2. Formato de encuesta a estudiantes.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TÉCNICA: Encuesta

INSTRUMENTO: Cuestionario

OBJETIVO: Evaluar la percepción de los estudiantes acerca del uso de las redes sociales como una herramienta innovadora para la educación en línea.

TEMA: Redes sociales como herramienta innovadora para la educación en línea en estudiantes de básica media.

INSTRUCCIÓN: Lea detenidamente las preguntas en compañía de un adulto y con una x selección la opción que usted crea adecuada para cada pregunta planteada.

CUESTIONARIO DIRIGIDO A: Estudiantes de séptimo año de educación básica paralelo “A”

#	Ítems	Opciones (X)	
1	¿Qué redes sociales utilizas con más frecuencia? (Seleccione máximo 2)	Facebook	
		Instagram	
		Tik Tok	
		WhatsApp	
2	¿Consideras que las redes sociales son una herramienta útil para el aprendizaje en general?	Totalmente de acuerdo	
		De acuerdo	
		Indiferente	
		En desacuerdo	
		Totalmente en desacuerdo	
3	¿De qué manera crees que las redes sociales pueden mejorar el aprendizaje en general?	Permitiendo el acceso a materiales de estudio	
		Fomentando la participación y el debate	
		Facilitando la colaboración	

		Proporcionando un entorno de aprendizaje más atractivo	
4	¿Crees que las redes sociales implementadas en la educación permiten mejorar su aprendizaje y rendimiento académico?	Totalmente de acuerdo	
		De acuerdo	
		Indiferente	
		En desacuerdo	
		Totalmente en desacuerdo	
5	¿Qué tipos de actividades o contenidos crees que son más adecuados para realizar en las redes sociales en el contexto educativo?	Actividades de autoaprendizaje	
		Actividades colaborativas	
		Actividades de evaluación	
		Actividades de divulgación científica	
6	¿Qué aspectos crees que deben tener en cuenta los profesores al utilizar las redes sociales en las clases en línea?	La frecuencia de las publicaciones	
		El contenido de las publicaciones	
		La interactividad de las publicaciones	
		La seguridad de los estudiantes	
7	¿Has tenido alguna experiencia negativa con el uso de las redes sociales en las clases en línea?	Sí	
		No	
8	¿Qué tipo de contenido te gustaría ver en las redes sociales utilizadas para la educación en línea?	Juegos Interactivos	
		Publicaciones informativas y actualizaciones del curso	
		Actividades interactivas y desafíos educativos	
		Entrevistas con expertos o figuras relevantes	
9	¿En qué tipo de actividades educativas en línea consideras que las redes sociales pueden ser más útiles?	Comunicación entre estudiantes y profesores	
		Colaboración en proyectos grupales	
		Compartir recursos educativos	

		Organización de eventos y conferencias	
10	La educación en línea con actividades dinámicas adecuadas permite una mejor motivación y compromiso con el aprendizaje	Totalmente de acuerdo	
		De acuerdo	
		Indiferente	
		En desacuerdo	
		Totalmente en desacuerdo	
11	¿Crees que la educación en línea permite aprender de manera más dinámica e interactiva?	Totalmente de acuerdo	
		De acuerdo	
		Indiferente	
		En desacuerdo	
		Totalmente en desacuerdo	
12	Considera usted que la educación en línea brinda las mismas oportunidades de aprendizaje que la modalidad presencial.	Totalmente de acuerdo	
		De acuerdo	
		Indiferente	
		En desacuerdo	
		Totalmente en desacuerdo	

Enlace de la encuesta: <https://forms.gle/jaMzxSaqWidqnv428>

Anexo 3. Formato de entrevista a la docente.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

INSTRUMENTO: Entrevista

OBJETIVO: Evaluar los conocimientos de la docente sobre las redes sociales y su aplicación en la educación en línea

TEMA: Redes sociales como herramienta innovadora para la educación en línea en estudiantes de básica media.

INSTRUCCIÓN: Responda las siguientes preguntas abiertas desde su perspectiva profesional acerca del uso de las redes sociales para la educación en línea.

CUESTIONARIO DIRIGIDO A: Docente de séptimo año de educación básica media del paralelo "A"

#	Ítems	Respuesta
1	¿Cuáles son las redes sociales que considera más adecuadas en el ámbito educativo?	
2	Ha recibido usted capacitación acerca de las redes sociales por parte de la institución educativa para implementarlas en el aula de clases como un proceso de enseñanza - aprendizaje en términos educativos.	
3	¿Qué actividades ha implementado o considera efectivas para aprovechar las redes sociales en sus clases y mejorar el aprendizaje?	
4	En su experiencia, ¿considera que la implementación de redes sociales en la educación puede mejorar el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes?	

5	¿Qué actividades de aprendizaje ha desarrollado utilizando las funcionalidades de las redes sociales (por ejemplo, foros, grupos, transmisiones en vivo, etc.)?	
6	¿Qué desafíos ha identificado al utilizar redes sociales en clases en línea y cómo los ha abordado?	
7	¿Qué recomendaciones daría a otros docentes para prevenir o manejar experiencias negativas al implementar redes sociales en clases en línea?	
8	¿Cómo haría usted para implementar actividades adecuadas para la educación en línea?	
9	¿Como adaptaría las actividades de adivinanzas y sopas de letras en las redes sociales para la educación en línea?	
10	¿Qué características considera clave en una actividad dinámica para lograr una mayor motivación y compromiso de los estudiantes en la educación en línea?	
11	En su experiencia como docente, ¿considera que la educación en línea permite a los estudiantes aprender de manera más dinámica e interactiva en comparación con la educación presencial?	
12	¿Considera que la educación en línea puede ofrecer ventajas o beneficios únicos que complementen o enriquezcan las oportunidades de aprendizaje	

Nota: La entrevista fue realizada en Google Forms de manera presencial, es decir, al momento de hacerle las preguntas a la docente se lo hizo de manera personal, enlace de la entrevista: <https://forms.gle/V29aMXSMRLvPmpvKA>

Anexo 4. Validación de los instrumentos de recolección de datos por expertos.

Encuesta



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y RECOLECCIÓN DE LA
INFORMACIÓN

1.- Datos del validador

Nombres y Apellidos: Darío Javier Fernández Díaz

Grado académico: Licenciado en Educación Básica

Institución en la que labora: Unidad Educativa La Inmaculada

2.- Instrumento a evaluar

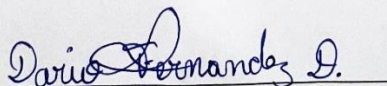
Encuesta

3.- Instrucciones

Mi estimad@ muchas gracias por aceptar la invitación a participar en el proceso de validación de los instrumentos de recolección de información para este proyecto de investigación. A continuación, en esta ficha que le solicito completar se le pedirá evaluar cada pregunta planteada como la claridad, coherencia, y relevancia de los ítems.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
Cada ítem planteado es acorde y relevante para los objetivos de estudio.	X				
Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
Tienen relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
La escala de respuesta utilizada es adecuada para el tipo de datos que se pretende recopilar.	X				
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.	X				



Darío Javier Fernández Díaz

Anexo 4.1: Validación de los instrumentos de recolección de datos por expertos.

Encuesta



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y RECOLECCIÓN DE LA
INFORMACIÓN

1.- Datos del validador

Nombres y Apellidos: Holger Fabian Monserrate Moreira

Grado académico: Ingeniero en sistemas, Magíster en educación con mención en pedagogía de entornos digitales.

Institución en la que labora: Licenciado de la unidad educativa "Vinces".

2.- Instrumento a evaluar

Encuesta

3.- Instrucciones

Mi estimad@ muchas gracias por aceptar la invitación a participar en el proceso de validación de los instrumentos de recolección de información para este proyecto de investigación. A continuación, en esta ficha que le solicito completar se le pedirá evaluar cada pregunta planteada como la claridad, coherencia, y relevancia de los ítems.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
Cada ítem planteado es acorde y relevante para los objetivos de estudio.	X				
Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
Tienen relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
La escala de respuesta utilizada es adecuada para el tipo de datos que se pretende recopilar.	X				
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.	X				

Holger Fabian Monserrate Moreira

Anexo 4.2: Validación de los instrumentos de recolección de datos por expertos.

Encuesta



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

1.- Datos del validador

Nombres y Apellidos: Imaya Maite de Lucca Cápelo

Grado académico: Psicóloga clínica, Magíster en docencia Universitaria.

Institución en la que labora: Psicóloga en la Institución "CIMPEM".

2.- Instrumento a evaluar

Encuesta

3.- Instrucciones

Mi estimado@ muchas gracias por aceptar la invitación a participar en el proceso de validación de los instrumentos de recolección de información para este proyecto de investigación. A continuación, en esta ficha que le solicito completar se le pedirá evaluar cada pregunta planteada como la claridad, coherencia, y relevancia de los ítems.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
Cada ítem planteado es acorde y relevante para los objetivos de estudio.	X				
Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
Tienen relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
La escala de respuesta utilizada es adecuada para el tipo de datos que se pretende recopilar.	X				
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.	X				



Imaya Maite de Lucca Cápelo

Anexo 5. Validación de los instrumentos de recolección de datos por expertos.

Entrevista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y RECOLECCIÓN DE LA
INFORMACIÓN

1.- Datos del validador

Nombres y Apellidos: Darío Javier Fernández Díaz

Grado académico: Licenciado en Educación Básica

Institución en la que labora: Unidad Educativa La Inmaculada

2.- Instrumento a evaluar

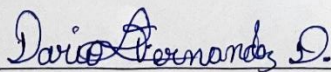
Entrevista

3.- Instrucciones

Mi estimad@ muchas gracias por aceptar la invitación a participar en el proceso de validación de los instrumentos de recolección de información para este proyecto de investigación. A continuación, en esta ficha que le solicito completar se le pedirá evaluar cada pregunta planteada como la claridad, coherencia, y relevancia de los ítems.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	x				
Cada ítem planteado es acorde y relevante para los objetivos de estudio.	x				
El número de ítems es el adecuado.	x				
Tienen relación con los objetivos del proyecto de investigación.	x				
Las preguntas abiertas es una buena opción para que sean respondidas con mayor detalle.	x				
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.	x				



Darío Javier Fernández Díaz

Anexo 5.1: Validación de los instrumentos de recolección de datos por expertos

Entrevista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

1.- Datos del validador

Nombres y Apellidos: Holger Fabián Monserrate Moreira

Grado académico: Ingeniero en sistemas, Magíster en educación con mención en pedagogía de entornos digitales.

Institución en la que labora: Licenciado de la unidad educativa "Vinces".

2.- Instrumento a evaluar

Entrevista

3.- Instrucciones

Mi estimad@ muchas gracias por aceptar la invitación a participar en el proceso de validación de los instrumentos de recolección de información para este proyecto de investigación. A continuación, en esta ficha que le solicito completar se le pedirá evaluar cada pregunta planteada como la claridad, coherencia, y relevancia de los ítems.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
Cada ítem planteado es acorde y relevante para los objetivos de estudio.	X				
El número de ítems es el adecuado.	X				
Tienen relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
Las preguntas abiertas es una buena opción para que sean respondidas con mayor detalle.	X				
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.	X				



Holger Fabián Monserrate Moreira

Anexo 5.2: Validación de los instrumentos de recolección de datos por expertos.

Entrevista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y RECOLECCIÓN DE LA
INFORMACIÓN

1.- Datos del validador

Nombres y Apellidos: Imaya Maite de Lucca Cámpelo

Grado académico: Psicóloga clínica, Magíster en docencia Universitaria.

Institución en la que labora: Psicóloga en la Institución "CIMPEM".

2.- Instrumento a evaluar

Entrevista

3.- Instrucciones

Mi estimad@ muchas gracias por aceptar la invitación a participar en el proceso de validación de los instrumentos de recolección de información para este proyecto de investigación. A continuación, en esta ficha que le solicito completar se le pedirá evaluar cada pregunta planteada como la claridad, coherencia, y relevancia de los ítems.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
Cada ítem planteado es acorde y relevante para los objetivos de estudio.	X				
El número de ítems es el adecuado.	X				
Tienen relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
Las preguntas abiertas es una buena opción para que sean respondidas con mayor detalle.	X				
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.	X				


Imaya Maite de Lucca Cámpelo

Anexo 6. Ficha de valoración de la propuesta.

Experto 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1.- Título de la propuesta

Guía docente de actividades lúdicas de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales a través de redes sociales para la educación en línea.

2.- Datos del validador

Nombres y Apellidos: Darío Javier Fernández Díaz

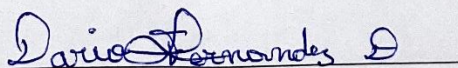
Grado académico: Licenciado en Educación Básica

Institución en la que labora: Unidad Educativa La Inmaculada

Reciba un cordial saludo a su persona deseando que se encuentre bien, a través de la presente solicito de manera muy cordial, nos ayude valorando la propuesta de intervención, marcando con una X, según su criterio.

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

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, contenidos, evaluación).	X				
La propuesta presenta un lenguaje sencillo (claridad de la redacción).	X				
Las actividades de la propuesta están acordes con la planificación.	X				
La propuesta presenta acciones innovadoras.	X				
Promueve mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	X				
Observaciones:					



Darío Javier Fernández Díaz

Anexo 6.1: Ficha de valoración de la propuesta.

Experto 2



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

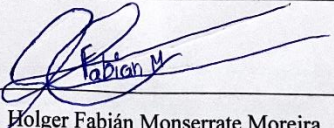
1.- Título de la propuesta
Guía docente de actividades lúdicas de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales a través de redes sociales para la educación en línea.

2.- Datos del validador
Nombres y Apellidos: Holger Fabián Monserrate Moreira
Grado académico: Ingeniero en sistemas, Magíster en educación con mención en pedagogía de entornos digitales.
Institución en la que labora: Licenciado de la unidad educativa "Vinces".

Reciba un cordial saludo a su persona deseando que se encuentre bien, a través de la presente solicito de manera muy cordial, nos ayude valorando la propuesta de intervención, marcando con una X, según su criterio.

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

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, contenidos, evaluación).	X				
La propuesta presenta un lenguaje sencillo (claridad de la redacción).	X				
Las actividades de la propuesta están acordes con la planificación.	X				
La propuesta presenta acciones innovadoras.	X				
Promueve mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	X				
Observaciones:					



Holger Fabián Monserrate Moreira

Anexo 6.2: Ficha de valoración de la propuesta

Experto 3



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

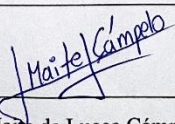
1.- Título de la propuesta
Guía docente de actividades lúdicas de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales a través de redes sociales para la educación en línea.

2.- Datos del validador
Nombres y Apellidos: Imapa Maite de Lucca Cámpelo
Grado académico: Psicóloga clínica, Magíster en docencia Universitaria.
Institución en la que labora: Psicóloga en la Insitucion "CIMPEM".

Reciba un cordial saludo a su persona deseando que se encuentre bien, a través de la presente solicito de manera muy cordial, nos ayude valorando la propuesta de intervención, marcando con una X, según su criterio.

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

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, contenidos, evaluación).	X				
La propuesta presenta un lenguaje sencillo (claridad de la redacción).	X				
Las actividades de la propuesta están acordes con la planificación.	X				
La propuesta presenta acciones innovadoras.	X				
Promueve mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	X				
Observaciones:					



Imapa Maite de Lucca Cámpelo

Anexo 7. Evidencias en fotografías

