



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**TAXONOMÍA DE LOS RECURSOS HÍBRIDOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE UBICUO EN EL ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES.**

---

Trabajo de Investigación previo a la obtención de grado de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

**Autora:**

Falcón Robalino Clara Paola

**Tutor:** Lic. Rojas Londoño David, MSc.

QUITO – ECUADOR

2024

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

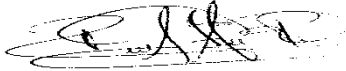
Yo, CLARA PAOLA FALCÓN ROBALINO, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre **“TAXONOMÍA DE LOS RECURSOS HÍBRIDOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE UBICUO EN EL ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES”**, como requisito para optar al grado de **Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo** 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 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 Quito, a los 05 días del mes de marzo de 2024, firmo conforme:

Clara Paola Falcón Robalino



Firma: .....

C.C. 1721849469

Provincia, ciudad, Parroquia, Barrio.

Pichincha, Quito, Eloy Alfaro, San Bartolo

paos87fr@hotmail.com

0993103023

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación “TAXONOMÍA DE LOS RECURSOS HÍBRIDOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE UBICUO EN EL ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES” por CLARA PAOLA FALCÓN ROBALINO para optar por el grado de MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO.

### **CERTIFICO**

Que el trabajo de investigación se ha revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para someterse a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador designado.

Quito, 24 de febrero del 2024.

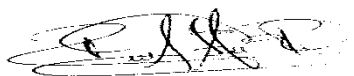
---

Lic. Rojas Londoño David, MSc.

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Quien suscribe, declara que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del grado de **MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERZAGO EDUCATIVO** son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora.

Quito, 05 de marzo del 2024



---

Falcón Robalino Clara Paola

1721849469

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema “TAXONOMÍA DE LOS RECURSOS HÍBRIDOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE UBICUO EN EL ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES” previo a la obtención del grado de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO, reúne los requisitos de fondo y forma para que la estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 05 de marzo del 2024

---

Dr. Padilla Monge José, M. Sc.

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

---

Dr. Merino Barona Andrea, PhD.

**EXAMINADOR**

---

Lic. Rojas Londoño David, MSc.

**EXAMINADOR**

## **DEDICATORIA**

La presente tesis está dedicada a Dios ya que ha sido mi ayuda y soporte en todo tiempo, a mi hijo por su amor incondicional, mis padres por sus consejos, animo, paciencia y apoyo en todo lo que me he propuesto y soy. Los amo.

**Pao**

## **AGRADECIMIENTO**

A mi querida Universidad Indoamérica por darme la oportunidad de prepararme y aportar a mi formación profesional. A mis compañeros, docentes y tutores por su apoyo incondicional, guía y motivación para ser mejor cada día. Mil gracias.

**Pao**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA: i	
<b>AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....</b>	<b>ii</b>
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....</b>	<b>v</b>
<b>APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>vii</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS.....</b>	<b>ix</b>
<b>ÍNDICE DE CUADROS .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS.....</b>	<b>xvii</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>xviii</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO .....</b>	<b>xxi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>ÁRBOL DE PROBLEMAS.....</b>	<b>7</b>
<b>Delimitación de la investigación.....</b>	<b>9</b>
<b>Planteamiento del Problema .....</b>	<b>9</b>
<b>Formulación del Problema .....</b>	<b>9</b>
<b>Interrogantes de la investigación .....</b>	<b>9</b>
<b>Destinatarios del Proyecto .....</b>	<b>10</b>

<b>Objetivo General</b> .....	<b>10</b>
<b>Objetivos Específicos</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>12</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>12</b>
Estado de Arte .....	12
<b>Organizador Lógico de Variables</b> .....	<b>16</b>
<b>Constelación de Ideas-Variable Independiente</b> .....	<b>17</b>
Implicaciones del aprendizaje ubicuo en la actualidad .....	18
Modalidades de la educación .....	18
<b>Desarrollo Fundamental de la Variable Independiente</b> .....	<b>19</b>
<b>SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO</b> .....	<b>19</b>
<b>Importancia</b> .....	<b>20</b>
Características .....	20
<b>TIC-TAC-TEP</b> .....	<b>22</b>
Antecedente.....	22
Definición.....	22
<b>RECURSOS HÍBRIDOS LÚDICOS</b> .....	<b>24</b>
Definición.....	24
Recursos .....	24
Híbrido .....	24
Lúdico .....	25
Importancia .....	25

Enseñanza Aprendizaje .....	26
Rol del docente.....	27
Rol del estudiante.....	28
TAXONOMIA .....	28
<b>Recursos híbridos - lúdicos en el área de Estudios Sociales .....</b>	<b>29</b>
1. Discusión o debate .....	29
2. Aula invertida.....	30
3. Rally.....	31
Definición.....	50
Importancia .....	50
Rol del docente.....	52
Rol del estudiante.....	52
Características .....	52
Inmediatez.....	53
Adaptabilidad .....	54
Accesibilidad.....	54
Interactividad.....	55
Permanencia .....	55
<b>Ventajas del Aprendizaje Ubicuo .....</b>	<b>56</b>
Contenido atractivo e innovador .....	56
Aumento de la motivación de los alumnos .....	56
Aprendizaje autónomo .....	56

Fomentar el pensamiento crítico .....	57
Redes de conocimiento .....	57
<b>Desventajas del Aprendizaje Ubicuo .....</b>	<b>58</b>
Dependencia tecnológica .....	58
La falta de contacto cara a cara .....	58
Dificultad para concentrarse .....	58
Modalidades de la educación .....	59
Educación Presencial .....	59
Definición.....	59
Importancia .....	59
Educación virtual .....	59
Definición.....	59
Importancia .....	60
<b>TIPOS DE EDUCACION VIRTUAL .....</b>	<b>60</b>
Educación E-learning .....	60
Educación M- learning.....	61
Educación B-learning.....	61
Implicaciones del aprendizaje ubicuo en la actualidad .....	62
<b>CAPITULO II .....</b>	<b>63</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO.....</b>	<b>63</b>
Paradigma de investigación.....	63
Enfoque de investigación .....	63

Cuantitativo.....	63
<b>Modalidad de la Investigación .....</b>	<b>63</b>
Nivel de la Investigación.....	63
Modalidad de Investigación .....	64
Investigación descriptiva.....	64
Investigación exploratoria.....	65
<b>Tipos de Investigación .....</b>	<b>65</b>
Investigación bibliográfica.....	65
Investigación de Campo.....	65
<b>Población y Muestra .....</b>	<b>65</b>
Población.....	65
Muestra.....	66
<b>Operacionalización de Variables .....</b>	<b>67</b>
<b>Técnicas e Instrumentos .....</b>	<b>69</b>
Técnicas de recolección de datos .....	69
Encuesta .....	69
Validez y confiabilidad. ....	70
Alfa de Cronbach .....	70
Formula .....	71
<b>Plan para la recolección de la Información .....</b>	<b>72</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>74</b>
Encuesta dirigida a estudiantes. ....	74

<b>Encuesta dirigida a docentes .....</b>	<b>84</b>
<b>Conclusiones y Recomendaciones.....</b>	<b>93</b>
Recomendaciones.....	95
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>96</b>
<b>PRODUCTO.....</b>	<b>96</b>
<b>Contexto de Aplicación de la Propuesta.....</b>	<b>96</b>
Objetivo de la Propuesta .....	97
<b>Análisis de Factibilidad .....</b>	<b>97</b>
<b>Fundamentación Científico Técnica.....</b>	<b>98</b>
Definición de Guía metodológica .....	98
Pasos para elaborar una Guía de trabajo para docentes en páginas y recursos .....	98
Metodología y Estructura de la Propuesta .....	99
Plan de Acción .....	100
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>105</b>
<b>OBJETIVOS DE LA GUÍA .....</b>	<b>106</b>
<b>JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>107</b>
<b>HERRAMIENTAS PARA PARA MOTIVAR Y MEJORRAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES... 108</b>	
Administración de la Propuesta .....	131
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>132</b>
ANEXO 1. Encuesta dirigida a docentes .....	134
ANEXO 2. Encuesta dirigida a estudiantes .....	136

ANEXO 3. Validación a experto .....	138
ANEXO 5. Encuesta a docentes.....	140
ANEXO 6. Encuesta a estudiantes.....	141

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1: Árbol de Problemas .....	7
Cuadro N°2: Discusión y debate .....	30
Cuadro N°3: Aula invertida .....	31
Cuadro N°4: Rally.....	32
Cuadro N°5: Lluvia de ideas .....	34
Cuadro N°6: Pelota preguntona .....	35
Cuadro N°7: Scrabble .....	36
Cuadro N°8: Caras y gestos .....	37
Cuadro N°9: Dramatización.....	38
Cuadro N°10: Maqueta .....	39
Cuadro N°11: Rompecabezas .....	40
Cuadro N°12: Población y muestra.....	66
Variable Independiente: Recursos Híbridos Lúdicos.....	67
Cuadro No. 13:.....	67
Variable dependiente: Aprendizaje Ubicuo .....	68
Cuadro No. 14:.....	68
Cuadro No. 15: Plan de Recolección de Información.....	72

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Aplicación de actividades creativas en la clase.....	74
Gráfico N° 2: Orientación y motivación en el uso de las TIC. ....	75
Gráfico N.º 3. Uso de las TIC por los docentes .....	76
Gráfico N.º 4. Uso de actividades creativas en el aula.....	77
Gráfico N°5: Desarrollo de mayor creatividad a través de las TIC. ....	78
Gráfico N° 6: Ayuda por parte del docente.....	79
Gráfico N° 7: Aprendizaje de nuevas estrategias en la educación.....	80
Gráfico N.º 8. Aprendizaje de nuevas estrategias en la educación. ....	81
Gráfico N.º 9. Comprensión a través de juegos o videos.....	82
Gráfico N°10: Videos tutoriales sobre las clases de Estudios sociales.....	83
Gráfico N° 11: Conocimiento de recursos híbridos lúdicos. ....	84
Gráfico N° 12: Frecuencia de capacitaciones en recursos de las TIC. ....	85
Gráfico N.º 13. Motivación para la enseñanza online.....	86
Gráfico N.º 14. Uso de recursos híbridos lúdicos .....	87
Gráfico N°15: Desarrollo de habilidades usando las TIC.....	88
Gráfico N° 16: Desarrollo del aprendizaje ubicuo.....	89
Gráfico N° 17: Mejoramiento del aprendizaje con las TIC. ....	90
Gráfico N.º 18. Desarrollo de concursos para el aprendizaje ubicuo.....	91
Gráfico N.º 19. Comunicación en los juegos educativos. ....	92
Gráfico N°20: Uso de herramientas para el proceso enseñanza aprendizaje. ....	93

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 .....	41
Modelos pedagógicos.....	41
Tabla N°2. Aplicación de actividades creativas en la clase.....	74
Tabla N° 3: Orientación y motivación en el uso de las TIC.....	75
Gráfico N.º 4. Uso de las TIC por los docentes.....	76
Tabla N° 5: Uso de actividades creativas en el aula.....	77
Tabla N° 6: Desarrollo de mayor creatividad a través de las TIC.....	78
Tabla N° 7. Ayuda por parte del docente.....	78
Tabla N° 8: Aprendizaje de nuevas estrategias en la educación.....	79
Tabla N° 9. Ayuda de las TIC en los aprendizajes.....	81
Tabla N° 10: Comprensión a través de juegos o videos.....	82
Tabla N° 11: Videos tutoriales sobre las clases de Estudios sociales.....	83
Tabla N° 12. Conocimiento de recursos híbridos lúdicos.....	84
Tabla N° 13: Frecuencia de capacitaciones en recursos de las TIC.....	85
Tabla N° 14. Motivación para la enseñanza online.....	86
Tabla N° 15: Uso de recursos híbridos lúdicos.....	87
Tabla N° 16: Desarrollo de habilidades usando las TIC.....	88
Tabla N° 17. Desarrollo del aprendizaje ubicuo.....	89
Tabla N° 18: Mejoramiento del aprendizaje con las TIC.....	90

Tabla N° 19. Desarrollo de concursos para el aprendizaje ubicuo.....	91
Tabla N° 20: Comunicación en los juegos educativos.....	92
Tabla N° 21: Uso de herramientas para el proceso ..... 93	93
enseñanza aprendizaje.....	93
Tabla 22. Estructura Guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos .....	99
Tabla 23. Plan de Acción .....	100

## INDICE DE FIGURAS

Figura N°1: Organizador Lógico de Variables .....	16
Figura N°2: Constelación de ideas de la Variable Independiente.....	17
Figura N°3: Constelación de ideas de la Variable Dependiente .....	18

# UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

**TEMA:** TAXONOMÍA DE LOS RECURSOS HÍBRIDOS LUDICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE UBICUO EN EL ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES.

**AUTORA:** Clara Paola Falcón Robalino

**TUTOR:** Lic. Rojas Londoño David, MSc.

### RESUMEN EJECUTIVO

En esta investigación se propone y analiza la taxonomía de los recursos híbridos lúdicos: aprendizajes combinados entre lo virtual y presencial como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el Área de Estudios Sociales revisando distintas fuentes literarias y determinando aspectos relevantes sobre el uso de la TIC en la educación. La investigación que se utiliza es con un enfoque cuantitativo. El paradigma de investigación utilizado fue el crítico prepositivo y la recopilación de información mediante la recolección de datos fue la encuesta. La población encuestada la formaron docentes y estudiantes del Colegio Gonzalo Zaldumbide, en Quito, y la muestra la formaron estudiantes y docentes de 8vo de EGB en Estudios Sociales. Los resultados de este estudio muestran que los docentes no aplican los recursos híbridos lúdicos en sus clases de Estudios Sociales que a su vez afecta el rendimiento de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Para concluir que en la educación se debe innovar con recursos híbridos lúdicos que motiven a los estudiantes con nuevas formas de aprendizaje mediante las TIC y crear un ambiente dinámico y entretenido que desarrolla aprendizajes significativos con experiencias mucho más enriquecedoras. Es aquí donde se propone incorporar una guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Ciencias Sociales en Colegio Gonzalo Zaldumbide, motivando a los estudiantes a la participación en los aprendizajes por medio de juegos y distintas actividades interactivas. Obteniendo como resultado el desarrollo del aprendizaje ubicuo en los estudiantes.

**DESCRIPTORES:** aprendizaje, innovar, lúdico, taxonomía, ubicuo.

**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**  
**Master's Degree in Education with major in Innovation and Educational Leadership**

**AUTHOR:** FALCÓN ROBALINO CLARA PAOLA

**TUTOR:** MSc. ROJAS LONDOÑO ORLANDO DAVID

**ABSTRACT**

AN INNOVATIVE STRATEGY FOR UBIQUITOUS LEARNING IN  
SOCIAL STUDIES IS BASED ON THE TAXONOMY OF  
RECREATIONAL HYBRID RESOURCES.

This research proposes and analyzes the taxonomy of recreational hybrid resources. This is an innovative approach to ubiquitous learning that combines virtual and onsite learning in the Area of Social Studies by reviewing different literary sources to identify relevant aspects of using ICT in education. Quantitative research is employed. The research paradigm used was the critical prepositive, and the survey was used to collect information. The survey involved teachers and students from Gonzalo Zaldumbide High School in Quito, students and teachers from 8th EGB were included in the sample for Social Studies. This study shows that teachers don't use recreational hybrid resources in their Social Studies classes, which in turn impacts their teaching performance and student learning. It is concluded that we must innovate in education by creating recreational hybrid resources that motivate students with new forms of learning through the use of ICTs, we can create a dynamic and entertaining environment that leads to meaningful learning and enriching experiences. The proposal is to include a work guide for teachers in pages and technological resources for Social Sciences at Gonzalo Zaldumbide High School, encouraging students to actively participate in learning through games and interactive activities. As a result, students develop ubiquitous learning.



**KEYWORDS:** learning, innovating, playful, taxonomy, ubiquitous.

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

El presente estudio tiene como línea de investigación a la innovación y como sublínea de investigación al aprendizaje. Taxonomía de los recursos de aprendizajes híbridos lúdicos: es decir los aprendizajes combinados entre lo virtual y presencial como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de estudios sociales, surge como una estrategia innovadora para estudiantes y docentes para desarrollar la aplicación de recursos híbridos lúdicos que faciliten la comprensión de mejores técnicas y estrategias, relacionado con el aprendizaje en cualquier lugar o momento gracias a la tecnología.

En la actualidad se debe innovar en la educación participando a la par recursos híbridos y lúdicos que motiven a los jóvenes y nuevas formas de aprender acercándose a conocimientos tecnológicos que conjuguen con la práctica y generen un ambiente mucho más dinámico y entretenido, formando aprendizajes significativos para la interiorización de experiencias más enriquecedoras.

Los recursos híbridos lúdicos se están convirtiendo en una herramienta cada vez más utilizada en el ámbito educativo. Estos recursos combinan elementos de la educación tradicional con elementos lúdicos, creando así una experiencia de aprendizaje más dinámica y motivadora para los estudiantes. En un mundo donde la tecnología juega un papel crucial en nuestras vidas, es fundamental adaptar las metodologías educativas a los nuevos avances. Los recursos híbridos lúdicos aprovechan esta situación y utilizan las ventajas de la tecnología para mejorar la enseñanza tradicional.

Uno de los principales beneficios de los recursos híbridos lúdicos es que fomentan la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes se involucran activamente y motivadamente en los contenidos aprendiendo mediante juegos y actividades interactivas. Otro aspecto destacado de estos recursos es que promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los juegos y actividades lúdicas suelen plantear desafíos a los estudiantes, que deben utilizar sus conocimientos y habilidades para superarlos. De esta forma, se estimula el desarrollo del pensamiento crítico y se incentiva la capacidad de resolver problemas de forma creativa.

Además, los recursos híbridos lúdicos pueden adaptarse a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Al utilizar la tecnología, es posible personalizar los contenidos y ajustarlos a las habilidades y dificultades de cada estudiante. Esto permite un aprendizaje más individualizado y efectivo, ya que cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo.

De esta manera, y para garantizar la pertinencia de esta investigación, la misma se sustenta en el siguiente marco legal:

La Constitución de la República del Ecuador, Título VII Régimen del Buen Vivir, Capítulo primero Inclusión y equidad, Sección primera Educación, en su Art. 343, declara: El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (2008, p. 168).

Así también la Ley Orgánica de Educación Intercultural en su Capítulo Uno. Ámbito principios y fines literal g y h, Comunidad educativa se menciona:

Aprendizaje permanente. - La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida

Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo. (2011, p. 11).

En tanto que, el Código de la Niñez y Adolescencia, Capítulo III, Derechos relacionados con el desarrollo, Art. 37, Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Numeral 1 Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente (...)

Numeral 4 Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo; (2014, p. 8).

El aprendizaje ubicuo, también conocido como aprendizaje omnipresente o aprendizaje en todas partes, es un enfoque educativo que aprovecha la tecnología y los dispositivos móviles para proporcionar oportunidades de aprendizaje en cualquier

momento y lugar. Este concepto se basa en la idea de que el conocimiento y la información están disponibles en todo momento y que el aprendizaje no se limita al entorno tradicional de un aula.

El aprendizaje ubicuo podría considerarse un paradigma educativo que está presente en sociedades a las que no se les restringe el conocimiento, por ello son sociedades informadas, justas y equilibradas puesto que, gozan de las TIC en aulas o ambientes virtuales. Por ello, el aprendizaje ubicuo realizado en sus distintas modalidades e-learning, m-learning, b-learning y u-learning, es el paradigma educativo que prevalece en las sociedades del conocimiento debido al papel que tienen las TIC como dispositivos pedagógicos, herramientas didácticas y estrategias pedagógicas, pero también por crear escenarios y ambientes virtuales. García, (2004) (p.72).

El aprendizaje ubicuo o conocido como u-learning, es muy útil tanto para los estudiantes como para los maestros porque permite brindar instrucción personalizada en cualquier momento y en cualquier lugar siempre que haya acceso a un dispositivo electrónico como una computadora, portátil o dispositivo móvil, los beneficios que implica es tener un aprendizaje local pero aún no hay suficientes plataformas disponibles para que se utilice en todo su potencial (Martínez, Moreno y Miranda,2016, p.3-4).

El aprendizaje ubicuo se apoya en la conectividad constante y en el acceso a dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras portátiles, que permiten a los estudiantes acceder a recursos educativos, comunicarse con sus compañeros y profesores, y participar en actividades de aprendizaje en cualquier momento y lugar (Novoa Castillo et al., 2020).

Existen diversos estudios relacionados a la aplicación de recursos híbridos lúdicos como estrategia de aprendizaje en varios contextos como se detalla a continuación:

Según la (UNESCO,2023), los planes de estudio hacia enfoques basados en competencias han cobrado impulso y, al mismo tiempo, cada vez más países llevan a cabo un proceso de alineación de los currículos al enfoque de competencias. El currículo es la primera herramienta operativa para garantizar la pertinencia sostenida del desarrollo de los sistemas de educación y aprendizaje, y debe adoptar un enfoque basado en competencias para permitir que los jóvenes y los adultos adquieran las herramientas adecuadas para aprovechar eficazmente las oportunidades,el top 5 de competencias proyectadas para 2025 a nivel global, nacional e industrial son: pensamiento analítico e innovación, aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje, resolución de problemas complejos, pensamiento crítico y análisis, y creatividad, originalidad e iniciativa. (p.5-6)

Se determina que aún queda mucho por hacer en la región de América Latina para elevar los niveles de competencia entre jóvenes y adultos y para adecuar los puestos de trabajo al nuevo entorno social y económico ,es necesario invertir en capital humano a través de la educación que integra las últimas competencias digitales , competencias socioemocionales de alto nivel y habilidades cognitivas (como el pensamiento creativo , la capacidad de resolución de problemas y la capacidad de aprendizaje ), según el Índice de Capital Humano del Foro Económico Mundial , que muestra que América Latina, la el Caribe y África tienen los niveles más bajos de destrezas (UNESCO,2023.) (Banco Mundial, 2016; McKinsey Global Institute, p.6).

Los estudios en estadísticas destacan que una persona nacida en América Latina y el Caribe llegará a la edad adulta con menos habilidades que una persona nacida en Estados Unidos (BID, 2017, p.78). Se estima que entre el 5% y el 10% de los empleos en los países en desarrollo pueden ser completamente automatizados y el 30% de las actividades en otro 60% de las ocupaciones podría ser automatizado. Se determina que las personas nacidas en Estados Unidos poseen mayor número de habilidades y destrezas para enfrentarse a un mundo competitivo y laborar capaz de crear sus fuentes de trabajo y generar empleo porque se desarrollan sus competencias multidimensional y las personas de América Latina se los preparar para mano de obra y ser por lo general empleados y no quienes generan las fuentes de empleo.(UNESCO, 2023.)

En Ecuador, durante la pandemia los estudiantes, por falta de recursos, abandonaron las escuelas, lo que, a su vez, aumentó el trabajo infantil y la migración. Según datos del INEC (2022), el 5 % de niños y niñas, de entre 2 a 5 años, y más del 12 % de adolescentes, de entre 12 a 14 años, está trabajando, los programas de reinserción escolar son más que indispensables. Una educación para todos será posible solo si se logra retornar a las aulas a los niños, niñas y adolescentes que las abandonaron por falta de recursos con mejor atención y recursos.(Sanchez & Arias, 2023, p15).

La evaluación Ser Estudiante en la Infancia (SEIN) —aplicada entre 2017 y 2018, indica que el 34,7 % de estudiantes de segundo de inicial y el 9,9 % de primero de EGB experimentan dificultades significativas en las habilidades cognitivas que refieren a la capacidad para realizar cálculos básicos y prelectura (INEVAL, 2019).

De acuerdo con el Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL (2019), la pandemia afectó los niveles de aprendizaje en Ecuador en niños niñas y adolescentes con la deserción escolar y dificultades para desarrollar habilidades significativas y

cognitivas en sus procesos de aprendizaje en la que los docentes estamos inmersos en lograr un cambio significativo en la educación con recursos innovadores que ayuden a mejorar sus niveles en el desempeño escolar.

El Colegio Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” está ubicado en la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Barrio de Solanda, perteneciente al Distrito 17D06 Eloy Alfaro, zona 9, de sostenimiento fiscal. Cuenta con las jornadas matutina y vespertina, en la modalidad presencial, cuya oferta educativa para la comunidad de Quito, será 8vo, 9no y 10mos grados de Educación General Básica, 1ero, 2do y 3er años de Bachillerato General Unificado (BGU) con opción en Ciencias y Técnico de Servicios, figura profesional Contabilidad, cuenta con 80 docentes y 140 estudiantes.

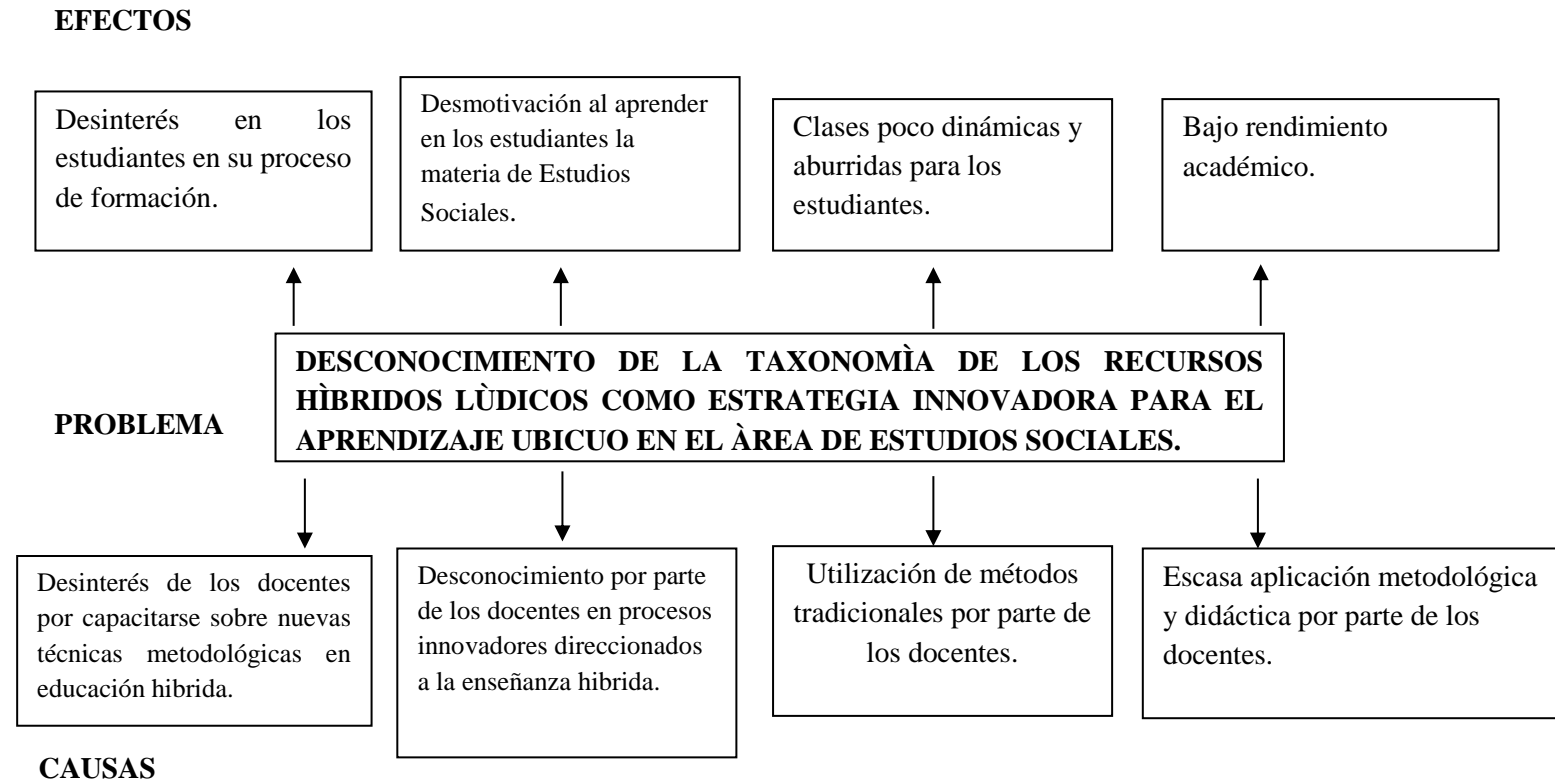
La misión de la institución esta orientada a la educación integral de adolescentes y jóvenes con calidad y calidez, mediante la aplicación de la pedagogía socio-constructivista y crítica, que permiten una sólida preparación en valores, habilidades sociales, destrezas y competencias acorde al enfoque del cuidado del medio ambiente, interculturalidad y equidad. Mientras que la visión figura profesional Contabilidad; que promueva una educación inclusiva, de calidad y calidez, basada en el currículo nacional, según el enfoque de la TINI, Interculturalidad, Equidad y estándares relacionados; buscará fundamentar la pedagogía socio constructivista y crítica que potencie la condición humana y la preparación para la comprensión.

La aplicación de recursos híbridos lúdicos como estrategia de aprendizaje en Estudios Sociales en los 8 años del Colegio Gonzalo Zaldumbide es importante para generar estrategias de aprendizaje que faciliten la aplicación de la materia y poder impartir en los jóvenes procesos lúdicos que les llame atención, mejoren su aprendizaje y aprendizajes significativos y ubicuos, además generar destrezas y habilidades cognitivas. Así, se hace necesario el área de Estudios Sociales para un trabajo mucho

más integral y participativo, accesible para la aplicación e innovación en la materia, y lograr la formación de estudiantes cada vez más dinámicos, autónomos, creativos y explotar sus capacidades con la información de los docentes en las clases.

En el Colegio Gonzalo Zaldumbide aún hay falencias para adquirir técnicas innovadoras híbridas por los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante un aprendizaje ubicuo, es importante mencionar que la institución educativa no cuenta con capacitaciones constantes a cada área en diversos recursos para aplicar estrategias didácticas innovadoras que faciliten la interacción entre estudiantes y maestros, con esto se mejoraría el rendimiento académico y las clases serían más lúdicas.

## ÁRBOL DE PROBLEMAS



Cuadro N°1: Árbol de Problemas

**Elaborado:** Investigadora Paola Falcón

### **Delimitación de la investigación**

- **Campo:** El campo en el cual se realizará la investigación será el educativo.
- **Área:** El área a trabajar es la innovación.
- **Aspecto:** Se abordará la taxonomía de recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo.
- **Delimitación Espacial:** La investigación se ejecutará en la Colegio Fiscal Gonzalo Zaldumbide, Provincia Pichincha, Cantón Quito, Barrio de Solanda.
- **Delimitación Temporal:** La presente investigación se llevará a cabo durante el año lectivo 2023-2024
- **Unidades de Observación:** Se trabajará con docentes y estudiantes de 8vos años de Educación General Básica,

### **Planteamiento del Problema**

El problema más relevante es el desconocimiento de la taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de estudios sociales.

### **Formulación del Problema**

¿Cómo aplicarían los docentes la taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de estudios sociales?

### **Interrogantes de la investigación**

1. ¿Cuáles son los recursos híbridos lúdicos que se aplicaría en el área de Estudios Sociales por parte de los docentes?
2. ¿Cómo se desarrolla el aprendizaje ubicuo en los estudiantes de 8vos año en el área de Estudios Sociales?
3. ¿Existe una alternativa de solución al desconocimiento de la taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de estudios sociales para estudiantes de 8vos años del Colegio Gonzalo Zaldumbide en el año lectivo 2023-2024?

### **Destinatarios del Proyecto**

Esta investigación se enfoca en la participación de docentes, estudiantes de 8vos años en Estudios Sociales. Es primordial enfocarnos en nuevos recursos híbridos y lúdicos que facilitan el desarrollo del aprendizaje ubicuo para poder innovar y mejorar la forma de adquirir contenidos en la materia, generando estudiantes capaces de argumentar, participar y motivados en sus procesos al aprender.

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Analizar la taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de estudios sociales

#### **Objetivos Específicos**

1. Identificar los recursos híbridos lúdicos que se aplicaría en el área de Estudios Sociales por parte de los docentes

2. Evaluar el desarrollo del aprendizaje ubicuo en los estudiantes de 8vos año en el área de Estudios Sociales
3. Elaborar una alternativa de solución para la aplicación de recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de estudios sociales.

# **CAPÍTULO I**

## **MARCO TEÓRICO**

### **Estado de Arte**

La presente investigación se desarrolla en el aspecto educativo enfocada en nuevos recursos híbridos y las estrategias de aprendizaje, la educación dio un cambio a consecuencia de la pandemia en un manera híbrida presencial y virtual ya que la tecnología está en todas las instancias lo que conlleva a innovar, cambiar y salir de paradigmas y métodos tradicionales a un nuevo modelo de enseñanza en la que el estudiante se auto prepara, investiga y busca nuevas maneras de aprender por ende los docentes deben estar constantemente preparados en nuevas estrategias de aprendizaje que generen jóvenes capaces de debatir, tener un pensamiento crítico y sobre todo innovador. Al abordar los antecedentes de esta investigación es necesario conocer los trabajos relacionados que servirán como base y apoyo.

Estos antecedentes teóricos permiten tener una mayor claridad en relación con el tema y problema de estudio investigado, se detallan las variables independiente y dependiente de forma independiente en los trabajos o estudios citados a continuación.

En la Universidad Cesar Vallejo del Perú existe una tesis cuyo autor es Arenas Charri en la que menciona sobre la aplicación de una educación híbrida y los efectos

en los estudiantes. La corriente filosófica del conectivismo, según Villarán (2017) admite el modelo de educación híbrida como una metodología orientada a la formación mediante medios remotos sustentado en el estudio de las limitantes del constructivismo y el conductismo para desarrollar la forma correcta de usar los medios virtuales y formar un conocimiento propio distinto por los espacios de enseñanza y aprendizaje, donde el estudiante asume la responsabilidad de escoger donde y aprender.

En conclusión, señaló que la educación híbrida es un método viable y transformador en la educación tradicional en beneficio de los estudiantes, quienes asumen sus responsabilidades de querer aprender es decir auto educarse y un compromiso de los docentes en impartir sus conocimientos con técnicas innovadoras, se trabaja con pensamiento crítico, reflexivo con ello contribuye en el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera adecuada para que los jóvenes mejoraren su nivel de rendimiento académico y puedan enfocarse en un aprendizaje ubicuo “en todo lugar” y lograr ser estudiantes autónomos e innovadores.

En la Universidad de Otavalo, su autor Yépez Milton, (2022) en su temática “Experiencia del modelo educativo híbrido en la educación” el objetivo principal fue identificar y analizar los aportes realizados referentes al Flipped Classroom: Experiencia del Modelo Educativo Híbrido en la Educación, en la que existieron varias limitaciones como las deficiencias en competencias digitales por parte de los docentes y estudiantes asociados el no contar con herramientas tecnológicas y recursos que permitan efectivizar los procesos de enseñanza aprendizaje, en la educación en todos sus niveles existe una brecha de desigualdad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para que sean efectivos y se genere las competencias y niveles del logro esperados en los estudiantes.

En el Ecuador el retorno progresivo a la educación presencial, utilizando el modelo educativo híbrido, es decir una combinación presencial y virtual, lo que permitirá dinamizar las experiencias en los procesos educativos y la adopción de

modelos pedagógicos que eficientes articulados en estrategias como el Flipped Classroom que generen un cambio en las formas de aprendizaje para el estudiante y el docente como guía, se destaca que el aula invertida, sumado a lo híbrido permite potenciar, fortalecer el trabajo colaborativo y los aprendizajes, permite desarrollar las habilidades autónomas y comunicativas en los estudiantes, donde el rol del docente cambia y se busca que todos accedan a la educación.

En la Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social, existe una tesis cuya autora es Jéssica Guevara (2021), su tema de investigación es: “Herramientas Tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños/niñas de educación general básica”. El propósito de este estudio es analizar el uso de las herramientas tecnológicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Unidad Educativa Luis Felipe Borja de la Parroquia Daule, cantón Muisne, relacionada con conocimientos y actitudes de docentes ante el uso de instrumentos tecnológicos en el aprendizaje del estudiante. El desarrollo de este estudio benefició no solo a los estudiantes, sino principalmente a la educación que brinda el establecimiento y como resultado el cantón y el país.

Se señala que los beneficios en aplicar diferentes técnicas en la enseñanza de los estudiantes ayudan a un proceso dinámico entre todos los miembros de la comunidad educativa generando estudiantes innovadores y críticos en su proceso de enseñanza aprendizaje.

En la Facultad de Educación y Trabajo Social de la Universidad de Valladolid-España se realiza desde 2016 una tesis doctoral cuya autora es Vanesa Gallego en su tesis “Aprendizaje ubicuo en educación física en la naturaleza”. Afirma que pretende desarrollar un diseño educativo donde el aprendizaje cotidiano apoye la enseñanza/aprendizaje para que se use de diferentes maneras, solucione sus limitaciones y evalúe fortalezas, genere implementación tecnológica, estrategias

innovadoras y su transferencia a la escuela. Así aplicar el aprendizaje en su entorno diario.

En todos los ámbitos escolares y sociales, el aprendizaje práctico innovador se logra con la ayuda de la tecnología y herramientas de aprendizaje, para que cada niño o joven sea parte de su aprendizaje y de los requisitos y características que lo componen.

Según Villarán (2017), la corriente filosófica del conectivismo reconoce el modelo de educación híbrida como una metodología orientada a la educación a distancia entendiendo las limitaciones del constructivismo y el conductismo; el estudiante asume la responsabilidad de dónde y cuándo estudiar, sin las limitaciones de los espacios de enseñanza/aprendizaje, usando correctamente los medios virtuales.

Señaló que la enseñanza híbrida es un método viable y transformador de la educación tradicional en beneficio de los estudiantes, donde docentes y estudiantes cumplen su rol comprometido, tomando como meta común el éxito académico, la independencia y un pensamiento innovador.

Este principio establece que el aprendizaje se aprende mediante la interacción humana entre personas y fuentes de información con acceso a través de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC); considerando la diversidad de la realidad y las formas de pensar crea un entorno sinérgico en el que el todo es mayor que la suma de sus partes, lo que resalta la importancia del trabajo en cooperación, dando mejores resultados que los logrados individualmente de otra manera.

## Organizador Lógico de Variables

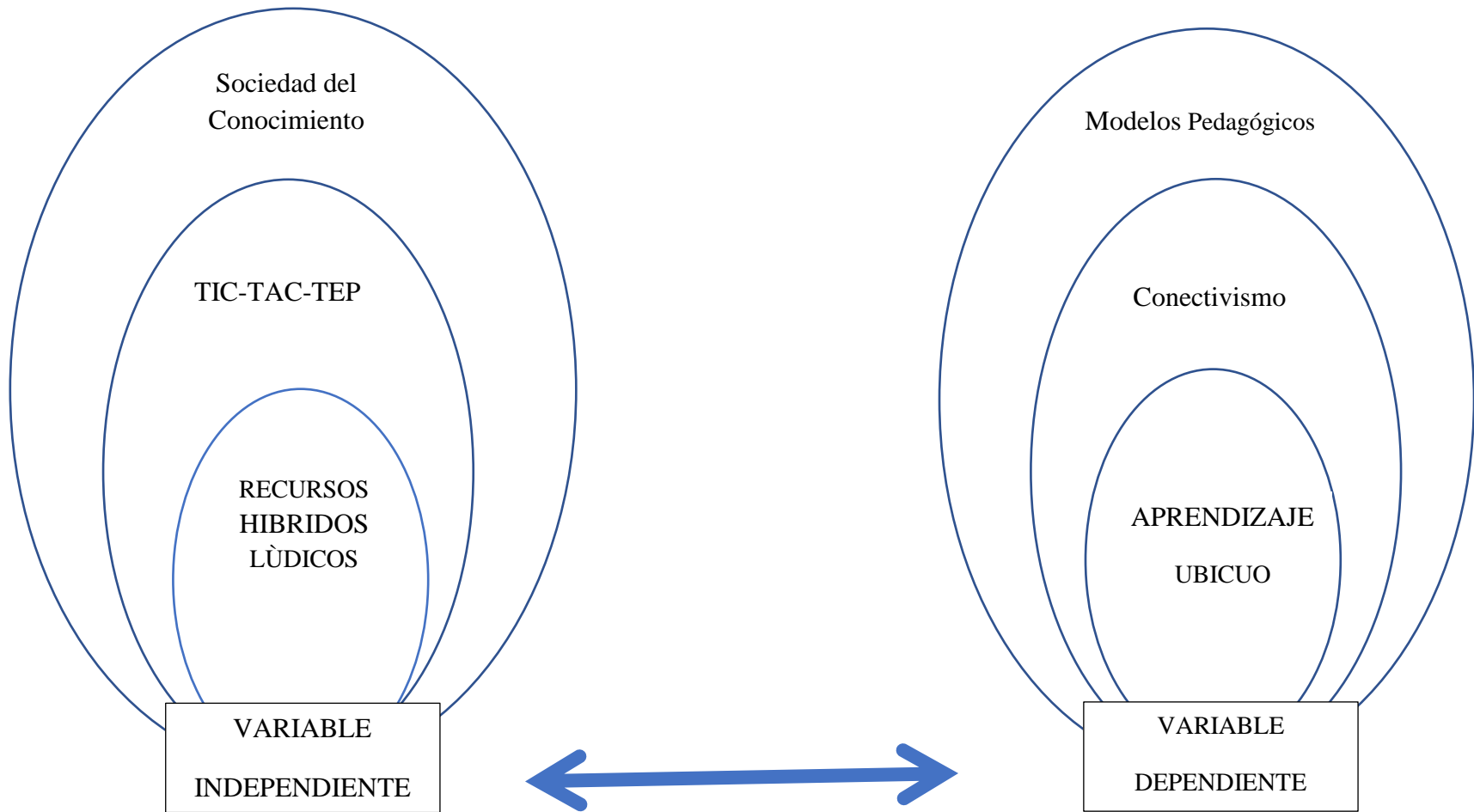


Figura N°1: Organizador Lógico de Variables

**Elaborado por:** Paola Falcón

### Constelación de Ideas-Variable Independiente

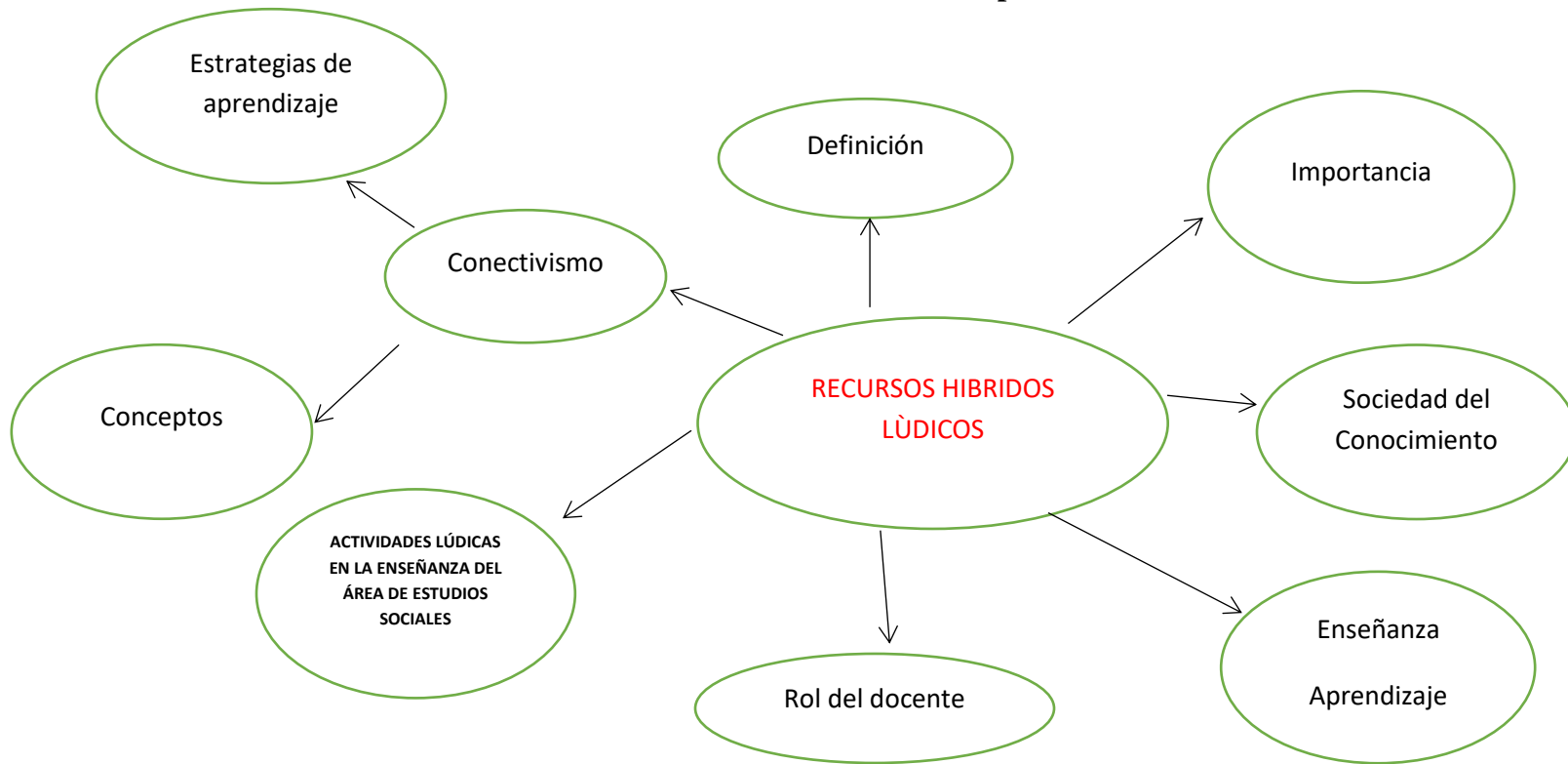


Figura N°2: Constelación de ideas de la Variable Independiente

**Elaborado por:** Paola Falcón

### Constelación de Ideas-Variable Dependiente

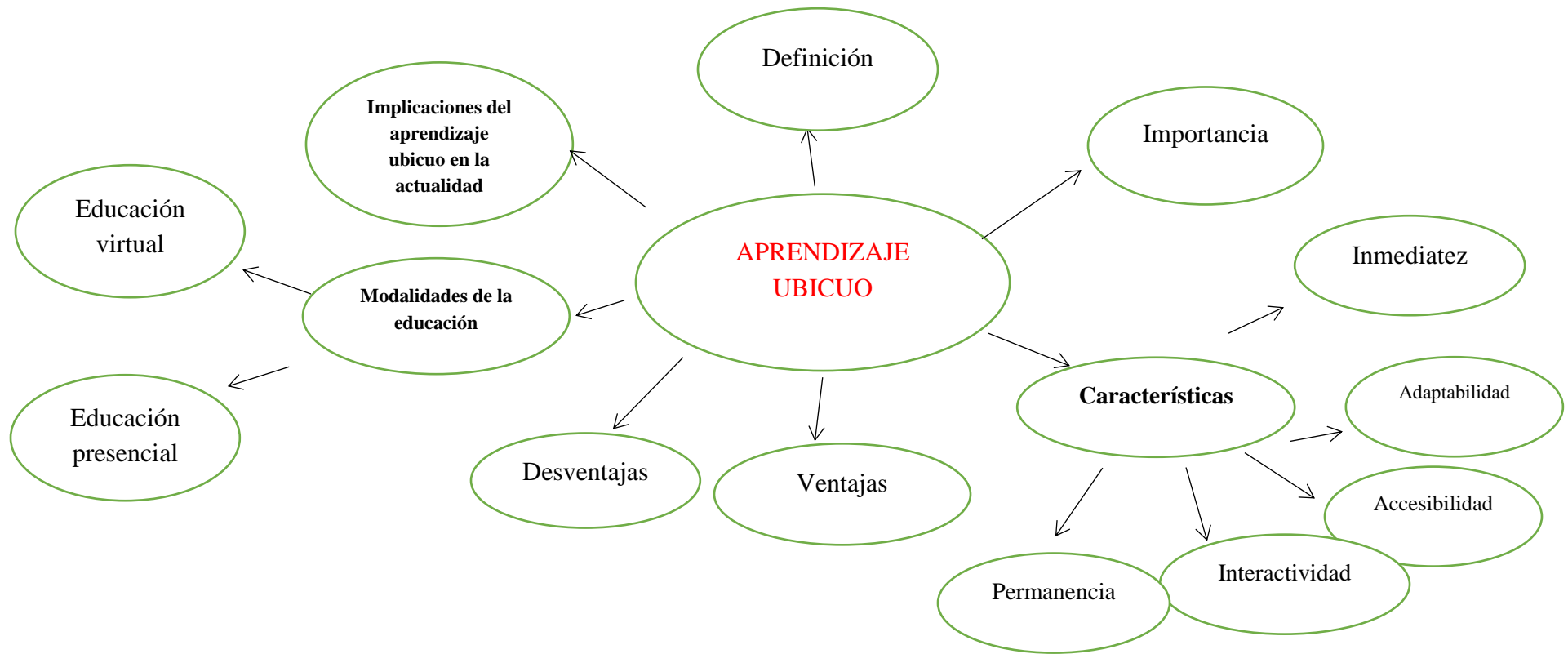


Figura N°3: Constelación de ideas de la Variable Dependiente

**Elaborado por:** Paola Falcón

## **Desarrollo Fundamental de la Variable Independiente**

### **SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**

#### **Definición**

El término sociedad de la información o conocimiento, ocupa un lugar importante en el debate actual entre las ciencias sociales y la política europea. Es un término que probablemente resume los cambios sociales que se están produciendo en la sociedad actual y ayuda a analizar esos cambios. Al mismo tiempo, ofrece una visión del futuro para guiar normativamente la acción política. Sin embargo, se adaptó de manera desigual en diferentes áreas lingüísticas y se superpuso a otros conceptos como "sociedad de la información" y "sociedad en red". El objetivo de este artículo es presentar brevemente el nivel actual del debate sobre la sociedad de la información en Alemania.

Plantea cada vez más exigencias a las naciones, organizaciones e individuos. De hecho, la preparación mental necesaria para funcionar con eficacia social en una sociedad digital y en redes que se comunican de forma sistemática y sin interrupciones es cada vez mayor. Pedraja (2017).

Otro concepto alternativo es el de "sociedad red" defendido por M. Castells. Es un concepto que se sitúa entre "sociedad de la información" y "sociedad de conocimiento". Castells hace una distinción sobre la "sociedad de la información" distinguiendo entre información e informacional. Según Castells, el conocimiento, es decir, la transmisión de información, era "fundamental en todas las sociedades (...) Por otro lado, el término "información" se refiere a una característica de una determinada forma de organización social, donde la producción, procesamiento y transmisión de información cambia. Debido a las nuevas condiciones tecnológicas surgidas en este período histórico, las principales fuentes de productividad y poder" (Castells, 1996).

## **Importancia**

La sociedad de la información es importante porque facilita las actividades de millones de personas en todo el mundo proporcionando soluciones a diversos problemas (cotidianos, académicos, culturales, sociales, económicos, etc.) mediante la creación, uso, gestión e intercambio de contenidos electrónicos.

Sin duda, con el surgimiento de la sociedad de la información se inició una nueva época de la era moderna, que se caracterizó por el rápido desarrollo de la tecnología y el crecimiento explosivo de la información producida y distribuida a través de las TIC. Esta explosión se ha convertido en una parte integral de la vida de las personas, representando cambios en todos los aspectos de la actividad humana. Al respecto, Verón (2016) afirma que “la sociedad de la información no se limita a Internet, aunque ha jugado un papel muy importante como medio para facilitar el acceso e intercambio de información y datos”.

## **Características**

La sociedad de la información relacionada con la innovación educativa tecnológica se caracteriza por el uso de tecnologías de la información y las comunicaciones para la adquisición y procesamiento de grandes cantidades de datos, lo que promueve la construcción y desarrollo del conocimiento. Hoy en día, las innovaciones han facilitado el acceso a grandes cantidades de información a través de Internet a medida que la sociedad de la información continua enriqueciéndose y consolidándose.

Algunas características de la sociedad de la información son, por ejemplo, Importancia del conocimiento:

- **Importancia del conocimiento:** El conocimiento se convierte en el recurso más valioso e importante de la sociedad. Se valora más que los bienes materiales y las artesanías.
- **Comunicación y cooperación:** La sociedad de la información se basa en la cooperación y la comunicación. Las personas pueden compartir conocimientos e información a través de la tecnología y la globalización.
- **Innovaciones:** La sociedad de la información se caracteriza por un alto nivel de innovación. Las empresas y las personas buscan constantemente nuevas formas de crear valor y mejorar sus vidas.
- **Empleo basado en el conocimiento:** una sociedad basada en el conocimiento es una economía basada en el conocimiento. La mayoría de los trabajos son de naturaleza intelectual y requieren habilidades y conocimientos específicos.
- **Acceso a la información:** La sociedad de la información se caracteriza por el acceso a la información y al conocimiento a través de tecnologías como Internet y las redes sociales.
- **Trabajo en equipo:** La sociedad de la información valora el trabajo en equipo para resolver problemas complejos y crear nuevos conocimientos.
- **Flexibilidad y adaptabilidad:** La sociedad de la información requiere flexibilidad y adaptabilidad de las personas, disposición para aprender y cambiar en función del cambio ambiental constante.
- **Creación y uso de tecnologías:** La sociedad de la información se basa en la creación y el uso de tecnologías avanzadas, como la inteligencia artificial y la robótica, para mejorar la vida y los resultados económicos de las personas.
- **Empleo de habilidades:** La sociedad de la información valora habilidades como la capacidad de aprender, el pensamiento crítico y la colaboración, no solo la experiencia o la educación formal.
- **Economía basada en el conocimiento:** La economía de la sociedad de la información se basa en la producción, distribución y comercio de conocimientos e información, no en productos físicos.

- **Participación ciudadana:** La sociedad de la información promueve la participación activa de los ciudadanos en la toma de decisiones y formulación de políticas públicas. Pérez y Mena (2016).

## **TIC-TAC-TEP**

### **Antecedente**

La necesidad de incorporar nuevas tecnologías en el sistema educativo era evidente, incluso antes de la pandemia de COVID-19 que, cuando surgió, los educadores se dieron cuenta de que las TIC son un requisito esencial en el proceso de aprendizaje; por eso evolucionaron para brindar perspectivas diversas que ayuden a enriquecer la práctica pedagógica.

Encontrar los mecanismos más adecuados y fortalecer el aprendizaje digital es una condición sin qua non para el éxito educativo, enfocándose en los objetivos que, según Nieto y Vergara (2021), tienen las tecnologías de la información: trabajo en equipo, aprendizaje, participación.

### **Definición**

Así se encontró en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) y Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP). Montero (2014), citado por Espinosa, Rodríguez y Olivera (2017), afirma que la mayoría del mundo conoce el término TIC y se refiere a Tecnologías de la Información y Comunicación y su uso fuera de la vida cotidiana está muy arraigado en la pedagogía.

Por tanto, son tecnologías necesarias para la gestión del conocimiento, la educación y la expansión global. En el ámbito educativo posibilitan el intercambio de información, por lo que es fundamental que “el docente haya desarrollado habilidades

digitales para su aplicación efectiva en el aula”. Fundación Telefónica, (2022), por lo que el manejo instrumental de las herramientas digitales, así como el conocimiento de los diversos dispositivos existentes y sus aplicaciones, cobra importancia para brindar productos digitales de calidad a sus estudiantes y brindarles oportunidades de aprendizaje basadas en la tecnología.

Por otro lado, se entiende por TAC las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento, que se refiere al uso de las TIC como herramienta didáctica que incide en la metodología y uso de la tecnología en los currículos y en la gestión y planificación de la educación (APPF, 2021); quizás porque el uso de las TIC en la enseñanza, que incluye el uso didáctico de tecnologías adaptadas a las necesidades de los estudiantes, requiere por tanto de un compromiso personal con cambios de esquemas mentales y operativos de los actores involucrados en la enseñanza/aprendizaje (docente y estudiante) y un conjunto de cambios metodológicos y curriculares flexibles y modernos.

Por otro lado, el orden de ideas, destacan las Tecnologías de Empoderamiento y la Participación (TEP) como implementadoras de la tecnología y la digitalización del sistema educativo; Así, se puede decir que esta es la evolución de la enseñanza hacia la adaptación del sistema al mundo moderno, porque en este nivel los estudiantes controlan su aprendizaje, participan activamente en el aprendizaje y crean su propio entorno. Hablamos así de fortalecer la ciudadanía digital a través de una cultura de colaboración, comunicación, trabajo en equipo y el desarrollo de la independencia en la enseñanza y el aprendizaje, simulando la vida cotidiana.

## **RECURSOS HÍBRIDOS LÚDICOS**

### **Definición**

Los recursos híbridos lúdicos aportan al modelo de enseñanza emergente es el aprendizaje (también conocido como aprendizaje combinado). Hablar de ello no nos sorprende porque no es un concepto nuevo. Este método, que combina los mejores aspectos de la formación online con los más valiosos de la presencial, se ha demostrado como la forma más adecuada en la era digital. Esta dirección educativa se viene desarrollando desde la década de 1990 en la educación primaria de varios países, principalmente en Estados Unidos (Servín, 2020). Actualmente, se ha implementado en varios países con la ayuda de excelentes herramientas digitales.

El aprendizaje híbrido ofrece herramientas tecnológicas para crear entornos colaborativos para los estudiantes y recibir comentarios de los profesores. Así, debemos entender esta formación como una combinación de herramientas y recursos didácticos de categoría personal y virtual.

### **Recursos**

Los recursos de aprendizaje son materiales que influyen y facilitan la enseñanza y el aprendizaje, por lo que pueden ser tanto físicos como virtuales, si despierten el interés de los estudiantes. Murillo (2017).

### **Híbrido**

El término híbrido en la educación es un método de aprendizaje que combina el modelo presencial con el aprendizaje online en la enseñanza-aprendizaje, lo que brinda al estudiante la posibilidad de obtener información de la mejor manera e individualizar su aprendizaje.

## **Lúdico**

Se conoce como lúdico a un adjetivo que describe todo aquello relacionado con el juego, el entretenimiento, el ocio, el entretenimiento o la diversión. La palabra lúdico proviene del latín ludus, que significa "jugar". Nunes de Almeida (2002).

El término blended learning se ha utilizado en un entorno académico. y corporativos, se refieren a trámites presenciales en ofertas formativas cara a cara (presenciales) y online (no presenciales). Detrás de esta definición también está la intención de conectar y aproximar dos modelos de enseñanza-aprendizaje: el sistema tradicional Sistema de aprendizaje presencial y e-learning. Duarte, Gil, Pujol y Castaño (2008) hacen una distinción importante entre conceptos mixtos y híbridos; Para estos autores, obtienes un resultado mixto (blended) se puede distinguir sus componentes. Por otro lado, el concepto híbrido es el resultado del cruce de dos elementos de diferente origen, que está totalmente integrado, es inseparable.

También conocida como educación híbrida, blended learning (B-Learning). Este término se refiere a un tipo formal de educación que combina los puntos fuertes de la instrucción en línea con los puntos fuertes de la instrucción presencial. El modelo híbrido pretende optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y agregar valor a la experiencia educativa de los estudiantes.

## **Importancia**

Entonces el concepto híbrido ofrece una oportunidad continua en la enseñanza-aprendizaje porque se puede ver como la expansión y continuidad espaciotemporal (presencial y no presencial, sincrónica y asincrónica) en el entorno de aprendizaje. Como expresar Duarte et al. "Esta forma de educación se define combinar presencial con la no presencia en las aulas. Esto sólo se puede lograr cambiando el diseño y la planificación de enseñanza y aprendizaje de cursos y materias." (2008, p. 76). Los entornos híbridos van más allá del complemento de la presencialidad con la virtualidad,

y del complemento de la virtualidad y presencialidad. Se trata de combinar ambos métodos.

Cualquiera que sea el modelo que se utilice, la educación híbrida brinda a los estudiantes autonomía y flexibilidad. También les permite aprender de forma independiente y explorar sus talentos fuera del aula. Las reuniones cara a cara, por otro lado, fomentan el intercambio de experiencias personales y la comunicación en tiempo real. Esto significa que ambos se complementan, mejorando la enseñanza-aprendizaje y ampliando el público del curso impartido, lo que nos acerca a la educación del futuro.

### **Enseñanza Aprendizaje**

Según un informe del Grupo de Trabajo de la UNESCO sobre Aprendizaje Digital (2021), el uso de la tecnología digital en los sectores educativos ha aumentado en todo el mundo durante los últimos quince años. La pandemia también ha acelerado la integración de estas tecnologías. Gran parte de este reciente interés en la educación híbrida se puede atribuir a la necesidad de responder a la crisis de COVID-19 y la flexibilidad que ofrece a los estudiantes. Sin embargo, esta no es una nueva forma de educación. Más bien, se ha aplicado con diversos fines educativos y se ha utilizado en diversos contextos y entornos durante muchos años.

Entonces, para sintetizar un modelo de aprendizaje híbrido, tendríamos dos ejes paralelos. Uno contiene a los participantes de la educación (profesores y estudiantes) y el otro contiene la capa física: componentes técnicos y educativos. Se parte de las características y necesidades de estudiantes y docentes (características físicas, actitud ante el aprendizaje mediado por las TIC, participación cognitiva, experiencias previas, alfabetización digital, planificación del tiempo).

Al mismo tiempo, la infraestructura, que incluye el acceso a servicios como electricidad e internet, y la disponibilidad de dispositivos como teléfonos móviles, tabletas y computadoras. Tanto los profesores como las condiciones físicas influyen en las decisiones de diseño para el aprendizaje híbrido. Considera la planificación de actividades (ya sean grupales o individuales); estrategias para elegir (aula invertida,

clases magistrales, aprendizaje basado en tareas); distribución de grupos rotativos o flexibles; relaciones estudiantiles; relaciones estudiante-maestro; tipo de apoyo al personal docente; crear materiales; evaluación del aprendizaje, p.e.

Por otro lado, la capa física permite planificar dónde se desarrolla el aprendizaje híbrido: en un aula física o virtual (LMS), a través de grabaciones o videoconferencias síncronas, aplicaciones como Khan Academy, podcasts o transmisiones de radio. Los requisitos previos, el diseño del aprendizaje y la implementación de tecnología crearían una experiencia de aprendizaje híbrida en la que podríamos brindar a los estudiantes la oportunidad de elegir el camino de aprendizaje más adecuado para ellos.

Podrían participar en actividades sincrónicas o asincrónicas, colaborar con sus compañeros, interactuar con contenidos y recibir ayuda de sus profesores en un recorrido parcialmente virtual que combinarían con sesiones presenciales. Cuando el soporte tecnológico amplíe las posibilidades de elección de los estudiantes, estos podrían elegir según su nivel de aprendizaje, sus características individuales y sus requisitos previos.

### **Rol del docente**

Profesor es toda persona que enseña con organización y preparación académica en la que su labor es la formación permanente en investigación, diseños curriculares, nuevas estrategias innovadoras, la persona que guía y orienta sobre diferentes procesos académicos y también la que enseña con amor y constancia.

Su labor es fundamental en la formación de seres humanos con nuevos conocimientos y habilidades pedagógicas en diversas ramas académicas capaces de innovar, crear y enfrentarse a un mundo laboral y competitivo aportando para el desarrollo del país, en la actualidad la profesión de ser docente es una labor muy sacrificada en la que los docentes estamos limitados a ejercer y exigir trabajar con responsabilidad a nuestros estudiantes donde el conformismo y la falta de compromiso se refleja en su rendimiento académico que conlleva a una sociedad mediocre carente de responsabilidades.

## **Rol del estudiante**

Según (Estudios Pedagógicos, Sandra Jaramillo, a Sonia Osse, 2017) manifiestan que es el protagonista en la construcción y apropiación del conocimiento y desarrollo crecientes de autonomía. La autonomía del aprendizaje, basada en la conciencia que cada estudiante posee acerca de los propios procesos cognitivos y su regulación de tomar decisiones en función de un objetivo.

El estudiante es el eje principal en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, encargado en adquirir y desarrollar todos los conocimientos en su diario vivir y proyectarlo hacia el futuro personal y profesional, es guiado por docentes que les proporcionan diversos ámbitos del desarrollo cognitivo, metacognitivo y técnicas diversas en su proceso educativo, por ende, es un ente importante para la sociedad y el país.

## **TAXONOMIA**

La Taxonomía de la Educación es un marco de referencia propuesto por el Foro Económico Mundial, desarrollado en colaboración con expertos en educación en diversos campos. El propósito de este marco es establecer un vínculo entre las habilidades adquiridas en la educación infantil, primaria y secundaria y el desarrollo y definición de esas habilidades en el lugar de trabajo de los adultos. Esta taxonomía es útil para identificar y comprender la importancia de enseñar y aprender habilidades, capacidades, actitudes y valores relevantes a una edad temprana, lo que puede tener implicaciones importantes para el desarrollo cognitivo y el crecimiento económico global. (Robles, 2023).

## Recursos híbridos - lúdicos en el área de Estudios Sociales



**Figura N°4:** Actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales

**Elaborado por:** Paola Falcón

### 1. Discusión o debate

La aplicación de esta técnica se realiza con la participación de todos los alumnos divididos en dos grupos, el primero debe apoyar un determinado tema discutido, y el otro es lo contrario, el docente debe participar como moderador y monitorear la participación de cada estudiante. El desarrollo ya es conocido. Conforme se vaya interviniendo, recibirá una respuesta que confirma o refuta lo dicho.

Las técnicas de debate se pueden adaptar a la enseñanza de las asignaturas de Estudios Sociales así: El tema de discusión trata sobre un proceso histórico en Ecuador, parte de la clase analiza cómo este proceso histórico se dio señalando las causas, mientras que la segunda parte habla de las consecuencias; Con esta información fortalece la libertad de expresión de cada estudiante.

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clase magistral</li> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• Debate e ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de discusión</li> <li>• Actividades programadas</li> <li>• Debate virtual mediante</li> <li>• Ejemplo: ICIVICS</li> </ul> <div data-bbox="841 514 1226 844" style="text-align: center;"> </div> <div data-bbox="841 850 1226 940" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.icivics.org/node/210/resource">https://www.icivics.org/node/210/resource</a></li> </ul>

**Cuadro N°2:** Discusión y debate

**Elaborado por:** Paola Falcón

## 2. Aula invertida

La mecánica de esta tecnología consiste en que los estudiantes impartan clases; juntos con la ayuda de su profesor, se les dan las herramientas para dominar información sobre temas tratados en clases posteriores, es así como al llegar al aula de clase el alumno asume el papel de profesor e involucra a sus compañeros para que intervengan sobre dudas que tengan. Según lo dicho, Tortosa, Grau y Álvarez (2016) afirman que: El docente debe analizar la mejor manera de cuidar la información para asegurar la admisión de estudiantes para aprovechar los contenidos dados a cada grupo y poder aprender de mejor manera.

El aula invertida o flipped classroom es un modelo pedagógico que, si se utiliza bien, puede contribuir mucho a este objetivo (p. 1467). La renovación curricular obliga

al docente a desarrollar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje que puedan beneficiar a los estudiantes, el objetivo es darle un giro al estudiante. Existen varias estrategias y técnicas para lograr esto y uno de los más apropiados en el aula invertida, donde los estudiantes se convierten en actores principales en la clase.

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante comparte información de manera colaborativa.</li> <li>• El docente resuelve dudas particulares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante estudia a su propio ritmo.</li> <li>• Realizan actividades cooperativas mediante distintas plataformas.</li> <li>• Ejemplo: CLASSROOM</li> </ul> <div data-bbox="954 840 1377 1150" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://classroom.google.com/">https://classroom.google.com/</a></li> </ul>

**Cuadro N°3:** Aula invertida

**Elaborado por:** Paola Falcón

### 3. Rally

Para seguir esta técnica, se utilizan varios mecanismos que la ayudan a su implementación. Al respecto menciona Romero (2013) que: - Se instalarán varias estaciones, para lo cual se deberá realizar el experimento o tema de exposición donde todos podrán seguir avanzando por la ruta aprobada o de conocimiento.

- Para llegar a cada estación, puedes hacerlo usando pistas, mapas o instrucciones de líderes de equipo.
- En el recorrido, los líderes de equipo pueden guiar a los grupos y explicar cada estación o en cada estación puede estar cada líder de equipo
- Las evaluaciones en cada estación son cortas.
- Fomentan valores, el trabajo en equipo, las habilidades y la formación.
- Pueden aparecer pequeños desafíos en el camino de una estación a otra.
- Los grupos no tienen que ser grandes (páginas 24-25). Ejemplo puede ser que distintos grupos realizan la exposición de los Modos de producción

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentan valores, el trabajo en equipo, las habilidades y la formación.</li> <li>• Pueden aparecer pequeños desafíos en el camino de una estación a otra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica pistas y da instrucciones para llegar al objetivo.</li> <li>• Los retos son mediante preguntas que arroja la plataforma.</li> <li>• Ejemplo: GeoQUIZ</li> </ul> <div data-bbox="889 1129 1377 1367" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="792 1394 1365 1482"> <a href="https://www.cokitos.com/geoquiz-geografia-de-estados-unidos-multijugador/">https://www.cokitos.com/geoquiz-geografia-de-estados-unidos-multijugador/</a> </p>

**Cuadro N°4:** Rally

**Elaborado por:** Paola Falcón

#### 4. Lluvia de ideas


Consiste en formular las preguntas o ideas del alumno sobre un tema específico, las mismas que comparten con los compañeros para encontrar una o más soluciones a un problema. Especialmente la lluvia de ideas es una técnica donde un grupo de personas genera ideas, las escribe y luego debe ir sistematizando, priorizando y poniendo en orden.

Según Paredes (2018), afirma que: Es una herramienta de trabajo grupal que fomenta la generación de nuevas ideas sobre un tema específico.

Se trata de formar a los integrantes del grupo alrededor de un conjunto de ideas relacionadas con el tema en discusión; entonces no deberían calificar, cada contribución es válida y se agradece la originalidad. La lluvia de ideas es una técnica grupal para generar ideas originales en un ambiente relajado. Con la aplicación de esta técnica, cada alumno desarrolla su creatividad buscando soluciones al problema planteado, a través del aprendizaje de ideas que otros intervienen para compartirlo en grupo y generalizado a todos.

La aplicación de esta técnica en la enseñanza de la materia de historia en el área de Sociales se desarrollaría continuamente y la intervención de los estudiantes expresando opiniones e ideas sobre un tema determinado. Por ejemplo, los procesos políticos que se dieron en Ecuador, los estudiantes expresan sus opiniones sobre las diferentes circunstancias que se han vivido, unas que han experimentado y otras que han investigado.

<b>CLASE PRESENCIAL</b>	<b>CLASE VIRTUAL</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Contacto con el docente</li><li>• Resolver dudas al instante</li><li>• Aportan distintas ideas en equipo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizan las TIC como medio de comunicación y compartir ideas mediante distintas plataformas.</li><li>• Ejemplo: Canva.</li></ul>


	 <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a></li></ul>
--	--

**Cuadro N°5:** Lluvia de ideas

**Elaborado por:** Paola Falcón

### 5. Pelota preguntona

Es una técnica de juego grupal que se forma un círculo entre todos los estudiantes alrededor del aula de clase o el patio, para este juego lo único que se necesita es una pelota, consiste en que todos lancen después de dar respuesta a una pregunta. Esta acción fortalece el compañerismo y proclama al mismo tiempo desarrollar la confianza en uno mismo. Al enseñar sucesos históricos, es importante recordar los eventos, por lo tanto, la técnica se puede aplicar a este propósito desarrollando preguntas relacionadas y que cada alumno ya tenga los conocimientos previos para poder responder las preguntas.

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se necesita una pelota playera.</li> <li>• Preguntas elaboradas</li> <li>• Premio sorpresa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se diseñan preguntas en una plantilla de forma de pelota en línea.</li> <li>• Participan mediante turnos</li> <li>• El mayor puntaje gana</li> <li>• Ejemplo: WORDWALL</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://wordwall.pelota">https://wordwall.pelota</a></li> </ul>

**Cuadro N°6:** Pelota preguntona

**Elaborado por:** Paola Falcón

### 6. Scrabble

El fin del juego es construir palabras tanto horizontal como verticalmente. El profesor deberá elegir las preguntas según el tema específico, en este caso un tema de política actual en el que cada estudiante participa activamente. Se puede utilizar para estructurar un tablero de juego donde cada estudiante marque su palabra y deje saber a los demás qué término ya se ha utilizado para evitar repetirlo. El objetivo es aprender sobre política actual de manera divertida.

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar palabras de un tema específico del área de Sociales.</li> <li>• Las palabras se forman de manera física con cartillas en forma horizontal o vertical.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar palabras en línea de un tema determinado del área de Sociales.</li> <li>• Ejemplo: QUIZIZZ</li> </ul> <div data-bbox="862 478 1417 879" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="862 905 1341 940"><a href="https://quizizz.com/juego-de-palabras">https://quizizz.com/juego-de-palabras</a></p>

**Cuadro N°7:** Scrabble

**Elaborado por:** Paola Falcón

## 7. Caras y gestos

Es un juego muy parecido a pictionary porque tiene el mismo formato y misión u objetivo. Esta es una manera de desarrollar la clase de una forma divertida e inclusiva. En el aula se forman grupos de trabajo (máximo 6 personas), uno de los integrantes del grupo tendrá palabras claves de los Derechos Humanos, tiene que hacer un gesto o movimientos detallando los derechos Humanos a sus compañeros para que adivinen cuál es.

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresan características sobre un tema determinado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aparecen distintas imágenes sobre un tema determinado.</li> <li>Ejemplo: GENIAL.LY</li> </ul> <div data-bbox="792 451 1339 793" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="https://genial.ly/es/plantillas/gamificacion/">https://genial.ly/es/plantillas/gamificacion/</a></li> </ul>

**Cuadro N°8:** Caras y gestos


**Elaborado por:** Paola Falcón

## 8. Dramatización

La dramatización suele asociarse al teatro porque prácticamente cumple la misma función. El concepto pasa a un segundo plano porque es realmente importante inclusión y asistencia en el entorno escolar. La aplicación de estrategias didácticas fue de ayuda en la dramatización en instituciones educativas porque se ha demostrado que ayuda a desarrollar la creatividad individual en su aplicación.

En ese sentido, Beetlestone, (2000) citado por Núñez y Navarro (2007) afirma: El teatro crea un espacio donde se puede fomentar la creatividad naturaleza, desarrolla cada una de sus claves, a saber: la representatividad, originalidad, productividad, pensamiento creativo o resolución de conflictos, aprendizaje creativo y compromiso emocional de extensión media. Con este juego, que también puede considerarse como una técnica didáctica, intentamos fomentar la creatividad de los estudiantes apoyada

por la participación en su entorno, así como fuera de él, porque desarrollando los aspectos mencionados podrán aprender a comunicarse con otras personas fácilmente.

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Forman equipos y dramatizan temas determinados con vestimentas relacionadas al tema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediante las distintas salas de reunión, los estudiantes dramatizan usando distintas aplicaciones.</li> </ul> <div data-bbox="873 617 1378 926" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejemplo zoom, <a href="https://genial.ly/es">https://genial.ly/es</a></li> </ul>

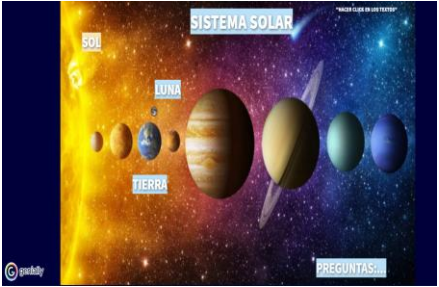
**Cuadro N°9:** Dramatización

**Elaborado por:** Paola Falcón

### 9. Maquetas

Según Albarrá et al (2020), analizan: Un ejemplo metodológico interesante es el desarrollo de maquetas, porque con ellas el estudiante puede representar gráficamente la imagen física de su propio proceso de aprendizaje, de tal manera que la estructura o forma de la maqueta cambia según el grado los conocimientos que el estudiante adquiere a partir del mencionado proceso.

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes representan estructuras o formas según el tema aprendido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se da a conocer un tema destinando usando imágenes y los estudiantes participan seleccionando nombres o</li> </ul>

	<p>imágenes para dar a conocer características de la maqueta digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplo: Genial.ly</li> </ul>  <p><a href="https://view.genial.ly/65047c71d1122400118e6070/presentation-maqueta-geografia">https://view.genial.ly/65047c71d1122400118e6070/presentation-maqueta-geografia</a></p>
--	--


**Cuadro N°10:** Maqueta

**Elaborado por:** Paola Falcón

La introducción y posterior desarrollo de maquetas en el ámbito educativo ayudará a quienes lo realicen plasmen su idea mental, es decir, convierte en algo tangible su imaginación según la capacidad mental del alumno, aquí también se utiliza la creatividad, porque al mismo tiempo de desarrollar su maqueta irá cambiando algunas formas ya que el estudiante imaginó e irá perfeccionando.

## 10. Rompecabezas

Tradicionalmente, es uno de los juegos más famosos utilizados en la sociedad, consiste en colocar o juntar varias piezas que se encuentran en forma desordenada hasta elaborar una forma relacionada con el juego de desarrollo. Esta es otra actividad que ayuda a desarrollar la motricidad de los estudiantes porque además es manipulable. Al enseñar historia, podemos formar un rompecabezas temático, se refiere a fechas importantes cuando se filman momentos importantes el trabajo de la historia puede ser tanto individual como en parejas y así desarrollar creatividad en cada estudiante que lo hace.

CLASE PRESENCIAL	CLASE VIRTUAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes arman un rompecabezas relacionado un tema determinado del área de Sociales.</li> <li>• Se integran y trabajan en equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arman un rompecabezas de manera digital seleccionando las imágenes.</li> <li>• Se desarrolla el conocimiento individual y grupal.</li> <li>• Ejemplo: Google forms</li> </ul>  <p data-bbox="786 982 1336 1014"><a href="https://www.epuzzle.info/es/rompecabezas">https://www.epuzzle.info/es/rompecabezas</a></p>

**Cuadro N°11:** Rompecabezas

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Desarrollo Fundamental de la Variable Dependiente**

#### **MODELOS PEDAGÓGICOS**

Un modelo pedagógico puede definirse como un marco teórico de referencia del cual se derivan pautas para organizar los objetivos educativos y así determinar, clasificar y priorizar el contenido. También definen las relaciones entre estudiantes, conocimientos y profesores y definen la forma en que se considera la evaluación. Zubiria (2006).

Un modelo pedagógico es un sistema que tiene como objetivo crear un conjunto de técnicas, estrategias y herramientas de enseñanza. Los modelos pedagógicos tienen como objetivo garantizar que los estudiantes logren un aprendizaje significativo. Además, se pueden utilizar modelos pedagógicos para crear criterios y series de evaluación. (OBS Business School, 2023)

**Tabla N°1**

**Modelos pedagógicos**

MODELO PEDAGÓGICO	CARACTERÍSTICAS				
<b>TRADICIONAL</b>	Es un sistema rígido, poco dinámico.	Se da gran importancia a la transmisión y memorización.	Habitúa al estudiante a la pasividad.	El conocimiento se adquiere a través de la memoria y la repetición.	En general el docente dicta y expone.
<b>CONTRUCTIVISTA</b>	El aprendizaje es la construcción del conocimiento.	Permite que el estudiante dirija el aprendizaje, cambie la estrategia y cuestione el contenido.	Fomenta el dialogo y la colaboración entre los alumnos y los docentes.	Es el fomento de la reflexión en la experiencia, permitiendo que el contexto y el contenido sean dependientes de la construcción del conocimiento.	Estimula y acepta la iniciativa y autonomía del educador.
<b>CONDUCTISTA</b>	El aprendizaje es un cambio de comportamiento motivado por la experiencia.	El material de estudio se desarrolla como un paquete completo de conocimiento.	El plan de enseñanza esta configurado por los objetivos educativos.	El docente refuerza y define el aprendizaje	Se concentra en el estudio de conductas que se pueden observar y medir.
<b>ROMÁNTICO/ NATURALISTA /EXPERIENCIAL</b>	El desarrollo del niños se convierte en una meta.	El método de la educación el maestro es libre al hablar con su estudiante.	Se elimina la disciplina rígida.	El contenido es mas importante en el desarrollo del niño.	El estudiante es el eje de todo proceso educativo se le da campo libre.
<b>COGNOSCITIVITA/ SOCIAL/ DESARROLLISTA</b>	El fin de sus acciones es principalmente cultural	El educador social es quien debe marcar la forma de trabajo en el seno del grupo	Pretende lograr la promoción social de los grupos.	Los contenidos y los métodos de aprendizaje son medios para desarrollar las capacidades y los valores identificados como las metas o fines de educación	Aprende a aprender

Fuente:<https://d3tvd1u91rr79.cloudfront.net/e69fb6ff3fcb1af58ab2be60799abc7-Id=APKAJ535ZH3ZAIIOADHQ>

### Los principales modelos pedagógicos

El conocimiento de diferentes modelos pedagógicos es fundamental para todo educador, ya que existen diferentes perspectivas sobre cómo se produce el aprendizaje. De la misma manera, se enriquece el conocimiento y la capacidad del docente para

evaluar los fenómenos que ocurren en el proceso de aprendizaje desde diferentes perspectivas.

### **Modelo Pedagógico Tradicional**

El modelo pedagógico tradicional, también conocido como modelo de enseñanza tradicional o modelo educativo tradicional, se caracteriza por una distinción importante entre el alumno y el docente. En este tipo de sistema educativo, el alumno es un receptor pasivo de información, mientras que toda la carga del aprendizaje recae sobre el profesor, que debe ser un experto en su campo.

A pesar de su antigüedad, alcanzó su apogeo durante la Revolución Industrial, cuando el modelo pedagógico tradicional destacó por su facilidad de implementación y la capacidad de estandarizar la información para que un solo docente pudiera ser responsable de la educación y número de estudiantes. Estas fueron algunas de las razones por las que este sistema se hizo tan famoso que se convirtió en el modelo formativo de referencia que ha llegado hasta nuestros días y se sigue utilizando en la mayoría de los centros de formación de todo el mundo, independientemente de la titulación académica.

A pesar de su pasado, el modelo pedagógico tradicional no está exento de críticas. Con el tiempo, tanto los estudiantes como los propios profesores argumentan que está desactualizado; Se considera un modelo predecible, no estimulado y que necesita una rápida adaptación a los nuevos tiempos. Rodríguez (2013).

### **Modelo Pedagógico Conductista**

En este modelo, el papel principal es la transmisión y recopilación de información, la metodología de enseñanza es principalmente prueba-demostración, por lo que el docente está en el centro del proceso y el papel del alumno permanece pasivo. En el modelo conductista, el aprendizaje se define como la adquisición de hechos,

habilidades y conceptos que ocurre a través del entrenamiento, la repetición, el descubrimiento y la práctica dirigida por el maestro.

También se caracteriza por el uso de refuerzos (recompensas) para promover la actividad. También se considera el aprendizaje cuando hay un cambio notable en el comportamiento. La evaluación es esencialmente sumativa, evaluando el proceso, pero centrándose en el producto final, donde se determina si el estudiante aprueba o no. Prada (2018).

### **Modelo Pedagógico Experiencial-romántico**

Este modelo se enfoca en el humanismo, porque el desarrollo infantil se entiende como un proceso natural y espontáneo, por lo tanto, los contenidos y temas de estudio no están en un orden predeterminado, sino que se basan en la libertad, el interés y las necesidades de los estudiantes.

En este sentido, los alumnos asumen el papel de sujeto activo mientras hacen lo que aprenden, y el profesor se convierte en un ayudante que interviene sólo cuando es necesario. De acuerdo a los supuestos de este modelo, se recomienda no evaluarlo, pero si es necesario se propone una evaluación de mayor calidad enfocada en monitorear el desarrollo individual de los estudiantes. Licto Crespo (2022).

### **Modelo Pedagógico Cognitivista**

A diferencia de los modelos anteriores, su objetivo no es la acumulación de conocimientos, sino la promoción del desarrollo intelectual (progresivo y secuencial) mediado por el docente. La metodología de enseñanza es versátil y enfocada al proceso de aprendizaje, con el objetivo de desarrollar habilidades basadas en los conocimientos previos de los estudiantes.

El papel del profesor es el de facilitador- mediador, y el alumno tiene el papel protagonista. La evaluación es formativa y sumativa, considerando tanto el proceso como el resultado. Arévalo (2016).

### **Modelo Pedagógico Constructivista**

Según las ideas de autores como Piaget y Vygotsky, entre otros, es uno de los modelos más aceptados hoy, centrado en el alumno protagonista de su propio aprendizaje. El papel del docente es el de un orientador que identifica las necesidades de los estudiantes, promueve el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y reflexivo formulando tareas y preguntas que ayuden a resolver problemas genuinos.

El alumno participa activamente y propone soluciones, ganando así cada vez más autonomía. El trabajo colaborativo, el conocimiento previo y el contexto también son importantes para desarrollar el aprendizaje, por lo que se privilegia casos o problemas en un entorno real y significativo es primordial. La evaluación es formativa, relacionada con la retroalimentación constante, que mejora el aprendizaje y la propia enseñanza. Arcos (2016).

## **CONNECTIVISMO**

### **Definición**

El conectivismo es la unificación de principios estudiados por las teorías del caos, redes, complejidad y autoorganización. El aprendizaje es un proceso que sucede al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes, que no están por completo control de la persona. Aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede vivir fuera de nosotros (en una organización o en un base de datos), se centra en combinar datos especializados y la conexión que nos permiten aprender más son más importantes que nuestro conocimiento actual.

El conectivismo está impulsado por la comprensión en la que se basan las decisiones, principios que cambian rápidamente. Constantemente se adquiere nueva información. La capacidad de distinguir información importante y no importante resulta vital. La nueva información cambia el entorno en función de las decisiones tomadas anteriormente.

Es importante enfatizar la utilidad pragmática de las afirmaciones conectivistas, interpretar y comprender los procesos relacionados con el aprendizaje y la adquisición de conocimientos en el mundo moderno, en especial, en relación con el desarrollo tecnológico de las redes sociales y diversos entornos de aprendizaje, la transmisión y transformación de situaciones tecnológicas.

Los principios conectivistas no deben usarse para explicar todas las formas de aprendizaje; esto significa encontrar lagunas en los principios discutidos en teorías anteriores: que el conectivismo completa como una adaptación al mundo tecnológico digital (Downes, 2016). Flórez, Pérez y Amaya, 2017).

La similitud de la visión conectivista de la mente y el conocimiento humanos con el surgimiento y rápida expansión de la internet y las redes sociales digitales como Twitter, Facebook, entre otras, se reconoce fácilmente y no se puede ignorar. Su éxito se basa en la alta usabilidad que aportan para satisfacer la necesidad humana de adaptarse al entorno, el desarrollo y el aprendizaje sociales informal.

En esto radica el significado más importante del conectivismo: describir y explicar el mundo moderno, donde los entornos sociales y digitales se mezclan y crean nuevas formas de adquisición y aprendizaje de conocimientos; empezando por las nuevas características de la adquisición de información en esta era digital, que la hacen variada, irracional, horizontal, democrática, pero sobre todo en constante y exponencial expansión.

## **Conceptos**

El concepto de conectivismo se aplica a todos los ámbitos de la vida. Este artículo se centra en el aprendizaje, pero los siguientes aspectos. También se ven afectados:

- Administración y liderazgo: La gestión y organización de los recursos disponibles para lograr resultados esperados son un gran desafío. Comprender que el conocimiento perfecto no puede existir en la mente de una sola persona, requiere un enfoque diferente para crear una descripción general la situación. Equipos con diferentes perspectivas son una estructura crítica para explorar ideas en profundidad.

La innovación es otro desafío adicional. La mayoría de las ideas revolucionarias de hoy, existieron como elementos marginales. La habilidad de una organización promueve, nutre y sintetiza los efectos de las visiones. Las diferencias en conocimientos son fundamentales para la supervivencia en la economía del conocimiento La velocidad desde la "idea hasta la ejecución" también ha mejorado en una concepción de estudio sistemático.

- Medios, noticias, información: Esta tendencia ya está en marcha. Las organizaciones de comunicación de masas son un desafío por el flujo de información en tiempo real y en dos vías que los blogs permiten.

- Gestión de datos personales en relación con la administración del conocimiento organizacional.

- Diseñar entornos de aprendizaje. Barabási, A. L., (2002)

El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce movimientos tectónicos en una sociedad donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en que las personas trabajan y actúan está cambiando al utilizar nuevas herramientas. El sector de la educación ha sido lento para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y cambios en relación con el medio ambiente, en la comprensión de lo que significa aprender. El conectivismo proporciona una descripción general de las habilidades y tareas de estudio necesarias

Este enfoque conectivista implica enfatizar la utilidad pragmática de las afirmaciones conectivistas. El objetivo del conectivismo es interpretar y comprender los procesos relacionados con el aprendizaje y la adquisición de conocimientos en el mundo moderno, en relación con el desarrollo tecnológico de las redes sociales y diversos entornos de aprendizaje, la transmisión y transformación de situaciones tecnológicas de aprendizaje mediante el aprendizaje en línea.

Por lo tanto, los principios conectivistas no deben usarse para explicar todas las formas de aprendizaje y adquisición de conocimiento, porque esto significa encontrar lagunas en los principios discutidos en teorías anteriores, que el conectivismo completa como una adaptación al mundo tecnológico digital (Downes, 2016). Flórez, Pérez y Amaya, 2017).

La similitud de la visión conectivista de la mente y el conocimiento humanos con el surgimiento y rápida expansión de las redes (Internet) y las redes sociales digitales como Twitter, Facebook, etc. Se reconoce fácilmente y no se puede ignorar. siendo lógico porque se trata de una creación humana cuyo éxito se basaría en la alta usabilidad que aportan para satisfacer la necesidad humana de crear y utilizar redes sociales para adaptarse al entorno y así con gran beneficio. para el desarrollo social, incluido el aprendizaje social informal.

En esto radica el significado más importante del conectivismo, porque es sin duda el enfoque teórico psicopedagógico más fuerte y en mejores condiciones para describir y explicar el mundo moderno, donde los entornos sociales y digitales se mezclan y crean nuevas formas. de adquisición y aprendizaje de conocimientos para los cuales otras teorías previas son inadecuadas o incompletas; empezando por las nuevas características de la adquisición de información en esta era digital, que la hacen variada, irracional, horizontal, democrática, pero sobre todo en constante y exponencial expansión.

## **Conceptos**

Un concepto clave del conectivismo es la idea de que el conocimiento es fluido, inestable, incontrolable y en constante expansión, lo que significa que escapa al control humano total y puede residir en sus propias redes externas (comunidades, dispositivos digitales, etc.) y estar en constante cambio. El conectivismo es una comprensión del conocimiento y el aprendizaje humanos individuales y un enfoque para comprender la mentalidad colectiva de una comunidad o sociedad basada en el mismo principio, la generación de ecologías de redes cambio y desarrollo constante (Aguilar y Mosquera, 2015).

### **Estrategias de aprendizaje**

Es un plan sistemático y bien pensado que el profesor utiliza para garantizar que los estudiantes alcancen un aprendizaje efectivo y significativo. Para ello es necesario involucrar técnicas de estudio y herramientas tecnológicas para ayudar a los estudiantes a comprender, retener y aplicar nuevos conocimientos y desarrollar habilidades de organización, resolución de problemas y colaboración con otros. (Maldonado Sánchez et al., 2019),

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es un enfoque pedagógico que se centra en la solución de problemas reales y relevantes. Esto permite a los estudiantes trabajar en equipo para resolver un problema específico utilizando conocimientos y habilidades adquiridas previamente y en el proceso aprendiendo nuevos conceptos y habilidades.

Es un método en el que el estudiante investiga, interpreta, argumenta y sugiere una solución a un problema, por lo que se considera un enfoque que fomenta la participación activa del estudiante en las decisiones de resolución de problemas (Morales Bueno, 2018). Los problemas animan a los estudiantes a participar en escenarios relevantes que faciliten la conexión entre teoría y práctica en la aplicación sobre la solución, en lugar de simplemente proporcionar información.

Existen tres grandes clases de estrategias: las estrategias cognitivas, las estrategias metacognitivas, y las estrategias de manejo de recursos.

- La estrategia cognitiva hace referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo, conjunto de estrategias que se utilizan para aprender, codificar, comprender y recordar la información con metas de aprendizaje, más relacionadas en conocimiento y habilidades concretas, y más susceptibles de ser enseñadas, podemos aplicarlas en estrategias de repetición, de colaboración y de organización.
- Las estrategias metacognitivas hacen referencia a la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición., conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales.
- Las estrategias de manejo de recursos son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos (Lúdico, tecnológico y didáctico) que contribuyen a que la resolución de la tarea y conocimientos, tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto. Este tipo de estrategias, incluyen aspectos claves que condicionan el aprendizaje como son el control del tiempo, la organización del ambiente de estudio, el manejo y control del esfuerzo.

### **Importancia**

Los procesos y tipos de estrategia son importantes porque desarrollan las técnicas mentales del estudiante con la cognición permite que puedan desarrollar todos los conocimientos previos y apliquen en habilidades o conocimientos de aprendizaje mediante el razonamiento y estrategias tecnológicas, lúdicas y didácticas que serán útiles para mejorar su nivel en la adquisición de nuevos conocimientos siendo útiles y prácticos en su diario vivir.

## APRENDIZAJE UBICUO

### **Definición**

El aprendizaje ubicuo podría considerarse como un paradigma educativo que se da en sociedades donde el conocimiento no es limitado, por lo tanto, es una sociedad informada, justa y equilibrada porque disfrutan de las TIC en las aulas o en entornos virtuales. Es por eso que el aprendizaje cotidiano en sus diversas formas (e-learning, m-learning, b-learning y u-learning) es el paradigma educativo predominante en la sociedad de la información, porque las tecnologías de la información y la comunicación tienen su papel como herramienta pedagógica, didáctica, herramienta y estrategias pedagógicas, así como escenarios y entornos virtuales de creación (García, 2015, p.72).

### **Importancia**

Es importante conectar el aprendizaje ubicuo con cambios que fomenten nuevos aprendizajes integrándolos en el flujo de las actividades actuales. También consideramos los cambios que significarán al darse un aprendizaje más situado y contextual, porque en la enseñanza-aprendizaje la ubicuidad adquiere la Multi presencia tanto del profesor como del alumno en múltiples plataformas. Mientras los críticos de la tecnología ven distorsiones e incertidumbres en sus métodos de comunicación, la noción de presencia diaria se vuelve más reflexiva porque los estudiantes tienen más tiempo para analizar sus acciones y se someten a sus ritmos de aprendizaje.

Nadie puede negar, incluso aquellos que están en contra de la ubicuidad por un tema de difundir información, que fortalece el aprendizaje cooperativo y un docente más orientado hacia el logro de sus estudiantes. Porque todos los logros formales, informales, situado y experimental se aprovechan al máximo (donde se involucren padres, amigos, familiares, etc.). Incluso alientan al estudiante a interactuar con otros docentes, lo que lo convierte en una especie de comunidad conectada en torno a un determinado aprendizaje (Burbules, 2012).

El aprendizaje ubicuo, también conocido como u-learning, es muy útil para estudiantes y profesores, porque permite brindar enseñanza y aprendizaje personalizada en cualquier momento y en cualquier habitación, siempre que tenga a mano una computadora, computadora portátil o dispositivo móvil. Paradójicamente, a pesar de tantas ventajas que implica el aprendizaje ubicuo, todavía no existen plataformas suficientes para aprovecharlo al máximo (Martínez, Moreno, & Miranda, 2010).

En este tipo de aprendizaje, la tecnología es una estrategia integrada que permite a los estudiantes acceder a la información que desean en cualquier momento y lugar, de manera que el estudiante toma el control de la información que recibe. La tecnología ubicua se basa en la necesidad de interacción social entre personas y es más rápida porque permite a los estudiantes intercambiar opiniones y pensamientos debido a la conectividad tecnológica.

Se puede considerar el aprendizaje ubicuo como aquel que tiene lugar en cualquier momento. Esto requiere tecnología ubicua, es decir todo lo que abarcan las TIC; porque estas herramientas pueden usarse para crear espacios virtuales que propicien un aprendizaje, donde todos los estudiantes puedan acceder e interactuar dinámicamente sin importar el espacio y tiempo específico. Como sabemos, vivimos en una época donde la información abunda.

Por lo tanto, la educación y los docentes deben adaptar e integrar estos recursos en su enseñanza para guiar a los estudiantes hacia un buen conocimiento en el uso adecuado de la tecnología (García, 2015). Entendiéndolo como la capacidad de utilizar cualquier tipo de aparato tecnológico en cualquier lugar, en cualquier momento y desde cualquier dispositivo (Álvarez, Unzaga, & Durán, 2013).

El aprendizaje ubicuo a su manera es un paradigma educativo propio de las sociedades postindustriales, pioneras de la información y el conocimiento. La importancia de este paradigma aumenta debido al importante papel de las tecnologías

de la información y la comunicación (TIC) en el campo de la educación, porque han mejorado el aprendizaje a través de dispositivos, herramientas y estrategias didácticas pedagógicas (García, 2015). El uso de lo digital no es una postura, es una necesidad, porque requiere de más conocimientos, más procesamiento y por tanto mayor capacidad o habilidades para manejar instrumentos y procedimientos avanzados (Cadavieco, 2015).

### **Rol del docente**

En este escenario, tanto el docente como los estudiantes crean espacios o ambientes donde se utilizan las TIC y otras herramientas para que la enseñanza-aprendizaje sea de principio a fin. En diferentes entornos virtuales donde las personas aprenden a controlar. Ocurren de inmediato, por ejemplo, en el intercambio cooperativo de información, que produce conocimiento gracias a la tecnología con la ayuda de instrumentos virtuales (TIC) que dan dinamismo.

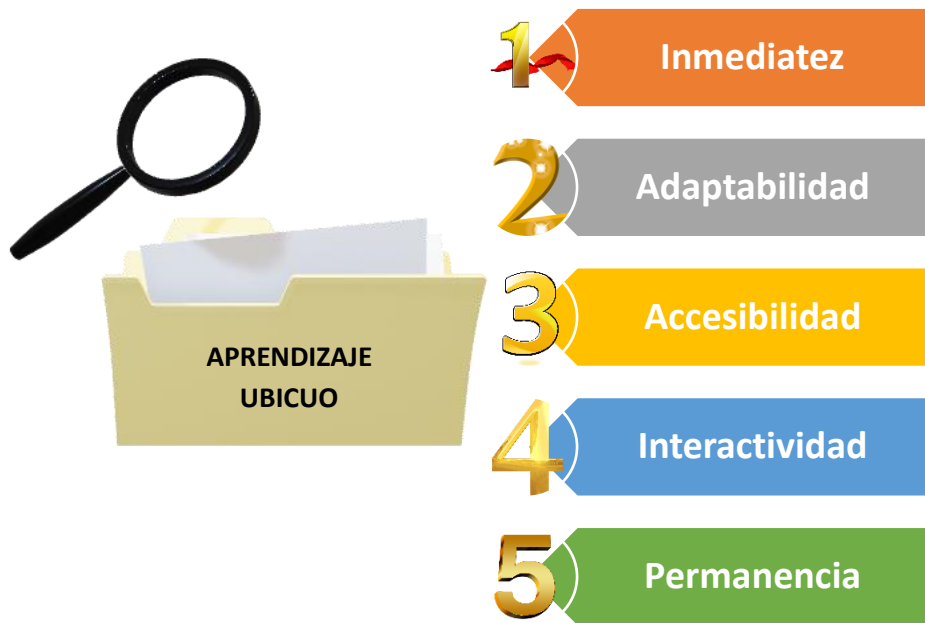
### **Rol del estudiante**

Se refiere al uso de la tecnología en beneficio del estudiante, ayudándolo a comprender mejor y desarrollarse como una persona activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Gracias a los grandes cambios que se están produciendo en torno a la tecnología, ya sean herramientas y estrategias pedagógicas innovadoras, fue posible crear un nuevo modelo educativo. Este nuevo modelo se basa en un aprendizaje que va más allá de los muros de la institución educativa, lo que ocurre con estudiantes interesados en aprender más y por iniciativa propia, promovidos por un docente correctamente capacitado y actualizado (García, 2015).

### **Características**

La revolución tecnológica; esta era propició avances en todos los aspectos de la humanidad y por supuesto nuevos métodos para facilitar la enseñanza. De esta manera, las TIC – Tecnologías de la Información y la Comunicación – representan un cambio radical en la disponibilidad de contenidos educativos a nivel mundial, para que el aprendizaje pueda comenzar en cualquier lugar.

La expansión se debió principalmente a la pandemia de COVID-19, y más de 90% de estudiantes recurrieron a cursos en línea al verse afectados por el cierre de escuelas, según la UNESCO. Sin embargo, el U-learning incluye varios requisitos más allá del entorno virtual en el mundo del aprendizaje cotidiano y cómo está revolucionando la adquisición de conocimientos.



Nº4 Aprendizaje Ubicuo  
**Elaborado por:** Paola Falcón

Figura

### **Inmediatez**

Esto requiere que los estudiantes puedan utilizar la información y los materiales de aprendizaje de manera relajada. Con la proliferación de herramientas digitales y dispositivos móviles, los estudiantes ya no necesitan estar en un aula física ni utilizar libros de texto físicos para aprender. Las funciones de aprendizaje ubicuo ahora incluyen acceso en cualquier momento a datos enriquecidos de múltiples fuentes. Si desea seguir siendo competitivo en el acelerado mundo actual, es importante comprender el valor del cambio.

Además, incluye la posibilidad de recibir comentarios instantáneos. En las aulas tradicionales, los estudiantes pueden esperar días o semanas para que su trabajo sea

calificado y devuelto. De esta forma, los estudiantes pueden identificar rápidamente áreas de mejora para realizar las correcciones necesarias. Además, brindar retroalimentación inmediata puede ayudar a los estudiantes a mantener el entusiasmo y el compromiso con su proceso.

### **Adaptabilidad**

Esta característica ofrece a los estudiantes la flexibilidad de personalizar el aprendizaje según sus preferencias. Por ejemplo, si un estudiante tiene dificultades con un concepto, puede recibir recursos y apoyo adicionales para comprenderlo mejor. Además, los usuarios pueden elegir su velocidad de aprendizaje, lo que les permite dedicar más tiempo a temas complejos o pasar rápidamente a contenido fácil de entender. De manera similar, el uso de diferentes medios, como vídeos, podcasts y simulaciones interactivas, puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Esta versatilidad garantiza que los estudiantes puedan interactuar con el material de la manera que mejor les funcione.

La adaptabilidad del aprendizaje ubicuo también permite la personalización según los intereses y objetivos de los alumnos. Por ejemplo, los estudiantes pueden centrarse en ciertos temas relacionados con sus carreras. Esto les permite obtener el conocimiento que necesitan para tener éxito en el campo elegido. Aprender en cualquier lugar puede revolucionar el futuro de la educación. A medida que avanza la tecnología y aparecen nuevas herramientas, se amplían las opciones de personalización.

### **Accesibilidad**

La principal ventaja es su accesibilidad, es que facilita el acceso al contenido a todo tipo de estudiantes. Hace que la educación sea más inclusiva al eliminar fronteras geográficas y limitaciones de tiempo, entre otras cosas. Además, la accesibilidad promueve la colaboración y el aprendizaje social en el aprendizaje cotidiano. A través de foros de discusión en línea o redes sociales, los estudiantes pueden aprender unos de otros. El objetivo del aprendizaje es fomentar un entorno colaborativo donde los

estudiantes se conviertan en participantes activos y responsables y a la vez contribuyan a la educación de ellos.

Proporciona un sentido de comunidad y pertenencia, lo que resulta útil para la participación y motivación de los estudiantes. También promueve el aprendizaje permanente, pueden utilizar los recursos incluso después de sus estudios formales. Esto es especialmente importante en el cambiante mercado laboral actual, donde las personas deben mejorar constantemente sus habilidades.

### **Interactividad**

La interactividad ofrece la posibilidad de interactuar con el contenido. Las simulaciones en línea permiten a los estudiantes aplicar mejor sus conocimientos en el mundo real para desarrollar sólidas redes de conocimiento pragmático.

La interactividad es muy motivadora tanto para el profesor como para el alumno. Por un lado, para crear nuevos canales para la enseñanza, y por otro, para la comunicación bidireccional que se desarrolla en una relación, este proceso permite una educación mucho más realista y reactiva, así como una formación proactiva que puede mejorar identificando los puntos débiles.

### **Permanencia**

La importancia de la permanencia en el entorno de aprendizaje ha aumentado en los últimos años. Los estudiantes ahora tienen la capacidad de acceder y utilizar materiales cuando los necesiten, brindándoles una experiencia duradera.

La permanencia también afecta la forma en que se entregan los recursos para que sean útiles durante mucho tiempo. Para ello, es necesario desarrollar entornos que se centren en la creación de objetos de aprendizaje fácilmente actualizados. Así, el aprendizaje cotidiano se basa en la idea de que no se limita a un entorno educativo formal, como una escuela o un aula, sino que tiene lugar de forma continua y está integrado en la vida cotidiana. Lagos y Garcés (2020).

## **Ventajas del Aprendizaje Ubicuo**

- **Contenido atractivo e innovador**

Agregar audio, video y elementos interactivos a las herramientas de aprendizaje puede hacerlas más atractivas y crear una experiencia de aprendizaje estimulante que permita el aprendizaje. De esta manera, los profesores pueden fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje y ayudar a los estudiantes a desarrollar un amor por el conocimiento que se extiende más allá del aula. Al presentar información en varios estilos diferentes, los estudiantes pueden elegir el que más resuene. Se les anima a evaluar y analizar el contenido, lo que contribuye a una comprensión más profunda del tema.

- **Aumento de la motivación de los alumnos**

Al proporcionar contenido interesante, puede involucrar a los estudiantes y despertar su curiosidad. Esto los anima a leer y escribir más, mejorando tanto sus habilidades lingüísticas como su rendimiento académico en el aula a través del aprendizaje diario. Además, las experiencias de aprendizaje adaptadas a las necesidades de cada estudiante pueden fomentar un sentido de participación y compromiso en el proceso hasta convertirse en profesionales exitosos.

- **Aprendizaje autónomo**

Este método de enseñanza permite a los estudiantes hacerse cargo de su propia educación. Obliga a los estudiantes a pensar de forma independiente sobre el material que están aprendiendo. Deben examinar las fuentes de información y utilizar el discernimiento para determinar su legitimidad. Este tipo de procesamiento se puede trasladar a otros ámbitos de la vida, mejorando la toma de decisiones. El aprendizaje autónomo también puede promover un sentido de responsabilidad y autodisciplina, ya que los estudiantes participan activamente en su aprendizaje y adquieren la capacidad de gestionar su tiempo.

- **Fomentar el pensamiento crítico**

Fomentar el pensamiento crítico es uno de los aspectos más importantes del aprendizaje autónomo. Esto es esencial en el mundo acelerado y en constante cambio de hoy. Cuando los estudiantes pueden pensar analíticamente, pueden tomar decisiones informadas, resolver problemas complejos y comunicarse eficazmente. Además, promueve la educación superior. Al fomentar el pensamiento crítico, los estudiantes están mejor preparados para continuar aprendiendo a lo largo de sus vidas. Sabe identificar sus necesidades de formación, encontrar información relevante y aplicar lo aprendido a situaciones nuevas.

- **Redes de conocimiento**

Estas redes están formadas por personas que comparten un interés común en un tema o campo académico en particular. Gracias al aprendizaje de las TIC, ofrecen a los estudiantes la oportunidad de unir fuerzas. Además de poder contactar con profesionales del sector para resolver tus consultas. Una de las ventajas más importantes de estas redes es su capacidad para promover la producción de conocimientos.

Al conectar a los estudiantes con expertos, crean una plataforma ideal que puede conducir a nuevos descubrimientos y al desarrollo de enfoques innovadores. Aunque las redes de información ofrecen muchas ventajas, no están exentas de desventajas. Una de las mayores preocupaciones es la confiabilidad de la información compartida. Con tanta información disponible, puede resultar difícil determinar qué es confiable. Además, existe el riesgo de verse abrumado por una enorme cantidad de información, lo que puede provocar falta de concentración. A pesar de estos desafíos, sus ventajas los convierten en un recurso valioso para estudiantes de todo el mundo.

## **Desventajas del Aprendizaje Ubicuo**

- **Dependencia tecnológica**

A medida que evoluciona nuestra comprensión del aprendizaje ubicuo, debemos considerar los efectos de la dependencia tecnológica. Con dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas, enseñar se ha vuelto más fácil que nunca. Pero esta adicción conduce a una falta de pensamiento crítico y de habilidades para resolver problemas, ya que los estudiantes se vuelven esclavos de los contestadores automáticos. Además, el bombardeo constante de notificaciones puede distraer e impedir que se puedan concentrar.

- **La falta de contacto cara a cara**

La falta de contacto cara a cara es una de las preocupaciones más importantes en el aprendizaje cotidiano. A pesar de los innegables beneficios de la educación en línea, algunos creen que puede obstaculizar el crecimiento de las habilidades sociales y las relaciones personales. Por lo tanto, en la era de la Web 2.0, donde casi toda la comunicación es virtual, es imperativo encontrar formas de desarrollar conexiones significativas entre estudiantes y profesores.

Las señales no verbales, como el lenguaje corporal y las expresiones faciales, son importantes para generar confianza y simpatía. Además, los estudiantes pueden aislarse con sus dispositivos digitales, lo que genera una falta de participación social. Una forma de resolver este problema es incluir proyectos colaborativos y tareas grupales que requieran una comunicación efectiva. Además, los instructores pueden utilizar herramientas de videoconferencia y otras tecnologías para crear una formación más inmersiva simulando reuniones cara a cara.

- **Dificultad para concentrarse**

La concentración puede ser un desafío en el aprendizaje ubicuo, especialmente con la abundancia de distracciones digitales. Así lo demuestran las advertencias de las redes sociales, correos electrónicos y otras fuentes en línea. Además, la falta de un

entorno de aprendizaje estructurado puede dificultar estar al tanto de ciertas tareas y entregarlas a tiempo. Por lo tanto, los profesores deben trabajar juntos para encontrar soluciones que minimicen estas distracciones. Alarcón (2020).

## **Modalidades de la educación**

### **Educación Presencial**

#### **Definición**

Desde sus orígenes, la base y pilar fundamental de la sociedad lo ha constituido la familia, la misma se establece como una comunidad donde desde edades tempranas instituyen y fundan los valores éticos y morales que formarán al ser humano del mañana, participan en el crecimiento, cuidado y protección de cada uno de sus miembros, pero sobre todo favorece y busca su desarrollo integral y es precisamente en la familia donde se forma a la persona hacia una vida social haciéndolo partícipe e involucrándolo como miembro activo de una sociedad.

#### **Importancia**

En la educación presencial no se trata sólo de acceder a los contenidos. Es un espacio con innumerables oportunidades para desarrollar constantemente habilidades socioemocionales y adquirir valores para vivir en sociedad. Esta forma de aprender es tan importante como las materias y los contenidos curriculares, resulta más difícil cuando se estimulan entornos virtuales. No es que no fuera posible, pero requiere un esfuerzo extra.

### **Educación virtual**

#### **Definición**

Forma de educación que no se da contacto entre el educador y el educando forma de compartir conocimientos utilizando todas las herramientas tecnológicas (manera híbrida) sin limitaciones de lugar tiempo ocupación o edad de los estudiantes, por lo tanto, se facilita el intercambio de contenidos de aprendizaje de un manera

organizada y sistemática en la que genera la decisión propia del estudiante por aprender.

### **Importancia**

En la actualidad la tecnología se ha globalizado por ende la preparación se ha enfocado de una manera autónoma en la que por diferentes limitantes tiempo lugar y espacio cada uno se ha enfocado por escoger el tipo de educación que más nos convenga, la educación virtual es de gran importancia porque nos permite continuar con el proceso educativo sin la necesidad de ir a un centro de estudio en la que genera la responsabilidad y decisión personal de auto educarse o prepararse utilizando diferentes plataformas educativas.

### **TIPOS DE EDUCACION VIRTUAL**

Como resultado del desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, existen tres tendencias principales en las formas de aprendizaje que se dan en nuestra vida diaria, que son el e-learning, m-learning y b-learning. Estas tendencias benefician tanto a los estudiantes, como a las instituciones educativas y a las empresas. Gracias a ellos, el papel del alumno y del docente ha cambiado, e incluso se han añadido perfiles profesionales desconocidos en la docencia. (López, 2018)

### **Educación E-learning**

Es la formación a través del internet, este tipo de aprendizaje online permite al usuario interactuar con el material utilizando diversas herramientas informáticas. Lo mejor de todo es que también puede estar dirigido a niños. Por definición, este tipo de aprendizaje es fácil de utilizar, cuenta con un sistema multimedia con vídeo, audio, vídeo e imagen. Las distancias entre emisor y receptor desaparecen por completo, es una forma económica para el estudiante, interactiva y de fácil acceso. Además, hay que tener en cuenta que el e-learning ha supuesto un gran cambio en la enseñanza.

## **Educación M- learning**

El m-learning nace del "mobile learning", que es una realidad de futuro gracias al desarrollo de la tecnología y de la que nadie en el sector educativo puede escapar. Hoy en día, la industria telefónica supera los 5 mil millones y el número aumenta cada día. Es por eso que el sector educativo ha visto que estos dispositivos son un excelente aliado en la enseñanza y adaptación al mundo moderno.

En realidad, el m-learning es diferente del aprendizaje online, pero existen muchos matices entre ambas formas que diferencian la forma en que se enseñan. La diferencia fundamental radica en la movilidad que ofrece el m-learning, ya que el aprendizaje en línea se realiza principalmente en un dispositivo fijo. Esto afecta mucho al contenido, en m-learning son más fáciles porque es más fácil de recordar con vídeos y checklists. Además, el m-learning está diseñado para durar unos minutos, mientras que el aprendizaje en línea puede llevar más tiempo.

## **Educación B-learning**

Otro tipo de educación virtual es el b-learning, también conocido como "blended learning". Tiene un enfoque de aprendizaje que combina la formación presencial dirigida por un instructor con el aprendizaje en línea. A diferencia de la instrucción completa en línea, la parte en línea de este tipo de capacitación no reemplaza la instrucción presencial con un instructor.

Los maestros incorporan tecnología para mejorar el aprendizaje y aumentar la comprensión de las materias. Se pueden agregar enlaces a videos para verlos en casa, se puede enviar una descripción general por correo electrónico al maestro y luego discutirla en clase.

## **Implicaciones del aprendizaje ubicuo en la actualidad**

El U-learning se ha vuelto omnipresente y sus implicaciones son de gran alcance. El acceso a la educación se ha democratizado, ya que el auge de las plataformas de aprendizaje en línea ha brindado a los estudiantes de todo el mundo la oportunidad de participar en contenidos educativos a su propio ritmo en el llamado aprendizaje universal. La enseñanza y el aprendizaje complejos se logran mediante un mayor enfoque y una instrucción individualizada. Esto llevó a un cambio de la enseñanza tradicional basada en conferencias a un entorno más colaborativo e interactivo. Recientemente se han explorado más profundamente las posibilidades didácticas de la realidad virtual.

Aunque el aprendizaje diario está en fase de implementación en muchos lugares, se espera que se convierta en una parte importante de la educación en el futuro con la evolución de la tecnología y las tendencias educativas. Sin embargo, según *The Common Sense Census: Inside the 21st-Century Classroom* (2019), los estudiantes pueden utilizar dispositivos digitales como teléfonos inteligentes o tabletas en el aula. Desde entonces, la ubicuidad tecnológica en el aprendizaje ha seguido creciendo.

## **CAPITULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Paradigma de investigación**

Este estudio responde a un enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo. Basándose en el paradigma crítico–propositivo con recopilación de información, los datos se analizaron con una estadística descriptiva usando tablas y gráficos para expresar resultados y una evaluación de calidad.

#### **Enfoque de investigación**

- **Cuantitativo**

“La metodología cuantitativa es utilizada tradicionalmente en las ciencias empíricas. Se centra en aspectos observables que pueden cuantificarse y utiliza estadísticas para analizar los datos”. Hernández (2018).

#### **Modalidad de la Investigación**

La investigación se efectuó en el Colegio Gonzalo Zaldumbide. Se recabó información y datos de las manifestaciones e indicadores de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales en el período académico septiembre-diciembre 2023.

#### **Nivel de la Investigación**

Los niveles de la investigación son los siguientes

Según Ñaupas (2018), la investigación básica es la que se realiza tras el surgimiento de la curiosidad científica para desentrañar los misterios del origen del universo, la vida natural y la vida humana. Así los primeros científicos, que fueron filósofos y después científicos, hicieron su trabajo por amor a la ciencia, por amor a la sabiduría. Estos primeros científicos no en vano se llamaban a sí mismos filósofos.

En este sentido, la investigación pura, básica o sustantiva, se llama así porque no le interesa un objeto monetario, porque está motivada por la curiosidad, la alegría intensa por descubrir nuevos conocimientos, el amor a la ciencia por la ciencia. beneficioso; Se considera elemental porque es la base de la investigación aplicada o tecnológica; y fundamental porque es necesario para el desarrollo de la ciencia. De igual forma, este estudio incluye tres niveles como son la investigación exploratoria, descriptiva, explicativa y predictiva.

## **Modalidad de Investigación**

### **Investigación descriptiva**

Comprende según Hernández (2018) es “la descripción de fenómenos, situaciones, contextos y eventos, detalla cómo son y los resalta”.

Porque se detallan las causas y consecuencias del problema a investigarse, dentro la Taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide.

### **Investigación correlacional**

Establece el grado de relación y semejanza que pueda existir entre dos o más variables, es decir, entre características o conceptos del proyecto, no pretende establecer una explicación completa de la causa – efecto de lo ocurrido, solo aporta indicios sobre las posibles causas de un contexto determinado. (Bernal 2017).

### **Investigación exploratoria**

El estudio utilizó una investigación exploratoria que muestra Muñoz (2016) “la investigación exploratoria se hace cuando el objetivo es investigar un problema poco estudiado” (p. 52).

Se examinaron los antecedentes de la problemática a investigarse referente Taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide, con el fin de tener una investigación clara de la misma.

### **Tipos de Investigación**

#### **Investigación bibliográfica**

La investigación bibliográfica es la etapa inicial del trabajo científico o académico, para recopilar información. A partir de obtener los datos se construye la investigación propuesta a partir de la temática concluyente.

#### **Investigación de Campo**

En esta modalidad de investigación se realiza el estudio en el lugar donde se producen los acontecimientos. Es decir que todo esto debe estar relacionado con el tema investigado. (Bernal, 2017).

### **Población y Muestra**

#### **Población**

La investigación desarrollada se realizó en el Colegio Gonzalo Zaldumbide, cuya población y muestra se determina de la siguiente manera.

Más científicamente, para Orozco (2017) “las muestras se pueden definir como parte de un grupo o población adecuadamente seleccionados, que está sujeto a

observación científica en nombre del grupo, a fin de obtener resultados válidos” (p. 31).

Entre la población de 3 docentes y 90 estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide.

**Cuadro N°12:** Población y muestra

<b>Informantes</b>	<b>Frecuencia</b>
Docentes	3
Estudiantes	
Mujeres	50
Hombres	40
<b>Total</b>	<b>93</b>

### **Muestra**

Según Ñaupas (2018), la muestra es "una parte de la población, que por lo tanto tiene las características necesarias para el estudio, es lo suficientemente clara como para evitar confusiones", el trabajo de investigación se desarrolló con parte de la población de los estudiantes que pertenecen a los 8vos de EGB, por lo tanto, es no probabilístico la definición de esto y de tipo intencional para brindar una solución efectiva.

### Operacionalización de Variables

**Variable Independiente:** Recursos Híbridos Lúdicos

**Cuadro No. 13:**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Los recursos híbridos lúdicos son un método de aprendizaje que combina un modelo presencial con la enseñanza online en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que brinda al estudiante la oportunidad de obtener información de la mejor manera posible y personalizar su aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso</li>   <li>• Método</li>   <li>• Enseñanza</li>   <li>• Aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce</li> <li>• Determina</li> <li>• Usa</li>   <li>• Analiza</li> <li>• Sustenta</li>   <li>• Comprende</li> <li>• Sintetiza</li> </ul>	<p>¿Aprende nuevo estrategias y habilidades incorporadas a la educación diaria?</p> <p>¿El uso de las TIC le facilitan los aprendizajes?</p> <p>¿Los recursos híbridos lúdicos son un método de aprendizaje para mejorar el nivel académico de los estudiantes?</p>	<p>Técnica: Encuesta y Entrevista</p> <p>Instrumento: Cuestionario a, docentes y estudiantes.</p>

Elaborado por: La Investigadora

## Operacionalización de Variables

**Variable dependiente:** Aprendizaje Ubicuo

**Cuadro No. 14:**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El aprendizaje ubicuo es el acceso al aprendizaje y al conocimiento en cualquier lugar y en cualquier momento, gracias a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de modo que el aprendizaje se integre en el flujo de las actividades diarias y de las relaciones humanas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje</li> <li>• Ubicuo</li> <li>• Tecnología</li> <li>• Información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Precisión</li> <li>• Acceso</li> <li>• Conocimiento</li>   <li>• Participa</li> <li>• Comparte</li> <li>• Establece</li>   <li>• Comprende</li> <li>• Organiza</li> <li>• Integra</li> </ul>	<p>¿Los docentes deben capacitarse en el uso de recursos de las TIC?</p> <p>¿Utiliza recursos híbridos lúdicos para desarrollar el aprendizaje ubicuo?</p> <p>¿Los estudiantes en sus aprendizajes desarrollan habilidades usando TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario a docentes y estudiantes</p>

**Elaborado por:** La Investigadora

## **Técnicas e Instrumentos**

En la investigación se utiliza la técnica de la encuesta que consiste en un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de la población o instituciones, con el propósito de obtener opiniones o hechos y medir cuantitativamente la interrogación para determinar las características objetivas y objetivos de la población. La investigadora selecciona las preguntas según: conocimiento, convivencia y experiencia abordada en la comunidad educativa. Con preguntas cerradas, que facilitaron recoger la información de las variables objeto de la investigación.

### **Técnicas de recolección de datos**

Las técnicas de recopilación de datos son diferentes formas o maneras de obtener datos. Las técnicas son, por ejemplo: observación directa, análisis de documentos, análisis de contenido, etc. La investigación no tiene sentido sin técnicas de recopilación de datos. Estas técnicas conducen al control del conjunto de problemas.

Cada tipo de investigación define las técnicas utilizadas, y cada técnica define las herramientas, instrumentos o recursos utilizados. Todo lo que un científico se propone hacer está respaldado por tecnología de observación. Aunque utiliza diferentes métodos, su marco metodológico de recolección de datos se centra en la técnica de la observación y el éxito o fracaso de un estudio depende del método que se utilice.

### **Encuesta**

Según López (2015) es ampliamente utilizado como procedimiento investigación científica, porque permite obtener y procesar datos de forma rápida y eficiente, Es una de las técnicas más utilizadas en investigaciones rigurosas y científicas, para convertirse en una actividad diaria en la que participan tarde o temprano.

## **Validez y confiabilidad.**

La validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados se lo hizo con la técnica “juicio de los expertos”, fueron analizadas por expertos tanto en investigación como del área y temas investigados, quienes emitieron los respectivos juicios de valor sobre la validación, para su respectiva corrección de los instrumentos.

## **Alfa de Cronbach**

Uno de los medios más utilizados y comunes es el Alpha Cronbach que se orienta hacia la construcción interna de una prueba. Usa de la correlación promedio entre los ítems de una prueba si estos están estandarizados con una desviación estándar de uno, o en la covarianza promedio entre ítems de una escala, si los ítems no están estandarizados.

## **¿Cómo se calcula?**

Es un índice de consistencia interna que toma valores entre 0 y 1 y sirve para comprobar si el instrumento evaluado recopila información defectuosa y nos llevaría a conclusiones equivocadas o si es un instrumento confiable que hace mediciones estables y consistentes.

Esta técnica supone que los ítems están correlacionados positivamente unos con otros pues miden un cierto grado una cantidad en común. De no ser así, no hay razón para creer que esta correlacionado con otros ítems que pudieren ser relacionados, por lo que no podría haber una relación entre la prueba y otra similar.

Alfa es un coeficiente de correlación al cuadrado que mide la homogeneidad de las preguntas promediando las correlaciones entre todos los ítems para ver que se parecen.

Su interpretación será que, cuanto más se acerque el índice al extremo 1, mejor es la fiabilidad, considerando una fiabilidad respetable a partir de 0,80.

**Formula**

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

**K:** El número de ítems

**Si<sup>2</sup>:** Sumatoria de Varianzas de los Ítems

**ST<sup>2</sup>:** Varianza de la suma de los Ítems

**α:** Coeficiente de Alfa de Cronbach

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach.

- Coeficiente alfa >.9 es excelente
- Coeficiente alfa >.8 es bueno
- Coeficiente alfa >.7 es aceptable
- Coeficiente alfa >.6 es cuestionable
- Coeficiente alfa >.5 es pobre
- Coeficiente alfa <.5 es inaceptable

El resultado obtenido es 0.956 lo que demuestra que El dispositivo de recogida de datos se mantiene en un nivel alto y es utilizable o aplicable recopilar datos que demuestren la funcionalidad del cuestionario investigación.

### Plan para la recolección de la Información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1.- ¿Para qué?</b>	Para alcanza los objetivos de investigación relacionado con la Taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de Estudios sociales.
<b>2.- ¿De qué personas u objetos?</b>	La encuesta se realiza a Personal docente del área del área de Sociales y estudiantes.
<b>3.- ¿Sobre qué aspectos?</b>	Sobre Taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de Estudios sociales de octavo año de Educación general básica.
<b>4.- ¿Quiénes?</b>	La Investigadora, procede a aplicarla encuesta al Personal Docente y estudiantes.
<b>5.- ¿Cuándo?</b>	En el periodo de octubre – enero 2024.
<b>6.- ¿Dónde?</b>	El lugar donde se realiza la encuesta es en el Colegio Gonzalo Zaldumbide de Quito
<b>7.- ¿Cuántas veces?</b>	Se realizará la encuesta una vez de manera definitiva
<b>8.- ¿Qué técnicas de recolección?</b>	Para la recolección de datos se usó la encuesta
<b>9.- ¿Con qué?</b>	Con el cuestionario estructurado
<b>10.- ¿En qué situación?</b>	En las aulas y oficinas en las horas pedagógicas, en el sitio de estudio.

**Cuadro No. 15:** Plan de Recolección de Información

**Elaborado por:** La Investigadora

- Revisión crítica de la información recogida; limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente.
- Tabulación o cuadros según variables
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos de la pregunta directriz.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de pregunta directriz.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### Encuesta dirigida a estudiantes.

**PREGUNTA N° 1.** ¿Considera usted que su docente aplica en el aula actividades creativas para las clases de sociales?

**Tabla N°2.** Aplicación de actividades creativas en la clase.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	40	45%
Casi siempre	0	0%
A veces	20	22%
Nunca	30	33%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N° 4:** Aplicación de actividades creativas en la clase.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### Análisis e interpretación

De los encuestados el 45% cree que siempre el docente aplica en el aula actividades creativas para las clases de sociales, el 33% dice que casi siempre y el 22% dice que a veces.

Por lo tanto, este indicador enseña que los docentes deben aplicar actividades creativas en las clases de Sociales y así mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

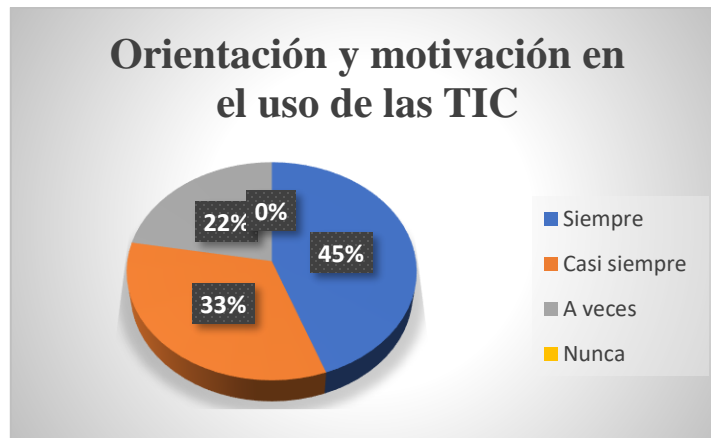
**PREGUNTA N° 2.** ¿Sus docentes le orientan y motivan para el uso de las TIC en las horas de estudios sociales?

**Tabla N° 3:** Orientación y motivación en el uso de las TIC.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	40	45%
Casi siempre	30	33%
A veces	20	22%
Nunca	90	0%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N° 2:** Orientación y motivación en el uso de las TIC.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

De la población encuestada el 45% dice que siempre sus docentes le orientan y motivan para el uso de las TIC en las horas de estudios sociales, el 33% manifiesta que casi siempre, el 22% dice que a veces y el 0% que nunca.

Por lo que se determina que los docentes les orienten y motiven al uso de las TIC y así se innovará el aprendizaje de los estudiantes.

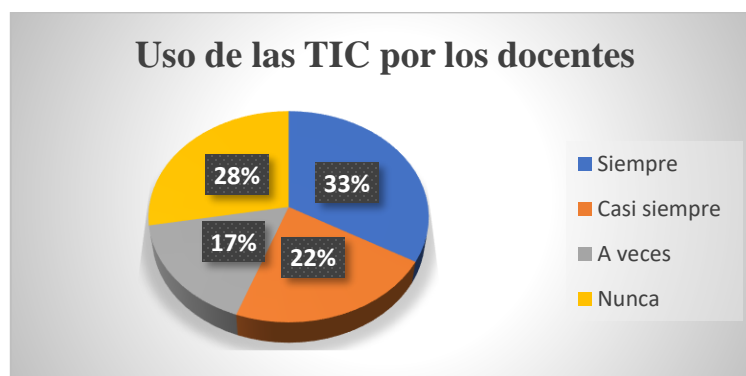
### PREGUNTA N° 3. ¿Sus docentes usa actividades basadas en las TIC?

**Tabla N° 3.** Uso de las TIC por los docentes.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	30	33%
Casi siempre	20	22%
A veces	15	17%
Nunca	25	28%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N.º 4.** Uso de las TIC por los docentes.

**Elaborado por:** Paola Falcón

#### **Análisis e interpretación**

El 33% de los encuestados considera que siempre sus docentes usan actividades basadas en las TIC, el 28% manifiesta que nunca, el 22% dice que casi siempre y el 17% que a veces.

Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes considera que los docentes deben usar actividades basadas en las TIC y así se les motiva y encamina para que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas en Estudios Sociales.

**PREGUNTA N° 4:** ¿Le gustaría que el docente utilice actividades más creativas para mejorar la atención en sus clases?

**Tabla N° 5:** Uso de actividades creativas en el aula.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	87	97%
Casi siempre	2	2%
A veces	1	1%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N.º 4.** Uso de actividades creativas en el aula

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación:**

De la población encuestada, el 97% dicen que siempre le gustaría que su docente utilice actividades más creativas para mejorar la atención en sus clases, el 2% dice que casi siempre y el 1% manifiesta que a veces.

Es así, que es muy importante que los docentes usen actividades creativas para sus clases y así obtener mayor atención y comprensión en sus clases innovando y usando distintos recursos didácticos.

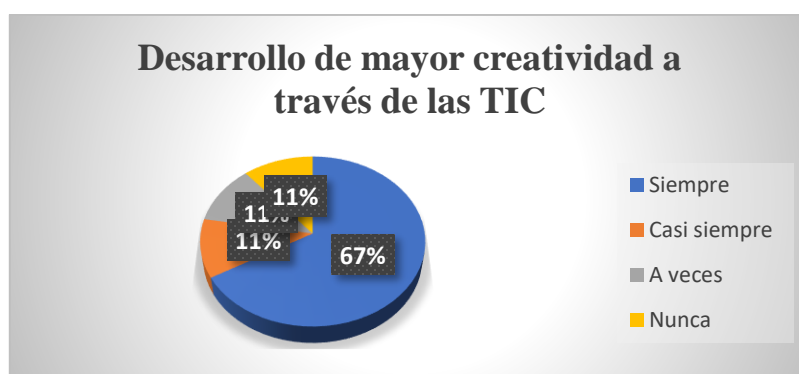
**PREGUNTA N° 5:** ¿A través del uso de las TIC puede desarrollar mayor creatividad y comprensión en Ciencias Sociales?

**Tabla N° 6:** Desarrollo de mayor creatividad a través de las TIC.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	60	67%
Casi siempre	10	11%
A veces	10	11%
Nunca	10	11%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N°5:** Desarrollo de mayor creatividad a través de las TIC.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

El 67 % de la población encuestada afirma que siempre con las TIC puede desarrollar mayor creatividad y comprensión en Ciencias Sociales, el 11 % dice que casi siempre, un 33 % más de los encuestados dice que a veces y el otro 11 % dice que nunca.

Se determina que los docentes, según su planificación, deben seguir enseñando y motivando al uso de las TIC en todas sus actividades educativas y así los estudiantes desarrollen sus habilidades docentes aprendizaje en el área de Sociales.

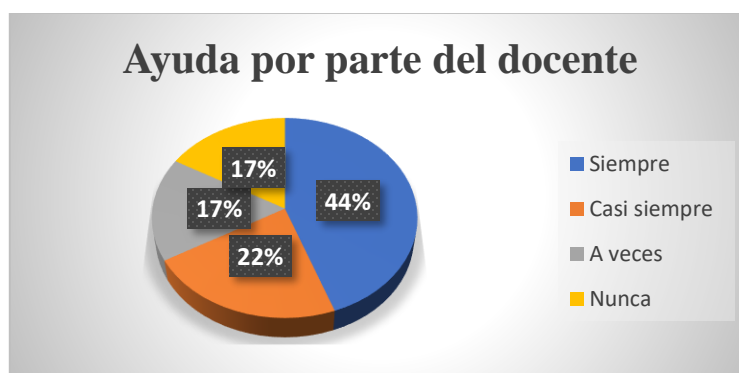
**PREGUNTA N° 6.** ¿Cuándo realiza alguna actividad en clase, su docente le ayuda con links para su investigación?

**Tabla N° 7.** Ayuda por parte del docente.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	40	44%
Casi siempre	20	22%
A veces	15	17%
Nunca	15	17%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N° 6:** Ayuda por parte del docente.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

De los encuestados el 44% manifiesta que siempre sus docentes aplican métodos participativos como juego de roles o sociodramas en los que participen todos los estudiantes para ayudarles en la comprensión de un texto, el 33% dice que casi siempre.

El uso de juegos de rol permite comprender y vivenciar la realidad de los estudiantes siendo empáticos, entendiendo que este procedimiento ayuda a hacer más significativos los aprendizajes en la comprensión lectora.

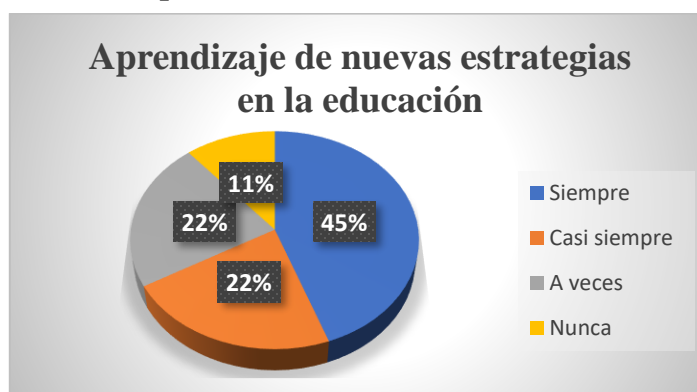
**PREGUNTA N° 7.** Cuándo usa recursos híbridos lúdicos ¿Aprende nuevas estrategias y habilidades incorporadas a su educación diaria?

**Tabla N° 8:** Aprendizaje de nuevas estrategias en la educación.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	40	45%
Casi siempre	20	22%
A veces	20	22%
Nunca	10	11%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N° 7: Aprendizaje de nuevas estrategias en la educación.**

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

De la población encuestada el 45% da a conocer que siempre aprende nuevas estrategias y habilidades incorporadas a su educación diaria cuándo usa recursos híbridos lúdicos, el 22% manifiesta que casi siempre, el otro 22% dice que a veces y el 11% que nunca.

Los docentes deben utilizar en sus actividades educativas distintos recursos lúdicos para que lo estudiantes conozcan, aprendan, recuerden y pongan en práctica los conocimientos adquiridos.

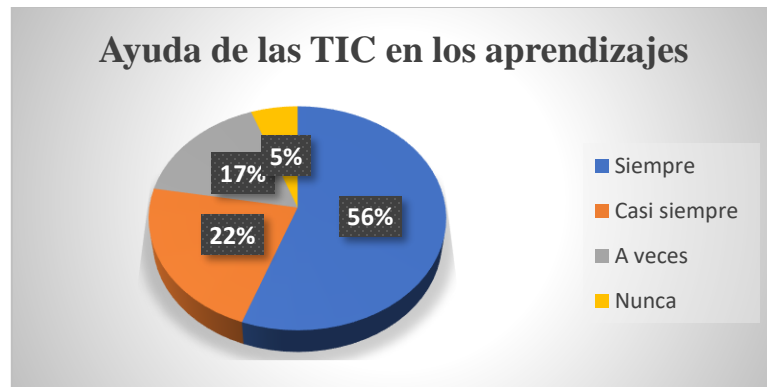
**PREGUNTA N° 8.** Cuándo no entiende algo en la clase ¿el uso de las TIC le facilitan los aprendizajes?

**Tabla N° 8.** Ayuda de las TIC en los aprendizajes.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	50	56%
Casi siempre	20	22%
A veces	15	17%
Nunca	5	5%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N.º 8.** Aprendizaje de nuevas estrategias en la educación.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

El 56% de los encuestados considera siempre el uso de las TIC le facilitan los aprendizajes cuándo no entiende algo en la clase, el 22% dice que casi siempre, el 17% que a veces y el 5% que nunca.

Los estudiantes desarrollan de mejor manera sus habilidades y destrezas mediante el uso de las TIC y así despejar dudas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

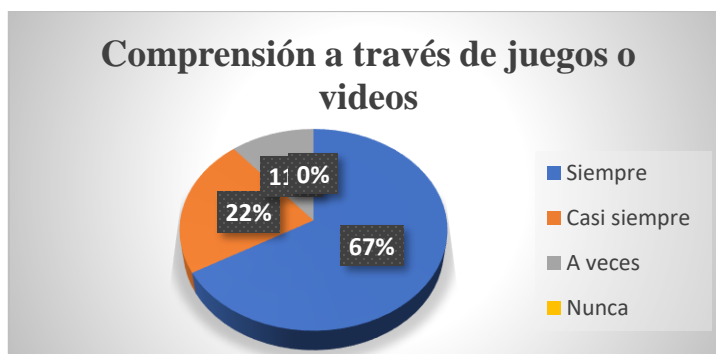
**PREGUNTA N° 9:** ¿Comprende de mejor manera las clases de sociales a través de juegos o videos?

**Tabla N° 9:** Comprensión a través de juegos o videos.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	60	67%
Casi siempre	20	22%
A veces	10	11%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N.º 9.** Comprensión a través de juegos o videos.

**Elaborado por:** Paola Falcón

**Análisis e interpretación:**

De la población encuestada, el 67% dice que siempre comprende de mejor manera las clases de sociales a través de juegos o videos, el 22% dice que casi siempre y el 11% manifiesta que a veces.

Es así, que es muy importante que los docentes se sigan usando distintas actividades como juegos o videos para que los estudiantes adquieran mayor conocimiento.

**PREGUNTA N° 10:** ¿Considera importante que el docente realice videos tutoriales sobre la temática tratada en las clases de Estudios sociales?

**Tabla N° 10:** Videos tutoriales sobre las clases de Estudios sociales

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	40	44%
Casi siempre	20	22%
A veces	15	17%
Nunca	15	0%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N°10:** Videos tutoriales sobre las clases de Estudios sociales  
Paola Falcón

**Elaborado por:**

### **Análisis e interpretación**

El 44% de la población encuestada afirma que siempre es importante que el docente realice videos tutoriales sobre la temática tratada en las clases de Estudios sociales, el 22% que casi siempre, el 17% dice que a veces y el otro 17% manifiesta que nunca.

Se demuestra que los docentes deben realizar con mayor frecuencia videos tutoriales sobre las distintas temáticas en el área de sociales y de esta manera motivan y facilitan a los estudiantes a reforzar sus conocimientos.

### Encuesta dirigida a docentes

**PREGUNTA N° 1.** ¿Conoce sobre recursos híbridos lúdicos?

**Tabla N° 12.** Conocimiento de recursos híbridos lúdicos.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	1	34%
Casi siempre	1	33%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N° 11:** Conocimiento de recursos híbridos lúdicos.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### Análisis e interpretación

De los encuestados el 34% manifiesta que conoce sobre recursos híbridos lúdicos, el 33% dice que casi siempre y el otro el 33% que a veces.

Por lo que se determina que los docentes de octavo de Básica necesitan conocer y utilizar los recursos híbridos lúdicos en sus distintas actividades de Estudios sociales.

**PREGUNTA N° 2.** De acuerdo a su criterio. ¿Con qué frecuencia se debe capacitar al personal docente en los recursos de las TIC?

**Tabla N° 13:** Frecuencia de capacitaciones en recursos de las TIC.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	2	67%
Casi siempre	1	33%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N° 12:** Frecuencia de capacitaciones en recursos de las TIC.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

De la población encuestada el 67% dice que siempre se debe capacitar al personal docente en los recursos de las TIC y el 33% manifiesta que casi siempre.

Es así, que los docentes encuestados necesitan de manera continua distintas capacitaciones sobre recursos de las TIC para aplicar con sus estudiantes en sus clases.

**PREGUNTA N° 3.** ¿Motiva a los estudiantes para que desarrollen estrategias en la enseñanza online?

**Tabla N° 14.** Motivación para la enseñanza online.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	1	34%
Casi siempre	1	33%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N.º 13.** Motivación para la enseñanza online

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

El 34% de los encuestados considera que siempre motiva a los estudiantes para que desarrollen estrategias en la enseñanza online, el 33% dice que casi siempre y el otro 33% dice que a veces.

Por lo tanto, se determina que los docentes pongan mayor énfasis en orientar y motivar a sus estudiantes a desarrollar distintas estrategias en la educación online.

**PREGUNTA N° 4:** ¿Utiliza recursos híbridos lúdicos para desarrollar el aprendizaje ubicuo?

**Tabla N° 15:** Uso de recursos híbridos lúdicos.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	1	34%
Casi siempre	1	33%
A veces	1	33%
Nunca	0	17%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N.º 14.** Uso de recursos híbridos lúdicos.

**Elaborado por:** Paola Falcón

**Análisis e interpretación:**

De la población encuestada, el 34% dicen que siempre utilizan recursos híbridos lúdicos para desarrollar el aprendizaje ubicuo, el 33% dice que casi siempre y el otro 33% dice que a veces.

Es muy importante que los docentes sigan motivando para que los estudiantes desarrollen sus destrezas al usar los recursos híbridos lúdicos.

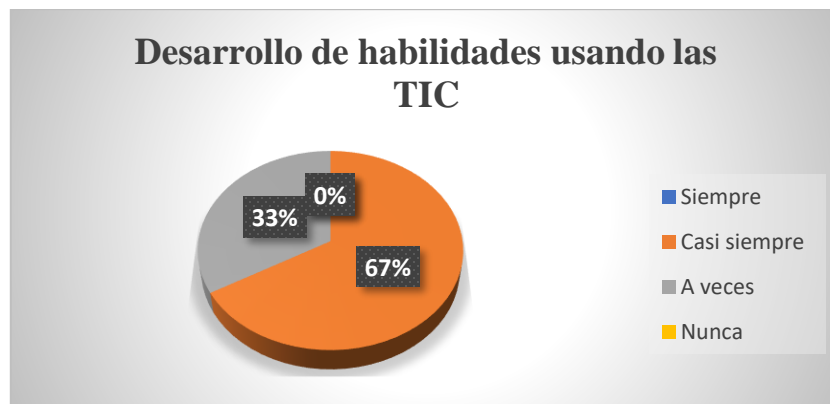
**PREGUNTA N° 5:** ¿Considera usted que los estudiantes en los aprendizajes de su asignatura desarrollan habilidades usando TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje?

**Tabla N° 16:** Desarrollo de habilidades usando las TIC.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	67%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N°15:** Desarrollo de habilidades usando las TIC.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

El 67% de la población encuestada afirma que casi siempre los estudiantes en los aprendizajes de su asignatura desarrollan habilidades usando TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje y el 33% dice que a veces.

Este indicador sirve para mostrar el interés de los estudiantes para mejorar sus aprendizajes y potencializar sus habilidades con actividades creativas que proporcionan las TIC. Esto les ayudará a comprender mejor los temas de Estudios sociales.

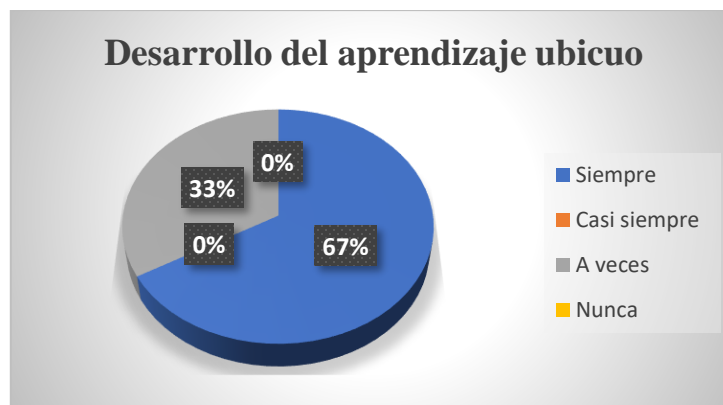
**PREGUNTA N° 6.** Como docente ¿aplica juegos educativos en los que participen todos los estudiantes para ayudarles a desarrollar el aprendizaje ubicuo?

**Tabla N° 17.** Desarrollo del aprendizaje ubicuo.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	2	67%
Casi siempre	0	0%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N° 16:** Desarrollo del aprendizaje ubicuo.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

De los encuestados el 67% manifiesta que siempre aplica juegos educativos en los que participen todos los estudiantes para ayudarles a desarrollar el aprendizaje ubicuo y el 33% dice que a veces.

Se determina que los docentes de octavo de EGB deben aplicar con mayor frecuencia distintos juegos educativos, desarrollando distintas habilidades en los estudiantes.

**PREGUNTA N° 7.** Como docente ¿considera que trabajar con métodos interactivos en las TIC es importante para una mejor el aprendizaje de los estudiantes?

**Tabla N° 18:** Mejoramiento del aprendizaje con las TIC.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N° 17:** Mejoramiento del aprendizaje con las TIC.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

De la población encuestada el 100% dice que siempre es importante trabajar con métodos interactivos en las TIC para un mejor aprendizaje de los estudiantes.

Se determina que los docentes encuestados deben trabajar el mayor tiempo posibles con métodos interactivos en las TIC y así lograr un mejor aprendizaje en los estudiantes.

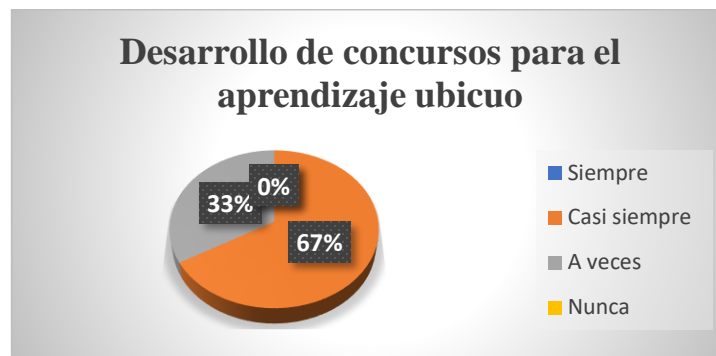
**PREGUNTA N° 8.** ¿Ha realizado con sus compañeros docentes y el coordinador de área concursos internos sobre aprendizajes con estrategias innovadoras para el aprendizaje ubicuo?

**Tabla N° 19.** Desarrollo de concursos para el aprendizaje ubicuo.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	67%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N.º 18.** Desarrollo de concursos para el aprendizaje ubicuo.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

El 67% de los encuestados considera que casi siempre han realizado con sus compañeros docentes y el coordinador de área concursos internos sobre aprendizajes con estrategias innovadoras para el aprendizaje ubicuo y el 33% dice que a veces.

Por tanto, es importante que los docentes sigan manteniendo la comunicación entre docentes y autoridades para actividades en beneficio de los estudiantes y así podrán enriquecer su conocimiento en el área de sociales.

**PREGUNTA N° 9:** ¿Considera que existe buena comunicación entre estudiantes cuando se realizan juegos educativos?

**Tabla N° 20:** Comunicación en los juegos educativos.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	2	67%
Casi siempre	1	33%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N.º 19.** Comunicación en los juegos educativos.

**Elaborado por:** Paola Falcón

**Análisis e interpretación:**

De la población encuestada, el 67% de los docentes dicen que existe buena comunicación con los estudiantes cuando se realizan juegos educativos y el 33% dice que casi siempre.

Es importante que los docentes se mantengan motivando y confiando en que los estudiantes se sientan a gusto y puedan despejar dudas en el aprendizaje mediante juegos educativos.

**PREGUNTA N° 10:** ¿Cree que el uso de distintas herramientas por medio de las TIC mejora el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante?

**Tabla N° 21:** Uso de herramientas para el proceso enseñanza aprendizaje.

Alternativa	Respuestas	Porcentaje
Siempre	2	67%
Casi siempre	1	33%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Paola Falcón



**Gráfico N°20:** Uso de herramientas para el proceso enseñanza aprendizaje.

**Elaborado por:** Paola Falcón

### **Análisis e interpretación**

El 67 % de la población encuestada afirma que usar distintas herramientas con las TIC mejora el aprendizaje del estudiante y el 33 % dice que casi siempre.

El uso de las TIC en las clases de distintas herramientas para que los estudiantes mejoren sus procesos de enseñanza aprendizaje.

### **Conclusiones y Recomendaciones**

#### **Conclusiones:**

- Es importante mencionar que el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 8vo de EGB se ha establecido teóricamente la aplicación de metodologías

activas, logrando identificar el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante distintas actividades lúdicas acordes. Por lo que se determina que los estudiantes no han desarrollado la comprensión lectora y es necesario que se apliquen estrategias con metodologías activas acordes a la planificación de los docentes fortaleciendo el proceso formativo y así se tendrá como resultado estudiantes críticos y reflexivos. Para que esto ocurra, el acompañamiento por parte del docente, así como la retroalimentación constante, juegan un papel fundamental, especialmente en los niveles iniciales de aprendizaje.

- Mediante el análisis la taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de estudios sociales, determinando que en mayor parte no se aplican en las clases, por lo que es necesario que los docentes usen las herramientas tecnológicas y actividades creativas mediante el uso de las TIC y así optimizar los recursos fortaleciendo los conocimientos en la asignatura de Estudios sociales, provocando que los estudiantes de 8vo EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide despierten su interés en el uso de las TIC. Es necesario que con los recursos híbridos lúdicos se fortalezca eficazmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basado en recursos tecnológicos digitales y así los estudiantes creen actividades que desarrollen habilidades y destrezas sociales.
- El uso de los recursos híbridos lúdicos en la asignatura de Estudios Sociales los estudiantes de octavo año de EGB del Colegio Fiscal Gonzalo Zaldumbide poseen gran relevancia, ya que esta permitirá que los docentes usen distintas actividades creativas mediante el uso de las TIC y así fortaleciendo los conocimientos de Estudios sociales, creando nuevas experiencias de aprendizaje satisfactorias y muy eficaces.
- La elaboración de una guía de solución para la aplicación de recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de estudios sociales desarrolla actividades que se tornan más atractivas y dinámicas,

mediante el uso de distintos juegos e imágenes llamativas relacionadas a la materia y así lograr que los estudiantes mejoren su rendimiento académico.

### **Recomendaciones**

- En la aplicación de la taxonomía de los recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de Estudios sociales, es fundamental buscar mecanismos que fortalezcan el proceso formativo de los estudiantes de 8vo EGB que permite consolidar actividades lúdicas acordes al proceso de enseñanza aprendizaje, mediante el uso de varias actividades con el uso de las TIC, fortaleciendo, consolidando y mejorando los procesos en beneficio a la comunidad educativa.
- Es fundamental la creación de recursos y materiales adecuados para la aplicación de la taxonomía híbrida lúdica como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de Estudios sociales, También es necesario que en el fortalecimiento del uso de los recursos híbridos lúdicos se use una guía metodológica orientada al área de Estudios Sociales mediante la aplicación de distintas actividades creativas, dando como resultado que los estudiantes muestren interés y puedan responder adecuadamente.
- Es indispensable que se cree una guía de solución para la aplicación de recursos híbridos lúdicos como estrategia innovadora para el aprendizaje ubicuo en el área de Estudios Sociales para el uso de los docentes de 8vo EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide mediante las distintas actividades acordes a la necesidad y realidad de los estudiantes, esta guía debe motivar y despertar el interés en la materia, de esta manera su rendimiento académico y superación académica en el área de Estudios Sociales aumente de manera indiscutible.

## **CAPÍTULO III**

### **PRODUCTO**

**Título:** Guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Ciencias Sociales

#### **Datos Informativos**

**Colegio:** Gonzalo Zaldumbide

**Provincia:** Pichincha

**Cantón:** Quito

**Parroquia:** De Solanda

**Dirección:** Salvador Bravo &, Quito 170131

**Sección:** Vespertina

**Número de estudiantes:** 90 estudiantes de 8vos de básica

**Tipo de plantel:** Fiscal

**Email:** gz.vicerrectorado@gmail.com

**Teléfono:** (02) 268-0227

#### **Contexto de Aplicación de la Propuesta**

El Colegio Gonzalo Zaldumbide es una institución de Educación Regular y sostenimiento Fiscal, con jurisdicción Hispana, situada en la provincia de PICHINCHA, cantón de QUITO en la parroquia de SOLANDA, es una institución enmarcada en la legislación que establecen los organismos educativos nacionales;

orientada a la educación integral de la adolescencia y juventud del sur de Quito, con calidad y calidez, mediante la aplicación de la pedagogía constructivista y crítica en equidad de género e inclusión, con una sólida preparación en valores, habilidades sociales, destrezas y competencias, formando estudiantes aptos/as para la práctica de la ciudadanía y el buen vivir, cultivando las capacidades intelectuales, logrando seres humanos responsables, críticos, solidarios e idóneos para el ingreso a la educación superior, el emprendimiento y la inserción en el mundo laboral. En el plazo de cinco años se consolidará como una institución de prestigio con una educación inclusiva, de calidad y calidez, escolarizada, ordinaria, de modalidad presencial y laica, cuya oferta educativa para la comunidad del sur de Quito, será el Bachillerato General Unificado (BGU) con opción en Ciencias y Técnico Polivalente, figura profesional Contabilidad y Administración, además del programa del diploma del Bachillerato Internacional, basado en el currículo nacional e internacional, ejes transversales y estándares relacionados; buscará fundamentar la pedagogía crítica que promueva la condición humana y la preparación para la comprensión.

### **Objetivo de la Propuesta**

Elaborar una guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Ciencias Sociales para estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide.

### **Análisis de Factibilidad**

Esta propuesta toma en cuenta estos aspectos.

- **Socioeducativa:** Es necesario proponer y realizar actividades educativas que apliquen métodos didácticos que permitan una intervención efectiva del problema destacado, cuyo objetivo sea el adecuado desarrollo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal, mejorando la enseñanza aprendizaje.
- **Económico:** No afecta, porque es una propuesta que no requiere mayores gastos, requiriendo herramientas sencillas que están disponibles en el

aula y, de ser necesario, serán costeadas por el investigador, porque es parte de la institución educativa. pretende intervenir.

- **Legal:** Esta propuesta se elabora y ampara de acuerdo con las disposiciones legales pertinentes, basándose en particular en la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y la Ley de la Niñez y la Adolescencia, el currículo vigente orientado al bienestar de los niños que involucran a los participantes de la comunidad educativa en la enseñanza-aprendizaje integral. (Illánez, 2023).

## **Fundamentación Científico Técnica**

### **Definición de Guía metodológica**

El objetivo de esta guía Guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Ciencias Sociales es: Orientar la planificación de las lecciones, con base en los indicadores de logro y la propuesta didáctica sobre los contenidos de aprendizaje. Proporcionar sugerencias metodológicas específicas y relevantes para ayudar a los estudiantes a comprender mejor el contenido. (Vargas, 2019).

### **Pasos para elaborar una Guía de trabajo para docentes en páginas y recursos**

Para estructurar y preparar la propuesta es necesario o recomendado considerar los siguientes puntos:

- **Título de la guía:** Esto permite que las personas que leen la guía reconozcan y sepan de qué se trata.
- **Introducción:** Explica brevemente la descripción del contenido tratado en el manual o guía.
- **Contenido:** Describe el contenido exacto que se va a abarcar y el contenido también corresponde a la enseñanza-aprendizaje para desarrollar las habilidades y destrezas que el estudiante necesita desarrollar.

- **Administración de la propuesta:** Se agradece el talento humano involucrado en la implementación de la propuesta.
- **Evaluación:** Evalúa el proceso de aplicación propuesto en el manual, el cual no se centra únicamente en aspectos de conocimiento, sino que se centra en el desarrollo de páginas de la web y recursos tecnológicos relacionada con diversas habilidades.

De esta manera, docentes y estudiantes participan activamente.

### Metodología y Estructura de la Propuesta

Para la aplicación de la guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Estudios Sociales aplicado a los estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide. Metodológicamente la presente guía consta de 10 actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales, las mismas que se detallan a continuación.

**Tabla 1.** Estructura Guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos

EJE	RECURSOS HÍBRIDOS LÚDICOS	TEMA	MODELO DE EVALUACIÓN
Aprendizaje ubicuo	Discusión o debate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso histórico en el Ecuador.</li> </ul>	Rúbrica general de evaluación.
	Aula invertida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Conquista</li> </ul>	
	Rally	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modos de producción</li> </ul>	
	Lluvia de ideas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso político en el Ecuador.</li> </ul>	
	Pelota preguntona	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los primeros pobladores del Ecuador</li> </ul>	

	Scrabble	<ul style="list-style-type: none"> <li>El proceso de independencia en el Ecuador.</li> </ul>	Rúbrica general de evaluación.
	Caras y gestos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Derechos Humanos.</li> </ul>	
	Dramatización en línea	<ul style="list-style-type: none"> <li>El esclavismo en el Ecuador.</li> </ul>	
	Maquetas on line	<ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema solar.</li> </ul>	
	Rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Límites del Ecuador.</li> </ul>	

**Elaborado por:** Paola Falcón

### Plan de Acción

**Tabla 23.** Plan de Acción

ETAPAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
Planificación	Visualizar el trabajo que se desea obtener con la guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos.	Indagar las metodologías didácticas y recursos híbridos lúdicos relacionados al aprendizaje ubicuo en la asignatura de Estudios Sociales que se plasmarán en la guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos.	Marco teórico Material bibliográfico Investigaciones previas	Valora el contenido propuesto en la guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos.
	Diseñar la guía de trabajo para	Investigar actividades,	Computadora	Proceso de fabricación de

Elaboración	docentes y estudios recursos respectivos, tecnológicos páginas web, para el desarrollo de la inteligencia inter e intrapersonal en la asignatura de Estudios Sociales	y estudios respectivos, páginas web, para determinar las actividades apropiadas que plasmarán en la guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos.	Internet  Material bibliográfico  Diseño de la guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos.	la guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos. Considerando la estructura relevante para desarrollarse de manera integral en el aprendizaje ubicuo.
Socialización	Dar a conocer a las autoridades, y docentes la funcionalidad de la guía de trabajo, recalcando destacando la aplicación pertinente y eficaz a lo largo del año lectivo tomando en cuenta los temas a trabajar.	Planificar las fechas de socialización con la autoridad y coordinador de área.  Proporcionar un preámbulo a la autoridad del tema a tratar.  Socializar con los docentes del Colegio Gonzalo Zaldumbide.	Computadora  Internet  Reunión  Guía de trabajo.	Autoridades y docentes conocen sobre la guía de trabajo para docentes y recursos tecnológicos mostrando su forma de uso y manera de aplicarla eficazmente.

Ejecución	<p>Aplicar la guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Estudios Sociales aplicado a los estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide.</p>	<p>Proveer instrucciones a los estudiantes del por qué, para qué y el cómo se va a aplicar la guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos.</p> <p>Desarrollar las actividades propuestas en la guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos, tomando en cuenta las necesidades y temas a trabajar en la asignatura de Estudios Sociales.</p>	<p>Computadora</p> <p>Internet</p> <p>Guía guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos</p> <p>Reunión</p>	<p>Docentes utilizan la guía metodológica e incorporar las actividades planteadas en los procesos de clase y planificación escolar.</p>
-----------	---	---	--	---

Evaluación	<p>Valorar los resultados obtenidos después de la aplicación de la guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos.</p>	<p>Identificar los cambios y avances de los estudiantes en el transcurso de la aplicación de los diferentes recursos híbridos lúdicos desarrollando el aprendizaje ubicuo en la guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos.</p> <p>Realizar un informe de resultados dirigido a la autoridad para promover o no la aplicación en 8vos de EGB.</p>	<p>Valoración y percepción de los estudiantes de las actividades realizadas.</p> <p>Informe de resultados</p>	<p>Aplican guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos de forma adecuada y efectiva, identifican su estructura y la utilizan generando un desarrollo holístico en el estudiante.</p>
------------	--	---	---	---

**Elaborado por:** Paola Falcón



# GUÍA DE TRABAJO PARA DOCENTES



EN PÁGINAS...

Y RECURSOS  
TECNOLÓGICOS



EN EL ÁREA DE  
CIENCIAS SOCIALES



ELABORADO POR:

PAOLA FALCÓN



## INTRODUCCIÓN



El autor Villafuente (2017) menciona que la creación de plataformas digitales donde profesores y estudiantes puedan compartir y almacenar información en todas sus formas y estilos es muy importante para hacer que el sistema educativo del Ecuador sea más inclusivo. Para personas que tienen constantes problemas de conexión a Internet o problemas de tiempo debido al trabajo u otras actividades. Así, se puede brindar la capacitación brindada por el aula virtual como un archivo de video a varias personas según su cronograma definido, incluyendo los documentos de respaldo subidos a la plataforma en cualquier momento del día. Durante el día.

Las TIC juegan un papel importante en la creación de comunidades virtuales, donde la comprensión del estudiante en la educación toma una dirección diferente y se ve como un individuo activo, capaz de crear y compartir información con objetivos similares. Por estas razones, las TIC deben jugar un papel central en la creación de entornos virtuales de aprendizaje en la educación, es importante difundir y explorar herramientas que puedan usarse para mejorar la enseñanza en el área de Ciencias Sociales.

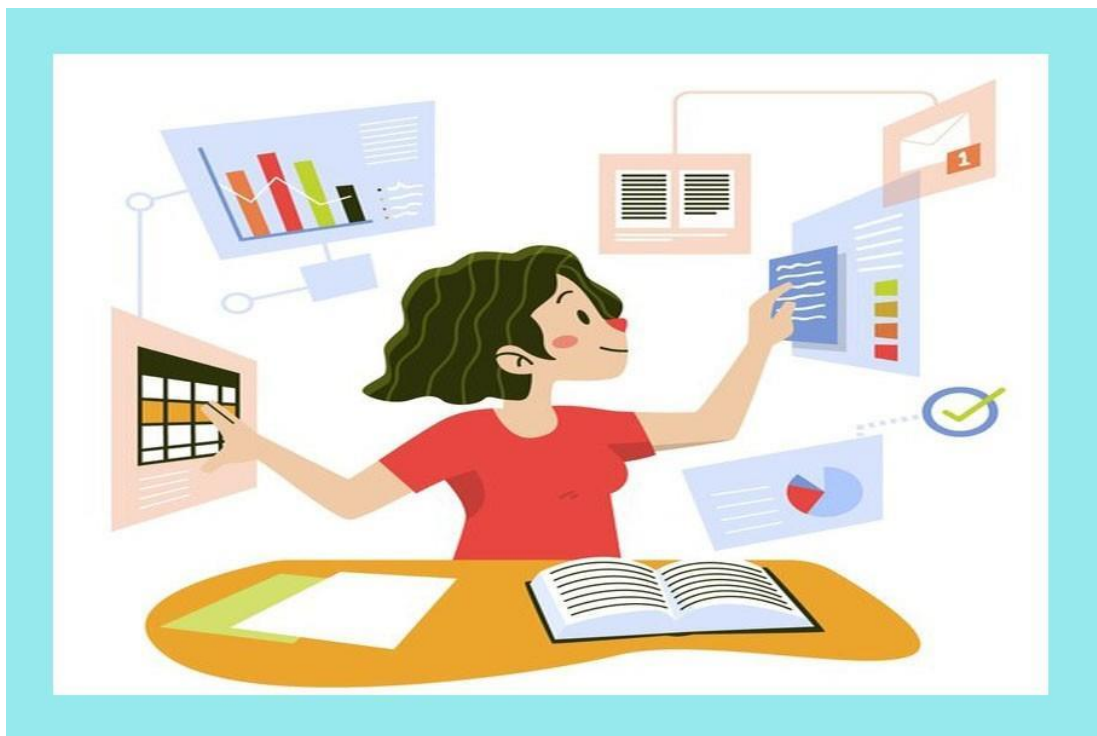
## OBJETIVOS DE LA GUÍA

### Objetivo general

- Proveer al docente instrucciones y pautas específicas para el uso de herramientas digitales como recurso tecnológico innovador en el aula.

### Objetivos específicos

- Optimizar el proceso de enseñanza del docente en el campo de las ciencias sociales con herramientas didácticas que le permitan aplicar las TIC en la práctica docente.
- Motivar al uso de recursos tecnológicos y así desarrollar nuevas estrategias metodológicas de enseñanza que sean más lúdicas y creativas.



## JUSTIFICACIÓN



Actualmente, la educación no puede ignorar los cambios basados en nuevas tecnologías, por lo que sus desafíos en el uso del TIC son un proceso dinámico de la educación. Por esto, la guía didáctica quiere reinventar herramientas de trabajo que satisfagan las necesidades del docente y los desafíos de la modernidad, permitiéndole utilizar todas las creaciones utilizadas por los docentes para beneficiar las herramientas tecnológicas aplicadas a los docentes de ciencias sociales. El objetivo es incentivar a los docentes a involucrar en su enseñanza y poder prepararse para las eventualidades que se presenten en el país y el mundo y poner en prácticas en sus distintas clases.

# HERRAMIENTAS PARA PARA MOTIVAR Y MEJORRAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

## ACTIVIDAD N° 1 DISCUSIÓN Y DEBATE

Esta técnica se implementa con la participación de todos los estudiantes divididos en dos grupos, el primero debe apoyar el tema de discusión específico, el segundo, por el contrario, el docente debe participar como moderador para controlar la participación de cada estudiante. El desarrollo ya es conocido de una mesa redonda o debate. Si interviene, recibirá una respuesta que confirma o refuta lo dicho con temas relacionados a Ciencias Sociales.

Es una herramienta web creada como herramienta de consulta sobre planificación urbana, cuyo usuario objetivo son los gobiernos locales.





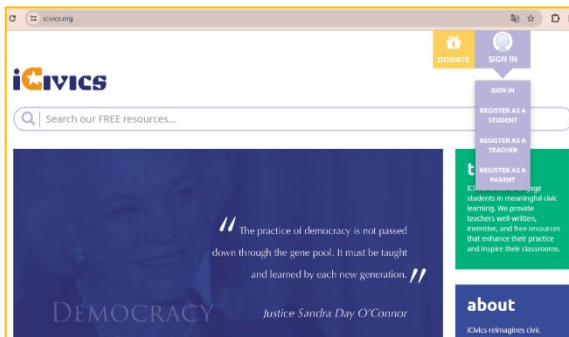
Su objetivo es facilitar la toma de decisiones identificando las necesidades y áreas prioritarias de la ciudad, al tiempo que se definen estrategias que, en última instancia, mejorarán la calidad de vida de los ciudadanos mejorando sus servicios.

Sus principales valores son la definición de un marco de evaluación robusto y estandarizado, un flujo de trabajo sencillo gracias a una herramienta basada en web y un procesamiento avanzado de datos utilizando métodos estadísticos para extraer conclusiones relevantes para las ciudades en el proceso de evaluación, planificación estratégica y evaluación



## CÓMO INGRESAR A ICIVICS

Puedes hacerlo dando clic en el siguiente link  <https://www.icivics.org>



- ✓ Regístrate como docente y posteriormente llenar con tu correo electrónico, nombre, apellido actividad, etc.
- ✓ Al llenar todos los pasos que te solicitan podrás acceder a cualquier tipo de juego para la enseñanza en el área de Ciencias Sociales.

- ✓ Después de llenar todos los pasos de registro, te darán la Bienvenida y podrás acceder a todas las herramientas que puedes usar en tus clases.

**Educator Registration**  
Do you already have an account? Log in

or

Register With Email  
Our randomly-generated username keeps students safe online. You can use your email address to log in and do not need to remember your username.

Username:

First Name\*  Last Name\*

Email address\*  Verify email address\*

- ✓ Elegimos el juego
- ✓ Subimos información sobre el tema tratar.
- ✓ Hacemos clic en el juego que vamos a usar y estaremos estarás listo para dar tu clase usando el debate.



## ACTIVIDAD N° 2

### AULA INVERTIDA

El aula invertida anima a los estudiantes a estudiar y preparar contenidos fuera de clase, mientras que las tareas del aula son más complicadas. En las clases presenciales los estudiantes hacen los deberes, participan en debates y aprovechan el tiempo para analizar ideas o preparar trabajos en grupo, el docente participa como líder y guía las tareas. Además, las clases se apoyan constantemente en nuevas tecnologías que reflejan el nuevo modelo del siglo XXI. (Ruiz, 2017)

Google Classroom es una herramienta que reúne la enseñanza y el aprendizaje en un solo lugar. Una herramienta segura y fácil de usar que ayuda a los docentes a gestionar, medir y enriquecer las experiencias del aprendizaje.

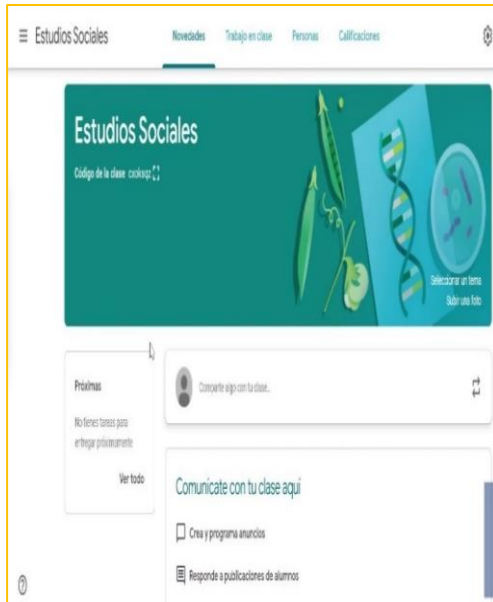


### CÓMO INGRESAR

Has clic en el siguiente enlace  <https://classroom.google.com>

- ✓ A continuación, ingresa tu correo electrónico de tu cuenta de Classroom:
- ✓ Has clic en Siguiente.
- ✓ Crea e ingresa tu contraseña.
- ✓ Has clic en Siguiente.
- ✓ Aparecerá un mensaje de bienvenida, revísalo.
- ✓ Haz clic en Aceptar.

## USO DE LA HERRAMIENTA



- ✓ Publicar contenido para que la clase esté más especificada con ejemplos siendo creativos e incluyendo vídeos, sitios web, archivos, lecturas y otras fuentes, propias o de terceros (siempre respetando los derechos de autor).
- ✓ Brindar asesoramiento para las clases impartidas íntegramente a distancia o en línea.
- ✓ Planificar tareas y su entrega programándolas en días específicos.

- ✓ Calificar y dar comentarios u observaciones de las tareas enviadas por los estudiantes.
- ✓ Tener comunicación con los estudiantes a través de anuncios públicos o mensajería.
- ✓ Motivar a la participación y el debate fuera del aula.
- ✓ Dar a conocer y facilitar la calificación final creando una hoja de cálculo evidenciando sus todas las calificaciones del trimestre. (Fernández, 2020)



## ACTIVIDAD N° 3

### RALLY

El Rally es una estrategia de aprendizaje muy dinámica, diseñada para motivar y desarrollar las habilidades y conocimientos de los estudiantes de secundaria, consistentes en la resolución de ejercicios de matemáticas y comprensión lectora a través de actividades que combinan aprendizaje y juego que se puede adaptar al área de Ciencias Sociales.

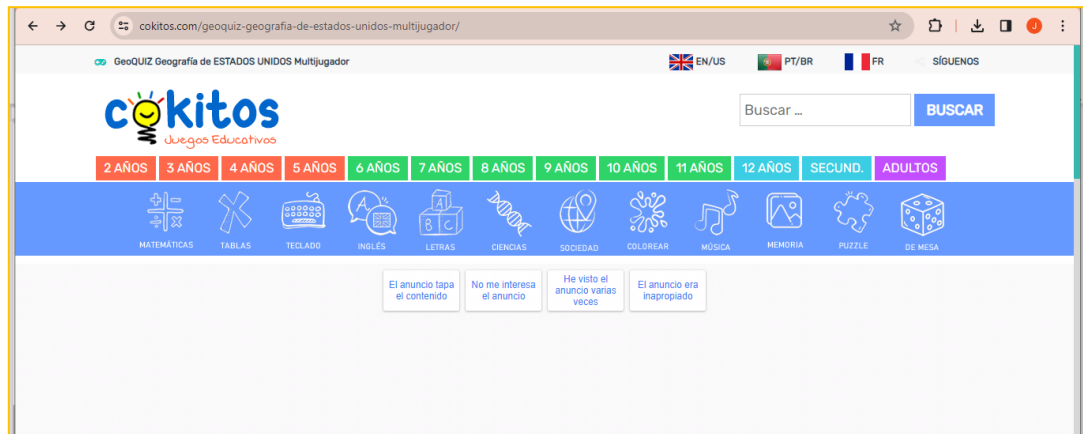
Cokitos es una plataforma que no pretende ser un método de aprendizaje independiente; Está diseñado para complementar el aprendizaje formal en la escuela o en casa la misión es facilitar el acceso a docentes, padres y niños para enriquecer su enseñanza y aprendizaje a través del juego, ideal para adaptar al uso en el área de Ciencias Sociales, también se le puede usar en la psicología al igual que los docentes de niños con dificultades de aprendizaje. Esta plataforma es útil para adultos y personas mayores que necesitan entrenar su capacidad mental y prevenir enfermedades neurodegenerativas.

### CÓMO INGRESAR

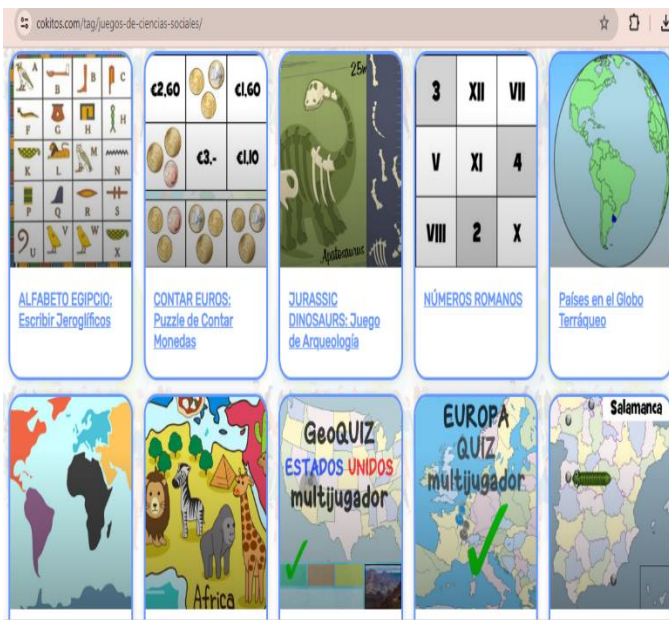
Has clic en el siguiente enlace  [www.cokitos.com](http://www.cokitos.com)

- ✓ A continuación, ingresa tu correo electrónico
- ✓ Escoge el nivel por edades o secundaria
- ✓ Accede y programa de acuerdo con el tema que se va a dar clases, llenar con la información

- ✓ Elige el tipo de juego para enseñar un tema determinado y has clic en empezar a jugar.



## USO DE LA HERRAMIENTA

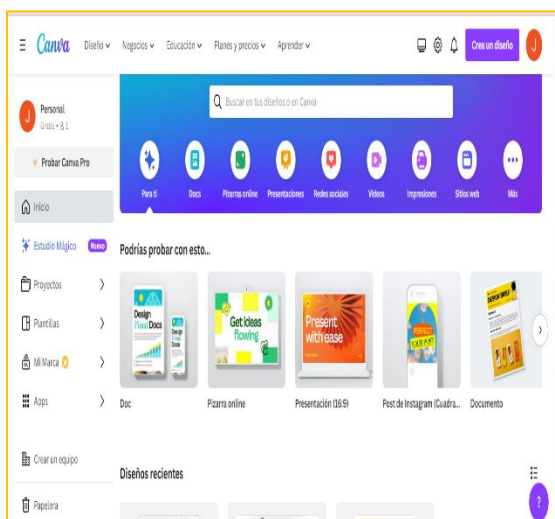


- COKITOS es una web que recopila juegos flas con finalidad pedagógica y educativa.
- Recomendados para edades de 3 a 14 años.
- Además, estos juegos están categorizados por edad para facilitar el acceso.
- La finalidad de la información de los juegos educativos debe ser un catálogo de actividades interactivas que contribuyan a la educación formal o informal de los estudiantes.
- Tratan temas relacionados con las materias escolares como matemáticas, idiomas, ciencias naturales o geografía.

## ACTIVIDAD N° 4


### LLUVIA DE IDEAS

. La lluvia de ideas es una técnica grupal para generar ideas originales en un ambiente relajado. Con la aplicación de esta técnica, cada alumno desarrolla su creatividad buscando soluciones al problema planteado, a través del aprendizaje de ideas que otros intervienen para compartirlo en grupo y generalizado a todos.



Con Canva en la educación puedes crear clases súper divertidas y organizar actividades que los estudiantes pueden completar en línea o en clase. Accede a miles de plantillas para cualquier tema, curso o tema y disfruta de todas las funciones

### CÓMO INGRESAR A CANVA

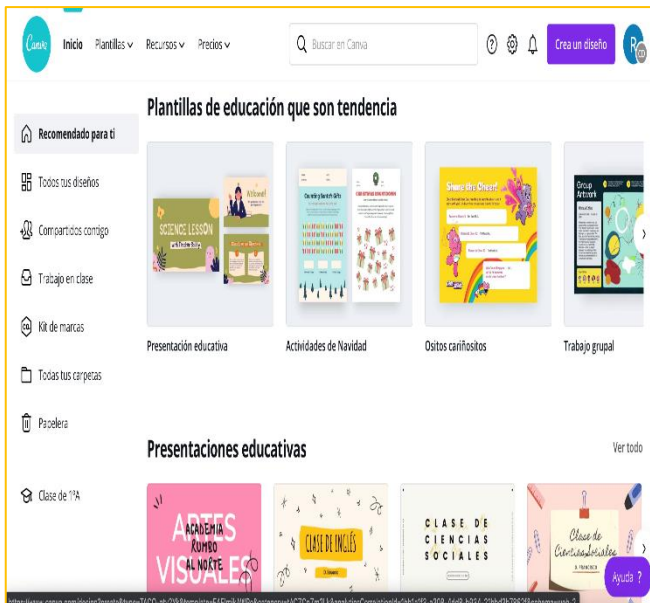
Has clic en el siguiente enlace   
<https://www.canva.com>

- ✓ Vaya al sitio web de Canva.
- ✓ Clique en Iniciar sesión o Registrarse en la esquina superior.
- ✓ Haga clic en el botón
- ✓ Usar dirección de correo electrónico.
- ✓ Introduzca la dirección de correo electrónico de su empresa o personal.

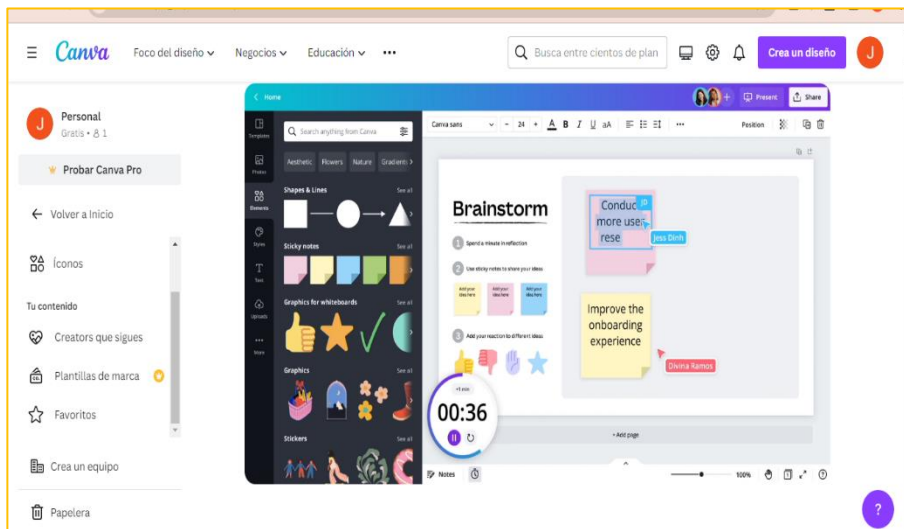


- ✓ Si tu equipo requiere inicio de sesión único, Canva detectará que lo tiene habilitado. (Fajardo, 2020)

## USO DE LA HERRAMIENTA



- ✓ Es fácil de usar, en línea y gratuito.
- ✓ Biblioteca de más de un millón de imágenes y elementos.
- ✓ Aquellos que no estén satisfechos con una gran galería de imágenes pueden comprar imágenes premium por \$1
- ✓ Es una herramienta de colaboración que le permite compartir sus diseños con colegas y estudiantes donde pueden participar en línea creando la lluvia de ideas y más actividades adaptadas al área de Ciencias Sociales.



## ACTIVIDAD N° 5 PELOTA PREGUNTONA

Es una técnica de juego grupal que forma un círculo entre todos los alumnos en el aula o en línea. Todo lo que necesitas para este juego es una pelota formada por todos los que la lanzan después de responder una pregunta o en línea mediante la ruleta. Esta actividad fortalece la amistad y se dice que desarrolla la confianza en uno mismo y sirve para enseñar acontecimientos históricos relacionados en Ciencias Sociales.



Wordwall se puede utilizar para crear funciones interactivas e imprimibles.

La mayoría de las plantillas están disponibles en versiones interactivas e imprimibles.

Los juegos interactivos se pueden jugar en cualquier dispositivo equipado con un navegador web, como una computadora, Tablet, teléfono o pizarra interactiva.

Los estudiantes pueden jugar solos o turnarse frente a la clase bajo la guía del docente.



## CÓMO INGRESAR A WORDWALL

Has clic en el siguiente enlace  <https://wordwall.net>

- ✓ Hacer clic en Iniciar sesión.
- ✓ Esto lo podemos hacer con alguna de nuestras cuentas, como por ejemplo un correo de Gmail.
- ✓ La plataforma nos permite cambiar el idioma desde la esquina superior derecha ingresando a la opción Idioma y ubicación en el perfil.
- ✓ Elegir actividades y adaptarlas al área de Ciencias Sociales.



## USO DE LA HERRAMIENTA



-Wordwall ayuda a los docentes a crear rápida y fácilmente muchos recursos de aprendizaje (cinco en la opción gratuita e ilimitados en la opción paga).

-Y sólo tendrás que elegir una plantilla e introducir contenidos para desarrollar una actividad juego en forma de cuestionarios, anagramas, crucigramas, ejercicios rellenables, rueda de la fortuna, juegos de correspondencias, etc.

- ✓ Una vez diseñado, los estudiantes pueden completarlo en papel o en línea. Además, las actividades creadas por otros usuarios se pueden utilizar, editar e imprimir en la plataforma.
- ✓ Estas son instrucciones para administrar Wordwall.

## ACTIVIDAD N° 6

### SCRABBLE

El objetivo del juego es construir palabras tanto horizontal como verticalmente. El docente debe elegir las preguntas de acuerdo con un tema específico, en este caso el tema de política del día, en el que cada alumno participa activamente. Se puede utilizar para construir un tablero de juego donde cada alumno marca sus palabras y les dice a los demás qué término ya ha utilizado para no repetirlo. El objetivo es aprender sobre la política actual de una forma divertida.

Quizizz es un sitio web que permite crear cuestionarios online que los alumnos pueden responder de tres formas diferentes: En Juego en línea (tipo Kahoot), en tarea (los resultados se envían al profesor) o de forma individual ("un juego").



### CÓMO INGRESAR A QUIZZ

Has clic en el siguiente enlace



<https://quizizz.com/>



- ✓ Los estudiantes no necesitan registrarse para "jugar"
- ✓ El docente les facilita el código o enlace
- ✓ Tampoco necesitan instalar ninguna aplicación en su dispositivo (teléfono móvil, ordenador, tableta, etc.) desde cualquier navegador en el que puedan jugar.

## USO DE LA HERRAMIENTA

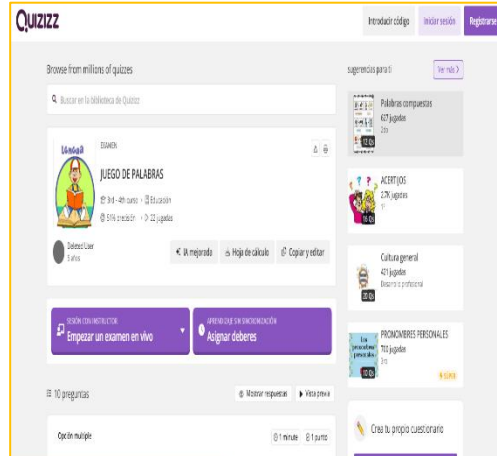
- Buscar un examen: en esta sección el profesor puede buscar directamente cuestionarios o test ya disponibles en la plataforma y adaptarlos según el contenido de la asignatura y el nivel educativo de los alumnos.

- Además, los cuestionarios creados desde cero pueden contener preguntas (modificadas) que ya han sido formuladas por otros profesores.

- Colecciones: Las pruebas se pueden organizar por colecciones, lo que facilita ver todas las preguntas de un vistazo.

Informes: Proporciona los resultados de los estudiantes (como respuestas correctas e incorrectas o tiempo dedicado a cada respuesta) en tiempo real. De esta forma podrás reforzar, por ejemplo, los contenidos que más suelen fallar.

- Memes: esta es una forma de personalizar las pruebas con "memes" divertidos cuando los estudiantes aciertan o no.



## ACTIVIDAD N° 7

### CARAS Y GESTOS

Es un juego muy parecido a Pictionary porque tiene el mismo formato y misión u objetivo. Es una forma divertida e inclusiva de desarrollar una clase. Los grupos de trabajo se forman durante la lección (máximo 6 personas), un miembro del grupo tiene palabras clave.

GENIALLY es un software para la creación de contenidos interactivos.

Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositiOS, listas, mapas, entre otros, que pueden equiparse con efectos interactivos y animaciones.

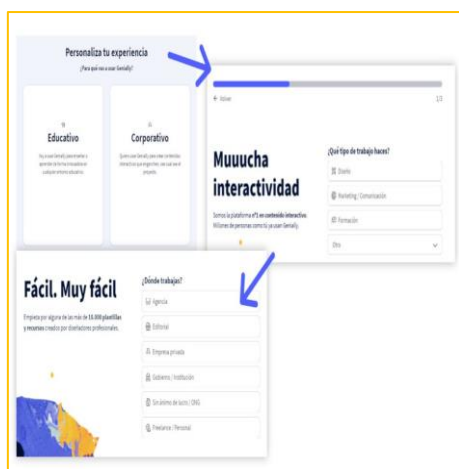


#### CÓMO INGRESAR A QUIZZZ

Has clic en el siguiente enlace



<https://genial.ly/.com/>



- ✓ Crea una cuenta en Genial.ly.
- ✓ Haga clic en el botón azul en el medio que dice; Empiece ahora, es gratis; o en Registrarse.
- ✓ Ingrese su nombre, dirección de correo electrónico y contraseña.
- ✓ Repita la contraseña, acepte los términos y haga clic en Registrarse.

## USO DE LA HERRAMIENTA

- Para conocer de lo que se trata Genially, hay que explorar la plataforma tanto como sea posible. Aunque tiene decenas de funciones, Genially tiene tres características principales:

- Animación - Una imagen puede ser muy colorida, original y de alta resolución, pero si no utilizas las herramientas de Genially para animarla, el trabajo quedará incompleto. ¡No temas añadir movimiento a tus creaciones multimedia!

- Interactividad - Al crear una cuenta Genially, notarás que todo el contenido de la plataforma es interactivo, lo que significa que puede ser utilizado por varias personas que pueden cambiar su diseño tanto como sea posible sin grandes conocimientos de programación.

- Integración - La plataforma de Genially está diseñada para integrar contenido de diferentes fuentes, por lo que además de editar tu diseño con las herramientas de Genially, puedes añadir un vídeo de YouTube o un documento que guardes en Dropbox, por ejemplo. (Riso, 2021)

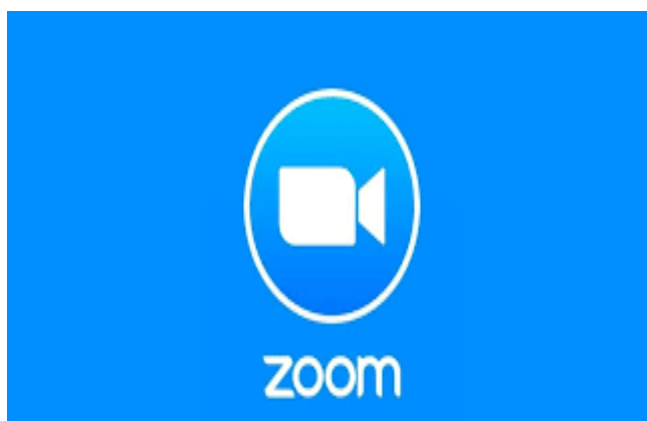


## ACTIVIDAD N° 8 DRAMATIZACIÓN

La dramatización suele combinarse con el teatro porque cumple prácticamente la misma función. Este concepto pasa a un segundo plano porque la inclusión y la ayuda en el entorno escolar son realmente importantes.

Zoom es uno de los principales programas de videoconferencia. Le permite comunicarse con colegas virtualmente cuando no es posible reunirse en persona y también ha tenido mucho éxito en eventos sociales.

Zoom es una herramienta esencial para grupos pequeños, medianos y grandes que desean mantenerse conectados y continuar con su flujo de trabajo diario con una interrupción mínima, y convertirse en el favorito entre las personas.



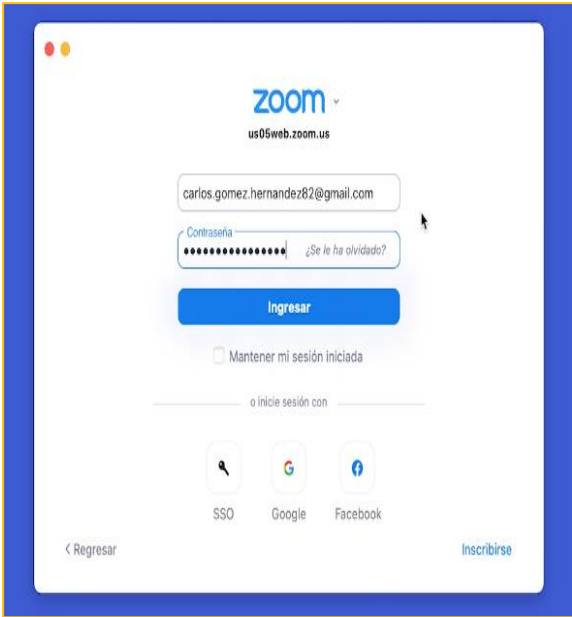


Zoom es un servicio de videoconferencia basado en la nube que le permite reunirse virtualmente con otras personas a través de video, audio o ambos mientras chatea en vivo y grabar esas sesiones para verlas más tarde.

### CÓMO INGRESAR A QUIZZZ

Has clic en el siguiente enlace  <https://zoom.us/.com/>

- ✓ Abra la aplicación móvil o web de Zoom.
- ✓ Únase a la reunión de una de las siguientes maneras:  
toque Unirse a la reunión si desea unirse sin iniciar sesión.
- ✓ Ingrese el número de identificación y el nombre de la reunión que desea mostrar.  
Elija si desea conectar audio o video y toque Unirse a la reunión.



## USO DE LA HERRAMIENTA

- Reuniones personales: organice reuniones individuales ilimitadas, incluso con una suscripción gratuita.
- Videoconferencia grupal: reciba hasta 1000 participantes (si se suscribe al plan Business). Sin embargo, el plan gratuito te permite organizar videoconferencias de hasta 40 minutos y hasta 100 participantes.
- Compartir pantalla: reúnanse individualmente o con grupos grandes y comparta su pantalla con ellos para que puedan ver lo mismo que usted. Registro: También podrás grabar tus reuniones o eventos. (Better, 2023)



## ACTIVIDAD N° 9

### MAQUETAS

Las maquetas permiten proyectar ideas a escala, creando un objeto fácil de ver y comprender desde la perspectiva de los estudiantes, convirtiéndolos en una importante herramienta de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado al área de Ciencias Sociales.



Genial.ly es una herramienta que nos permite crear contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar ni diseñar.

Es decir, podemos diseñar infografías, presentaciones o mapas con una interfaz típica de arrastrar y soltar.

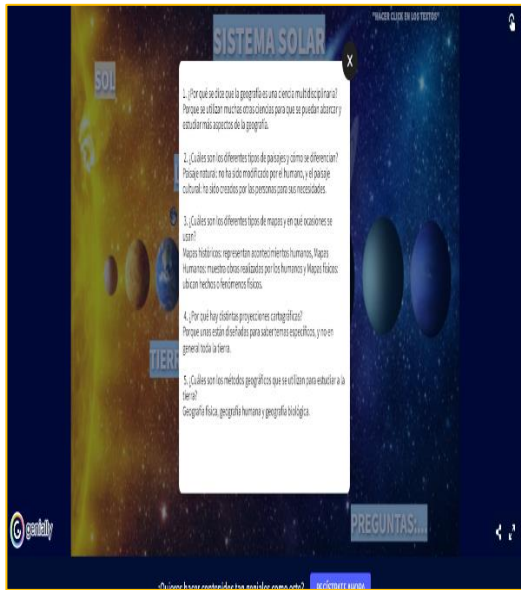
Además, podemos proporcionar cierta interactividad al usuario e incrustarla fácilmente en un sitio web o crear una presentación interactiva para ver en un navegador.

### CÓMO INGRESAR A GENIALLY

Has clic en el siguiente enlace



<https://genial.ly/.com/>



## USO DE LA HERRAMIENTA

- ✓ Crea una cuenta en Genial.ly.
- ✓ Haga clic en el botón azul en el medio que dice; Empiece ahora, es gratis; o en Registrarse.
- ✓ Ingrese su nombre, dirección de correo electrónico y contraseña.
- ✓ Repita la contraseña, acepte los términos y haga clic en Registrarse.
- ✓ Escoja crear maquetas en crear
- ✓ Use su creatividad y exponga su actividad.



- Para conocer de lo que se trata Genially, hay que explorar la plataforma tanto como sea posible. Aunque tiene decenas de funciones, Genially tiene tres características principales:

- Animación - Una imagen puede ser muy colorida, original y de alta resolución, pero si no utilizas las herramientas de Genially para animarla, el trabajo quedará incompleto. ¡No temas añadir movimiento a tus creaciones multimedia!

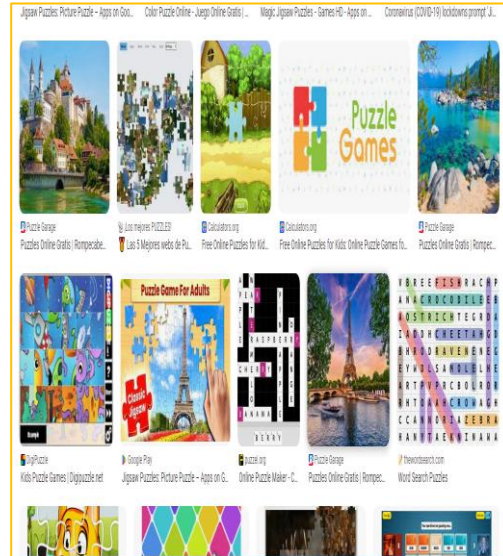
- Interactividad - Al crear una cuenta Genially, notarás que todo el contenido de la plataforma es interactivo, lo que significa que puede ser utilizado por varias personas que pueden cambiar su diseño tanto como sea posible sin grandes conocimientos de programación.

- Integración - La plataforma de Genially está diseñada para integrar contenido de diferentes fuentes, por lo que además de editar tu diseño con las herramientas de Genially, puedes añadir un vídeo de YouTube o un documento que guardes en Dropbox, por ejemplo. (Riso, 2021)

## ACTIVIDAD N° 10 ROMPECABEZAS

Los rompecabezas son actualmente una herramienta didáctica y pedagógica utilizada en las instituciones educativas en diversos campos del conocimiento, porque promueven el aprendizaje de los estudiantes.

Este tipo de juego se caracteriza por una jugabilidad rápida y sencilla. No es que el rompecabezas no pueda ser difícil, pero el tiempo necesario para resolverlo probablemente no supere los cinco minutos, que es el tiempo máximo que los usuarios pueden concentrarse.



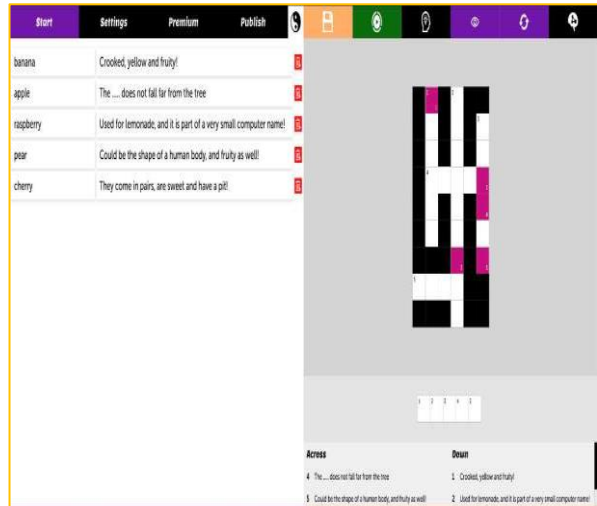
Este tipo de juego se caracteriza por una jugabilidad rápida y sencilla. No es que el rompecabezas no pueda ser difícil, pero el tiempo necesario para resolverlo probablemente no supere los cinco minutos, que es el tiempo máximo que los usuarios pueden concentrarse.



## CÓMO INGRESAR A PUZZLE

Has clic en el siguiente enlace  <https://genial.ly/.com/>

- ✓ En la esquina superior derecha encontrarás la página de inicio.
- ✓ Seleccione la opción "Soy docente".
- ✓ Haga clic en el botón "Registrarse en Edpuzzle".
- ✓ Copie el código de clase para proporcionar a los estudiantes.



## USO DE LA HERRAMIENTA

Puzzle es un juego desafiante y divertido que requiere deducciones lógicas para resolverlo. Este acertijo ayuda al sujeto desarrollar su razonamiento mental porque comprenderlo requiere seguir las condiciones para resolverlo. (Roura, 2023)

La gran ventaja del rompecabezas es que mantiene el cerebro activo mientras el alumno está entretenido.

Usar un rompecabezas estimula completamente el cerebro, porque cuando los lados derecho e izquierdo del cerebro trabajan juntos, permiten aumentar la actividad

cognitiva. El lado derecho es responsable de las emociones, la creatividad y el pensamiento.

El rompecabezas es una herramienta importante y eficaz para el desarrollo de las materias (Frutos González, 2022).



## **Administración de la Propuesta**

La presente propuesta estará guiada por la misma autora, al establecerse como un instrumento o recurso pedagógico, a su vez requiere de control, colaboración, ayuda y apoyo de las autoridades del colegio y por supuesto de los docentes del área de Estudios Sociales para poder aplicar y ejecutar lo planificado.

La aplicación de la guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Estudios Sociales aplicado a los estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide, cumplirá con las medidas y acuerdos académicos que requiere el colegio pudiendo incluirse como parte significativa, importante y necesaria durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, además que, aportará directamente al desarrollo de los estudiantes de 8vo EGB y de esta manera adquirirán experiencias que aporten y posibiliten un aprendizaje ubicuo, utilizando los recursos híbridos lúdicos.

Los recursos que se necesitan para aplicar y ejecutar la propuesta, enmarcada en la Guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Estudios Sociales aplicado a los estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide. son los siguientes:

- Recursos Institucionales:  
Colegio Gonzalo Zaldumbide
- Talento Humano  
Investigadora  
Autoridades (Rectorado y Vicerrectorado)  
Docentes del área de Estudios Sociales  
Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alayón Gómez, J. (2010). El aprendizaje cooperativo aplicado a la didáctica del procesamiento
- Ardila, R. (2011). Inteligencia. ¿Qué sabemos y que nos falta por investigar? *Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales.*, 35(134), 97-103.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.2 Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula*. Barcelona: Espasa Libros, S.L.U.
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias Múltiples en el aula*. Barcelona, España: Paidós.
- Ausubel, D.P., 1976, *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. (Trillas: México).
- Deaguiar, M. (2016, febrero 15). *Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos. SaberMetodología*.  
<https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/15/tecnicas-e-instrumentos-derecoleccion-de-datos/>
- Bergmann, J., & Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clase*. Madrid: Ediciones SM, 13-23.
- Constituyente, A. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*.
- Radicelli, C., Pomboza, M., & Pomboza, C. (2017). *Experiencias sobre aprendizaje ubicuo en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Chimborazo (Ecuador)*.

- Benavides, J. (2018). Reflexiones en torno a los medios de comunicación. El ciudadano se manipula a sí mismo. *Moralia*, 41(160).
- Benito, A. U. (2001). El nuevo enfoque Pedagógico y los mapas conceptuales. Lima: San Marcos.
- Montoya, M. S. R. (2018). Modelos y estrategias de enseñanzas para ambientes innovadores. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Ortiz, A., Ortíz. (2016). Metodología para configurar el modelo pedagógico de la organización escolar: Un debate sobre la formación, la enseñanza y el aprendizaje. Editorial Unimagdalena.
- Pérez, C. I. B., & Beaufond, C. E. C. (2019). Una mirada a la Educación Ubicua. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(1), 325-344. <https://doi.org/10.5944/ried.22.1.22422>
- Reinoso, G. G. L., Barzola, K. M., Caguana, D. M., Lopez, R. P., & Lopez, J. C. P. (2018). M- learning, un camino hacia aprendizaje ubicuo en la educación superior del Ecuador.
- Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. *Santiago de Chile: Instituto Construir*.
- INEVAL. (2022). Folleto Ser Estudiante SEST 2022. Quito, Ecuador.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational researcher*, 38(5), 365-379.
- Vázquez-Cano, E., & Sevillano, M. L. (2016). Dispositivos digitales móviles en educación: El aprendizaje ubicuo. Narcea Ediciones.

## ANEXOS

### ANEXO 1. Encuesta dirigida a docentes



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

#### Encuesta a Docentes

##### Datos Informativos

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: F \_\_\_ M \_\_\_

N° Cedula: \_\_\_\_\_

**Objetivo.** - Identificar qué tipo de recursos híbridos lúdicos utilizan los docentes de Sociales para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje ubicuo en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica del Colegio Fiscal Gonzalo Zaldumbide.

**Instrucciones.** - Seleccione una de las alternativas planteadas. Se solicita ser objetivo y verídico en las respuestas.

##### Simbología:

- Siempre = S
- Casi siempre = CS
- A veces = AV
- Nunca = N

No.	PREGUNTAS	S	CS	AV	N
1	¿Conoce sobre recursos híbridos lúdicos?				
2	De acuerdo a su criterio, ¿Con qué frecuencia se debe capacitar al personal docente en los recursos de las TIC?				
3	¿Motiva a los estudiantes para que desarrollen estrategias en la enseñanza online?				
4	¿Utiliza recursos híbridos lúdicos para desarrollar el aprendizaje ubicuo?				
5	¿Considera usted que los estudiantes en los aprendizajes de su asignatura desarrollan habilidades usando TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje?				
6	Como docente ¿aplica juegos educativos en los que participen todos los estudiantes para ayudarles a desarrollará el aprendizaje ubicuo?				

7	Como docente ¿considera que trabajar con métodos interactivos en las TIC es importante para una mejor el aprendizaje de los estudiantes?				
8	¿Ha realizado con sus compañeros docentes y el coordinador del área concursos internos sobre aprendizajes con estrategias innovadoras para el aprendizaje ubicuo?				
9	¿Considera que existe buena comunicación entre estudiantes cuando se realizan juegos educativos?				
10	¿Cree que el uso de distintas herramientas por medio de las TIC mejora el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante?				

De su respuesta dependerá el éxito o fracaso de la investigación.

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

Lic. Paola Falcoín

## ANEXO 2. Encuesta dirigida a estudiantes



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

### Encuesta a estudiantes

**Datos Informativos**

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: F \_\_\_ M \_\_\_

Nº Cedula: \_\_\_\_\_

**Objetivo.** - "Determinar el uso de los recursos híbridos lúdicos que manejan los estudiantes de octavo de Educación General Básica del Colegio Fiscal Gonzalo Zaldumbide.

**Instrucciones.** - Seleccione una de las alternativas planteadas. Se solicita ser objetivo y verídico en las respuestas.

**Simbología:**

- Siempre = S
- Casi siempre = CS
- A veces = AV
- Nunca = N

No.	PREGUNTAS	S	CS	AV	N
1	¿Considera usted que su docente aplica en el aula actividades creativas para las clases de sociales?				
2	¿Sus docentes le orientan y motivan para el uso de las TIC en las horas de estudios ciencias sociales?				
3	¿Sus docentes usa actividades basadas en las TIC?				
4	¿Le gustaría que el docente utilice actividades más creativas para mejorar la atención en sus clases?				
5	¿A través del uso de las TIC puede desarrollar mayor creatividad y comprensión en Ciencias Sociales?				

6	¿Cuándo realiza alguna actividad en clase, su docente le ayuda con links para su investigación?				
7	Cuándo usa recursos híbridos lúdicos ¿Aprende nuevas estrategias y habilidades incorporadas a su educación diaria?				
8	Cuándo no entiende algo en la clase ¿el uso de las TIC le facilitan los aprendizajes?				
9	¿Comprende de mejor manera las clases de sociales a través de juegos o videos?				
10	¿Considera importante que el docente realice videos tutoriales sobre la temática tratada en las clases de Estudios Sociales?				

De su respuesta dependerá el éxito o fracaso de la investigación.

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

\_\_\_\_\_  
Lic. Paola Falcoń

### ANEXO 3. Validación a experto

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
TAXONOMÍA DE LOS RECURSOS HÍBRIDOS LÚDICOS COMO  
ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE UBICUO EN EL  
ÀREA DE ESTUDIOS SOCIALES  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCION INNOVACION Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**Autora:** FALCÓN ROBALINO CLARA PAOLA

**FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario dirigido a DOCENTES, destinado para aplicar una guía de trabajo para docentes en páginas y recursos tecnológicos en el área de Ciencias Sociales para estudiantes de 8vo de EGB del Colegio Gonzalo Zaldumbide, en el periodo lectivo 2023 – 2024.

**Nombre del validador:** Lic. Rojas Londoño David, M. Sc.  
**CI:** 1714595186

**Fecha:** 14/11/2023

**Objetivo:** El presente instrumento tiene como objetivo medir los resultados del conocimiento y aplicación de recursos híbridos lúdicos para el desarrollo del aprendizaje ubicuo en el área de Estudios Sociales en 8vo Año de Educación General Básica del Colegio Gonzalo Zaldumbide”, en el periodo lectivo 2023 – 2024.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	CRITERIOS PARA EVALUAR											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X

3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
<b>Criterios generales</b>										<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
<b>Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)</b>												
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
<b>Validado por</b>	Lic. Rojas Londoño David, M. Sc.				<b>Cédula</b>	1714595186		<b>Fecha</b>	14/11/2023			
<b>Firma</b>					<b>Teléfono</b>	0993092048		<b>Correo</b>	davidrojas@uti.edu.ec			

**ANEXO 5. Encuesta a docentes**



## ANEXO 6. Encuesta a estudiantes

