



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA:

**LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y LOS ACTORES DE LA GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación

Autora:

Chica Andrade Lorena Marisol

Tutor:

Ing. Carlos Fredy Esparza Bernal MSc.

QUITO - ECUADOR

2021

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

Yo, LORENA MARISOL CHICA ANDRADE, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre: “LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y LOS ACTORES DE LA GESTIÓN DEL APRENDIZAJE”, como requisito para optar al grado de MAGISTER EN EDUCACIÓN y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica 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 10 días del mes de septiembre de 2021, firmo conforme:

Autora: Lorena Marisol Chica Andrade

Firma: 

Dirección: Pichincha, Quito, Calderón, Urb. Casales Buenaventura

Correo Electrónico: lchicaandrade@yahoo.com

Teléfono: 0958744254

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación: “LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y LOS ACTORES DE LA GESTIÓN DEL APRENDIZAJE”, presentado por Lorena Marisol Chica Andrade, para optar por el Título de: MAGISTER EN EDUCACIÓN.

CERTIFICO

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

Quito, 10 de septiembre de 2021

Ing. Carlos Fredy Esparza Bernal MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de: MAGISTER EN EDUCACIÓN, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 10 de septiembre de 2021



Lorena Marisol Chica Andrade
C.I.: 1713354114

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y LOS ACTORES DE LA GESTIÓN DEL APRENDIZAJE, previo a la obtención del Título de: MAGISTER EN EDUCACIÓN, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 10 de septiembre de 2021

Dra. Basantes Vásquez Mirian Soledad
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Dra. Beatriz Hortencia Condor Quimbita
EXAMINADOR

MSc. Carlos Fredy Esparza Bernal
DIRECTOR

DEDICATORIA

Este proyecto de tesis se lo dedico a Dios por guiar siempre mi camino y a mis hijas, Stefanía, María Belén y María Isabel, porque con su ternura, sus sonrisas y esa magia de niñas, han sido mi gran inspiración en este proceso de mi vida.

A mi esposo, César por su apoyo constante y mi familia quienes me apoyaron en todo momento.

Lorena Chica

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme ayudado a alcanzar esa meta.

A mi tutor MSc. Fredy Esparza, por su valiosa asesoría en la elaboración de este trabajo de investigación.

A los docentes que forman parte de esta carrera pedagógica, por sus conocimientos brindados y su valiosa colaboración.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iii
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Justificación.....	4
Planteamiento del problema.....	7
Interrogantes de investigación.....	8
ÁRBOL DE PROBLEMAS	9
Hipótesis o idea que se defiende	9
Destinatarios del Proyecto.....	10
Objetivos	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos.....	10
CAPÍTULO I.....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
Antecedentes de la investigación (estado del arte)	11
Desarrollo teórico del campo y objeto de estudio	12
Desarrollo teórico del objeto y campo	16
COMPETENCIAS DIGITALES	16
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	17

Internet	18
Interactividad.....	19
Información multimedia.....	19
Evolución del Internet	21
Web	21
TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	22
Competencia digital docente	22
Competencia digital de los estudiantes	24
Las competencias en el ámbito educativo	25
Recursos educativos	26
Recursos educativos abiertos	26
Licencias abiertas	29
Las TIC en la educación.....	29
Las ventajas y desventajas de las TIC.....	31
Los entornos virtuales	32
El aprendizaje electrónico o e-learning.....	32
El aprendizaje por combinación: b-learning	33
El aprendizaje móvil: m-learning.....	34
GESTIÓN DEL APRENDIZAJE	35
TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	35
Teoría conductual.....	37
Teoría Cognoscitiva Social	38
Teoría Constructivista	39
Enfoque pedagógico.....	41
Modelo Pedagógico.....	42
Modelos Tradicionales	43
Modelos Activos	44
Modelos Cognitivos	45
Diseño Curricular	46
DIDÁCTICA.....	48
Métodos Didácticos.....	49
Estrategias metodológicas.....	51

Los estilos de aprendizaje	53
Logros de aprendizaje	54
Evaluación de aprendizaje.....	55
Rendimiento académico	56
Las habilidades docentes.....	56
La escuela, comunidad de aprendizaje.....	58
CAPÍTULO II	60
DISEÑO METODOLÓGICO	60
Paradigma y tipo de investigación	60
Modalidad de investigación	60
Nivel o Tipo	61
Procedimientos para la búsqueda y el procesamiento de los datos	61
Técnica	61
Cuestionario	62
Plan y procedimiento de recolección de la información	62
Procedimientos.....	62
Población.....	63
Muestra.....	63
La validez.....	65
La confiabilidad	65
Operacionalización de variables	67
Análisis e interpretación de los resultados	69
Cuestionario dirigido a los estudiantes	69
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	99
Conclusiones	99
Recomendaciones.....	100
CAPÍTULO III	102
PRODUCTO	102
Nombre de la propuesta: Guía docente de aplicación de las TIC en la gestión de aprendizaje de Ciencias Sociales	102
Datos informativos:.....	102
Antecedentes de la propuesta.....	102

Justificación.....	103
Definición del producto.....	104
Objetivos	104
Análisis de factibilidad.....	105
Metodología	107
INDICE DE CONTENIDOS	110
BIBLIOGRAFÍA.....	149
Anexos.....	156
Anexo 1. Ficha para validación de instrumento - Estudiantes.....	156
Anexo 2. Ficha para validación de instrumento – Docentes.....	157
Anexo 3. Cuestionario aplicado a los Estudiantes	158
Anexo 4. Cuestionario aplicado a los Docentes.....	160
Anexo 5. Carta de Autorización a la Institución Educativa.....	162
Anexo 6. Ficha de valoración de especialista	163
Anexo 7. Plan de Clase de la asignatura de Ciencias Sociales	164
Anexo 8. Planificación de Unidad Didáctica PUD de la asignatura de Ciencias Sociales	171

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Métodos didácticos	50
Tabla 2. Clasificaciones más relevantes de Estilos de aprendizaje.....	53
Tabla 3. Matriz de las unidades de observación	63
Tabla 4. Resumen de procesamiento de casos – Instrumento aplicado a los estudiantes.....	66
Tabla 5. Estadísticas de fiabilidad – Instrumento aplicado a los estudiantes.....	66
Tabla 6. Resumen de procesamiento de casos – Instrumento aplicado a los docentes	66
Tabla 7. Estadística de fiabilidad – Instrumento aplicado a los docentes.....	66
Tabla 8. Operacionalización de la variable independiente.....	67
Tabla 9. Operacionalización de la variable dependiente.....	68
Tabla 10. Herramienta de aprendizaje	69
Tabla 11. Uso de la tecnología.....	70
Tabla 12. Incorporación de la tecnología en las aulas	71
Tabla 13. Herramientas tecnológicas como material de investigación	72
Tabla 14. Uso de materiales y contenidos de Internet	73
Tabla 15. Uso de las TIC.....	74
Tabla 16. Control en el uso del Internet.....	75
Tabla 17. Uso de plataformas virtuales.....	76
Tabla 18. Aplicación de técnicas de enseñanza	77
Tabla 19. Metodología participativa	78
Tabla 20. Actividades experimentales	79
Tabla 21. Aprendizaje en situaciones de reflexión y acción.....	80
Tabla 22. Resolución de problemas	81
Tabla 23. Lograr objetivo de aprendizaje	82
Tabla 24. Herramientas digitales.....	83
Tabla 25. Incorporación de la tecnología en el aula.....	84
Tabla 26. Competencia digital	85
Tabla 27. Integración de las TIC en la educación	86
Tabla 28. Entornos digitales.....	87

Tabla 29. Programas informáticos	88
Tabla 30. Innovación por medio de TIC	89
Tabla 31. Uso digital responsable	90
Tabla 32. Uso de las TIC.....	91
Tabla 33. Aprendizaje cooperativo	92
Tabla 34. Método interactivo	93
Tabla 35. Rol de facilitador de herramientas de aprendizaje	94
Tabla 36. Uso de mapas mentales	95
Tabla 37. Uso de lluvia de ideas	96
Tabla 38. Uso de líneas de tiempo	97
Tabla 39. Estrategias digitales de evaluación	98
Tabla 40. Plan de acción	108
Tabla 41. Herramientas tecnológicas	116
Tabla 42. Fases de una clase	121

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Árbol de problema.....	9
Gráfico N° 2. Mandalas de ojiva.....	13
Gráfico N° 3. Red conceptual de la variable independiente	14
Gráfico N° 4. Red conceptual de la variable dependiente	15
Gráfico N° 5. Recursos educativos abiertos: mapa conceptual	28
Gráfico N° 6. Elementos de comunicación de los logros de aprendizaje	55
Gráfico N° 7. Permanecen recursos tecnológicos en el aula como herramienta de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales	69
Gráfico N° 8. Los docentes hacen uso de la tecnología en la asignatura de Ciencias Sociales	70
Gráfico N° 9. La incorporación de las tecnologías en el aula le permite comprender mejor la asignatura de Ciencias Sociales.	71
Gráfico N° 10. Usa las herramientas tecnológicas como material de investigación en la asignatura de Ciencias Sociales.....	72
Gráfico N° 11. Utiliza materiales y contenidos de Internet, para desarrollar su aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales	73
Gráfico N° 12. Uso de las TIC durante el día	74
Gráfico N° 13. Sus padres controlan o saben lo que usted hace en el Internet.....	75
Gráfico N° 14. El uso de plataformas virtuales le permiten un aprendizaje dinámico y colaborativo en la asignatura de Ciencias Sociales.....	76
Gráfico N° 15. En las clases recibidas sus profesores aplican técnicas de enseñanza distintas de acuerdo con cada tema	77
Gráfico N° 16. Se utiliza metodología participativa, basadas en comunicación dialógica, docente/estudiante	78
Gráfico N° 17. Realizan actividades experimentales en las clases	79
Gráfico N° 18. Los docentes le brindan apoyo para poder lograr el aprendizaje en situaciones de reflexión y acción	80
Gráfico N° 19. Desarrolla habilidades, en la resolución de problemas con los contenidos geográfico e históricos	81

Gráfico N° 20. En las clases de Ciencias Sociales sus compañeros son cooperativos con el grupo para lograr el objetivo de aprendizaje	82
Gráfico N° 21. Realiza las evaluaciones de la asignatura Ciencias Sociales a través de herramientas digitales.....	83
Gráfico N° 22. Se incorporan las tecnologías en el aula como recurso para mejorar la enseñanza	84
Gráfico N° 23. Se actualiza continuamente para mejorar su competencia digital	85
Gráfico N° 24. La integración de las TIC en el ámbito educativo motiva a los estudiantes a un aprendizaje significativo.....	86
Gráfico N° 25. Diseña materiales y actividades creados en entornos digitales para la enseñanza de Ciencias Sociales.....	87
Gráfico N° 26. Comparte material de aprendizaje en programas informáticos	88
Gráfico N° 27. Incorpora en el proceso de enseñanza, actividades de innovación por medio de TIC.....	89
Gráfico N° 28. Promueve usted en los estudiantes la ciudadanía digital responsable	90
Gráfico N° 29. Utiliza las TIC para mejorar su productividad y práctica profesional	91
Gráfico N° 30. Aplica el aprendizaje cooperativo como proceso metodológico..	92
Gráfico N° 31. Utiliza el método interactivo en la clase de Ciencias Sociales.....	93
Gráfico N° 32. Asume usted el rol de facilitador de las herramientas de aprendizaje con la finalidad que el estudiante construya sus propios conocimientos	94
Gráfico N° 33. Utiliza mapas mentales para la enseñanza de Ciencias Sociales..	95
Gráfico N° 34. Utiliza lluvia de ideas en la enseñanza de Ciencias Sociales	96
Gráfico N° 35. En la enseñanza de Ciencias Sociales se realizan líneas de tiempo	97
Gráfico N° 36. Desarrolla estrategias digitales de evaluación en la asignatura de Ciencias Sociales.....	98

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**TEMA: LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y LOS ACTORES DE LA
GESTIÓN DEL APRENDIZAJE**

AUTORA: Lorena Marisol Chica Andrade

TUTOR: MSc. Fredy Esparza

RESUMEN EJECUTIVO

Con el avance de la tecnología es cada vez más necesario complementar la gestión de aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas en la educación. El objetivo de la presente investigación fue determinar el nivel de las competencias digitales en los actores educativos de la gestión del aprendizaje de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito, en el período lectivo 2020 - 2021. Para su desarrollo se consideró un paradigma de investigación mixto cualitativo - cuantitativo, en función a la finalidad de la investigación la modalidad es básica en un estudio descriptivo. La recolección de la información se la realizó mediante la técnica de la encuesta a través del cuestionario aplicado a los estudiantes y a los docentes. Para la muestra se seleccionó a 10 docentes y 62 estudiantes de Educación General Básica Superior. Conforme al análisis de los resultados del estudio realizado se puede identificar que en la asignatura de Ciencias Sociales los docentes hacen uso de las herramientas tecnológicas que permiten desarrollar recursos digitales como son las licencias abiertas y los recursos educativos abiertos o REA aprovechan estos materiales multimedia ya que no representan costos, según la opinión de los estudiantes la integración de las TIC en el ámbito educativo los motiva a un aprendizaje significativo ya que presentan una serie de posibilidades, el desarrollo de estrategias metodológicas digitales juega un papel importante en el proceso enseñanza-aprendizaje. Es preciso la incorporación de las TIC en la gestión del aprendizaje ya que impactan de forma positiva en los estudiantes, es importante que los docentes se actualicen constantemente según como avanza la tecnología e innovar con estos recursos en el desarrollo de estrategias en la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.

Descriptor: Competencias digitales, Gestión del aprendizaje, Tecnología educativa, TIC.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

POSGRADOS

CARRERA: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

AUTORA: CHICA ANDRADE LORENA MARISOL

TUTOR: MG. ESPARZA BERNAL CARLOS FREDY

ABSTRACT

Through the advancement of technology, it is increasingly necessary to complement learning management by using technological tools in education. The objective of this research was to determine the level of digital competencies in the educational actors of the learning management of Higher Primary Education at the Nuevo Ecuador Private School of the Quito city, in the school year 2020 - 2021. For its development, a mixed qualitative-quantitative research paradigm was considered. According to the purpose of the research, the modality is essential in a descriptive study. The information was collected through the survey technique through a questionnaire applied to students and teachers. For the sample, ten teachers and 62 students of Higher Primary Education were selected. According to the analysis of the results of the study, It was evident that in the subject of Social Sciences, teachers make use of technological tools that allow the development of digital resources such as open licenses and open educational resources or OER, they take advantage of these multimedia materials since they do not represent costs. According to the opinion of the students, the integration of ICT in the educational environment motivates them to significant learning since they present a series of possibilities. The development of digital methodological strategies plays an essential role in the teaching-learning process. Therefore, it is necessary to incorporate ICT in the management of learning as it positively impacts students. Teachers must be constantly updated as technology advances and innovate with these resources in developing strategies in the teaching-learning of the subject of.

KEYWORDS: digital competencies, educational technology, learning management, ICT.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente trabajo de investigación se encuentra situado en la línea de investigación gestión pedagógica de la innovación, sub línea aprendizaje, el dominio académico en el cual se encuentra fundamentada esta investigación son las competencias digitales; debido a que el problema se centra en las escasas competencias digitales de los actores de la gestión del aprendizaje, esto como base del proceso de enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador en el período lectivo 2020 -2021.

El progreso constante de las tecnologías digitales e Internet ha incitado a que vivamos en un contexto digital establecido en conexiones, su uso representa una transformación de los paradigmas tradicionales de educación, la forma de aprender ha cambiado y, por ende, la forma de enseñar, esto responde a las nuevas competencias que desarrollan y necesitan fortalecer los estudiantes, el conocimiento está en red y el profesorado debe ser quien acompañe al alumnado en su proceso de aprendizaje, las TIC pueden convertirse en herramientas valiosas para promover un buen ambiente de aprendizaje, por ello, la labor del docente es hoy más importante que nunca.

Una competencia es un factor importante en la educación ya que permite hacer mejoras en los procesos de formación académica, la adecuación tanto del contenido como de las metodologías de enseñanza se ha convertido en un reto necesario, en un contexto social en cambio constante, en el que los jóvenes, rodeados de pantallas desde su nacimiento, han adquirido unos rasgos diferenciados a los de cualquier generación anterior, según Caccurri (2018), “desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del

uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la formación necesaria en este tipo de competencias” (p. 9) .

La UNESCO con el propósito de ayudar a los países comparte conocimientos respecto a las diversas formas en las que la tecnología puede facilitar el acceso a la educación y con el objetivo de mejorar la enseñanza, el aprendizaje y el conjunto de rendimientos escolares en la era digital, desde el 2006 en la Agenda de Educación 2030, recompensa a las personas o instituciones que ponen en marcha a los proyectos innovadores en el ámbito de las TIC en educación.

El Premio UNESCO-Rey Hamad Bin Isa Al-Khalifa para la utilización de las TIC en la educación ya recibe candidaturas. El tema de la edición de 2020 es la utilización de la inteligencia artificial (IA) para mejorar la continuidad y la calidad del aprendizaje. Hacer hincapié en este aspecto es importante en el contexto de la crisis educativa debido a la pandemia de COVID-19. En efecto, la manera en que utilizamos las nuevas tecnologías como respuesta a la crisis es reveladora a la vez del potencial de estas y de la necesidad de apoyar su desarrollo – para que puedan contribuir a mejorar el aprendizaje y la inclusión, en vez de acrecentar las desigualdades existentes. (UNESCO, 2020, p.1).

América Latina con el fin de mejorar la calidad de educación a través de las TIC, ofrece diversas propuestas adecuadas para el aprendizaje que fortalecen los sistemas educativos, las agendas educativas incorporan programas que apuntan para la enseñanza y el aprendizaje, aunque un alto porcentaje de estudiantes se ve en proceso de desigualdad al no tener acceso de Internet en las aulas.

El Plan Nacional Integral de Educación Digital (PLANIED) de Argentina Año y vigencia 2010 -2018. Normativa Decreto n° 459 de 2010, crea “Programa Conectar Igualdad. Com.Ar”; Resolución n° 1536 E de 2017, crea el “Plan Nacional Integral de Educación Digital (PLANIED); Ley n°

26.206 de 2006 “Ley de Educación Nacional”, Decreto 386/2018 crea el Plan Aprender Conectados que sustituye el Programa Conectar Igualdad. (Plan Nacional Integral de Educación Digital, 2018, p.1).

Sobre lo expuesto, la Constitución de la República del Ecuador, Título VII Régimen del Buen Vivir, sección primera educación, en sus artículos: El artículo 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, 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.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

El artículo 347, en el numeral 8: Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.” (Numeral 11: “Garantizar la participación de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pp. 160-161).

Estos artículos son muy importantes en la educación tanto a nivel mundial, regional y nacional ya que hacen referencia a la finalidad del sistema de educación dando mucha categoría al sujeto que aprende con una educación flexible y dinámica con acciones que integren de manera participativa a toda la población, pretendiendo, ante todo, respetar la interculturalidad de los diferentes pueblos y nacionalidades del contexto. El Ministerio de Educación aporta en este sentido no solo desde lo curricular y metodológico sino también desde el fomento a las iniciativas, la innovación.

Justificación

El desarrollo imparable de tecnologías digitales y la democratización en el uso de Internet ha sido uno de los cambios que más ha transformado el contexto del proceso educativo, las TIC han provocado nuevos alfabetismos que potencian habilidades y competencias propias de esta nueva generación, las cuales se ejercitan principalmente en las prácticas digitales que los jóvenes llevan a cabo en contextos de aprendizaje en la vida cotidiana.

La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) promueve la Agenda Conectar 2030 de la UIT (Resolución 200, Rev. Dubái, 2018, p. 18) está vinculado al Plan Estratégico de la Unión para el periodo 2020-2023, garantizando que la tecnología esté al servicio de la humanidad y del planeta. La agenda tiene por objeto alcanzar cinco ambiciosas metas; la Meta 4 Innovación: Propiciar la innovación en materia de telecomunicaciones/TIC en favor de la transformación digital de la sociedad. La Unión reconoce el papel crucial de las telecomunicaciones/TIC en la transformación digital de la sociedad. La Unión procura contribuir al desarrollo de un entorno que sea propicio para la innovación, donde los adelantos en las nuevas tecnologías se conviertan en un motor fundamental para la aplicación de las líneas de acción de la CMSI y la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

En Tarragona - España se realizó un estudio de investigación señalando que los docentes requieren no solo disponer de unos conocimientos digitales básicos, sino que deben ser capaces de complementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en sus labores educativas, para Esteve (2015), “el propósito de este trabajo es explorar la CD del futuro docente, se ha diseñado y desarrollado un nuevo instrumento para la evaluación de su ejecución o desempeño, haciendo uso de las potencialidades de los entornos virtuales 3D” (p. 27).

Depende de cada país la capacidad para afrontar los retos planteados por la revolución científica - tecnológica, existe una tendencia a reflexionar que la

educación constituye un componente definitivo en el progreso de la calidad de educación, la utilización efectiva de las TIC tanto en los procesos de enseñanza - aprendizaje como en la organización de la tarea docente, son una forma de dar respuesta a estos avances por lo tanto, responden a las necesidades de desarrollo de nuestros países y de inserción en el mundo globalizado.

En un estudio de investigación realizado en Colombia, se considera necesaria una formación en tecnologías y actualización constante, donde el docente utilice estas herramientas tecnológicas como apoyo en las estrategias usadas en las prácticas educativas, para Moreno (2019), “la investigación se enfoca en la formación docente en Competencias Tecnológicas en la Era Digital (...) el propósito del proyecto es analizar el desarrollo de las competencias digitales de los docentes a través de una propuesta de formación virtual” (p. 11).

Los educadores nos encontramos ante un momento de innovación en los pilares fundamentales del actual sistema educativo, la finalidad del profesorado es preparar al alumnado para la vida, una vida digital, hasta el momento esta adecuación se ha materializado en la creación de nuevas competencias básicas ligadas, como es lógico, a las TIC y la noción del aprendizaje a lo largo de la vida; competencias que hoy están en vigor y que han sustituido a los ya antiguos objetivos.

Erazo et al. (2018) señalan que El MINTTEL, en cooperación con el Instituto Nacional de Preinversión (INP), desarrolló el Plan Estratégico de Investigación, Desarrollo e Innovación para las TIC en el Ecuador, para el período 2014-2018, con el objetivo de determinar el direccionamiento estratégico más conveniente para el desarrollo de la I+D+i de las TIC en el país, en concordancia con el Plan Nacional del Buen Vivir. Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (p. 729).

En una investigación realizada en una institución educativa de la ciudad de Quito sobre aplicación de las competencias digitales en la enseñanza, según Pauta (2020), afirma que “la intención de esta investigación es presentar cómo el uso de las TIC favorece el desarrollo de la Competencia Digital, en los estudiantes que cursan el Programa de Diploma del Bachillerato Internacional; en la unidad educativa ISM” (p. 3).

Los educadores que tienden a demandar mayores niveles de preparación e investigación son aquellos que ven en los recursos tecnológicos ventajas en el instante de proyectar nuevos contextos educativos, que se ven renovados por su ambiente profesional para experimentar con estos recursos o que implementan innovaciones permanentes con los valores y experiencias del proyecto educativo de la institución.

En la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador debido a la situación de emergencia COVID-19 se implementó el uso de herramientas de aprendizaje apoyadas en las TIC, ofreciendo contenidos adaptados a las necesidades e intereses de los estudiantes, a través de estas herramientas existe la posibilidad de aprender de una forma más atractiva y amena, más activa que los métodos tradicionales, como docentes nos hemos visto en la obligación de recibir capacitación para poder continuar con el sistema de estudio, lo cual nos ha llevado a recurrir a las plataformas y mejorar nuestros conocimientos.

Desde un punto de vista particular, considero que el gran reto educativo radica en la necesidad de formar tanto a docentes como a progenitores en el uso de las TIC, a fin de que éstos puedan promover en el alumnado un uso adecuado.

El presente trabajo de investigación se fundamenta en el planteamiento de estrategias de solución en el uso y aplicación de las TIC para los actores de la comunidad educativa, como un recurso de enseñanza y aprendizaje que permitirá el desarrollo de competencias en el manejo de información en la asignatura de

Ciencias Sociales de los estudiantes de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador.

Para esto, se seleccionó esta población como referente de este estudio, debido a las escasas o inadecuadas competencias docentes para la implementación de las TIC en el aula en la asignatura de Ciencias Sociales.

Planteamiento del problema

La formación docente enfocada a la integración de las TIC en el aula, debe ser capaz de generar competencias tanto en los aspectos técnicos, como pedagógicos y metodológicos de estas nuevas herramientas, deben disponer de información sobre las ventajas que les pueden ofrecer en los procesos educativos, queda aún mucho camino por recorrer y mucho que trabajar hasta aprovechar esas ventajas que los medios digitales nos pueden ofrecer tanto a nivel de motivación e innovación en el aula, como en su vertiente más formativa y comunicativa.

Es muy importante la actualización constante de los profesores para poder incorporar el conocimiento del contenido específico de cada asignatura y el conocimiento de estrategias pedagógicas para su enseñanza, ser innovadores, conocedores del uso instrumental y pedagógico de los recursos tecnológicos, diseñadores y creadores de materiales multimedia, capaces de desarrollar las metodologías más novedosas con fines didácticos y así obtener los mejores resultados de los estudiantes.

Se ha elaborado un árbol de problemas (ver figura 1) que resume algunas de las causas y efectos analizados y que han sido planteados a través de las siguientes preguntas:

Interrogantes de investigación

¿De qué manera inciden las competencias digitales de los docentes y estudiantes en la gestión del aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito?

¿Las competencias digitales de los docentes inciden en el desarrollo de estrategias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito?

¿Las competencias digitales de los estudiantes se adaptan a las estrategias digitales planteadas por los docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito?

¿Cuáles son la/s alternativa/s para solucionar el problema del desarrollo de competencias digitales de los docentes y estudiantes en la gestión del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito?

Delimitación de la investigación

Campo: Educación

Área: Gestión del aprendizaje

Aspecto: Las competencias digitales de los actores del aprendizaje

Delimitación espacial: Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador

Delimitación temporal: 2020 -2021

Unidades de observación: Los docentes

ÁRBOL DE PROBLEMAS

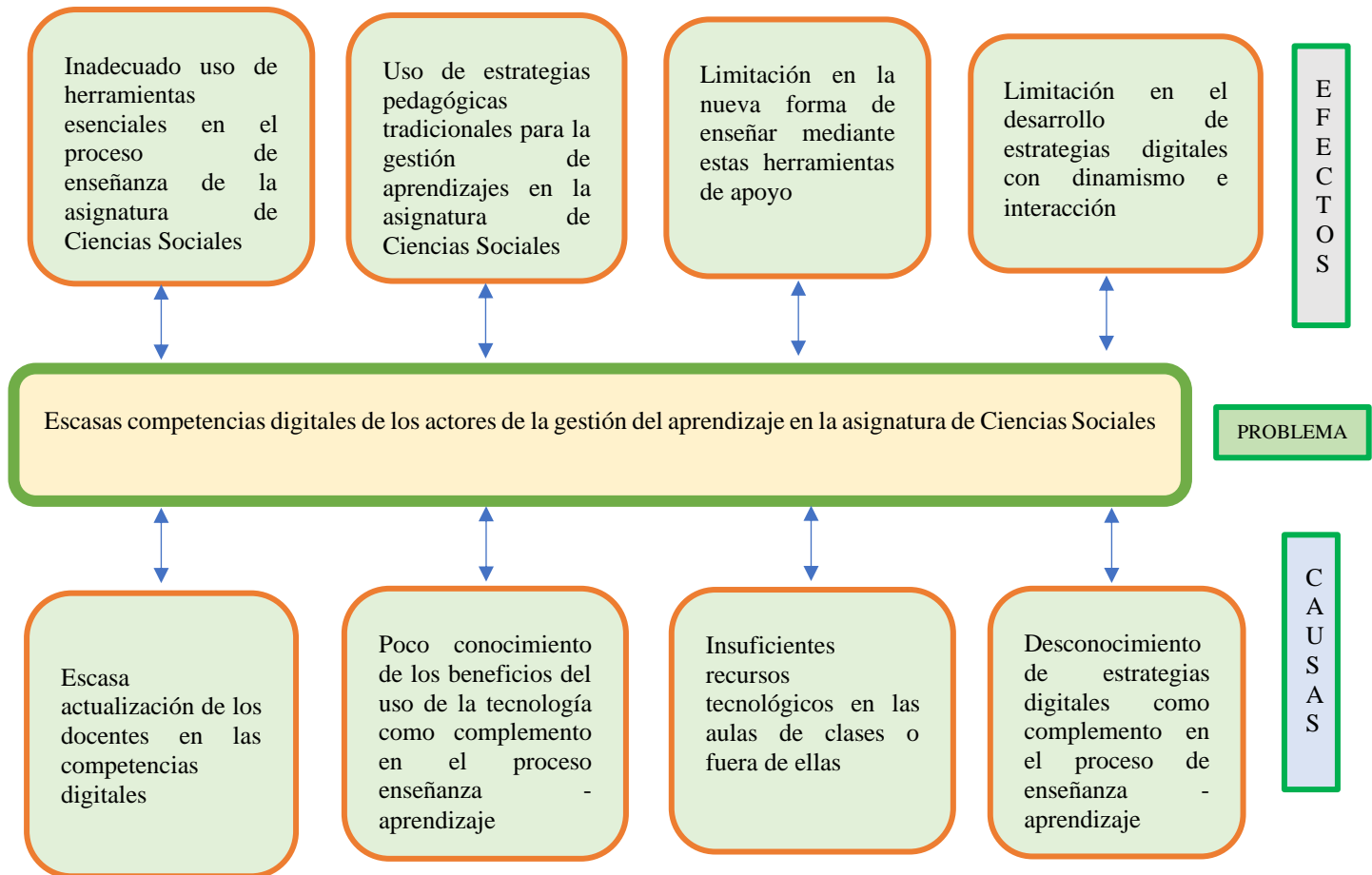


Gráfico N° 1. Árbol de problema
 Elaborado por: Lorena Chica
 Fuente: Elaboración propia

Hipótesis o idea que se defiende

Las escasas competencias digitales inciden significativamente en la gestión del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito, en el período lectivo 2020 -2021

Destinatarios del Proyecto

Estudiantes de Educación General Básica Superior y docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito, en el período lectivo 2020 -2021

Objetivos

Objetivo General

Determinar el nivel de las competencias digitales en los actores educativos de la gestión del aprendizaje, de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito, en el período lectivo 2020 -2021

Objetivos Específicos

- Establecer las herramientas tecnológicas que permitan desarrollar estrategias digitales para la gestión del aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito.
- Identificar el nivel de competencias digitales que deben desarrollar los actores educativos, docentes y estudiantes para fortalecer el aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito.
- Plantear estrategias de solución para el uso y aplicación de las TIC en la gestión del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

Según Trilla (2001), “en la actualidad, los cambios que van sufriendo las mayorías de las teorías y modelos de diseño instructivo tienen mucho que ver con el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza, provocando revisiones continuas de este ámbito” (p. 243). Estos avances surgen debido a que la propia tecnología origina cambios que permiten el desarrollo de nuevos procedimientos con el uso de programas que brindan la posibilidad de mejorar tanto en el proceso de enseñanza como el de aprendizaje, las tecnologías de la información y la comunicación en la actualidad están presentes en nuestras vidas.

Caneiro et al. (2008), “señalan que es universalmente reconocido también que las TIC son responsables de aumentos en productividad, anteriormente inimaginables, en los más variados sectores de la actividad empresarial, y de manera destacada en las economías del conocimiento y de la innovación” (p. 15).

Respecto a los comportamientos personales, las relaciones entre seres humanos tienen un nuevo campo, el uso de las TIC ha traído cambios en las relaciones sociales y en la interacción de familiares, amistades, docentes, compañeros de estudios o de juegos debido a los espacios de intercambios informativos abiertos por el Internet esto ha modificado las relaciones sociales ya que se ha implantado nuevas alternativas de informarse, divertirse, comprar etc. transformando la forma de vivir.

Según Sunkel y Trucco (2012), “una buena práctica de TIC en educación se define como tal cuando demuestra ser efectiva para el logro de determinados objetivos educativos” (p. 29). En educación cumplir una buena práctica es contribuir con varias funciones, promoviendo valores culturales de aceptación de la diversidad con el fin de eliminar diferencias sociales, implementar el desarrollo de competencias tecnológicas y la capacidad de planear y solucionar problemas favoreciendo la mejora de capacidades cognitivas, destinando el uso tecnológico como recurso para la construcción del conocimiento en el desarrollo del proceso de aprendizaje activando la innovación a través de la creatividad y la imaginación. Según Caneiro et al. (2008):

El desarrollo acelerado de la sociedad de la información está suponiendo retos, impensables hace unos años, para la educación y el aprendizaje. Tal vez lo más relevante sea que nos encontramos con una nueva generación de aprendices que no han tenido que acceder a las nuevas tecnologías, sino que han nacido con ellas y que se enfrentan al conocimiento desde postulados diferentes a los del pasado. (p. 7).

La educación en la actualidad debe enfrentar diversos desafíos, tiene que permanecer en innovación continua con el uso de las nuevas tecnologías, ya que en los últimos años se han extendido rápidamente y esto obliga a rediseñar los contenidos de la enseñanza incorporando las TIC como recursos estratégicos para la transformación educativa y social, formando estudiantes activos.

Desarrollo teórico del campo y objeto de estudio

El marco teórico de referencia tomado en cuenta en este trabajo de investigación se basa en los temas y subtemas determinados en los siguientes organizadores gráficos (gráficos 2, 3 y 4).

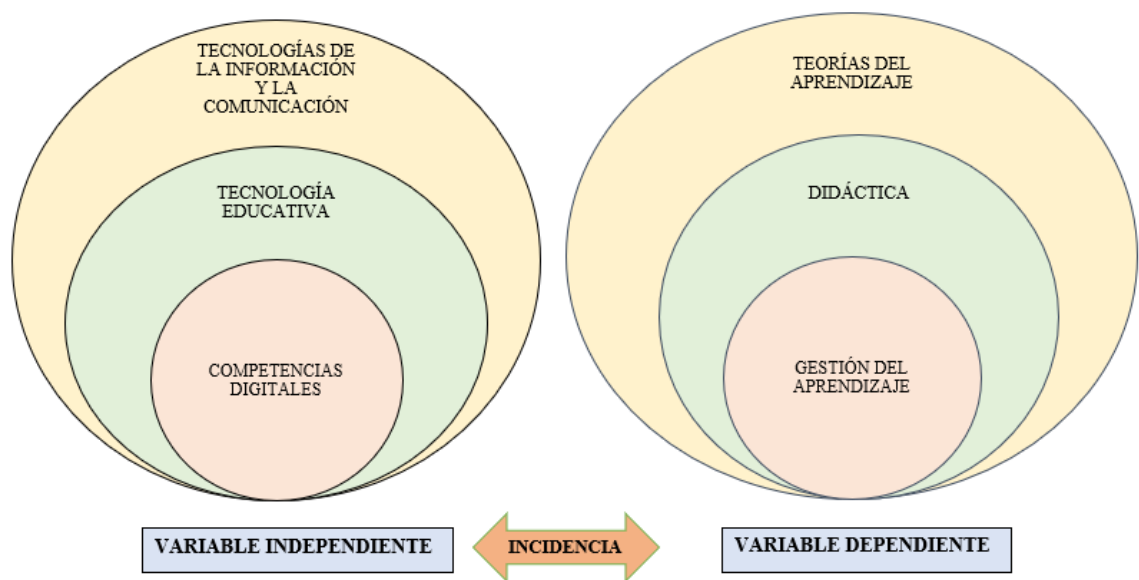


Gráfico N° 2. Mandalas de ojiva
Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Elaboración propia

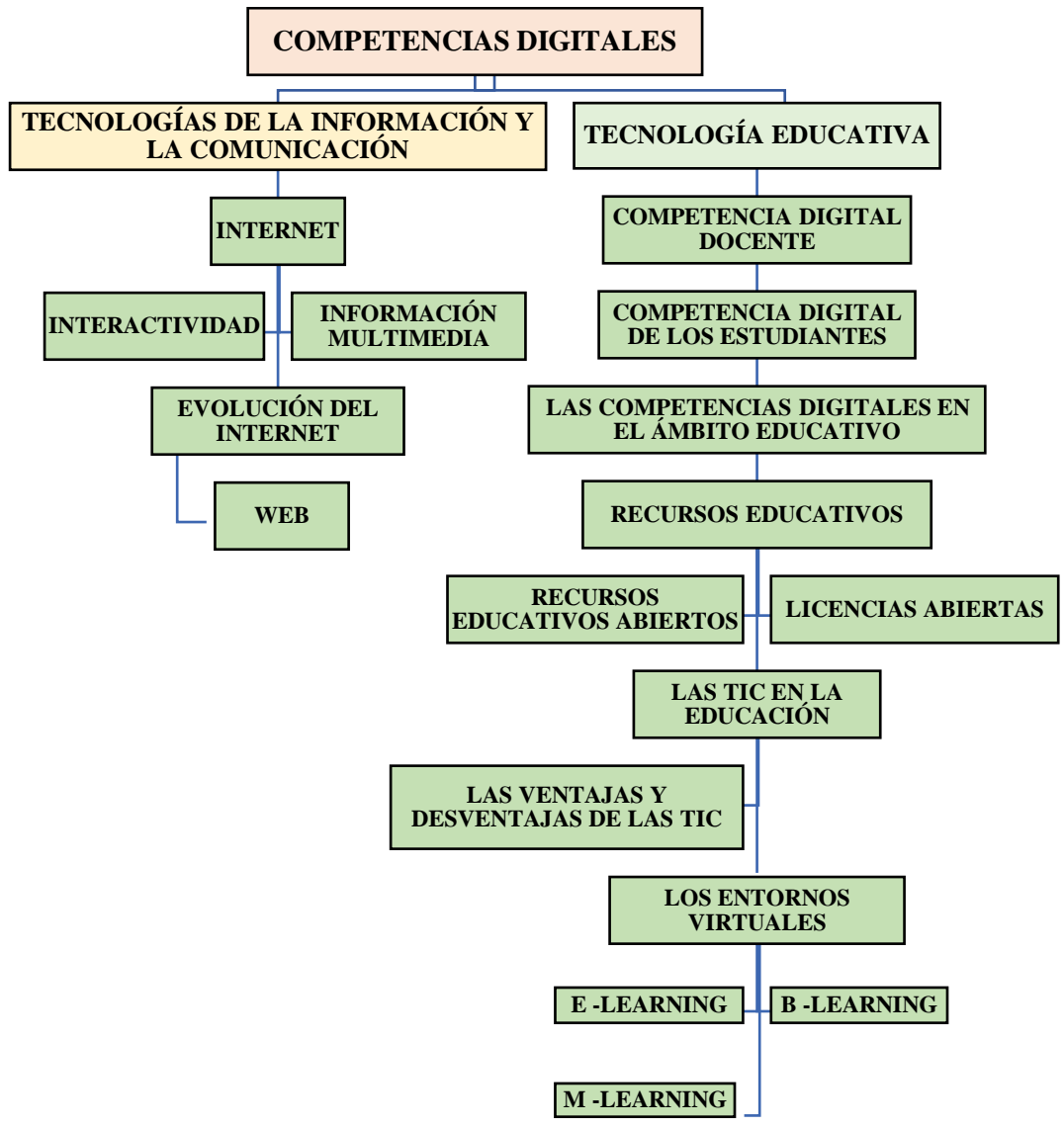


Gráfico N° 3. Red conceptual de la variable independiente
 Elaborado por: Lorena Chica
 Fuente: Elaboración propia

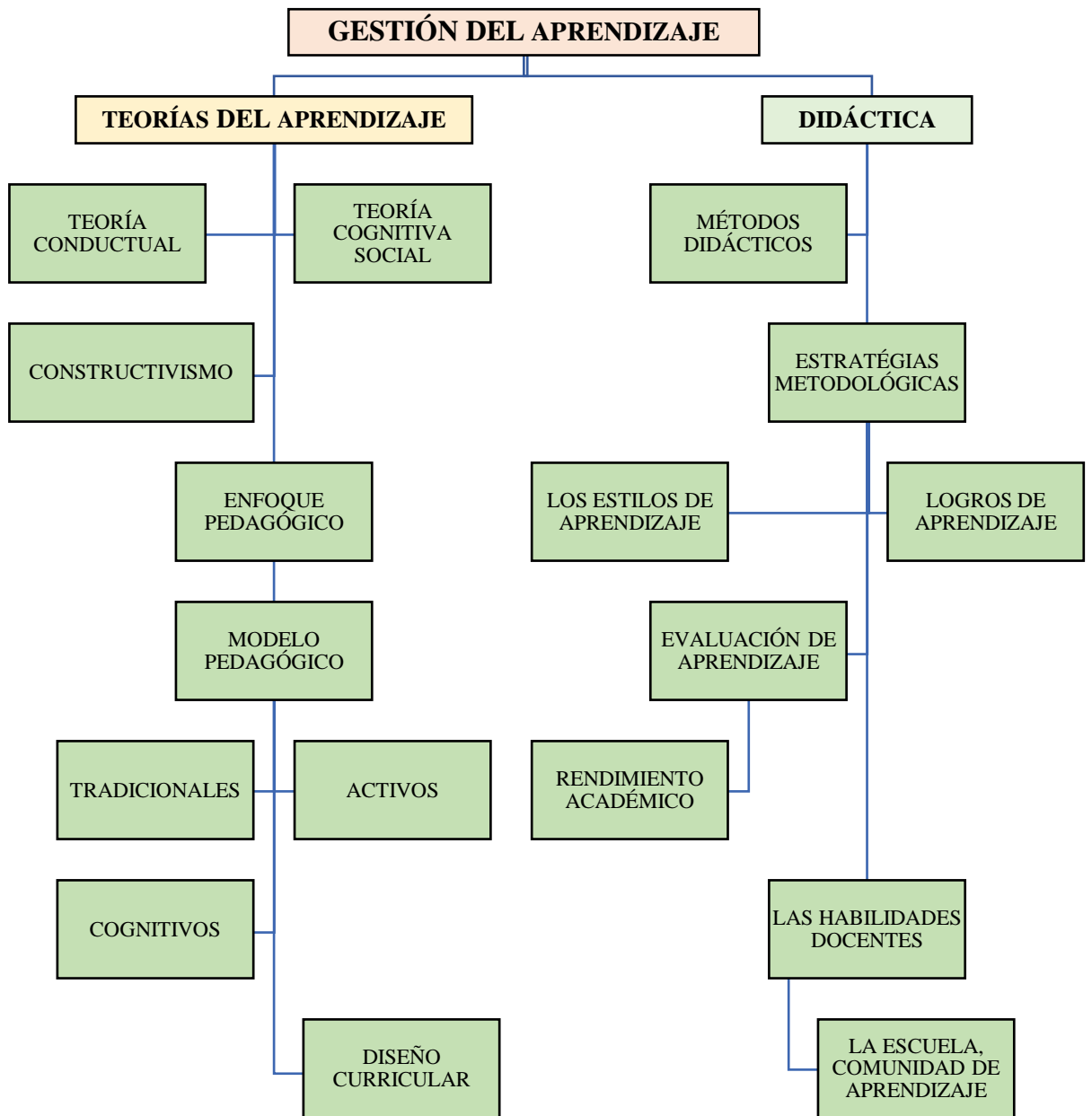


Gráfico N° 4. Red conceptual de la variable dependiente
 Elaborado por: Lorena Chica
 Fuente: Elaboración propia

Desarrollo teórico del objeto y campo

COMPETENCIAS DIGITALES

Colomer et al. (2019), señalan que “las competencias digitales profesionales exigen habilidades prácticas en el uso de herramientas informáticas que tienen aplicación en diferentes asignaturas y situaciones de enseñanza” (p. 12). Las competencias digitales proporcionan elegir y ajustar nuevas fuentes de investigación e innovaciones tecnológicas, a medida que van surgiendo permiten efectuar frecuentes usos de los recursos tecnológicos disponibles para realizar tareas y objetivos específicos, facilitando el aprendizaje significativo de los estudiantes.

En este sentido, Fadel et al. (2015), “señalan que, así como la tecnología avanza, la educación necesaria para utilizarla efectivamente aumenta, y la educación debe adaptarse para estar al día. De esta forma, la tecnología y la educación están en una carrera” (p. 28). Aplicar la competencia digital en el proceso educativo pretende una correcta composición del uso de las TIC en las salas de clases y que los docentes posean la formación necesaria en esa competencia no solo como refuerzo de la educación tradicional, sino que se debe tomar en cuenta todos los conocimientos y comprensión de otras áreas especializadas en la educación.

Según Cacurri (2018), “las competencias digitales no sólo se enfocan al plano instrumental, sino que también están relacionadas con aspectos psicológicos y sociales” (p. 18). Es importante conocer el alcance que se puede obtener con la interacción de la tecnología, debido a su acceso rápido a una gran cantidad de información en periodo real es preciso establecer el uso de manera responsable y segura como un compromiso frecuente, se debe ser consciente de los riesgos y las amenazas que surgen en las redes al momento de compartir información, por lo que resulta indispensable apropiarse de las competencias digitales para hacer frente a los retos de la sociedad.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Caneiro et al. (2008), señalan que “las TIC permiten la construcción de redes de comunicación e interacción con personas de otros lugares teniendo un potencial reconocido que apoya el aprendizaje, la construcción social del conocimiento y el desarrollo de habilidades y competencias para aprender autónomamente” (p. 95). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están en constante progreso y expansión, se las puede considerar una concepción dinámica que permiten al ser humano acceder, almacenar, transmitir y manipular información electrónicamente en forma digital benefician la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual, TIC es una expresión que encierra cualquier dispositivo de comunicación que tiende a conquistar una parte paulatina en la vida humana. Según Yanes (2013):

Una de las características fundamentales de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones es que estas han terminado con la distancia entre el saber y el hacer, entre la teoría y la práctica. Las tecnologías actuales se aprenden creándola porque no son sólo herramientas diversas que se aplican, sino que se desarrollan continuamente sin cesar. Los nuevos profesionales aprenden inventando, modificando las aplicaciones de las nuevas tecnologías. (p. 195).

Los medios que ofrecen las TIC de una forma rápida entre lugares alejados físicamente admiten un cambio distintivo, las personas pueden edificar su conocimiento oportuno sobre una base mucho más desarrollada y exuberante además pueden construir conocimientos en forma individual y colectiva.

Según Alonso et al. (2013) “gracias a la tecnología enriquecemos los procesos de enseñanza-aprendizaje; también nos abre las posibilidades de crear y participar en entornos socioculturales más amplios” (p. 21). La introducción de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje proponen una serie de posibilidades,

permite al estudiante ser más activo e independiente, creativo, favorece el aprendizaje cooperativo y autoaprendizaje, esto exige para los docentes un reajuste de las estrategias educativas respaldan la implementación de contenidos educativos y curriculares, elimina las barreras espacio - temporales entre el profesor y el estudiante.

Internet

Para Caneiro et al. (2008), “desde la llegada de Internet, las posibilidades de acceso a la información y a la formación se han incrementado ya que cada vez más personas acceden a la red y esta ofrece ambientes de aprendizaje más complejos y elaborados” (p. 95). Con la introducción de nuevas disposiciones de interconexión y equipos gráficos se inició el apogeo que actualmente conocemos como Internet, esto contribuyó con el apareamiento de un nuevo perfil de beneficiario en su generalidad de personas normales no combinadas a secciones académicos, científicos y gubernamentales, hoy en día existe la transformación de una enorme red de comunicaciones para todo tipo de uso a las que cualquier persona puede acceder.

Según Alonso et al. (2013) “Internet como entorno aloja un modo de acción y representación en red, y es en este entorno en red donde se explican los límites y ventajas del aprendizaje con Internet” (p. 86).

Internet es una potente herramienta pedagógica como:

- Fuente de información y conocimiento.
- Herramienta didáctica de aprendizaje.
- Dispositivo que facilita el trabajo en equipo y cooperativo.
- Instrumento de gestión y administración de centro educativo.

Interactividad

Según Alonso et al. (2013) “la interactividad es el eje a través del cual se va construyendo el conocimiento” (p. 30). A medida que se van produciendo avances en el mundo de la tecnología se ha producido la interactividad como un proceso de comunicación entre amigos, familias y la participación con los sistemas informáticos, existen diferentes formas de participar pueden ser selectivas, transformativa, constructiva esta interactividad nos permite superar limitaciones de la relación presencial.

Para Alonso et al. (2013) el aprendizaje a través de redes interconectadas no es sencillo y su realidad depende de muchos factores, entre los que podemos citar la permanencia de formas tradicionales de enseñanza, la falta de preparación del profesorado, el miedo a lo desconocido, la insuficiencia de infraestructuras y logística en las escuelas y en los hogares familiares, los déficits de conectividad. (p. 23).

El surgimiento de una nueva tecnología puede ser contradictoria en relación a las posibilidades a partir de su comienzo, se puede decir que la tendencia es cambiar totalmente la visión actual que se tiene de la educación y que la incorporación de la tecnología internamente de las aulas es una experiencia cada vez más amplia ya que estimulan la comprensión, el aprendizaje y perfeccionan la comunicación alumno profesor, permite utilizar nuevos recursos educativos y renueva los métodos de aprendizaje.

Información multimedia

Para Gallego y Alonso (1999, citado por Medina y Salvador, 2009), “multimedia, es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y vídeo para informar o entretener al usuario” (p. 214). La

información multimedia es una combinación de formas de contenido de expresión físicos o digitales electrónicas para enseñar o comunicar información, en los medios puede existir diversidad desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, cuando un programa de computador, archivo o una presentación ajusta apropiadamente los medios, se perfecciona acentuadamente la atención, comprensión y el aprendizaje.

Según Medina y Salvador (2009), “los multimedia, aun en los sistemas más sencillos, incorporan y mejoran las características didácticas que reúnen los medios que lo integran, especialmente el texto, el vídeo y la computadora como medios didácticos” (p. 214). La integración del contenido multimedia en la educación es una de las más importantes revoluciones de la informática ya que facilita la comprensión y el aprendizaje, resulta muy beneficioso si se le da un espacio a la imaginación porque es muy parecida a la comunicación directa, pueden presentarse animaciones y consiguen realizarse de forma directa a través de Internet o por grabaciones.

Para Gallardo (2012, citado por Ruiz, et al., 2019), los estudiantes de hoy en día se consideran nativos digitales puesto que nacieron con el auge de la tecnología y están acostumbrados a utilizarla de manera constante en su vida cotidiana, por lo que esperan que esta también se integre en otros aspectos de la sociedad como la escuela y el trabajo. Asimismo, tienen características diferentes a las generaciones de estudiantes del pasado, por ejemplo, prefieren recibir información a partir de recursos multimedia, con más flexibilidad, agilidad y con el uso de la tecnología. (p. 116).

Las instituciones educativas son sitios en donde más se necesita herramientas de desarrollo de multimedia, ya que permiten a los estudiantes descubrir que pueden ir más allá de los límites de los métodos de las enseñanzas tradicionales, estos programas brindan un ambiente de habilidades para crear, editar, dimensionar figuras, etc. muchos hogares poseen aparatos que proporcionan

capacidades multimedia también existe el poder de multimedia en lugares públicos que proporcionan información y ayuda.

Evolución del Internet

Según Castañeda y Adell (2013), “la práctica ubicuidad del acceso a la Internet y el desarrollo y proliferación de dispositivos móviles significan que el aprendizaje puede suceder en cualquier lugar” (p. 190). La revolución digital del ordenador ha hecho viable procesar la información de forma instantánea, entre los productos favorables del Internet la www ha demostrado ser la herramienta más útil por su sencillez de uso e interfaz manejable, en cuanto al aprendizaje permite una enseñanza a distancia, facilita la colaboración, aumenta la disponibilidad de recursos de entrenamiento y permite una enseñanza interactiva.

Web

Según Begoña (2011), “la nueva web y la educación no están una enfrentada con la otra, sino que se alimentan mutuamente en una relación de permanente dialéctica que irá dando como resultado la construcción de nuevos escenarios” (p. 154). La educación ha utilizado las herramientas web como una manera más dinámica y encantadora para el aprendizaje de los estudiantes, el progreso de estos dispositivos se fundamenta en el impulso de sus diferentes funciones, en gran parte por el desarrollo tecnológico y la metodología que usen los profesores se puede lograr el conocimiento deseado.

Caneiro et al. (2008), señalan que “en los centros educativos se han creado las webs de centro con el propósito de informar sobre sus características y actividades, facilitar la comunicación en la comunidad educativa y mejorar los procesos de gestión de enseñanza y aprendizaje” (p. 98). En los centros educativos la aplicación de web se realiza mediante estudios que facilitan el compartir información entre profesores y estudiantes, estas herramientas web muestran

diferentes formas para transmitir la información ya que la evolución es constante y han permitido pasar de contenidos estáticos a procesos dinámicos que de una u otra forma facilita el aprendizaje.

TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Para Castañeda y Adell (2013), “el rápido desarrollo y la implementación de las nuevas tecnologías está impactando en la educación, como en todos los demás sectores de la sociedad” (p. 190). La tecnología educativa es un equilibrio de recursos, métodos e instrumentos de información y comunicación aplicadas a la organización y las acciones del sistema educativo en sus numerosos espacios y niveles, la incorporación de las nuevas tecnologías dentro de las escuelas han transformado las técnicas educativas, apropiando recursos de enseñanza y aprendizaje tanto para maestros como para alumnos ya que se puede acceder a mucha más información porque abren nuevos espacios lúdicos y de expresión.

Según Yanes (2013), “la tecnología aplicada a la educación puede permitir un trabajo holístico, sistémico, situado e interdisciplinario, capturando el real contexto de donde los procesos de aprendizaje se producen permitiendo escenarios y actores particulares con intervenciones reales e innovadoras” (p. 209). La tecnología educativa ha aportado con herramientas nuevas que han traído cambios a la educación en ello la posibilidad de estudiar en línea, lo que representa el ingreso a la educación en cualquier lugar y hora, obtener información es mucho más sencillo y se puede acceder a grandes bases de datos dinámicamente, es transcendental que docentes y expertos se encuentren al tanto de nuevos conocimientos tecnológicos para así poder preparar a sus alumnos.

Competencia digital docente

Según Begoña (2011), “el modelo de profesor que se dibuja como un acompañante del aprendizaje requiere de competencias que permitan desarrollar un

conjunto complejo de tareas y destrezas que supongan apoyo en los planos cognitivo, socioafectivo y didáctico” (p. 68). El docente cuenta con excelentes equipos organizacionales de programación y enseñanza lo que escatima una gran cantidad de tiempo para rectificar o mejorar sus prácticas educativas, los beneficios del uso de la tecnología son indudables, pero también sobrellevan compromisos de adecuarse al cambio como parte importante de toda la institución educativa.

Según Yanes (2013), la competencia es en primer lugar el conocimiento del objeto que es preocupación de la profesión. Hoy, en el marco de la revolución científico-tecnológica la sociedad plantea al profesional complejísimos problemas que se desprenden de la aplicación de los nuevos adelantos tecnológicos al proceso del conocimiento de acontecimientos y sucesos. (p. 612).

En la actualidad se presenta el compromiso de preparar a los docentes en el uso de las nuevas tecnologías para que consigan incorporarse a sus clases, los profesores deben renovarse en avances tecnológicos de forma permanente esto con el fin de dar educación de calidad, la metodología de la educación se ha transformado, puesto que el alumno en lugar de memorizar, se aproxima a la exploración, análisis e interpretación de la investigación, al conectar las tecnologías a las clases el personal escolar y los alumnos aprenden a trabajar de manera significativa.

Para Alonso et al. (2013), una formación de calidad exige la máxima coherencia entre lo que se pretende, se hace y se consigue. Desde este punto de vista, el diseño pedagógico deberá buscar experiencias significativas que partan de la congruencia entre los objetivos de aprendizaje, el medio formativo y los recursos que se utilicen. (p. 39).

La tecnología enfocada en la educación no puede ni debe quedarse atrás, una de las características más importantes en las que se encamina permanece en la

intervención del aprendizaje del estudiante, el alcance y la exploración de estas herramientas se están enfocando en dar solución para el seguimiento del alumnado, sobre todo a que se pueda aprender y adaptarse a los constantes cambios, la incorporación de tecnologías en el aula es un componente significativo.

Competencia digital de los estudiantes

Según Prensky (2011), los alumnos de hoy quieren aprender de manera diferente al pasado. Quieren formas de aprender que tengan significado para ellos, métodos que les hagan ver (de inmediato) que el tiempo que pasan en su educación formal tiene valor, y formas que hagan buen uso de la tecnología que saben que es su derecho de nacimiento. (p. 13).

Las TIC en la educación ejecutan su contribución como una herramienta de investigación, un medio para la creación y expresión, como componente de proceso de información y como herramienta cognoscitiva consiguen ayudar a rescatar trabajos de práctica y fomentar métodos intelectuales, el uso de los recursos digitales exige a que posea una nueva formación del profesorado, estudiante y TIC ya que son parte del proceso de enseñanza-aprendizaje que admite el perfeccionamiento progresivo en el cual el rol del estudiante en la construcción de su propio aprendizaje es protagónico y requiere un cambio firme de su actitud.

Según Begoña (2011), ser competente en el rol de estudiante digital incluye ser competente socialmente, es decir, relacionarse con los compañeros con el fin de establecer una comunidad de aprendizaje mutuamente enriquecedora, ser competente en aprender tanto individualmente como en grupo, y también asumir una responsabilidad activa en el aprendizaje. (p. 46).

El estudiante debe ser capaz de escuchar, explicar y actuar con pensamiento crítico y reflexivo, interactuar con sus compañeros compartir preguntas y opiniones

valorar y respetar las ideas ajenas, estar abierto al cambio y a nuevas ideas, aceptar orientaciones del docente interactuar en la clase y atender sus indicaciones, tareas, orientaciones, ayudas etc. debe dirigir su propio aprendizaje, armonizar lo conceptual y lo práctico, investigar, buscar causas - efectos y saber relacionarlas, trabajar con intensidad y de manera continuada, desarrollar la autoestima, afán de superación y la perseverancia ante las frustraciones, trabajar de manera individual y colaborativa.

Según Hernández et al. (2012), “está claro que hoy en día son muchos los alumnos que tienen en su propiedad algún tipo de dispositivo móvil, ya sea una tablet o un ipod touch, que son muy similares a los móviles iPhone” (p. 249). No olvidemos que el tiempo digital hace obligatorio un cambio de modelo en el que los estudiantes ya no se preparan para un mundo mecánico sino para un mundo tecnológico, los procedimientos de labores y evaluación conviene adecuar a las tecnologías, para que los estudiantes alcancen a desafiar los retos de la realidad existente.

Las competencias en el ámbito educativo

Según Alonso et al. (2013), la apertura de la escuela a internet implica abrir la escuela a un universo sociocultural muy distinto del tradicional y propio de la cultura escolar. Supone ampliar horizontes, proporcionar elementos de contrastación y revitalizar la escuela como espacio de socialización, al mismo tiempo que fomenta el aprendizaje entre iguales y facilita procesos de enseñanza-aprendizaje distribuidos. (p. 22).

El aprendizaje con la integración de las TIC en el ámbito educativo es un fenómeno social intransferible, por tal motivación es importante indicar que puede ser aplicado no para completar una trayectoria solamente sino como intermedio productor de habilidades necesarias para el progreso y la formación del estudiante,

en las cuales el profesor actúa como facilitador, esto involucra un desafío propio que será superado mediante una buena práctica y actitud.

Recursos educativos

Las nuevas tecnologías brindan la posibilidad de plantear ambientes de aprendizaje muy variadas, es fundamental la mezcla de los recursos educativos tecnológicos con otros medios para proporcionar a los estudiantes un aspecto más amplio, utilizar una metodología apropiada al tipo de actividad y a la organización en el aula.

En la computadora se consigue ejecutar actividades creativas de dibujos diseños etc. simulaciones de la realidad, facilidad de procesar datos y representarlos, juegos educativos que ofrecen ambientes lúdicos y actividades motivadoras que cautivan muy fácilmente la curiosidad de los estudiantes entre los elementos ventajosos a los métodos de enseñar y aprender, las páginas web educativas proporcionan herramientas que permiten un nuevo espacio social y participativo.

Recursos educativos abiertos

La UNESCO considera que los recursos educativos abiertos (REA) son materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos. (UNESCO, 2020, p. 1).

Los Recursos educativos abiertos o REA están compuestos por materiales multimedia que se relaciona con la educación, con la enseñanza, el aprendizaje, la evaluación y la investigación, su característica principal es que puede ser aprovechado por los docentes y estudiantes sin ningún costo.

Según Hylén (2008), “los REA incluyen los contenidos educativos, el software de desarrollo, el uso y la distribución del contenido, y la implementación de recursos tales como las licencias abiertas” (p. 14). Además, afirma que las instituciones mencionan seis tipos de razones para implicarse en los proyectos REA:

- El argumento altruista que compartiendo el conocimiento está en la línea de las tradiciones académicas y es algo bueno.
- Las instituciones educativas (particularmente aquellas con financiación pública) deberían obtener una contribución de los contribuyentes permitiendo la distribución compartida libre y la reutilización de los recursos.
- La calidad puede mejorarse y el coste de desarrollo del contenido se ve reducido gracias a la distribución y reutilización.
- Es positivo para las relaciones públicas de la institución tener un proyecto REA como un escaparate para atraer a nuevos estudiantes.
- Hay una necesidad de buscar nuevos modelos de recuperación del coste planea cuando las instituciones experimenten la competición creciente.
- La distribución compartida libre acelerará el desarrollo de nuevos recursos de aprendizaje, estimulará la mejora interna, la innovación y la reutilización, y ayudará la institución a conservar buenos repositorios de materiales y su uso interior y exterior.

Los Recursos educativos abiertos o REA posiblemente precipiten la idea en la representación de la educación tradicional y se origine la evolución hacia unos estudiantes más autónomos, de una ampliación en el aprendizaje no formal que puede esperarse que aumente la demanda de la valoración y reconocimiento de competencias aprovechadas externamente de los entornos de aprendizaje formales, estos recursos son de mucha importancia ya que brindan reducción de costo de materiales escolares como los libros electrónicos gratuitos y grandes repositorios.

Para la enseñanza de Ciencias Sociales existen herramientas digitales interactivas como son los atlas digitales y mapas, enciclopedias y fuentes de documentación, videos históricos, juegos interactivos, líneas de tiempo, estos recursos permiten preparar y exponer la clase o ponerla a disposición de los estudiantes para que practique y asimilen mejor los contenidos de la asignatura.

Mientras que para realizar el seguimiento de los estudiantes desde una perspectiva motivadora y divertida a través de juegos de preguntas, imágenes, gráficos, el docente puede enfocar el aprendizaje y la evaluación con distintas herramientas digitales entre ellas: Jamboard, Socrative, kahoot, Google forms, quizizz, nearpod, lucid.aap, educa play, learning.app.org, y otras, estas aplicaciones permiten que los estudiantes desde distintos dispositivos puedan jugar solos o en equipo fomentando así un aprendizaje más completo y brindando mayor comprensión de los contenidos.

El siguiente gráfico de recursos educativos abiertos muestra herramientas, contenidos y recursos de implementación

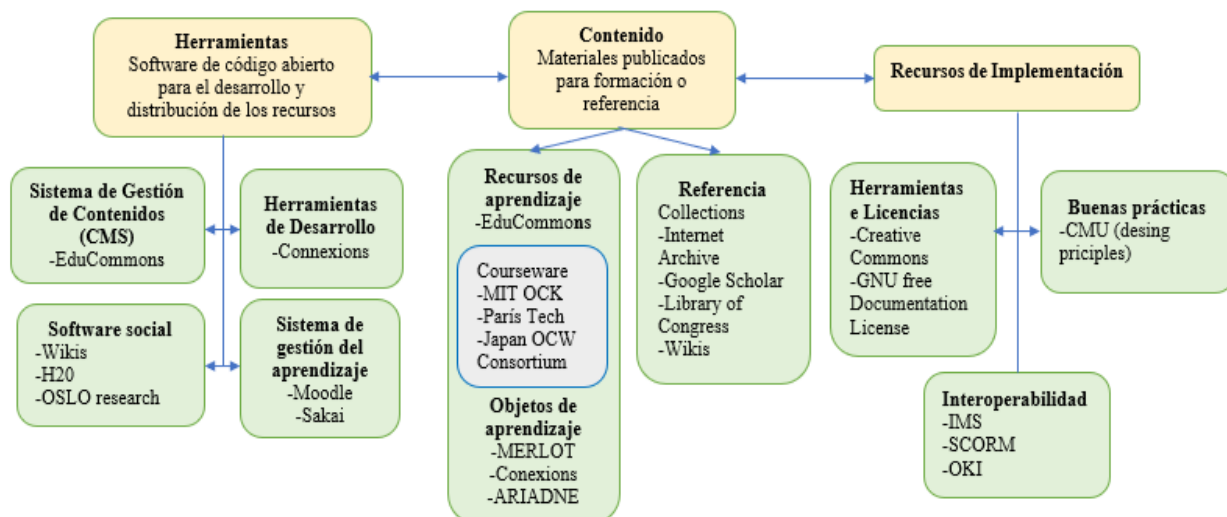


Gráfico N° 5. Recursos educativos abiertos: mapa conceptual
Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Adaptado de Margulies (2005)

Licencias abiertas

Según Hylén (2008), el mundo académico ha empezado a usar las licencias abiertas para crear un espacio en el mundo de Internet - un bien común creativo - donde las personas pueden compartir y reutilizar el material con derechos de propiedad intelectual sin la preocupación de ser demandados. (p. 18).

Existen diferentes tipos de licencias abiertas, entre las más reconocidas están las licencias GNU GPL y las licencias Creative Commons (CC). GNU GPL corresponden a los programas informáticos y al usarlas el autor expresa que se trata de un software libre, por lo que cualquier usuario tiene derecho a instalarla, usarla, transformarla o distribuirla sin ningún inconveniente, mientras que Creative Commons (CC) el autor permite o restringe ciertos usos, esta licencia está diseñada para todo tipo de contenidos: textos, imágenes, audios, infografías, videos, etc.; tanto dentro como fuera de Internet.

Las TIC en la educación

Caneiro et al. (2008), señalan que “las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son la palanca principal de transformaciones sin precedentes en el mundo contemporáneo” (p. 15). Las TIC en la educación aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje realizan transformaciones que contribuyen con un carácter innovador y creativo, dan apertura a nuevas maneras de comunicación, poseen una mayor atribución y favorece en gran proporción al área educativa, ya que la hace más dinámica y accesible, se relacionan con el uso de Internet y la informática, está abierta a todas las personas por igual y conmueven a varios ámbitos de las ciencias humanas.

La escuela debe adecuarse a un nuevo entorno, el uso de las TIC ha ido masificando paulatinamente los distintos ámbitos de la vida por ello según Sunkel

y Trucco (2012), manifiestan que “hay que entender a las TIC como algo que ha modificado las formas en las que los estudiantes se insertan en el mundo, generando nuevas maneras de aprendizaje que van más allá de los sistemas de conocimiento” (p. 260).

En el proceso educativo el uso de las TIC no se debe restringir o transferir sólo instrucciones, aunque estas sean inevitables se debe procurar capacitar en determinadas habilidades la necesidad de establecer en una forma razonablemente crítica frente a las TIC, se debe saber diferenciar en qué nos ayudan y en qué nos restringen, para poder proceder en efecto, esta causa debe estar presente y darse de forma integrada en la familia, en la escuela y en la sociedad. Según Begoña (2011):

Las TIC han transformado progresivamente el modelo de formación en las aulas. Hemos pasado de aulas en las que los docentes enseñaban a grupos de estudiantes lo mismo, en un mismo momento y a través de los mismos mecanismos, a entornos en que los docentes ponen a disposición de los estudiantes distintos recursos para el desarrollo de una serie de tareas, realizando un seguimiento de las necesidades particulares que van emergiendo en el proceso. (p. 132).

Actualmente diversos docentes solicitan y aspiran contar con recursos informáticos y con Internet para su docencia, proporcionando respuestas a los desafíos que les diseñan estos modernos canales de información, sin embargo, la integración de las TIC a la enseñanza no solo supone la dotación de ordenadores e infraestructuras de acceso a Internet, sino que su principal objetivo es incorporar las TIC en los métodos de enseñanza-aprendizaje, para mejorar la calidad de la enseñanza.

Las ventajas y desventajas de las TIC

Según Alonso et al. (2013), el trabajo en red permite y hace posible el aprendizaje distribuido, referido a un aprendizaje descentralizado y flexible que permite tener acceso a variados recursos (bibliotecas virtuales, foros de discusión, debates simultáneos, actividades virtuales, comunicación en línea...) y obtener un conocimiento sin necesidad de estar dentro de una sala de clase o de tener un profesor que enseña lo que se necesita saber o lo que considera que debe aprender el estudiante. (p. 22).

Las TIC presentan posibilidades muy demostrativas que se incorporan para ser usadas en la enseñanza, como separar obstáculos entre docente – estudiante, adaptación de los medios y las necesidades a las características de los sujetos, benefician el aprendizaje cooperativo, es fuente de comunicación virtual, en el acceso de mensajería, foros, weblog, etc. que proporcionan los trabajos en colaboración, intercambio, tutorías etc. es un productor de nuevos escenarios formativos en donde se multiplican los ambientes y las oportunidades de aprendizaje.

Según Alonso et al. (2013), “la ventaja educativa que se pueda encontrar en internet no llegará únicamente como innovación tecnológica, será preciso pensar educativamente la tecnología” (p. 87). Las TIC también presentan desventajas que conllevan a una aserie de inconvenientes como comportamientos adictivos, distracción por los juegos, pérdida de tiempo en búsqueda de información, mucha información que aparece en Internet no es fiable, se debe educar y enseñar a los estudiantes que tan importante es la utilización de las TIC como el aprendizaje y la sociabilidad con los que lo rodean.

Los entornos virtuales

Según Alonso et al. (2013), “estos entornos transforman la acción educativa, puesto que los entornos de formación en red añaden cambios a la educación y cifran nuevos núcleos de atención sobre cómo aprender” (p. 90). Los entornos virtuales de aprendizaje contribuyen y perfeccionan muchos aspectos educativos, asimismo facilitan el cambio pedagógico, el intercambio de roles que se originan entre docente y estudiante, el profesor se transforma en un guía en alguien que dirige y presenta recursos, más que transferir conocimientos como venía siendo habitual y el estudiante dada la flexibilidad de los EVA se provoca su oportuno compromiso, la colaboración y la interacción en un ambiente constructivista que proporciona el aprendizaje dinámico y colaborativo que permiten organizar redes de conocimiento y aprendizaje.

Según Alonso et al. (2013), “en la actualidad existe un número creciente de distintas plataformas virtuales creadas por empresas privadas, instituciones educativas, comunidades de desarrolladores, organizaciones y fundaciones, entre otros” (p. 129). Como todas las innovaciones tecnológicas, los entornos virtuales pueden gestionar y guardar contenidos o tener herramientas propias para organizarlos ellos siguen evolucionado surgen de la necesidad de transformar y transferir información, tanto como refuerzo de modalidades presenciales como en entornos totalmente virtuales, los EVA permiten trabajar y enlazar nuestras acciones con competencias tecnológicas que permitan, crear, compartir o relacionar la información.

El aprendizaje electrónico o e-learning

Caneiro et al. (2008), señalan que para el desarrollo de esta modalidad de formación se crean las plataformas tecnológicas de e-learning, que son programas de ordenador que se utilizan para la creación, gestión y distribución de actividades formativas a través de la web. Estas aplicaciones

facilitan entornos de enseñanza- aprendizaje mediante la integración de materiales didácticos, herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa. (p. 99).

Desde el año 1996 e-learning comienza con el aprendizaje electrónico o enseñanza través de medios informáticos, hoy en día está totalmente integrado a la educación ha evolucionado hasta la actualidad, el conjunto de aplicaciones, productos y herramientas electrónicas a nuestro alcance es enorme, ofrece beneficios exclusión de barreras físicas y temporales, de espacio y tiempo.

Según Casillas y Ramírez (2016), “el e-learning se refiere al desarrollo de formación a distancia formal o no-formal, totalmente virtual a partir del uso de las TIC. Se pone énfasis en el aprendizaje interactivo y flexible” (p. 78). El surgimiento de e-learning ha dispuesto también transformar los roles de estudiante y profesor, incluso ha logrado reunir perfiles profesionales desconocidos en la enseñanza hasta ahora, se fomenta la enseñanza en grupo, la autoformación e impide la dependencia inmediata del estudiante respecto al docente, e-learning ha desarrollado tanto a nivel educativo como tecnológico.

El aprendizaje por combinación: b-learning

El b-learning según Casillas y Ramírez (2016), “es una modalidad de formación que se centra en el aprendizaje devenido de la mixtura de estrategias pedagógicas, propias y específicas, de los modelos presenciales y virtuales” (p. 80).

En el año 2000 b-learning impulsa la concepción de aprendizaje semipresencial, el e-learning a manera de soporte a la enseñanza presencial, donde se ajustan actividades sincrónicas, coloca a disposición material de consulta los cuales benefician la ampliación de la comprensión, se optimiza el tiempo presencial ya que mucho acompañamiento se hace de modo digital, se estimula el trabajo autónomo y hace realidad el trabajo independiente del estudiante.

El aprendizaje móvil: m-learning

Según Casillas y Ramírez (2016), “el aprendizaje “móvil”, es entendido como la posibilidad de aprender a través de Internet, de diversas mindtools u otras plataformas tecnológicas, pero con la máxima portabilidad, interactividad y conectividad” (p. 81).

En el año 2005 m-learning introduce el modelo de apropiar el e-learning a dispositivos móviles, teléfonos, PDAs, otros gadgets y ahora tabletas que permiten extender el aprendizaje desde cualquier parte del mundo y a cualquier hora, esta es una estrategia educativa que aprovecha los contenidos de Internet, esta técnica tiene la intención de facilitar la construcción del conocimiento y desarrollar en los estudiantes la habilidad para solucionar problemas en plataformas que promueven el autoaprendizaje.

Según Hernández et al. (2012), “los dispositivos móviles suman una serie de características que favorecen su papel catalizador en la adquisición de competencias digitales que se consideran básicas para todo profesional del siglo XXI” (p. 267).

En el año 2008 surgen los MOOC los cursos masivos, llegando incluso a miles de estudiantes estos representan un progreso del aprendizaje, en un modelo descentralizado en el que todo el aprendizaje recae en el estudiante.

En el año 2013 es el Boom de las apps para dispositivos móviles. Con la llegada de las apps y la generación de los smartphones aparecen las apps o aplicaciones que a modo de programas nos permiten transformar a estos dispositivos en legítimos ordenadores.

GESTIÓN DEL APRENDIZAJE

La gestión del aprendizaje es una labor que muestra el trabajo educativo de los docentes, que poseen el compromiso de formar al ser humano para permitirle incluirse en la sociedad, las circunstancias variables del mundo hacen que la percepción del aprendizaje tome una extensión más desarrollada y que se maneje en función del cambio en el significado de la experiencia, hoy en día el aprendizaje presenta una vinculación con la formación cognitiva.

Según Soubal (2008), esta gestión en las instituciones escolares encaminada específicamente a la conformación y reconfiguración constante del cerebro de los estudiantes por intermedio de la interacción social con vistas a lograr cambios en el significado de la experiencia en los sujetos, le llamamos gestión del aprendizaje. (p. 321).

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Según Schunk (2012), “desde un punto de vista filosófico, el aprendizaje podría analizarse bajo el título de epistemología, que se refiere al estudio del origen, la naturaleza, los límites y los métodos del conocimiento” (p. 5).

Las teorías del aprendizaje procuran representar aquellos métodos mediante los cuales tanto los seres humanos, como los animales aprenden, muchos psicólogos y pedagogos han contribuido con extensas teorías, las mismas que ayudan a alcanzar, predecir y observar cambios del comportamiento humano, construyendo a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos adquieren el conocimiento.

Para Vygotsky (s.f., citado por Daros, 1992), el aprendizaje es un proceso ante todo interpsicológico, heteroestructurante que (conducido y guiado primeramente por el lenguaje, la cultura y los adultos) genera luego, por

interiorización, una regulación intrapsicológica, autoestructurante, de modo que el niño, autónomamente, puede hacer y conocer progresivamente por sí mismo lo que antes dependía de los demás. (p. 62).

El aprendizaje es un proceso que involucra una transformación en la conducta o en la capacidad de conducirse, los seres humanos asimilan cuando alcanzan la capacidad para crear algo con cualidades diferentes, adquieren conocimientos nuevos a través del estudio, del ejercicio o la experiencia, el ser humano tiene la capacidad de incorporar nuevos hechos no se limitan a explorar lo que ya conoce.

Para Suppes (1974, citado por Schunk, 2012), “una teoría es un conjunto científicamente aceptable de principios que explican un fenómeno. Las teorías ofrecen marcos de referencia para interpretar las observaciones ambientales y sirven como puentes entre la investigación y la educación” (p. 10).

Cada teoría se presenta en los términos de su contexto histórico y de las dificultades científicas con las que el teórico se enfrenta, al presentar la teoría se reseña a grandes rasgos las realidades experimentales más notables que las respaldan, cada parte de dicha teoría se explorará inicialmente desde una perspectiva general, sin embargo, cada capítulo concluye con una conferencia crítica y una evaluación de la realidad que las sostiene.

Entre los autores que han contribuido a la comprensión y complejidad de la labor del docente se encuentran Ausubel, y Brunner, entre los de mayor implicación con las teorías del aprendizaje se destacan por su mayor retribución por la teoría de la enseñanza y la teoría pensativo-reflexiva del docente a Clark y Peterssons, Shavelson y Yinger, quienes contribuyen con la adaptación de la toma de decisiones a la principal competitividad formativa y la comprensión a la enseñanza como la más complicada y cambiante modalidad de toma de decisiones

en contextos aleatorios, entre las principales teorías del aprendizaje se mencionan las siguientes: Teoría conductual, teoría cognoscitiva social y teoría constructivista.

Teoría conductual

Arancibia et al. (2007), señalan que los orígenes de la teoría conductual del aprendizaje se encuentran en los estudios de Pavlov (1927) con animales. Durante los años 30, él y otros psicólogos estudiaron y experimentaron la forma en que distintos estímulos se podían usar para obtener respuestas de los animales (...) luego, esta terminología fue adoptada por Watson, Guthrie y Skinner -en los EE. UU.-, como base para su trabajo en modificación conductual, el cual dio origen a la corriente que en psicología se conoce como “conductismo”. (p. 45).

La teoría conductual está basada en la idea de que todos los comportamientos se obtienen a través de establecer ciertas condiciones de control de estímulo, se realizaron experimentos que permitieron descubrir varios principios del aprendizaje, principios de la relación entre estímulos y respuestas, que mucho después fueron útiles para modificar la conducta en los seres humanos, los conductistas consideran que nuestras respuestas a los estímulos ambientales forman nuestras acciones.

Para Asher (2003, Tweney y Budzynski, 2000, citado por Schunk, 2012), “el conductismo utilizó métodos experimentales, y su énfasis puesto en la experimentación y en los fenómenos observables ayudó a garantizar el establecimiento de la psicología como ciencia” (p. 10).

Aproximadamente desde el año 1920 hasta mediados del año 1950, el conductismo se fortaleció como la escuela de pensamiento dominante en la psicología, varios autores proponen que la popularidad de la psicología comportamental apareció del deseo de crear la psicología como una ciencia, los

científicos estaban interesados en establecer teorías que alcanzaran ser explicadas claramente y medirse de forma empírica, pero igualmente consiguieran ser utilizadas para ejecutar contribuciones las mismas que pudieran influir en la vida cotidiana de los seres humanos.

Arancibia et al. (2007), señalan “que como se ha visto, existen numerosas aplicaciones de la teoría conductual al proceso educativo; la asociación de estímulos, el condicionamiento, la observación y la imitación ocurren constantemente aun sin conciencia por parte de los profesores y los alumnos” (p. 68).

La teoría conductista se basa en la idea de que todos los comportamientos han sido aprendidos mediante sistemas de refuerzos y castigos a partir de esta premisa se desarrollan técnicas en el campo de la educación, como ejemplo el refuerzo a las conductas que se quiere fomentar en una persona y castigos a aquellas que no se desea que se repitan, para mejorar y aprovechar estos métodos, existen programas educativos que se basan en propuestas de la teoría conductual, empleando los principios conductistas para beneficiar el aprendizaje en la sala de clases.

Teoría Cognoscitiva Social

La perspectiva del aprendizaje cognitivo social tiene libertad de acción del comportamiento humano, las personas aprenden de sus entornos sociales, los niños prestan atención a otras personas como modelos y codifican su comportamiento, las conductas que producen consecuencias exitosas se conservan y las que conducen al fracaso se descartan, las personas pueden aprender a establecer metas y autorregular sus cogniciones, emociones, conducta y entornos.

Para Bandura (2007, citado por Woolfolk, 2010), “estas teorías conductistas son discordantes con la evidente realidad social de que gran parte de nuestro aprendizaje se lleva a cabo a través del poder del modelamiento social” (p. 349).

El aprendizaje humano se da por el medio social al adquirir reglas, habilidades, conocimientos, actitudes creencias y observando las acciones de otros, la motivación y el estado mental juegan un papel importante en determinar si un comportamiento se aprende o no ya que se llega a sentir recompensa interna el orgullo, la satisfacción y un sentido de logro. Según Medina y Salvador (2009):

La teoría de la enseñanza, desde una perspectiva cognitiva, plantea que la principal base de su comprensión y realización no es la potencialidad de los estímulos externos a la acción de enseñanza, sino la incidencia y la personalidad pensante e interviniente de los docentes, como coprotagonistas de la acción de enseñanza, dado que profesorado y estudiantes son los mediadores de tal interacción formativa. (p. 50).

Las teorías cognitivas se enfocan en el estudio de los procesos interiores que llevan al aprendizaje, se interesa por los fenómenos que ocurren en el ser humano cuando aprende, cómo asimila la información al aprender y cómo se transforma en el ser humano, considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, esto se debe a su interrelación con los elementos del medio ambiente.

Teoría Constructivista

Los ambientes de aprendizaje constructivistas facilitan los procesos de construcción del conocimiento, proveen múltiples representaciones de la realidad, en este ambiente se plantean problemas del mundo real de tal manera que el estudiante participe en actividades que lo lleven a evaluar las diferentes alternativas de solución. Para Schunk (2012), “la meta de los ambientes de aprendizaje

constructivista es proporcionar experiencias estimulantes que motiven a los estudiantes a aprender” (p. 275).

Desde este sistema el estudiante debe involucrarse y aplicar todo su potencial, en este sentido es participe del logro de los objetivos representando la síntesis de sus ideas y la reflexión del conocimiento elaborado.

Para Kamil (1985, citado por Arancibia et al., 2007), el biólogo y psicólogo sueco Jean Piaget (1896 – 1980) estudió los mecanismos básicos del desarrollo cognitivo llegando a plantear la llamada Teoría Genética, la cual, a partir de los principios constructivistas plantea que el conocimiento no se adquiere solamente por interiorización del entorno social, sino que predomina la construcción realizada por parte del sujeto. (p. 84).

El aprendizaje cognitivo se centra en la relación que existe entre los conocimientos previos con los nuevos, se debe promover el procesamiento mental a través de actividades donde el estudiante atiende, codifique, transforme, ensaye, almacene y localice la información asociando lo que ya saben y recopilando una nueva estructura mental.

Para Ausubel y otros (1983, citado por Ferreyra y Pedrazzi, 2007), “la esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial, con lo que el estudiante ya sabe. El material que aprende es potencialmente significativo para él” (p. 69).

El fin del aprendizaje es, que sea significativo para el estudiante y que el nuevo conocimiento adquirido cobre relevancia en su entorno, es decir se aprende para usar el conocimiento en situaciones reales, en donde se aplican tácticas para la solución de problemas en todos los contextos, propiciando la práctica de aquellas destrezas, habilidades o conceptos.

Enfoque pedagógico

Los enfoques pedagógicos son guías sistemáticas cargadas de ideología, que orientan las prácticas de enseñanza, determinan sus propósitos, sus ideas y sus actividades, estableciendo generalizaciones y directrices que se consideran óptimas para su buen desarrollo. Para Dewey (1929, citado por Trilla, 2001), “la praxis educativa implica un manejo inteligente de los asuntos, y esto supone una apertura a la deliberación del educador en relación con su concreta situación educativa” (p. 27).

Existen muchos enfoques pedagógicos y cada uno de ellos se funda en una determinada concepción de cómo se debe enseñar, de acuerdo con las características personales y estilos de aprendizaje que entienden y poseen los estudiantes y sus formas de interactuar con el docente, también es la contemplación desde la cual se ve un problema educativo y que parte de la consideración de la objetividad de aspectos pedagógicos. Según Medina y Salvador (2009):

La Pedagogía es la teoría y disciplina que comprende, busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos, implicada en la transformación ética y axiológica de las instituciones formativas y de la realización integral de todas las personas. (p. 7).

La introducción de enfoques de aprendizaje mejora los fundamentos y métodos de enseñanza-aprendizaje, se debe considerar que las redes de cambio de conocimiento logran ser herramientas del presente y del futuro, que se forman en el progreso de las tendencias globalizadoras, ellas brindan la oportunidad de establecer prácticas alternativas al entorno existente, estableciendo de hecho un desafío tanto para los regímenes como para los centros educativos y los docentes.

Modelo Pedagógico

Según De Zubiría (2011), los modelos pedagógicos dialogantes e Inter estructurantes subyacen los enfoques histórico-culturales que le asignan a la cultura un papel preponderante en los procesos de aprehendizaje del individuo y que consideran que sin maestros y sin cultura no son posibles el pensamiento, ni el lenguaje ni el aprehendizaje. (p. 44).

Un modelo educativo es una construcción social que muestra las capacidades educativas de entorno sociocultural y económico concreto, es compatible con la filosofía y la concepción teórica de la educación, procura la unidad de símbolos culturales que se sintetizan en las experiencias cotidianas de las comunidades y propone líneas de investigación e instrucciones concretas de acción en el campo educativo, por otro lado, un modelo pedagógico, es un procedimiento sensato que busca interrelacionar los agentes básicos de la comunidad educativa con el conocimiento científico para conservarlo, producirlo o recrearlo internamente en un contexto histórico, geográfico y cultural determinado.

Para Morin (2000, citado por De Zubiría, 2011), “el hombre sólo se completa como ser plenamente humano por y en la cultura. No hay cultura sin cerebro humano y no hay espíritu, es decir capacidad de conciencia y pensamiento, sin cultura” (p. 44).

La educación como proceso de socialización de las personas proporciona acceso a los bienes de la cultura como son la ciencia y la tecnología, asimismo el aprendizaje suministra el saber riguroso sobre la enseñanza que se ha venido aceptando y sistematizando como una disciplina científica en construcción, con su campo intelectual de objetos y metodología de investigación propia.

Existen los siguientes modelos pedagógico: Tradicionales, activos y cognitivos.

Modelos Tradicionales

Para De Zubiría (2011), es así como a la Escuela Tradicional subyace una visión del hombre como ser obediente, sumiso y cumplidor; un hombre que se vinculará al trabajo para realizar infinidad de procesos rutinarios y mecánicos, profundamente homogenizados y que no implican procesos de cognición o de creación complejos. (p. 42).

Este modelo percibe al aprendizaje como algo mecánico, a pesar de eso es uno de los paradigmas que se han mantenido durante más años en la práctica escolar, encontrándose que en numerosos establecimientos educativos se maneja una variedad de prácticas ajustadas a este modelo. Sin embargo, no se debe olvidar que este tipo de instrucciones se utilizó de base para el fortalecimiento de los actuales paradigmas educativos, gracias a la introducción del concepto investigativo en la pedagogía. Según De Zubiría (2011):

Todo arte de instruir consiste, según la finalidad asignada por la Escuela Tradicional, en lograr que el niño se acerque a los grandes modelos de la historia humana. En este sentido, el principal papel del maestro será el de "repetir y hacer repetir", "corregir y hacer corregir", en tanto que el estudiante deberá imitar y copiar durante mucho tiempo, ya que es gracias a la reiteración que podrá aprender. (p. 46).

En la escuela tradicional la finalidad de la enseñanza es la transferencia de contenidos, el aprendizaje se conserva mediante cambios de conducta observable, en el proceso de aprendizaje se manejan métodos como el refuerzo, el castigo psicológico y físico, la clase y la vida colectiva son organizadas, ordenadas y programadas, las técnicas de enseñanza son las mismas para todos los estudiantes en diferentes ocasiones, el repaso entendido como la repetición de lo que el docente expuso posee una parte primordial en ese método.

Para Toffler (1985, 1994, citado por De Zubiría, 2011), denomina la Escuela Tradicional forma a imagen y semejanza de la fábrica y de los trabajos rutinarios propios de las instituciones de la segunda ola” (p. 42).

Este modelo se fundamenta en la consideración de que la principal condición de preparar al estudiante para la vida es formar su inteligencia, sus posibilidades de atención y de esfuerzo, se le da mayor importancia a la transmisión de la cultura y de los conocimientos, puesto que se consideran ventajosos para ayudar al estudiante a conformar una personalidad disciplinada.

Modelos Activos

Para Dewey (1933, citado por Trilla, 2001), “la nueva educación tenía que superar a la tradicional no sólo en los fundamentos del discurso, sino también en la propia práctica” (p. 26). La nueva educación supera a la tradicional porque mediante estrategias y materiales sencillos y precisos, promueve un aprendizaje activo, colaborativo y participativo, un fortalecimiento de la relación escuela-comunidad y un mecanismo de desarrollo flexible adaptado a los contextos y necesidades de la niñez, esto permite que los estudiantes avancen de un nivel al otro y concluyan módulos académicos a su propio ritmo de aprendizaje. Según De Zubiría (2011):

Para la Escuela Activa el niño y el joven necesariamente deben encontrar en la institución educativa el lugar para socializar y desarrollarse como personas; y en consecuencia, la escuela debería preparar para la vida, hoy y ahora, y debería asegurar la felicidad aquí y ahora. (p. 43).

El enfoque del Modelo de la Escuela Activa es centrado en el estudiante, su entorno y comunidad, ha desarrollado el gusto por la educación, ha disminuido tasas de deserción y repetición, ha demostrado ventajas en logros académicos, así como en la formación de comportamientos democráticos y de sana convivencia. Según De Zubiría (2011):

La Escuela Nueva privilegió la acción y la actividad al postular que el aprendizaje proviene de la experiencia y la acción y concibió al niño como el actor principal de la educación, centro sobre el cual debe girar todo el proceso educativo. (p. 47).

La Escuela Nueva como crítica a la Escuela Tradicional, muestra grandes cambios socio – económicos y la aparición de nuevas opiniones filosóficas y psicológicas, tales como las corrientes empiristas, positivistas, pragmatistas, que se sintetizan en las ciencias, esta tendencia pedagógica considera a la educación como un proceso social por lo que la escuela prepara al estudiante para que pueda convivir en sociedad en la que se aprende haciendo.

Modelos Cognitivos

Según De Zubiría (2011), señala que “la escuela no debería ser un lugar para transmitir los conocimientos, tal como creyó equivocadamente la Escuela Tradicional, sino un lugar para formar individuos más inteligentes a nivel cognitivo, afectivo y práxico” (p. 48).

Los modelos cognitivos aparecieron a partir de numerosas transformaciones sociales y científicas, entre ellas la comprensión de la mente como un procesador de la información, en este modelo el rol del docente está encaminado a tomar en cuenta el nivel de evolución cognitivo de los estudiantes, el docente debe direccionar a los estudiantes a desarrollar conocimientos por recepción significativa y a formar parte de actividades experimentales, que consigan ser utilizadas posteriormente en formas de pensar independiente. Según De Zubiría (2011):

El constructivismo, por su parte, ha reivindicado en el terreno pedagógico la finalidad relativa a la comprensión. Se ha acercado a la crucial pregunta de cómo generar el cambio conceptual en la educación, ha intentado develar la "caja negra" y ha intentado convertirla en una "caja transparente"; se ha

preocupado —y con razón— por las construcciones previas del alumno, por la estabilidad de estas, por las fuertes resistencias que generan al intenta lograr un aprendizaje significativo. (p. 47).

En el modelo cognitivo lo primordial no es el efecto del desarrollo de aprendizaje en procesos de comportamientos alcanzados y mostrados, sino que muestran indicadores que permiten inferir acerca de las estructuras de conocimientos y los procesos mentales que las generan, consideran el aprendizaje como transformaciones periódicas de las estructuras cognitivas que se originan de la conducta del ser humano, a diferencia del conductismo que se sitúa a la transformación directa de la conducta.

Diseño Curricular

El diseño curricular se muestra en un documento que enseña la organización del plan de educación, puntualizando las características y programando los alcances de la formación, en este documento se señalan los objetivos del currículo, las competencias que se quieren desarrollar, los beneficios que se persiguen y la certificación que se brinda, gracias a este documento es factible confirmar que la formación es acertada de acuerdo a cada nivel, los docentes lo utilizan como una guía para sacar adelante la labor pedagógica.

Actualmente debido a la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia del COVID-19, se han dado cambios notables en la forma de enseñar y aprender que requiere del trabajo incorporado de todos los miembros de la comunidad educativa para enfrentar los desafíos y brindar una educación que sea oportuna, apropiada y renovada, por esta razón el Ministerio de Educación diseñó el Currículo Priorizado para la emergencia.

Es este marco, el Ministerio de Educación ha diseñado el Currículo Priorizado para la emergencia - Fase 1 “Juntos Aprendemos en Casa” que

se caracteriza por ser aplicable en todos los contextos nacionales y brinda continuidad al proceso educativo hasta la finalización del año lectivo 2020-2021. Prioriza el abordaje de los aprendizajes imprescindibles que pueden ser desarrollados a través de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, Problemas y Preguntas que promueven la capacidad creativa, la imaginación, la resolución de problemas; así como, el desarrollo de habilidades de comunicación oral, la comprensión de textos, la producción escrita y el cálculo matemático, siempre considerando las necesidades, los intereses y las problemáticas del estudiante que es el protagonista del aprendizaje, con el apoyo del docente y las familias como mediadores, motivadores y orientadores del proceso. (Ministerio de Educación, & Subsecretaría de Fundamentos Educativos 2020, p. 2).

El Currículo se considera esencial para las innovaciones educativas enfocadas a la obtención de los resultados de aprendizaje de calidad, muestran sobre la forma en que se establecen los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, para abordar asuntos como qué, por qué, cuándo y cómo les correspondería aprender los estudiantes. Para Marchesi y Martín (1998, citado por López, 2016), “el currículo no es solo planificación, sino práctica en la que se establece un diálogo entre agentes sociales, técnicos, familias, docentes y alumnos” (p. 49).

Se puede decir que el diseño curricular precisa qué, cómo y cuándo se enseña, asimismo propone respuestas a dichas preguntas respecto a la acción de evaluación, para poder sacar adelante un diseño curricular es preciso tener claro que hay que sobrellevar una sucesión de actividades, el procedimiento del diseño curricular facilita la planificación de las actividades académicas, este se ajusta de acuerdo a los contextos de cada establecimiento educativo, respetando los principios determinados en el diseño, de esta forma se procura garantizar que todos los estudiantes puedan desarrollar su potencial, formarse y culminar el proceso educativo.

DIDÁCTICA

Según López (2016), la didáctica es el arte de enseñar, nos evoca al artista y a su creación, al didacta y a su proceso de enseñar. El didacta, desde esta metáfora, es el artista que crea un escenario fecundo para el enseñar y el aprender, tiene una habilidad propia que manifiesta en el acto de enseñar. (p. 17).

La formación didáctica en los docentes tiene que ser un interés permanente y constante, el docente que domina una buena didáctica es el que deja huellas, lo que expone cada día a sus estudiantes no solo lo tienen que saber y conocer le tiene que dar forma para que sea muy sencillo de entender, se vuelve una habilidad del docente que educa y que es capaz de brindar todo su conocimiento para que los estudiantes puedan comprender, transformar y aplicar los conocimientos en la vida.

Según Camilloni (2007) la didáctica es una teoría necesaria comprometida con prácticas sociales orientadas a diseñar, implementar y evaluar programas de formación, a diseñar situaciones didácticas y a orientar y apoyar a los alumnos en sus acciones de aprendizaje, a identificar y a estudiar problemas relacionados con el aprendizaje con vistas a mejorar los resultados para todos los alumnos y en todos los tipos de instituciones. (p. 22).

La didáctica facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje, contemplando que la docencia y la didáctica constituyen una disciplina pedagógica que tiene como propósito específico la técnica y la enseñanza, es decir, estimular, orientar activamente a los estudiantes en sus aprendizajes, por lo que la labor docente trasciende de una actividad en el aula a una práctica social objetiva e intencional en la que intervienen las acciones de los agentes comprometidos en el proceso.

El trabajo principal de la didáctica es el perfeccionamiento en las formas de enseñar, tiene como objetivo guiar las prácticas educativas, mediante la comprensión y la innovación de los métodos, la adaptación y el desarrollo adecuado de enseñanza aprendizaje, la didáctica esta encargada de relacionar la teoría con la práctica de la enseñanza cuyo propósito es la formación integral del estudiante.

Para Weniger (1962, citado por Medina y Salvador, 2009), “la Didáctica una ciencia de la enseñanza y aprendizaje pero que implica más que la interacción entre docente y estudiantes, profundizando en los efectos fundamentales del contenido educativo, abierto e imaginativo, que trabajamos” (p. 24).

La didáctica dentro de esta ciencia de la enseñanza y aprendizaje es importante su composición entre la teoría y la práctica es decir del hacer y el saber didáctico, la práctica resulta muy significativa ya que el ser humano asimila mediante la experiencia, de esta manera es normal enseñar a partir de la misma, sin embargo, es transcendental no repetir exclusivamente en las enseñanzas a través de este método, por eso resulta tan importante integrarlo con la teoría.

Métodos Didácticos

Standaert y Troch (2011), señalan que “los métodos didácticos pueden ser definidos como una serie de actividades estratégicas, desarrolladas por el docente o por los estudiantes, que permiten llevar a cabo un plan y alcanzar los objetivos de aprendizaje, de la manera más eficaz posible” (p. 113).

El método didáctico proporciona numerosos estímulos para el proceso activo del aprendizaje complementario y en construcción, pretende situar en práctica actividades mentales en las que el estudiante obtenga la oportunidad de relacionar la información nueva con sus conocimientos anteriores, para posteriormente hacer sus actuales interpretaciones, la finalidad es que posea una

base como experiencia para la nueva información, establecida por asimilación e integración.

Los métodos didácticos presentan diferentes clasificaciones según las características de los entornos de aprendizaje con los que el estudiante está en contacto, estos incentivos benefician el proceso de aprendizaje, a continuación, se presenta una clasificación más práctica que tiene la ventaja de ser útil desde una visión actual del aprendizaje y la enseñanza.

La siguiente tabla muestra un resumen de los métodos didácticos.

Tabla 1. Métodos didácticos

1. Métodos demostrativos	exposición oral demostración narración
2. Métodos de conversación	conversación educativa o guiada discusión en clase conversación de aprendizaje discusión en grupo
3. Formas de trabajo colaborativo	trabajo en grupo variaciones del trabajo en grupo aprendizaje basado en problema (ABP) juego de roles o de simulación estudio de casos
4. Métodos individualizados	aprendizaje autónomo (participativo) práctica de laboratorio paquete autodidáctico trabajo de contrato
5. Estrategias	aprendizaje de experto método de proyecto excursión deberes aprendizaje práctico

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Adaptado de Standaert (2011)

Según Medina y Salvador (2009), “la metodología didáctica se explicita en una tarea indagadora de la práctica, que retoma del método científico sus elementos

más representativos y logra elevar su enfoque y potencialidad a través del conocimiento riguroso y creativo de la acción docente” (p. 19).

La metodología didáctica es el conjunto de acciones, estrategias y procedimientos que se programa en el aula para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y obtener los objetivos planteados, la metodología de cada docente es única, parte de su forma de entender la educación utilizando procedimientos y prácticas organizadas y planificadas, de forma reflexiva con el propósito de desarrollar competencias y asimilar contenidos.

Estrategias metodológicas

Según Vásquez (2010), las estrategias de enseñanza, de naturaleza sistémica y compleja, responden necesariamente a una concepción de educación, a un modelo pedagógico de formación, a unos contextos situacionales y cognitivos, a unos estilos de enseñanza y de aprendizaje, a unas circunstancias históricas y culturales propias del entorno. (p. 30).

Las estrategias de aprendizaje permiten ver una recolección variable y viva de acciones, tanto de carácter intelectual como comportamental, que utiliza al ser humano que aprende mientras recorre su propio proceso de logro de conocimientos y saberes, lo metodológico surge, entonces, cuando el docente empoderado de su rol facilitador, y preparado con sus propias estrategias, va demostrando con sabiduría momentos que a futuro configurarán aprendizajes relevantes del proceso educativo.

Según De Zubiría (2011), “para adoptar una estrategia metodológica se requiere abordar las preguntas concernientes a las variaciones metodológicas derivadas del trabajo con estudiantes de edades, intereses y características cualitativamente diferentes” (p. 60).

El docente debe brindar ayuda a los estudiantes en toda la secuencia de enseñanza aprendizaje construyendo conjuntamente conocimiento, sin embargo, a medida que el estudiante extiende sus habilidades y estrategias y las interioriza, está obteniendo más autonomía en su propio aprendizaje necesitando cada vez menos del apoyo del docente, el mismo que debe guiar a sus estudiantes para que sean conscientes de sus habilidades propias y alcancen estrategias metacognitivas que le permitan formarse de manera autónoma, las estrategias deben permanecer durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Medina y Salvador (2009), las estrategias didácticas se insertan en la función mediadora del profesor, que hace de puente entre los contenidos culturales y las capacidades cognitivas de los alumnos. Las estrategias didácticas se definen, a su vez, en función de las estrategias de aprendizaje que se quiere desarrollar y potenciar en el alumno. (p. 179).

La labor pedagógica debe estar centrada en el aprendizaje más que en la enseñanza y requiere desarrollar estrategias pedagógicas diferenciadas y apropiadas a los diferentes ritmos y estilos de aprendizajes de los estudiantes enriqueciendo el trabajo docente con actividades diferentes establecidas en la exploración, investigación y formación de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes, tanto individual como colaborativa y en equipo, el aprendizaje explorado se ubica en función del progreso de destrezas y capacidades de nivel superior pueden ser: descripción, clasificación, análisis, síntesis, capacidad de abstracción y otras, a través de la comprensión y dominio de argumentos considerados fundamentales.

Según Medina y Salvador (2009), las estrategias de aprendizaje se pueden agrupar de acuerdo con la secuencia en el aprendizaje en tres categorías:

- Estrategias para obtener y elaborar información. En esta categoría se incluyen las siguientes técnicas o estrategias: Plan de trabajo, Estrategias de lectura y Estrategias de escucha.

- Estrategias para fijar y retener la información.
- Estrategias para reproducir o exponer la información. (p. 189).

Los estilos de aprendizaje

Para Vermunt (s.f., citado por Standaert y Troch, 2011), “se define estilo de aprendizaje como un conjunto coherente de habilidades cognitivas, metacognitivas y afectivas que desarrollan los estudiantes de acuerdo con sus aspiraciones y motivación” (p. 88). Los estilos de aprendizaje muestran el modo en que el estudiante recibe y procesa la información para establecer su propio aprendizaje, éstos brindan indicadores que rigen la forma de interactuar con el entorno, es necesario que los docentes observen a los estudiantes para poder identificar y tomar decisiones en el momento de planificar y ejecutar las estrategias y medios que estimulen los diferentes canales de percepción.

Tabla 2. Clasificaciones más relevantes de Estilos de aprendizaje

AUTORES	TIPOS DE ESTILOS
KOLB, 1981	acomodador; divergente; convergente; asimilador
GRASHA – RIECHMANN, 1981	evasivo-participante; competitivo-colaborador; dependiente-independiente
DESPINS, 1985	intuitivo y divergente; experimentador, sintético y creativo; analítico y formal; práctico y convergente
SCHMERCK, GEISLER – BREINSTEIN Y CERCY, 1991	procesamiento profundo; procesamiento elaborativo; retención de datos; método de estudio
ENTWISTLE, 1990	holístico; secuencial
HONEY Y MUMFORD, 1986	activo; reflexivo; teórico; pragmático
STERNBERG, 1990	legislativo; ejecutivo; judicial
MARTON et al. 1984	profundo; superficial; estratégico

Logros de aprendizaje

Según García y Nicolás (2011), afirma que “una comunicación de los logros de aprendizaje de los alumnos, pertinente en tiempo y forma, posibilitará que la evaluación sea para aprender” (p. 19). La motivación familiar es fundamental para los estudiantes, porque les proporciona la confianza y el respaldo emocional que requieren en esta etapa de su vida, por esta razón es importante que los docentes mantengan una comunicación permanente con los padres y madres de familia respecto de los logros de aprendizaje de sus hijos para que ellos brinden apoyo en su fortalecimiento desde sus hogares.

El siguiente gráfico muestra los elementos de la comunicación de los logros de aprendizaje.



Gráfico N° 6. Elementos de comunicación de los logros de aprendizaje
Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Adaptado de García (2011)

Evaluación de aprendizaje

La evaluación de aprendizaje es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, aplicado casi con exclusividad al rendimiento de los estudiantes con el objetivo de valorarlos primero y sobre dicha valoración tomar decisiones. Para Linn y Miller (2005, citado por Woolfolk, 2010), “la evaluación es más general que la medición y la aplicación de pruebas, ya que incluye todo tipo de métodos para observar y obtener muestras de las habilidades, conocimientos y capacidades de los estudiantes” (p. 495).

Por lo tanto, el campo de aplicación de la evaluación puede resultar un elemento estimulante para la educación en la medida que pueda desembocar en

decisiones de promoción positiva, y en caso de fracaso es necesario una definición clara de los objetivos previos y una recuperación inmediata.

Rendimiento académico

El rendimiento académico hace referencia a la evaluación, es un nivel de conocimiento demostrado en una materia o área comparado con la norma de edad y nivel académico, un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en las evaluaciones. Según Schunk (2012), “el desarrollo está íntimamente relacionado con el aprendizaje debido a que en cualquier momento el nivel de desarrollo pone restricciones al aprendizaje” (p. 486).

El seguimiento adecuado en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de descubrir logros o dificultades, para poder emplear las medidas oportunas que conduzcan a su mejoramiento es un trabajo permanente que permite realizar ajustes en la acción educativa y garantizar la calidad de aprendizaje del estudiante.

Las habilidades docentes

Para Kruger (2008, citado por Medina y Salvador, 2009), “el proceso de enseñanza-aprendizaje es un componente sustancial del ser humano, dado que cada estudiante ha de descubrir su camino y su razón de ser participando activamente en este proceso” (p. 25).

El docente posee una responsabilidad muy grande, no solo con los estudiantes de la clase, sino con el futuro de aquellas personas, puesto que en cuanto salgan de la clase, comenzarán a usar las enseñanzas aprendidas, y no solo eso, esos estudiantes se desarrollarán y comunicarán esa información a otras personas, en otras palabras, el docente tiene en sus manos el futuro del mundo.

Según Medina y Salvador (2009) “una de las actividades más representativas de la acción docente es la enseñanza, comprendida como el modo peculiar de orientar el aprendizaje y crear los escenarios más formativos entre docente y estudiantes” (p. 50).

La mayoría de los estudiantes responden de una forma positiva a una asignatura bien estructurada, enseñada por un docente entusiasta que presenta un interés notorio en los estudiantes y en su aprendizaje, por lo tanto, se debe crear ambientes que promuevan la motivación, brindarles apoyo, ayudarles a sentirse valorados como parte de una comunidad que aprende de acuerdo con su estilo de aprendizaje.

Según Prensky (2011) si un profesor realmente estimula a cada estudiante para que descubra su propia pasión y comprende en profundidad cual es la pasión de cada uno, ese profesor puede proporcionar un camino beneficioso al máximo para cada alumno y puede permitirle llegar tan lejos como sea capaz. (p. 15).

El verdadero aprendizaje en el aula depende de la habilidad del docente para mejorar y conservar la motivación que tienen los estudiantes al inicio de la clase, la realidad muestra que lo importante no es solo la enseñanza, sino lo que los estudiantes logran en el aprendizaje, la calidad del aprendizaje se relaciona directamente, con la calidad de la enseñanza, una de las principales maneras de mejorar el aprendizaje es perfeccionando la enseñanza.

Según Ferreyra y Pedrazzi (2007) “el docente, en la faz del diseño del currículo, tal como lo veníamos afirmando, toma numerosas decisiones (que va a enseñar, cómo organizar los contenidos y las estrategias didácticas acordes con cada caso, los medios evaluativos, etc.)” (p. 29).

El docente debe ser un profesional crítico, innovador y reflexivo, sobre su propia experiencia, es decir, un docente es investigador, puesto que, solo así trabajando con la ciencia, alcanzará a dar respuestas a las circunstancias particulares que se le presentan en la complicada tarea de enseñar, es importante que conserve una buena relación y comunicación con los estudiantes ya que esto ayuda al proceso formativo y que conozca variedad de metodologías de enseñanza para que pueda utilizarlas adecuadamente en cada situación.

La escuela, comunidad de aprendizaje

Para Lapp y Flood, (1996, citado por Medina y Salvador, 2009), afirma que la participación de la familia en el proceso didáctico permite al alumno compartir el conocimiento y la experiencia del mundo en varios contextos” (p. 381).

Es muy importante la integración de la familia en el desarrollo de las actividades de la escuela, de esta forma los objetivos pueden ser asumidos conjuntamente familia - escuela en un nivel conceptual y afectivo, además de contribuir con su enfoque personal y datos sobre sus representados, que la escuela puede desconocer, igualmente pueden ayudar en programas de mejora, en el mismo ambiente familiar.

Según Medina, Salvador (2009), la dimensión social del proceso didáctico exige que la escuela esté abierta al entorno, cuyos recursos debe aprovechar y en el que debe incidir, prestando sus servicios. Se trata de construir la escuela-comunidad. En esta idea, por tanto, se pueden diferenciar dos perspectivas: la proyección de la escuela en la sociedad y la proyección de la sociedad en la escuela. (p. 378).

La escuela instruye de forma integral, con sus programas con y sin incidencia en la comunidad, con su distribución del espacio, las reglas, los horarios, el recreo, el bar, la elección de contenidos, con su cooperación en el contexto, es

imprescindible que se establezcan los ámbitos educativos interactivos, metodológicos, organizativos, etc. y espacios favorables para que se genere aprendizaje, se alcancen competencias y se construyan valores, siendo así la escuela una representación de la diversidad social.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

El diseño metodológico en la presente investigación consiste en la organización de un plan en el que se elaboran estrategias y procedimientos que permiten la recolección de datos, y su procesamiento, análisis e interpretación con la finalidad de dar respuesta a los problemas planteados en los objetivos de la investigación.

Paradigma y tipo de investigación

El enfoque de investigación es de tipo mixto (cualitativo y cuantitativo), se enmarca en los estudios de investigación para determinar el nivel de las competencias digitales de los actores de la gestión del aprendizaje, desde una perspectiva aplicada para mejorar la realidad educativa. Para Grinnell (s.f., citado por Hernández et al., 2010), “ambos enfoques emplean procesos cuidadosos, metódicos y empíricos en su esfuerzo para generar conocimiento” (p. 4).

Modalidad de investigación

En función de la finalidad del problema en estudio la modalidad de investigación es básica, porque parte de un marco teórico y se mantiene, su propósito es formular teorías nuevas o transformar las existentes, la misma que permitirá buscar una solución alternativa para ayudar a la institución educativa en estudio, a través de la investigación de información sobre herramientas tecnológicas que permitan desarrollar estrategias digitales para la gestión del aprendizaje. Según

Hernández et al. (2010), “la investigación básica cumple el propósito de producir conocimientos y teorías” (p. 29).

Nivel o Tipo

Según Hernández et al. (2010), “la investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p. 80).

El tipo de investigación que complementa el paradigma que se maneja en este trabajo de investigación es descriptiva, ya que es un tipo de estudio, acorde al cual se aborda un fenómeno procediendo a la caracterización de sus componentes y a la conceptualización del mismo, conforme a una serie de técnicas que se utilizan para la recolección de datos.

Procedimientos para la búsqueda y el procesamiento de los datos

Una vez definidos el tipo de paradigma de investigación, se procedió a determinar que instrumentos deberían ser aplicados para el contexto y problema de estudio, se consideró utilizar la técnica encuesta con el instrumento cuestionario, la misma que está diseñada en selección múltiple, utilizando la escala de Likert. Según Hernández et al. (2010), el “escalamiento Likert es el conjunto de ítems que se presentan en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en tres, cinco o siete categorías” (p. 245).

Técnica

La técnica de investigación que se utilizó es la encuesta, esta herramienta maneja procedimientos estandarizados de preguntas con el fin de alcanzar mediciones cuantitativas sobre una extensa suma de características objetivas y

subjetivas de la población, al utilizarla permitirá obtener la información y conocimiento establecido en la metodología.

Cuestionario

Este instrumento permite obtener las respuestas de la población seleccionada con la finalidad de extraer la información necesaria sobre el problema planteado en esta investigación, según Hernández et al. (2010), “el cuestionario tal vez sea el instrumento más utilizado para recolectar los datos, consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (p. 217).

Previo a la recolección de la información, se considera necesario solicitar a docentes y Padres de Familia de la Unidad educativa Nuevo Ecuador, la autorización para proceder a realizar la investigación en la población y contexto de estudio, la misma que es aplicada en un cuestionario de forma digital con la herramienta Google form, posteriormente, se procedió a realizar tanto los procesos de validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación a través del uso estadístico informático SPSS, versión 25.

Plan y procedimiento de recolección de la información

Procedimientos

Mediante la utilización del cuestionario diseñado se procedió a aplicar la encuesta a los estudiantes de Educación General Básica Superior y docentes de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador, sobre las competencias digitales de la gestión del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales, consecutivamente se procedió a realizar la debida tabulación de datos con la elaboración de tablas que permitieron dar una visión más exacta de la información, posteriormente se continuó con el análisis e interpretación de los resultados el mismo que permitió

explicar los resultados del análisis de datos, ubicándolos en un contexto más amplio.

Población

Para Selltiz et al. (1980, citado por Hernández et al., 2010), “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174). La población es un componente muy importante en el proceso de investigación estadística y este tamaño está dado por el número de elementos que compone la población, para este proceso de investigación como objeto de estudio se ha seleccionado a los estudiantes de Educación General Básica Superior y docentes de la Unidad Educativa Particular “Nuevo Ecuador” de la ciudad de Quito del año 2021, el cual está distribuido de la siguiente manera:

Tabla 3. Matriz de las unidades de observación

POBLACIÓN	NÚMERO DE PERSONAS	PORCENTAJE
DOCENTE	10	14%
ESTUDIANTES	62	86%
TOTAL	72	100%

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Elaboración propia

Muestra

Según Hernández et al. (2010) “las muestras se utilizan por economía de tiempo y recurso” (p. 172). La muestra representa de forma significativa las particularidades de la población, permite recopilar los datos de una muestra y esta información permite hacer referencias sobre la población que está representada por la muestra, en consecuencia, en esta investigación se puede determinar que debido

a que el grupo de estudiantes y docentes es muy pequeño se va a trabajar con toda la población.

La fórmula utilizada para determinar el tamaño de la muestra es la siguiente:

$$n = \frac{N\sigma^2Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2Z^2}$$

En donde:

n = Tamaño de la muestra

N = tamaño de la población

σ = Desviación estándar = 0,5

Z = Nivel de confianza = 95% equivalente a 1,96

e = Error muestral = 0,05

Estudiantes N = 62

$$n = \frac{62*(0,5)^2*(1,96)^2}{(62-1)*(0,05)^2+(0,5)^2*(1,96)^2} = 53,504$$

$$n = 54$$

La validez

Según Hernández et al. (2010), “la validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 201).

Se considera la validez como el hecho de que una prueba sea de tal manera instruida, terminada y aplicada, que permita valorar lo que se espera medir, con la validez se puede determinar la exploración de la exposición del contenido, la diferencia de los indicadores con los ítems que miden las variables correspondientes.

La validación de juicio de expertos: La revisión de los instrumentos de recolección de información debido a la situación de emergencia COVID-19, fue realizada por el director de tesis.

La confiabilidad

Según Hernández et al. (2010), “la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200).

La confiabilidad se refiere al grado de exactitud de la medida con que un grupo de puntajes de experimentos mide lo que tendrían que medir, en el sentido de que si utilizamos frecuentemente el instrumento al mismo sujeto u objeto proporciona los mismos resultados, antes de comenzar el trabajo de campo, es importante que el cuestionario sea probado en un grupo pequeño de población.

Las medidas estadísticas calculadas dentro de esta investigación, en relación a la confiabilidad fueron realizadas a través del uso del programa informático estadístico SPSS, versión 25, el mismo que permitió cuantificar la fiabilidad de la

escala mediante el uso del coeficiente Alfa de Cronbach; en el instrumento aplicado a los estudiantes constan 15 preguntas y el Alfa de Cronbach calculado es satisfactorio con valor de .764 (ver tabla 4 y 5), el instrumento aplicado a los docentes también consta de 15 preguntas y los resultados obtenidos en el Alfa de Cronbach igualmente son satisfactorios con un valor de .927. (ver tabla 6 y 7).

Tabla 4. Resumen de procesamiento de casos – Instrumento aplicado a los estudiantes

		N	%
Casos	Válido	62	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	62	100,0

Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Elaboración propia

Tabla 5. Estadísticas de fiabilidad – Instrumento aplicado a los estudiantes

Alfa de Cronbach	N de elementos
,764	15

Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Resumen de procesamiento de casos – Instrumento aplicado a los docentes

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Elaboración propia

Tabla 7. Estadística de fiabilidad – Instrumento aplicado a los docentes

Alfa de Cronbach	N de elementos
,927	15

Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Elaboración propia

Operacionalización de variables

Tabla 8. Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS		TÉCNICA	INSTRUMENTO
Competencias digitales. – Las competencias digitales se definen como el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Supone un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de los medios digitales y de las tecnologías de información y comunicación.	Competencias digitales de los docentes y estudiantes	Las competencias en el ámbito educativo	DOCENTE ¿Cree usted que es importante la incorporación de las tecnologías en el aula como recurso para mejorar la enseñanza?	ESTUDIANTE ¿Cree usted que en el aula de clase deberían permanecer recursos tecnológicos como herramientas de aprendizaje para incrementar el conocimiento en la asignatura de Ciencias Sociales?	Encuesta	Cuestionario
		Preparación docente en el uso de las nuevas tecnologías	¿Usted se actualiza continuamente para mejorar su competencia digital para desarrollar un aprendizaje significativo?	¿Con que frecuencia los docentes hacen uso de la tecnología en el aula con fines educativos en la asignatura de Ciencias Sociales?		
		Estudiantes y el uso de la tecnología	¿Considera usted que la integración de las TIC en el ámbito educativo motiva a los estudiantes a un aprendizaje significativo?	¿Cree usted que la incorporación de las tecnologías en el aula como recurso de aprendizaje permita una mejor comprensión en la asignatura de Ciencias Sociales?		
	Recursos educativos digitales	Materiales multimedia	¿Usted diseña y evalúa materiales y actividades creados en entornos digitales para la enseñanza de Ciencias Sociales?	¿Considera usted que las herramientas tecnológicas como material de investigación en la asignatura de Ciencias Sociales, le ayudan en la construcción de su propio aprendizaje?		
		Uso de programas informáticos	¿Con que frecuencia comparte material de aprendizaje en programas informáticos?	¿Con que frecuencia utiliza materiales y contenidos de Internet, para desarrollar su aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales?		
	TIC en Educación	Ventajas y desventajas de las TIC	¿Incorpora usted en el proceso de enseñanza, actividades de innovación por medio de TIC, para fomentar su uso en los estudiantes?	¿Con que frecuencia hace uso de las TIC durante el día?		
			¿Promueve usted en los estudiantes la ciudadanía digital responsable?	¿Sus padres controlan o saben lo que usted hace en el Internet?		
		Entornos virtuales	¿Utiliza usted las TIC para mejorar su productividad y práctica profesional?	¿Considera usted que las plataformas virtuales le permiten un aprendizaje dinámico y colaborativo en la asignatura de Ciencias Sociales?		

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9. Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS		TÉCNICA	INSTRUMENTO
			DOCENTE	ESTUDIANTE		
<p>Gestión del aprendizaje. – La gestión del aprendizaje es una labor que refleja el trabajo educacional de los educadores que tienen la responsabilidad de formar al ser humano en la sociedad del conocimiento, el aprendizaje está en estrecha vinculación con la formación cognitiva, afectiva, valórica y motriz, a partir de la visión holística que se requiere para poder mirar los fenómenos desde una óptica más global que nos permita ver el proceso ante nosotros como una complejidad justo en la medida de lo que es.</p>	Teorías de aprendizaje	Estímulos para obtener respuestas	¿Aplica usted el aprendizaje cooperativo como proceso metodológico para aprender en clase?	¿En las clases recibidas sus profesores aplican técnicas de enseñanza distintas de acuerdo a cada tema?	Encuesta	Cuestionario
		Libertad de acción	¿Utiliza el método interactivo en la clase de Ciencias Sociales, con la finalidad de encontrar variedad de procedimientos en la realización de las tareas de sus estudiantes?	¿En las clases de Ciencias Sociales, con qué frecuencia se utiliza metodología participativa, basadas en comunicación dialógica, docente/estudiante?		
		Construcción del conocimiento	¿Con qué frecuencia asume usted el rol de facilitador de las herramientas de aprendizaje con la finalidad que el estudiante construya sus propios conocimientos?	¿Con qué frecuencia considera usted que se realizan actividades experimentales en las clases?		
	Estrategias metodológicas	Permanencia de estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje	¿Utiliza usted mapas mentales para la enseñanza de Ciencias Sociales?	¿Con qué frecuencia cree usted que los docentes le brindan apoyo para que usted pueda lograr el aprendizaje en situaciones de reflexión y acción?		
	Estilos de Aprendizaje	Aprendizaje con su propio ritmo	¿Con qué frecuencia utiliza usted lluvia de ideas en la enseñanza de Ciencias sociales?	¿Con qué frecuencia desarrolla habilidades, en la resolución de problemas con los contenidos geográfico e históricos?		
	Logros de aprendizaje	Conocer el proceso de aprendizaje de los estudiantes	¿En la enseñanza de Ciencias Sociales con qué frecuencia se hacen líneas de tiempo?	¿Con qué frecuencia en las clases de Ciencias Sociales considera usted, que sus compañeros son cooperativos con el grupo para lograr el objetivo de aprendizaje?		
	Evaluación de aprendizaje	Obtener muestras de habilidades, conocimientos y capacidades de los estudiantes	¿Con qué frecuencia desarrolla usted estrategias digitales de evaluación en la asignatura de Ciencias Sociales?	¿Con qué frecuencia realiza sus evaluaciones de la asignatura Ciencias Sociales a través de herramientas digitales?		

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación de los resultados

Cuestionario dirigido a los estudiantes

Tabla 10. Herramienta de aprendizaje

Pregunta 1. Permanecen recursos tecnológicos en el aula como herramientas de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	18	29,0	29,0	29,0
Frecuente	28	45,2	45,2	74,2
A veces	16	25,8	25,8	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

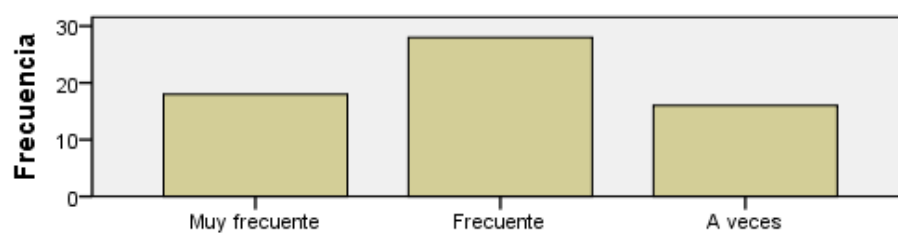


Gráfico N° 7. Permanecen recursos tecnológicos en el aula como herramienta de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 45,2 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente permanecen recursos tecnológicos en el aula como herramientas de aprendizaje, el 29% que muy frecuentemente, el 25,8 que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados los recursos tecnológicos en el aula como herramientas de aprendizaje permanecen en el aula, actualmente debido a la pandemia COVID 19 los estudiantes se están acostumbrando a mantenerse interconectados, sin embargo, es necesario que se mantengan recursos digitales en el aula de forma presencial que pongan en primer lugar la educación y que brinden autonomía a los estudiantes.

Tabla 11. Uso de la tecnología

Pregunta 2. Los docentes hacen uso de la tecnología en la asignatura de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	29	46,8	46,8	46,8
Frecuente	21	33,9	33,9	80,6
A veces	11	17,7	17,7	98,4
Nunca	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

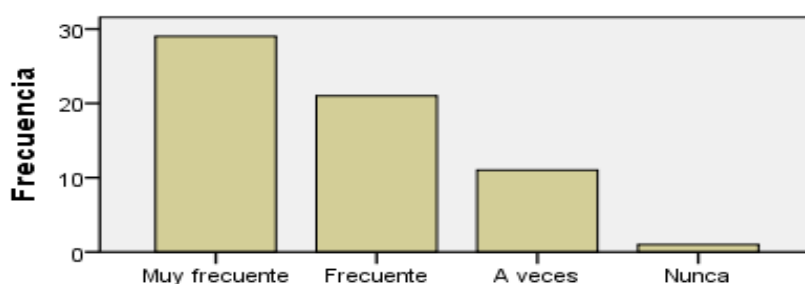


Gráfico N° 8. Los docentes hacen uso de la tecnología en la asignatura de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 46,8 % de los estudiantes encuestados, indican que muy frecuentemente los docentes hacen uso de la tecnología en la asignatura de Ciencias Sociales, el 33,9 % de encuestados responden que, de manera frecuente, el 17,8 % que a veces y el 1,6 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, los docentes hacen uso de la tecnología en la asignatura de Ciencia Sociales, sin embargo, el propósito ahora es incorporarla a la realidad como parte integrante de la actividad social ya que la tecnología ha formado parte constitutiva de la cultura y del conocimiento; esto lo podemos evidenciar en el aula cuando los estudiantes presentan alternativas de pensar, escribir y comunicar la historia.

Tabla 12. Incorporación de la tecnología en las aulas

Pregunta 3. La incorporación de las tecnologías en el aula le permite comprender mejor la asignatura de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	24	38,7	38,7	38,7
Frecuente	24	38,7	38,7	77,4
A veces	11	17,7	17,7	95,2
Nunca	3	4,8	4,8	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

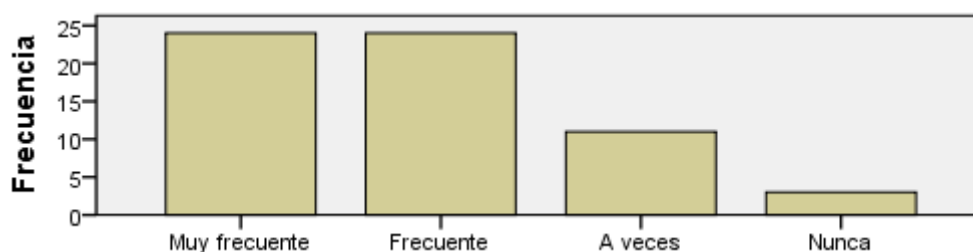


Gráfico N° 9. La incorporación de las tecnologías en el aula le permite comprender mejor la asignatura de Ciencias Sociales.

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 38,7 % de los estudiantes encuestados, indican que muy frecuentemente la incorporación de las tecnologías en el aula le permiten una mejor comprensión, el 38,7 % que frecuente, el 17,7 % que a veces y el 4,8 % que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, la incorporación de las tecnologías en el aula le permiten una mejor comprensión en la asignatura de Ciencia Sociales, esto significa que estas herramientas fortalecen la enseñanza y el aprendizaje puede incrementar notablemente en la participación de los estudiantes, para esto el docente debe diseñar y desarrollar estrategias en la actividad práctica; lo podemos evidenciar en el aula cuando los estudiantes prestan interés en las actividades académicas.

Tabla 13. Herramientas tecnológicas como material de investigación

Pregunta 4. Usa las herramientas tecnológicas como material de investigación en la asignatura de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	31	50,0	50,0	50,0
Frecuente	21	33,9	33,9	83,9
A veces	10	16,1	16,1	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

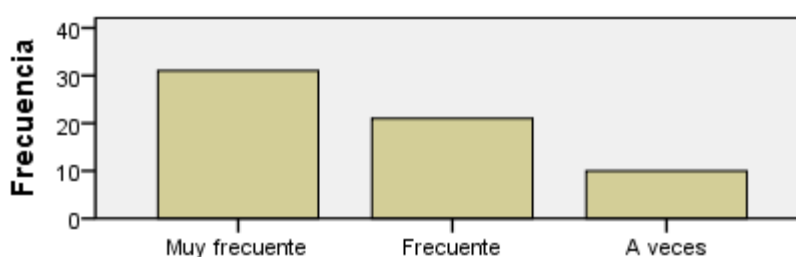


Gráfico N° 10. Usa las herramientas tecnológicas como material de investigación en la asignatura de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 50 % de los estudiantes encuestados, indican que muy frecuentemente usan las herramientas tecnológicas como material de investigación en la asignatura de Ciencias Sociales, el 33,9 % que frecuente, el 16,1 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados usan las herramientas tecnológicas como material de investigación en la asignatura de Ciencias Sociales, esto significa que los estudiantes están aprovechando la red y sus posibilidades tanto en el aula de clase como fuera de ella, el aprendizaje tecnológico enriquece y permite construir una comprensión del mundo a partir de objetos que manipula; lo podemos evidenciar como un ámbito tecnológico que realmente da utilidad a las nuevas generaciones.

Tabla 14. Uso de materiales y contenidos de Internet

Pregunta 5. Utiliza materiales y contenidos de Internet, para desarrollar su aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	33	53,2	53,2	53,2
Frecuente	19	30,6	30,6	83,9
A veces	9	14,5	14,5	98,4
Nunca	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

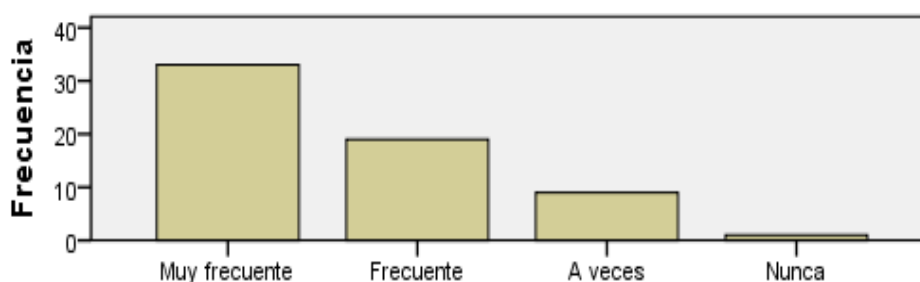


Gráfico N° 11. Utiliza materiales y contenidos de Internet, para desarrollar su aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 53,2 % de los estudiantes encuestados, indican que muy frecuentemente utilizan materiales y contenidos de Internet, para desarrollar su aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales, el 30,6 % que frecuente, el 14,5 % que a veces y el 1,6 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados utilizan materiales y contenidos de Internet para desarrollar su aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales, esto significa que los estudiantes utilizan la asistencia de la tecnología en sus trabajos escolares diarios; lo podemos evidenciar en la presentación de sus actividades con contenidos atractivos y eficientes.

Tabla 15. Uso de las TIC

Pregunta 6. Uso de las TIC durante el día

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	20	32,3	32,3	32,3
Frecuente	24	38,7	38,7	71,0
A veces	17	27,4	27,4	98,4
Nunca	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

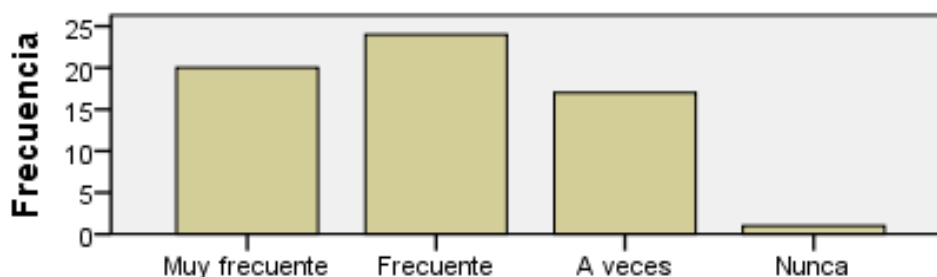


Gráfico N° 12. Uso de las TIC durante el día

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 38,7 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente usan las TIC durante el día, el 32,3 % que muy frecuente, el 27,4 % que a veces y el 1,6 % que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica que frecuentemente usan las TIC durante el día, esto significa que la forma de recibir y procesar la información y de relacionarse con el entorno hace imprescindible incluir la tecnología en las actividades diarias; sin embargo los estudiantes que dedican un tiempo excesivo a las TIC pueden presentar varias complicaciones en su desarrollo como déficit de atención, problemas de memoria, disminución del rendimiento académico, alteraciones del sueño.

Tabla 16. Control en el uso del Internet

Pregunta 7. Sus padres controlan o saben lo que usted hace en el Internet

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	28	45,2	45,2	45,2
Frecuente	21	33,9	33,9	79,0
A veces	7	11,3	11,3	90,3
Nunca	6	9,7	9,7	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

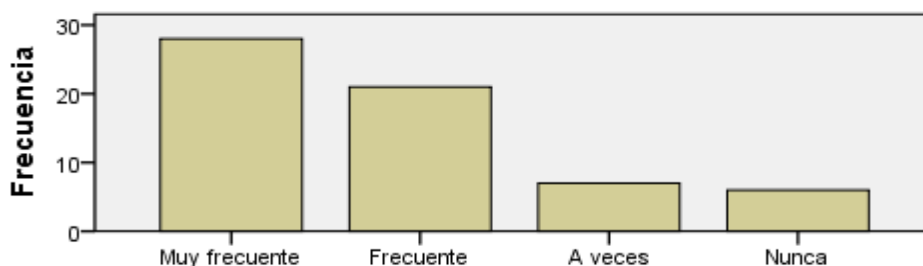


Gráfico N° 13. Sus padres controlan o saben lo que usted hace en el Internet

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 45,2 % de los estudiantes encuestados, indican que muy frecuentemente sus padres controlan o saben lo que ellos hacen en el Internet, el 33,9 % que frecuente, el 11,3 % que a veces y el 9,7 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica que muy frecuentemente los padres controlan o saben lo que hacen sus hijos en el Internet, esto significa que la mayoría de los padres acompañan a los menores en la utilización de las nuevas tecnologías con responsabilidad; lo podemos evidenciar cuando los estudiantes hacen un uso saludable de las mismas.

Tabla 17. Uso de plataformas virtuales

Pregunta 8. El uso de plataformas virtuales le permiten un aprendizaje dinámico y colaborativo en la asignatura de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	24	38,7	38,7	38,7
Frecuente	30	48,4	48,4	87,1
A veces	8	12,9	12,9	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

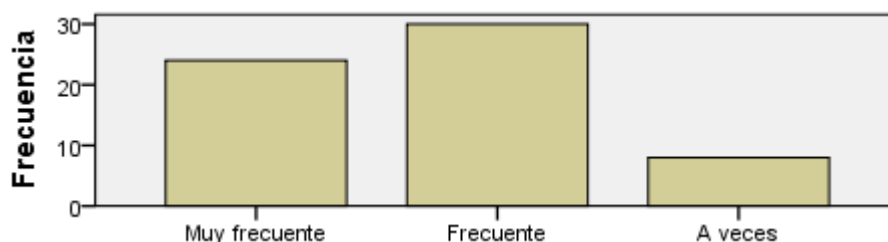


Gráfico N° 14. El uso de plataformas virtuales le permiten un aprendizaje dinámico y colaborativo en la asignatura de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 48,4 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente el uso de plataformas virtuales le permiten un aprendizaje dinámico y colaborativo en la asignatura de Ciencias Sociales, el 38,7 % que frecuente el 12,9 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica que el uso de las plataformas virtuales les permite un aprendizaje dinámico y colaborativo en la asignatura de Ciencias Sociales, esto significa que mediante estas competencias el estudiante expresa lo que ha aprendido con seguridad y de manera autónoma; lo podemos evidenciar en el aula al evaluar los progresos de los estudiantes.

Tabla 18. Aplicación de técnicas de enseñanza

Pregunta 9. En las clases recibidas sus profesores aplican técnicas de enseñanza distintas de acuerdo con cada tema

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	29	46,8	46,8	46,8
Frecuente	25	40,3	40,3	87,1
A veces	7	11,3	11,3	98,4
Nunca	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

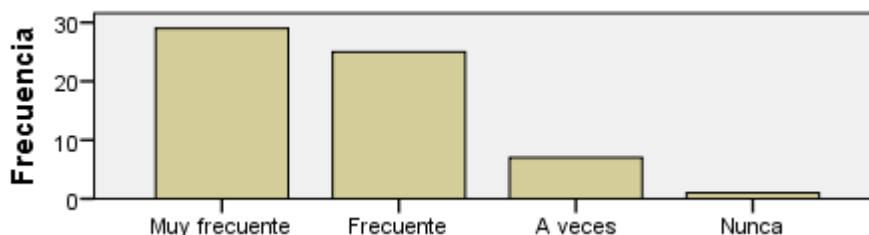


Gráfico N° 15. En las clases recibidas sus profesores aplican técnicas de enseñanza distintas de acuerdo con cada tema

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 46,8 % de los estudiantes encuestados, indican que muy frecuentemente en las clases recibidas sus profesores aplican técnicas de enseñanza distintas de acuerdo con cada tema, el 40,3 % que frecuente, el 11,3 % que a veces y el 1,6 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica que en las clases recibidas sus profesores aplican técnicas de enseñanza distintas de acuerdo con cada tema, esto significa que la acción más importante del docente es precisamente darles infinitas oportunidades de aprendizaje a los estudiantes; lo podemos evidenciar con los materiales que se revisan periódicamente buscando el máximo beneficio para los estudiantes.

Tabla 19. Metodología participativa

Pregunta 10. Se utiliza metodología participativa, basadas en comunicación dialógica, docente/estudiante

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	26	41,9	41,9	41,9
Frecuente	28	45,2	45,2	87,1
A veces	7	11,3	11,3	98,4
Nunca	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

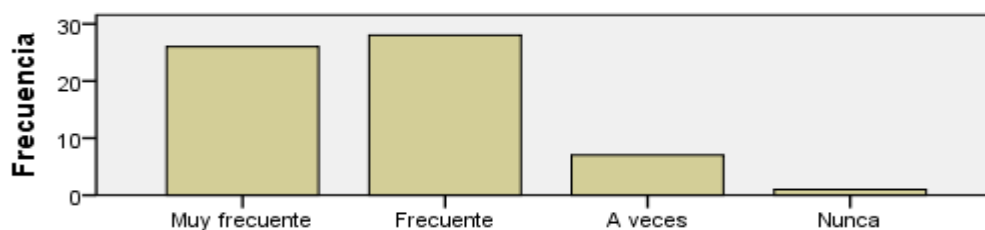


Gráfico N° 16. Se utiliza metodología participativa, basadas en comunicación dialógica, docente/estudiante

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 45,2 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente se utiliza la metodología participativa, basadas en comunicación dialógica, docente/estudiante, el 41,9 % que muy frecuente, el 11,3 % que a veces y el 1,6 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica que se utiliza la metodología participativa, basada en comunicación dialógica, docente/estudiante, esto significa que se está logrando un clima favorable tendiente a crear un ambiente de afianzamiento y consolidación de grupo; lo podemos evidenciar en el aula con el funcionamiento grupal que potencia una mayor participación en el trabajo de todos y cada uno de los integrantes del grupo.

Tabla 20. Actividades experimentales

Pregunta 11. Realizan actividades experimentales en las clases

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	5	8,1	8,1	8,1
Frecuente	33	53,2	53,2	61,3
A veces	23	37,1	37,1	98,4
Nunca	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

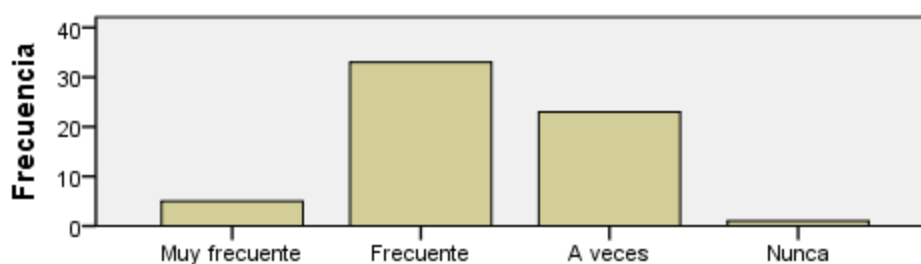


Gráfico N° 17. Realizan actividades experimentales en las clases

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 53,2 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente realizan actividades experimentales en las clases, el 37,1 % que a veces, el 8,1 % que muy frecuente y el 1,6 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica que realizan actividades experimentales en las clases, esto significa que estas actividades fortalecen la enseñanza y el aprendizaje; lo podemos evidenciar en el aula cuando los estudiantes tomen conciencia del entorno en el que vive y decidan qué postura o solución sería la más acertada en relación con un determinado tema.

Tabla 21. Aprendizaje en situaciones de reflexión y acción

Pregunta 12. Los docentes le brindan apoyo para poder lograr el aprendizaje en situaciones de reflexión y acción

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	24	38,7	38,7	38,7
Frecuente	27	43,5	43,5	82,3
A veces	11	17,7	17,7	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

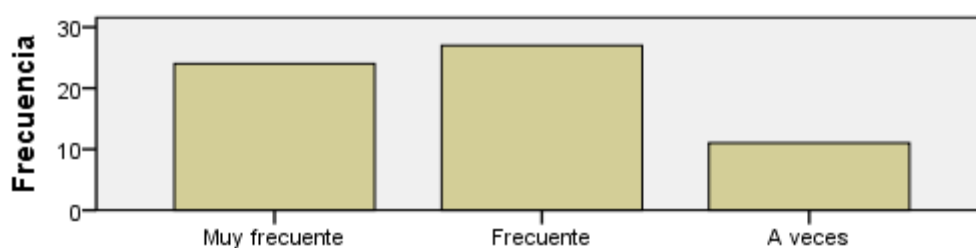


Gráfico N° 18. Los docentes le brindan apoyo para poder lograr el aprendizaje en situaciones de reflexión y acción

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 43,5 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente los docentes le brindan apoyo para poder lograr el aprendizaje en situaciones de reflexión y acción, el 38,7 % que muy frecuente el 17,7 % a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, manifiestan que los docentes brindan apoyo para poder lograr el aprendizaje en situaciones de reflexión y acción, esto significa que se buscan alternativas de solución para las causas y problemas que perjudican el proceso educativo; lo podemos evidenciar en el aula con la participación, planeamiento, ejecución y evaluación en el desarrollo de actividades.

Tabla 22. Resolución de problemas

Pregunta 13. Desarrolla habilidades, en la resolución de problemas con los contenidos geográfico e históricos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	13	21,0	21,0	21,0
Frecuente	35	56,5	56,5	77,4
A veces	14	22,6	22,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

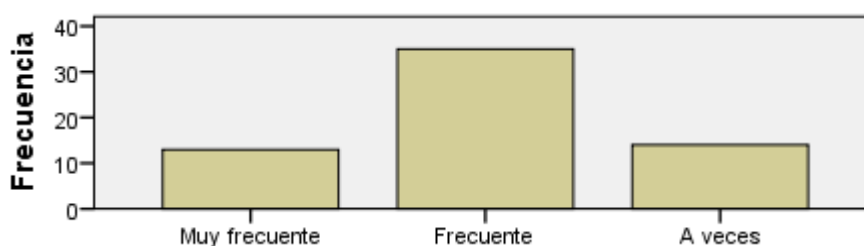


Gráfico N° 19. Desarrolla habilidades, en la resolución de problemas con los contenidos geográfico e históricos

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 56,5 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente se desarrolla habilidades, en la resolución de problemas con los contenidos geográfico e históricos, el 22,6 % que a veces, el 21 % que muy frecuente y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica que se desarrolla habilidades, en la resolución de problemas con los contenidos geográfico e históricos, esto significa que se les ayuda a los estudiantes al desarrollo de sus capacidades cognitivas a ir más allá de la transmisión de los conocimientos; lo podemos evidenciar en el aula cuando los estudiantes construyen su propio razonamiento.

Tabla 23. Lograr objetivo de aprendizaje

Pregunta 14. En las clases de Ciencias Sociales sus compañeros son cooperativos con el grupo para lograr el objetivo de aprendizaje

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	13	21,0	21,0	21,0
Frecuente	27	43,5	43,5	64,5
A veces	19	30,6	30,6	95,2
Nunca	3	4,8	4,8	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

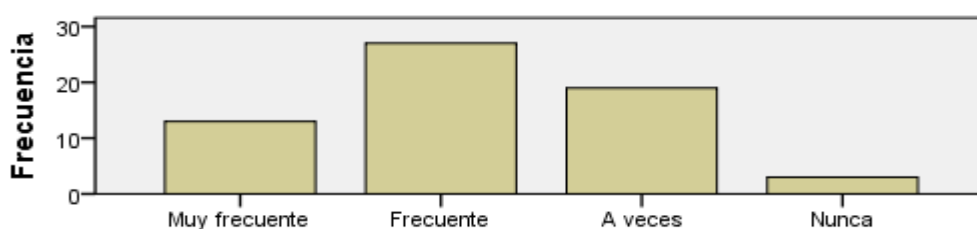


Gráfico N° 20. En las clases de Ciencias Sociales sus compañeros son cooperativos con el grupo para lograr el objetivo de aprendizaje

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 43,5 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente en las clases de Ciencias Sociales sus compañeros son cooperativos con el grupo para lograr el objetivo de aprendizaje, el 30,6 % que a veces, el 21 % que muy frecuente y el 4,8 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica en porcentajes altos que de forma frecuente y solo a veces en las clases de Ciencias Sociales sus compañeros son cooperativos con el grupo, esto significa que se necesita fortalecer el aprendizaje cooperativo para que sientan en el aula el apoyo de los compañeros; los resultados podemos evidenciar en el aula cuando se crea en los estudiantes un clima de aula seguro y promovedor.

Tabla 24. Herramientas digitales

Pregunta 15. Realiza las evaluaciones de la asignatura Ciencias Sociales a través de herramientas digitales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	17	27,4	27,4	27,4
Frecuente	23	37,1	37,1	64,5
A veces	19	30,6	30,6	95,2
Nunca	3	4,8	4,8	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Lorena Chica

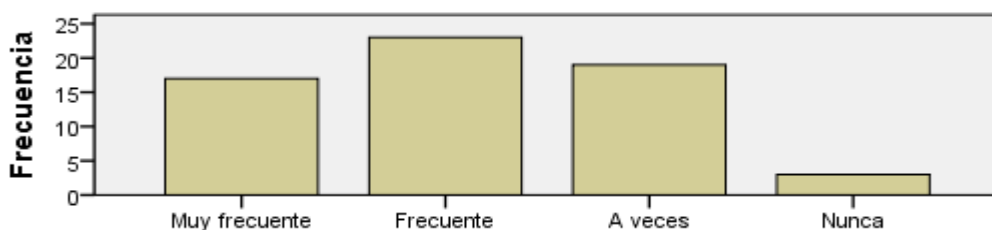


Gráfico N° 21. Realiza las evaluaciones de la asignatura Ciencias Sociales a través de herramientas digitales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados

El 37,1 % de los estudiantes encuestados, indican que frecuentemente realizan las evaluaciones de la asignatura Ciencias Sociales a través de herramientas digitales, el 30,6 % que a veces, el 27,4 % que muy frecuente y el 4,8 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los estudiantes encuestados, se indica en porcentajes similares que frecuentemente y solo a veces se realizan las evaluaciones de la asignatura Ciencias Sociales a través de herramientas digitales, esto significa que se debe utilizar herramientas educativas para organizar y crear pruebas que repasen los contenidos trabajados en el aula; lo podemos evidenciar con la creación de distintos espacios para la organización de temarios.

Cuestionario dirigido a docentes

Tabla 25. Incorporación de la tecnología en el aula

Pregunta 1. Se incorporan las tecnologías en el aula como recurso para mejorar la enseñanza

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	8	80,0	80,0	80,0
Frecuente	2	20,0	20,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

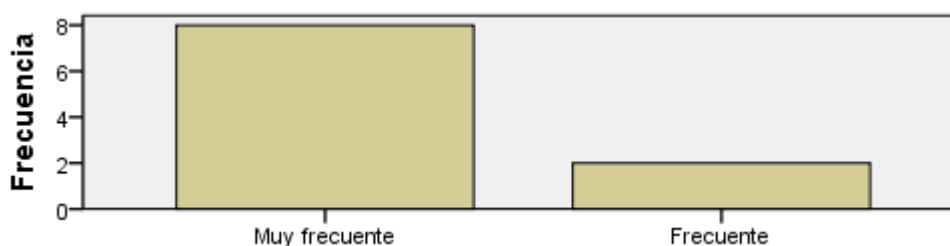


Gráfico N° 22. Se incorporan las tecnologías en el aula como recurso para mejorar la enseñanza

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 80 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente se incorporan las tecnologías en el aula como recurso para mejorar la enseñanza, el 20 % que frecuente, el 0 % que a veces y el 0% que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los docentes encuestados, se incorporan las tecnologías en el aula como recurso para mejorar la enseñanza, la aplicación de las nuevas tecnologías en la sala de clase requiere que los docentes posean la formación necesaria en esta competencia no solo como refuerzo de la educación tradicional, sino que se deben tomar en cuenta los alcances que se pueden obtener con la interacción de la tecnología; lo podemos evidenciar en el aula cuando los docentes presentan una clase más atractiva y eficiente con espacios virtuales.

Tabla 26. Competencia digital

Pregunta 2. Se actualiza continuamente para mejorar su competencia digital

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	7	70,0	70,0	70,0
Frecuente	2	20,0	20,0	90,0
A veces	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

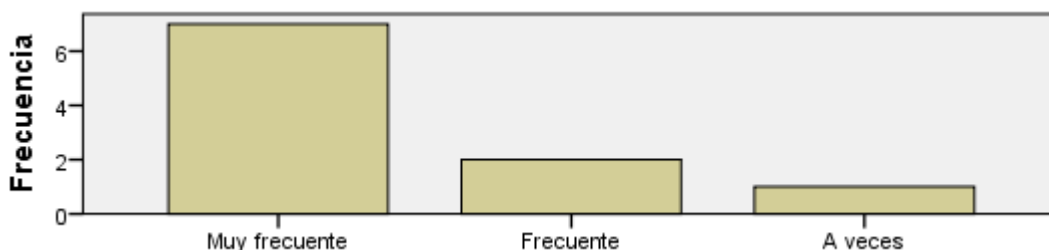


Gráfico N° 23. Se actualiza continuamente para mejorar su competencia digital

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 70 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente se actualizan continuamente para mejorar su competencia digital, el 20 % que frecuente, el 10 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los docentes encuestados, se actualizan con frecuencia en competencia digital, según Goldin y Katz (2009 citado por Fadel et al. 2015), “así como la tecnología avanza, la educación necesaria para utilizarla efectivamente aumenta y la educación debe adaptarse para estar al día, de esta forma, la tecnología y la educación están en una carrera” (p. 28), esto lo podemos evidenciar en el aula cuando los docentes utilizan recursos tecnológicos para crear productos y contenidos innovadores.

Tabla 27. Integración de las TIC en la educación

Pregunta 3. La integración de las TIC en el ámbito educativo motiva a los estudiantes a un aprendizaje significativo

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	8	80,0	80,0	80,0
Frecuente	2	20,0	20,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

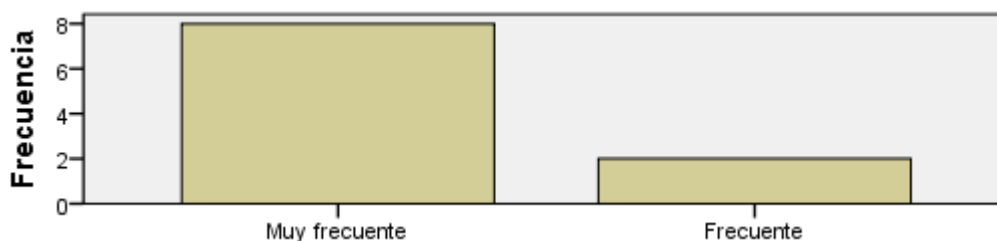


Gráfico N° 24. La integración de las TIC en el ámbito educativo motiva a los estudiantes a un aprendizaje significativo

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 80 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente la integración de las TIC en el ámbito educativo motiva a los estudiantes a un aprendizaje significativo, el 20 % que frecuente, el 0 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los docentes encuestados, la integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje presentan una serie de posibilidades, permiten al estudiante ser más activo e independiente, creativo, favorece el aprendizaje cooperativo y autoaprendizaje, esto exige para los docentes un reajuste de las estrategias educativas que respaldan la implementación de contenidos educativos y curriculares, elimina las barreras espacio-temporales entre el profesor y el estudiante.

Tabla 28. Entornos digitales

Pregunta 4. Diseña materiales y actividades creados en entornos digitales para la enseñanza de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	6	60,0	60,0	60,0
Frecuente	2	20,0	20,0	80,0
A veces	1	10,0	10,0	90,0
Nunca	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

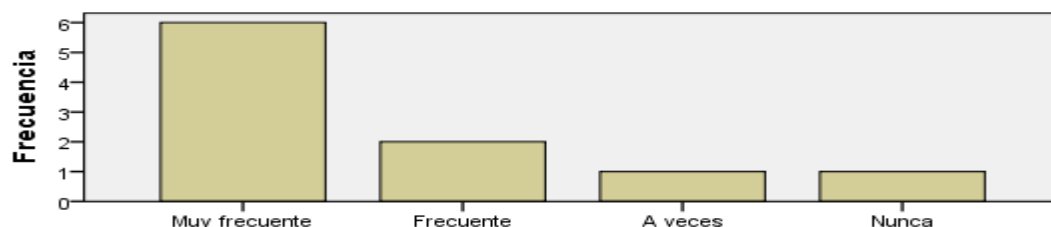


Gráfico N° 25. Diseña materiales y actividades creados en entornos digitales para la enseñanza de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 60 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente diseñan materiales y actividades creados en entornos digitales para la enseñanza de Ciencias Sociales, el 20 % que frecuente, el 10 % que a veces y otro 10 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados diseñan actividades y materiales en entornos digitales, Sunkel y Trucco (2012) afirman que “una buena práctica de TIC en educación se define como tal cuando demuestra ser efectiva para el logro de determinados objetivos educacionales” (p. 29), por lo que es importante poner en práctica herramientas especializadas que fortalezcan la asignatura y se refleje en el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 29. Programas informáticos

Pregunta 5. Comparte material de aprendizaje en programas informáticos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	6	60,0	60,0	60,0
Frecuente	3	30,0	30,0	90,0
A veces	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

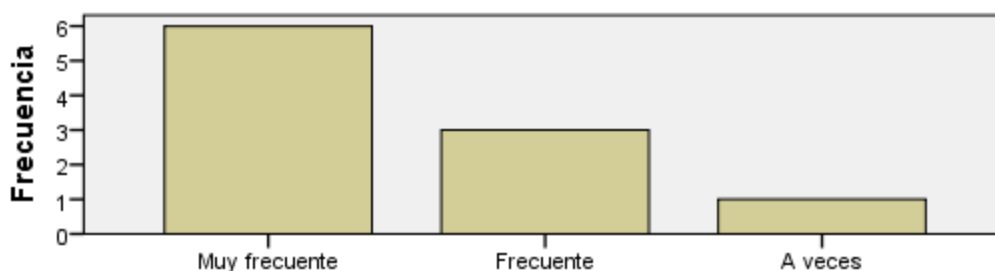


Gráfico N° 26. Comparte material de aprendizaje en programas informáticos

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 60 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente comparten material de aprendizaje en programas informáticos, el 30 % que frecuente, el 10 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados, se indica que muy frecuentemente comparten material de aprendizaje en programas informáticos, esto significa que los docentes utilizan el conocimiento que está en la red ya que es abundante para la enseñanza; lo podemos evidenciar en el aula en el desarrollo del aprendizaje.

Tabla 30. Innovación por medio de TIC

Pregunta 6. Incorpora en el proceso de enseñanza, actividades de innovación por medio de TIC

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	6	60,0	60,0	60,0
Frecuente	4	40,0	40,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

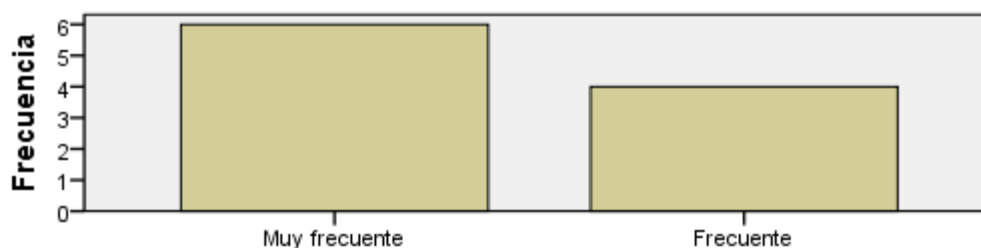


Gráfico N° 27. Incorpora en el proceso de enseñanza, actividades de innovación por medio de TIC

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 60 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente se incorpora en el proceso de enseñanza, actividades de innovación por medio de TIC, el 40 % que frecuente, el 0% que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados se incorpora en el proceso de enseñanza, actividades de innovación por medio de TIC, esto significa que se está implantando la tecnología en las aulas; lo podemos evidenciar en el aula con el uso de nuevas metodologías didácticas que favorecen el aprendizaje y una forma de enseñar centrada en los estudiantes.

Tabla 31. Uso digital responsable

Pregunta 7. Promueve usted en los estudiantes la ciudadanía digital responsable

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	5	50,0	50,0	50,0
Frecuente	5	50,0	50,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes
Elaborado por: Lorena Chica

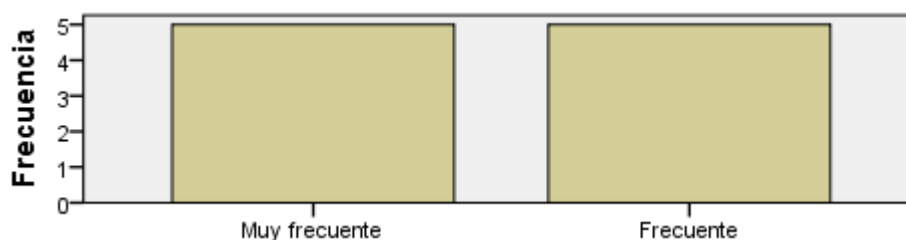


Gráfico N° 28. Promueve usted en los estudiantes la ciudadanía digital responsable
Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 50 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente promueven en los estudiantes la ciudadanía digital responsable y el 50 % que frecuente, el 0 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados, promueven el uso adecuado de la tecnología, hoy en día muchos estudiantes tienen en su propiedad dispositivos móviles por lo que ellos deben ser capaz de escuchar y actuar con pensamiento crítico y reflexivo y aceptar orientaciones del docente para desafiar los retos de la realidad existente; lo podemos evidenciar en el aula cuando los estudiantes siguen las reglas establecidas para utilizar la tecnología.

Tabla 32. Uso de las TIC

Pregunta 8. Utiliza las TIC para mejorar su productividad y práctica profesional

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	5	50,0	50,0	50,0
Frecuente	5	50,0	50,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

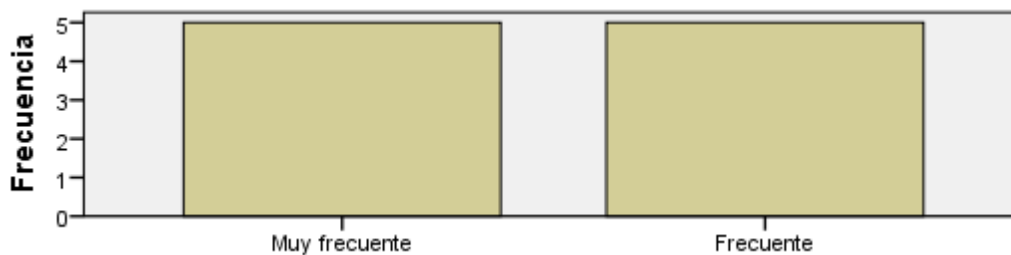


Gráfico N° 29. Utiliza las TIC para mejorar su productividad y práctica profesional

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 50 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente utilizan las TIC para mejorar su productividad y práctica profesional y el 50 % que frecuente, el 0 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo al criterio de los docentes encuestados, para mejorar su productividad y práctica profesional hacen uso de las TIC, actualmente el docente cuenta con excelentes equipos organizacionales de programación y enseñanza con las que se puede mejorar las prácticas educativas, estas herramientas fomentan la necesidad de crear o conocer nuevas metodologías didácticas e introducirlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje; lo podemos evidenciar en el aula en la forma de enseñanza de los docentes.

Tabla 33. Aprendizaje cooperativo

Pregunta 9. Aplica el aprendizaje cooperativo como proceso metodológico

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	6	60,0	60,0	60,0
Frecuente	4	40,0	40,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

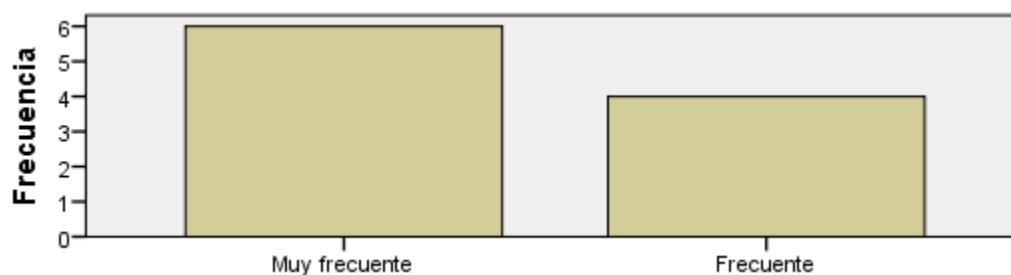


Gráfico N° 30. Aplica el aprendizaje cooperativo como proceso metodológico

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 60 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente se aplica el aprendizaje cooperativo como proceso metodológico y el 40 % que frecuente, el 0 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los docentes encuestados, aplican el aprendizaje cooperativo como proceso metodológico, esto significa que el trabajo cooperativo es un modo de entender la tarea de enseñanza-aprendizaje que pone el énfasis en el papel del estudiante como responsable y protagonista de su proceso de aprendizaje; lo podemos evidenciar en el aula cuando los estudiantes contribuyen en la construcción del conocimiento de manera conjunta con la finalidad de ayudarse a través de las mediaciones de iguales.

Tabla 34. Método interactivo

Pregunta 10. Utiliza el método interactivo en la clase de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	7	70,0	70,0	70,0
Frecuente	2	20,0	20,0	90,0
A veces	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

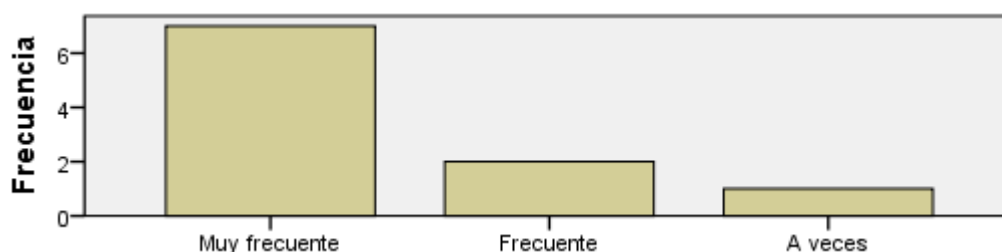


Gráfico N° 31. Utiliza el método interactivo en la clase de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 70 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente utilizan el método interactivo en la clase de Ciencias Sociales, el 20 % que frecuente y el 10 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados, se indica que muy frecuentemente utilizan el método interactivo en la clase de Ciencias Sociales, esto significa que basan el aprendizaje en la interacción y la cooperación entre iguales; lo podemos evidenciar en el aula cuando existe un constante intercambio de entendimiento entre docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje a fin de elaborar los conocimientos y habilidades necesarias.

Tabla 35. Rol de facilitador de herramientas de aprendizaje

Pregunta 11. Asume usted el rol de facilitador de las herramientas de aprendizaje con la finalidad que el estudiante construya sus propios conocimientos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	5	50,0	50,0	50,0
Frecuente	5	50,0	50,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

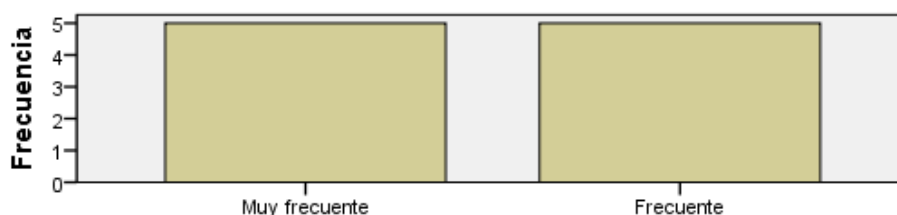


Gráfico N° 32. Asume usted el rol de facilitador de las herramientas de aprendizaje con la finalidad que el estudiante construya sus propios conocimientos

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 50 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente asumen el rol de facilitador de las herramientas de aprendizaje con la finalidad que el estudiante construya sus propios conocimientos, el 50 % que frecuente, el 0 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los docentes encuestados, asumen el rol de facilitador de las herramientas de aprendizaje con la finalidad que el estudiante construya sus propios conocimientos, esto significa que los docentes determinan la actividad formativa centrada en los estudiantes; lo podemos evidenciar en el aula cuando los docentes crean ambientes con enfoques metodológicos no tradicionales que transitan del aprendizaje individual al colaborativo, y de la transmisión a la construcción del conocimiento.

Tabla 36. Uso de mapas mentales

Pregunta 12. Utiliza mapas mentales para la enseñanza de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	7	70,0	70,0	70,0
Frecuente	3	30,0	30,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

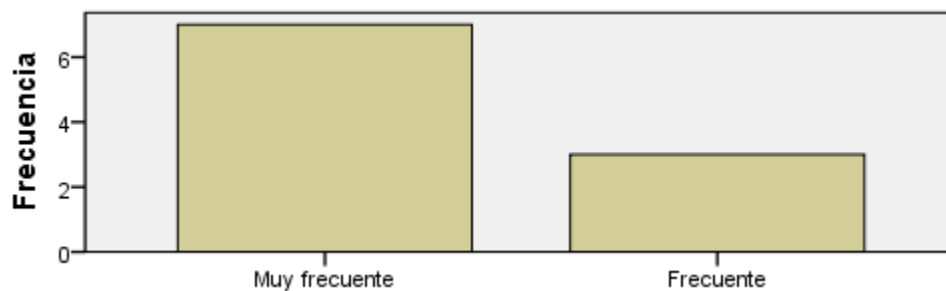


Gráfico N° 33. Utiliza mapas mentales para la enseñanza de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 70 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente utilizan mapas mentales para la enseñanza de Ciencias Sociales, el 30 % que frecuente, el 0% que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados utilizan mapas mentales para la enseñanza de Ciencias Sociales, esto significa que proporcionan apoyo en la construcción del conocimiento facilitando relacionar nuevos conceptos a conceptos que ya comprendemos, llevando a un aprendizaje significativo; lo podemos evidenciar en el aula cuando los docentes utilizan estas herramientas para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje.

Tabla 37. Uso de lluvia de ideas

Pregunta 13. Utiliza lluvia de ideas en la enseñanza de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	7	70,0	70,0	70,0
Frecuente	3	30,0	30,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica

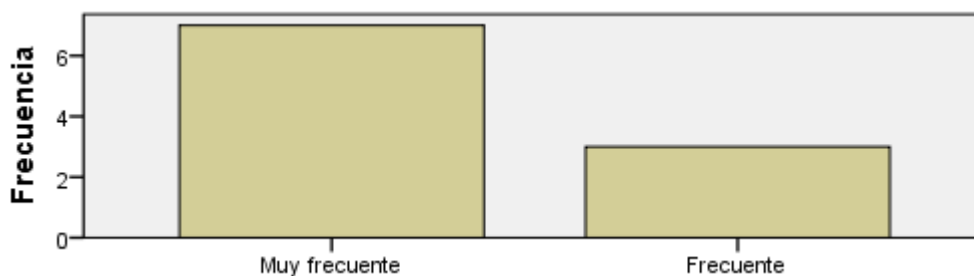


Gráfico N° 34. Utiliza lluvia de ideas en la enseñanza de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 70 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente utilizan lluvia de ideas en la enseñanza de Ciencias Sociales, el 30 % que frecuente, el 0 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados, manifiestan que utilizan lluvia de ideas en la enseñanza de Ciencias Sociales, esto significa que aplican esta herramienta para facilitar el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado; lo podemos evidenciar en el aula cuando los docentes realizan trabajo grupal para generar ideas originales en un ambiente relajado.

Tabla 38. Uso de líneas de tiempo

Pregunta 14. En la enseñanza de Ciencias Sociales se realizan líneas de tiempo

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	6	60,0	60,0	60,0
Frecuente	4	40,0	40,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica



Gráfico N° 35. En la enseñanza de Ciencias Sociales se realizan líneas de tiempo

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 60 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente en la enseñanza de Ciencias Sociales se realizan líneas de tiempo, el 40 % que frecuente, el 0% que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo al criterio de la mayoría de los docentes encuestados, se indica que muy frecuentemente en la enseñanza de Ciencias Sociales se realizan líneas de tiempo, esto significa que los docentes utilizan la aplicación de este recurso de aprendizaje para lograr comprender de mejor manera todos los hechos relacionados y organizar como ocurrieron los hechos para poder realizar conclusiones; lo podemos evidenciar en el aula cuando los estudiantes enriquecen la información recogida en la línea de tiempo.

Tabla 39. Estrategias digitales de evaluación

Pregunta 15. Desarrolla estrategias digitales de evaluación en la asignatura de Ciencias Sociales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy frecuente	6	60,0	60,0	60,0
Frecuente	4	40,0	40,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Lorena Chica



Gráfico N° 36. Desarrolla estrategias digitales de evaluación en la asignatura de Ciencias Sociales

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Análisis e Interpretación de resultados

El 60 % de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente desarrollan estrategias digitales de evaluación en la asignatura de Ciencias Sociales, el 40 % que frecuente, el 0 % que a veces y el 0 % que nunca.

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados el proceso de evaluación es desarrollado con estrategias digitales en la asignatura de Ciencias Sociales, las estrategias metodológicas digitales juegan un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que generan en el estudiante un aprendizaje dinámico fomentando la autonomía y permitiendo al docente diagnosticar, guiar planteamientos, resolver y monitorear los conocimientos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Con el progreso de la investigación referente al nivel de competencias digitales en los actores de la gestión del aprendizaje, de educación general básica superior de la unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador, se concluye que:

Conforme al análisis de interpretación de resultados realizado a través de la técnica de la encuesta, se puede identificar que en relación con el trabajo de investigación ejecutado, los docentes hacen uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Ciencias Sociales las mismas que permiten desarrollar recursos digitales, como son las licencias abiertas y los recursos educativos abierto o REA aprovechan estos materiales multimedia ya que no representan costos, sin embargo, son necesarias las herramientas tecnológicas en las aula ya que se puede evidenciar que la institución no cuenta con un equipamiento tecnológico como complemento que pongan en primer lugar la educación y que brinden autonomía a los estudiantes.

Según la opinión de los estudiantes la integración de las TIC en el ámbito educativo los motiva a un aprendizaje significativo ya que presentan una serie de posibilidades que les permite ser más activos e independientes, el desarrollo de estrategias metodológicas digitales juega un papel importante en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Es necesario destacar que en el actual trabajo de investigación los docentes poseen un buen nivel de competencias digitales especialmente en lo que respecta a su aplicación, sin embargo, la actualización constante es fundamental para integrar las TIC en el proceso educativo y transformar las prácticas de aula, así como la tecnología avanza la educación debe adaptarse para estar al día y obtener las herramientas necesarias en los aspectos de enseñanza con actividades de innovación.

En cuanto a los estudiantes con respecto al nivel de competencia digital al hacer uso de dispositivos tecnológicos en la asignatura de Ciencias Sociales, demuestran un aprendizaje dinámico y colaborativo, mediante estas competencias expresan que ellos se están preparando en un mundo tecnológico, sin embargo, los estudiantes que hacen usos frecuentes de las TIC en otros contextos pueden presentar varias complicaciones en su desarrollo como déficit de atención, problemas de memoria y disminución del rendimiento académico.

Recomendaciones

De acuerdo con las conclusiones obtenidas en el desarrollo de la investigación, se recomienda lo siguiente a la institución:

Es preciso la incorporación de las TIC en la gestión del aprendizaje ya que impacta de forma positiva en los estudiantes, desarrollan la motivación e interactividad, fortalece la cooperación entre compañeros, estimula la iniciativa y la creatividad.

Aplicar herramientas tecnológicas con el desarrollo de estrategias en la enseñanza – aprendizaje de forma permanente que permitan brindar una educación de calidad y poner en primer lugar la educación.

Complementariamente se recomienda a los docentes, actualizarse constantemente según como avanza la tecnología para fortalecer un aprendizaje significativo, a su vez, se debe contemplar la implementación de una guía para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales.

A los padres de familia se les recomienda que conozcan y aprendan cómo funcionan el Internet y a que están asociadas estas nuevas tecnologías, además de establecer una relación de confianza con los hijos y mostrar interés por lo que hacen en la Red, de manera que se proporcione buenos hábitos en el uso del Internet.

Se recomienda a las autoridades educativas motivar a los docentes a incrementar su nivel de competencias digitales permanentemente, porque incluso en situaciones adversas como es en tiempos de pandemia la tecnología se ha convertido en una oportunidad para la educación, llevando información a los hogares y superando las barreras físicas que nos impuso el COVID-19, se ha fortalecido a nivel mundial ese abanico de posibilidades de tecnologías para la educación, entonces está en los propios actores de la educación asumirlas con responsabilidad y aplicarlas día a día en el desarrollo de estrategias educativas.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta: Guía docente de aplicación de las TIC en la gestión de aprendizaje de Ciencias Sociales

Datos informativos:

Nombre de la institución: Unidad Educativa Particular “Nuevo Ecuador”
Provincia: Pichincha
Cantón: Quito
Parroquia: Calderón
Sección: Matutina
Beneficiarios: Estudiantes y Docentes de Educación General Básica Superior
Tipo de Unidad Educativa: Particular
Código AMIE: 17H01602
Modalidad: Presencial
Teléfono: 02-2420747

Antecedentes de la propuesta

La Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador cumplió 21 años en favor de la niñez y juventud ecuatoriana (particularmente del norte de Quito), es una institución que ha crecido en infraestructura, en número de estudiantes y de

profesores, que busca afanosamente día a día transformar en vida sus principios valores y virtudes.

De acuerdo con los datos analizados los docentes de la institución poseen un buen nivel de competencias digitales principalmente en lo que respecta a su aplicación, sin embargo, la actualización constante es fundamental para integrar las TIC en el proceso educativo y transformar las prácticas de aula, así como la tecnología avanza la educación debe adaptarse para estar al día y obtener las herramientas necesarias en los aspectos de enseñanza con actividades de innovación, es importante la implementación de herramientas digitales que ayuden a que la práctica sea más interactiva y dinámica para que por este medio se puedan complementar los contenidos.

Justificación

Con la incorporación de las TIC en la gestión del aprendizaje y el empleo de nuevas tecnologías móviles se ha impulsado a un aprendizaje interactivo que busca complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior, las tecnologías han representado un medio fundamental para la educación.

Las TIC han mostrado su potencial durante la emergencia sanitaria COVID-19, se han habilitado nuevas maneras de ejecutar las actividades a través de la interacción con herramientas en línea en este caso en la educación, lo cual llevó a los docentes de la institución a una preparación más para poder continuar con las actividades educativas ya que la modalidad es presencial, sin embargo los docentes se han preparado y por los resultados obtenidos en las encuestas del presente trabajo de investigación se puede confirmar que valió la pena ese gran esfuerzo, es necesario que la institución cuente con aulas equipadas de forma tecnológica a más del centro de cómputo para el aprendizaje de los estudiantes.

Con el cumplimiento de esta propuesta, se pretende contribuir como parte del personal docente de la institución en la mejora del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales con la aplicación de herramientas digitales que permitan un trabajo más dinámico y motivador hacia nuestros estudiantes y obtener mejores beneficios en la enseñanza aprendizaje, que nuestros estudiantes se sientan motivados y como docentes poner en alto el nombre de esta prestigiosa institución educativa.

Definición del producto

Se realizó una guía docente de aplicación de las TIC en la gestión de aprendizaje de Ciencias Sociales en modalidad online, para los estudiantes de Educación General Básica Superior.

Objetivos

Objetivo General

Contribuir con la mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales a través de la aplicación de herramientas digitales innovadoras basadas en tecnología, para aplicar en la enseñanza de los estudiantes de educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador.

Objetivos específicos

Elaborar una guía didáctica de aplicación de las TIC en la gestión de aprendizaje de Ciencias Sociales en modalidad online, para los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador.

Diseñar una estructura pedagógica de un entorno virtual de aprendizaje mediante una planificación para una mejor distribución de los recursos didácticos y actividades académicas en línea como complemento al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales para los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador.

Análisis de factibilidad

Factibilidad Legal

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades

Título VII Régimen del Buen Vivir, Capítulo primero inclusión y equidad y el Código de la niñez y adolescencia, sección primera educación, en sus artículos: El artículo 343.- 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.

El artículo 347, en el numeral 8: Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.” (Numeral 11: “Garantizar la participación de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pp.107-108).

Factibilidad social

Es una aspiración cambiar el papel pasivo de receptores al activo de intérpretes, con la ayuda de la tecnología actual y materiales multimedia que se han convertido en verdaderos aliados de la enseñanza, porque proporcionan información ilimitada en cantidades infinitas que permiten la participación con espacios que fomentan la creatividad de manera que el aprendizaje sea efectivo, duradero y de utilidad en su formación para la vida social y laboral.

Factibilidad técnica

Para dar cumplimiento a la propuesta los docentes y estudiantes cuentan con los equipos tecnológicos como se pudo verificar por medio de los resultados obtenidos en el trabajo de investigación, lo cual facilitará el propósito que se busca alcanzar con la aplicación de una guía del uso de herramientas digitales mediante la aplicación de la tecnología, la misma que se pondrá en práctica a través del desarrollo de una planificación planteada en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.

Factibilidad financiera

Para la implementación de la propuesta la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador cuenta con el recurso tecnológico necesario como es la plataforma Moodle y también con el uso de las licencias de Zoom, además se tiene previsto diferentes aplicaciones y herramientas tecnológicas que permiten hacer uso de manera gratuita del Internet.

Los beneficiarios directos son los docentes y estudiantes de Educación General Básica Superior en la asignatura de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador, con la intención de alcanzar conocimientos significativos.

Metodología

La presente guía didáctica de aplicación de las TIC en la gestión del aprendizaje consta de diferentes herramientas tecnológicas para la enseñanza de Ciencias Sociales, para ser aplicadas en la práctica docente en el proceso de enseñanza -aprendizaje, la incorporación de esta guía en el proceso metodológico se convierte en un recurso importante que permitirá el mejoramiento de las actividades académicas, motivación a los estudiantes y calidad de educación en la institución.

Tabla 40. Plan de acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	Determinar un cronograma de actividades para la ejecución de la propuesta.	Elaboración del cronograma de actividades determinadas para el cumplimiento de la propuesta.	Internet Zoom Manuales/guías Plataforma Moodle	Cronograma de sesiones y jornadas de trabajo.
SOCIALIZACIÓN	Socializar la propuesta con las autoridades y docentes de la Unidad Educativa, para poner en práctica las actividades propuestas con los estudiantes de Educación General Básica Superior.	Presentación de la propuesta basada en la aplicación de las TIC en la gestión del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales para los estudiantes de Educación General Básica Superior.	Solicitudes y permisos Acceso a la plataforma Moodle Zoom Materiales diversos	Participación del personal docente para la aplicación de la guía.
EJECUCIÓN	Utilizar herramientas virtuales de aprendizaje en la gestión de enseñanza-aprendizaje para la asignatura de Ciencias Sociales para los estudiantes de Educación General Básica Superior.	Efectuar las actividades planificadas de acuerdo con el cronograma determinado.	Acceso a la plataforma virtual Moodle	Práctica interactiva de los estudiantes con cada actividad.
EVALUACIÓN	Proporcionar el uso adecuado a las herramientas virtuales de en la gestión de aprendizaje.	Implementación de estrategias de evaluación que permita la revisión permanente de las actividades propuestas en la guía.	Acceso a la plataforma virtual Moodle	Beneficio para la institución mediante el uso de la TIC a través de herramientas virtuales de aprendizaje.

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Guía docente de aplicación de las TIC en la gestión de aprendizaje de Ciencias Sociales



GUÍA DOCENTE DE APLICACIÓN DE LAS TIC EN LA GESTIÓN DE APRENDIZAJE DE CIENCIAS SOCIALES

Autora: Lorena Chica Andrade

QUITO – ECUADOR - 2021

INDICE DE CONTENIDOS

Presentación.....	111
Objetivos.....	112
Objetivo General.....	112
Objetivos Específicos.....	112

CAPÍTULO I

Las TIC en la educación.....	113
Recursos educativos abiertos REA.....	113
Herramientas tecnológicas para la enseñanza de Ciencias Sociales.....	116
Metodología para la aplicación de estrategias didácticas digitales.....	120

CAPÍTULO II

Herramientas tecnológicas utilizadas para desarrollar recursos educativos digitales.....	122
---	-----

PRESENTACIÓN

La guía didáctica de aplicación de las TIC en la gestión del aprendizaje para docentes mediante la aplicación de herramientas digitales a través del uso de la tecnología, es diseñada con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales para estudiantes de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador, con el propósito de desarrollar habilidades relacionadas con la comprensión de conceptos, estableciendo un ambiente interactivo y dinámico.

La finalidad de esta guía es beneficiar la labor de los docentes mediante el uso de herramientas digitales a través de un aprendizaje interactivo, la propuesta está desarrollada mediante un plan de clase con actividades innovadoras, ejecutadas para el desarrollo de la asignatura mencionada, con el propósito de mejorar la calidad educativa de la institución.

Objetivos

Objetivo General

- Contribuir en la mejora educativa proponiendo un conjunto de herramientas digitales para ser usadas mediante la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.

Objetivos Específicos

- Promover entre los docentes una mayor producción académica al establecer herramientas digitales que faciliten su proceso de enseñanza en la asignatura de Ciencias Sociales.
- Fomentar el uso de la tecnología en la gestión de enseñanza - aprendizaje.

CAPITULO I

Fundamentación teórica

Las TIC en la educación

Según Begoña (2011), las TIC han transformado progresivamente el modelo de formación en las aulas. Hemos pasado de aulas en las que los docentes enseñaban a grupos de estudiantes lo mismo, en un mismo momento y a través de los mismos mecanismos, a entornos en que los docentes ponen a disposición de los estudiantes distintos recursos para el desarrollo de una serie de tareas. (p. 132).

Actualmente diversos docentes solicitan y aspiran contar con recursos informáticos y con Internet para su docencia, proporcionando respuestas a los desafíos que les diseñan estos modernos canales de información, sin embargo, la integración de las TIC a la enseñanza no solo supone la dotación de ordenadores e infraestructuras de acceso a Internet, sino que su principal objetivo es incorporar las TIC en los métodos de enseñanza - aprendizaje, para mejorar la calidad de la enseñanza.

Recursos educativos abiertos – REA

La UNESCO considera que los recursos educativos abiertos (REA) son materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos (UNESCO, 2020, p. 1).

Los Recursos educativos abierto o REA están compuestos por materiales multimedia que se relaciona con la educación, con la enseñanza, el aprendizaje, la

evaluación y la investigación, su característica principal es que puede ser aprovechado por los docentes y estudiantes sin ningún costo.

Según Hylén, (2008), la definición más utilizada actualmente de REA es: materiales digitalizados ofrecidos libre y gratuitamente, y de forma abierta para profesores, estudiantes y autodidactas para utilizar y reutilizar en la enseñanza, aprendizaje y la investigación.

Para clarificar esto, se dice que los REA incluyen:

- Contenidos formativos: cursos completos, software educativo, módulos de contenido, recopilaciones y publicaciones.
- Herramientas: software para poder desarrollar, utilizar, reutilizar y entregar el contenido formativo, incluidas la búsqueda y organización del contenido, los sistemas de gestión de contenido y formación, las herramientas de desarrollo de contenidos y las comunidades educativas en línea.
- Recursos de implementación: licencias de propiedad intelectual para promover la publicación abierta de materiales, diseño de principios de buenas prácticas y de traducción de contenidos (p. 36).

La tecnología en la actualidad es parte fundamental en el proceso enseñanza - aprendizaje, es primordial la incorporación de estas herramientas en las clases y promover el aprendizaje, la implementación de recursos educativos abiertos REA apoyan a los docentes a organizar material didáctico interactivo para ser utilizado en las aulas.

Para la enseñanza de Ciencias Sociales existen herramientas digitales interactivas como son los atlas digitales y mapas, enciclopedias y fuentes de documentación, videos históricos, juegos interactivos, líneas de tiempo, estos

recursos permiten preparar y exponer la clase o ponerla a disposición de los estudiantes para que practique y asimilen mejor los contenidos de la asignatura.

Mientras que para realizar el seguimiento de los estudiantes desde una perspectiva motivadora y divertida a través de juegos de preguntas, imágenes, gráficos, el docente puede enfocar el aprendizaje y la evaluación con distintas herramientas digitales entre ellas: Jamboard, kahoot, quizizz, nearpod, lucid.aap, educa play, learning.app.org, y otras, estas aplicaciones permiten que los estudiantes desde distintos dispositivos puedan jugar solos o en equipo fomentando así un aprendizaje más completo y brindando mayor comprensión de los contenidos.

Tabla 41. Herramientas tecnológicas

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES		
Herramienta digital	Sirve para	Se localiza en
Atlas digitales y mapas Google Earth Atlas didáctico Mi atlas GeaCron	Permite viajar por la Tierra y observar de cerca los accidentes geográficos, construcciones, maravillas naturales, monumentos históricos.	https://www.google.com/intl/es_es/earth/ https://www.ign.es/web/recursos-educativos https://aularagon.org/eldoah-games/baccarat/recommended-baccarat http://geacron.com/home-es/?lang=es
Enciclopedias y fuentes de documentación Artehistoria - Vikidia Gran enciclopedia de España	Enciclopedias colaborativas, perfectas para documentarse e investigar.	https://www.artehistoria.com/ https://es.wikidia.org/wiki/Vikidia:Portada https://gee.enciclo.es/
Videos históricos Historia Aula	Se puede consultar en listas, organizadas por periodos o temáticas.	https://www.nationalgeographic.com.es/videos https://canalhistoria.es/aula/
Juegos interactivos Juegos geográficos Seterra Mapas Flash Interactivos	Con multitud de opciones para practicar geografía a través de juegos y mapas interactivos.	https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias+sociales/tag/mas-recientes/ https://world-geography-games.com/es/index.html

		https://online.seterra.com/es/ http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/mapasflash.htm
Líneas de tiempo TimeRime Preceden	Presentador lineal de imágenes. También sirve para crear líneas de tiempo.	https://www.preceden.com/?utm_source=timerime&utm_campaign=404&utm_content=/es/ https://www.preceden.com/dashboard
Educatina	Cientos de vídeos relacionados con materias como la Filosofía, Gramática, Matemáticas, Ciencias, Historia, etc.	http://.www.educatina.com/
Recursos Educativos	Varios recursos educativos para docentes. 150 recursos educativos. En este sector hallará imágenes de libre distribución.	http://www.ite.educacion.es/ https://juandomingofarnos.wordpress.com/2010/10/14/150-herramientasgratuitas-para-crear-materialesdidacticos-on-line/ http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/
100 herramientas digitales para profesores y alumnos	Algunas de las herramientas en el enlace pretenden que el aprendizaje sea divertido, mucho más importante y trascendente.	http://manuelgross.bligoo.com/content/view/1405087/100-Herramientasdigitales-para-profesores-yalumnos.html

Biblioteca Mundial Digital	La Biblioteca Mundial Digital es un proyecto de la UNESCO.	http://www.wdl.org/es/
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA ENFOCAR EL APRENDIZAJE EN LA EVALUACIÓN		
Jamboard	La pantalla inteligente permite compartir ideas, imágenes y colaborar entre ellos en tiempo real.	https://jamboard.google.com/
kahoot	Su uso refuerza los aspectos sociales del aprendizaje.	https://kahoot.com/
Quizizz	Permite crear cuestionario online donde el estudiante puede responder de tres maneras distintas: juego directo, como tarea y de manera individual.	https://quizizz.com/
Nearpod	Permite crear presentaciones interactivas, gestionar pruebas y actividades.	https://nearpod.com/
Lucid.aap	Herramienta de diagramación que permite colaborar y trabajar juntos en tiempo real.	https://www.lucidchart.com/pages/es
Educa play	Permite a los docentes crear diferentes actividades educativas multimedia como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados entre otras.	https://es.educaplay.com/

Learning.app.org	Es una herramienta muy motivadora y lúdica que permite incluir texto, imagen, audio y video.	https://learningapps.org/
Edpuzzle	Es una herramienta que permite editar cualquier vídeo para introducir preguntas, crear cuestionarios o complementar notas de voz.	https://edpuzzle.com/content

Elaborado por: Lorena Chica
Fuente: Elaboración propia

Metodología para la aplicación de estrategias didácticas digitales

Para Plom y Keursten (1993, citado por Standaert y Troch, 2011), consideran que debido a la alta influencia de la tecnología y de la información, disminuirá la importancia del conocimiento memorístico y de las habilidades reproductoras de conocimiento, mientras que se incrementará el desarrollo de las habilidades productivas y la necesidad de aprender a aprender. (p. 198).

Este nuevo contexto social es un desafío para la educación ya que obliga al docente a actualizarse constantemente a desarrollar habilidades relacionadas con estos nuevos recursos educativos sustituyendo algunos de los recursos didácticos tradicionales, para perfeccionar el proceso de aprendizaje es importante guiar a los estudiantes a hacer uso de recursos idóneos ya que no todos los recursos tecnológicos y de la comunicación cumplen la función de recursos didácticos.

Para Kolb et al. (1974, citado por Rodríguez, 2018), consideran que “el aprendizaje está condicionado a la experiencia vivida y consta de cuatro etapas que incluyen: la experiencia concreta, una observación reflexiva, la conceptualización abstracta y una experimentación activa” (p. 54). Por esta razón, un aprendizaje de calidad se obtiene en la medida que se efectúen las cuatro etapas, enseñar y aprender es muy complejo el docente debe crear actividades de enseñanza y aprendizaje las mismas que se desarrollarán en el proceso paulatino de la clase, la elección de un método didáctico y del material didáctico más adecuado dependerá de los objetivos propuestos, la preparación de una clase también necesita un sistema de evaluación que pueden crearse con diferentes herramientas, para llevar adelante el proceso didáctico y garantizar el aprendizaje es importante tomar en cuenta las fases o momentos de una clase y se puede observar en la siguiente tabla.

Tabla 42. Fases de una clase

<p>Método del Ciclo ERCA Es una secuencia de cuatro fases básicas, en la cual el participante inicia su proceso de aprendizaje en base a su experiencia previa, reflexiona sobre la misma, realiza una abstracción y conceptualización para aplicar luego a otros temas o aprendizajes.</p>	
<p>Proceso didáctico:</p>	
<p>Experiencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos adquiridos en el contexto socio cultural • Organizar visitas en el entorno • Leer reportajes o noticias actuales • Utilizar imágenes, videos, carteles • Realizar preguntas – respuestas • Lluvia de ideas • Observar diagramas
<p>Reflexión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas – respuestas • Construir con los participantes mapas conceptuales de partida • Relacionar conocimientos previos • Utilizar material bibliográfico o consultas de Internet y proponer un cuestionario
<p>Conceptualización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describir de forma escrita el nuevo conocimiento • Definir conceptos a través de una lluvia de ideas. • Representar la información en esquemas u organizadores gráficos • Utilizar la información obtenida junto con videos, mapas, imágenes para orientar a la identificación. • Organizar y comparar conocimientos
<p>Aplicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar esquemas, modelos o diagramas • Realizar trabajos de grupo como debates o foros • Proponer estrategias o planes de acción • Realizar indagaciones según el tema propuesto • Elaborar nuevos ejemplos • Observar muestras y caracterizarlas. • Analizar aplicaciones, propuestas o planes. • Desarrollar una actividad experimental • Exponer en periódicos murales • Socializar la información.

Elaborado por: Lorena Chica

Fuente: Adaptado de Ministerio de Educación

CAPÍTULO II

Herramientas tecnológicas utilizadas para desarrollar recursos educativos digitales

Las herramientas tecnológicas utilizadas para desarrollar recursos educativos digitales están sustentadas en la Planificación de Unidad Didáctica (PUD) y en un Plan de clase de la asignatura de Ciencias Sociales, en la que se muestra momentos importantes de una clase como atención y motivación, adquisición de información, procesamiento de la información y aplicación del conocimiento, consta de cuatro fases: Experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación (anexo N° 7 y anexo N° 8).

Los espacios virtuales de aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales son importantes para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, las herramientas tecnológicas utilizadas en este trabajo de investigación tienen la función de complementar y promover el desarrollo de habilidades facilitando el seguimiento del aprendizaje en la asignatura.

Para poner en práctica los diferentes recursos digitales y actividades académicas planificadas en este trabajo de investigación, se ha tomado en cuenta una plataforma virtual Moodle en la que está organizada una clase como acceso al entorno digital.

Ingresar al aula virtual por medio del URL:

<https://aprendiendoconmoodle.milaulas.com/course/view.php?id=2>

Usuario: admin

Contraseña: kTcFdu3U

FASE DE INICIO – EXPERIENCIA

HERRAMENTA DIGITAL N°1 – LEARNING.APP.ORG



OBJETIVO:

Crear actividades muy motivadoras y lúdicas basada en lo digital, para reforzar o ampliar los contenidos de la clase y mantener en los estudiantes su entusiasmo por el aprendizaje.

DESCRIPCIÓN:

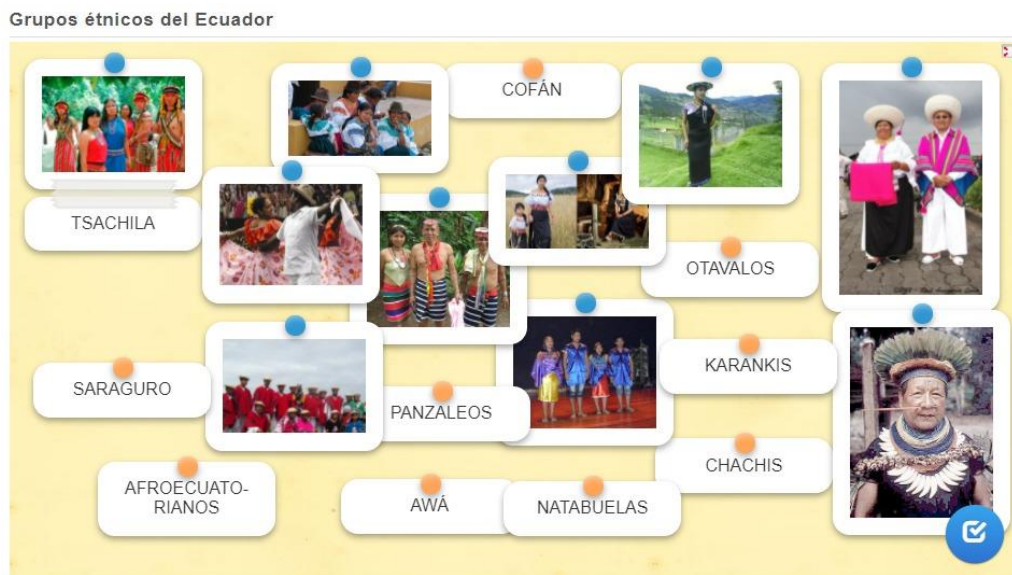
Learning Apps.org es una herramienta que permite crear actividades interactivas en las que se pueden incluir textos, audio, imágenes y video en las tareas, cuenta con un gran número de actividades, en la etapa de inicio como conocimientos previos permite despertar el interés del estudiante mediante una actividad de enganche y todo ello con un toque lúdico que estimulan la atención.

EXPLICACIÓN:

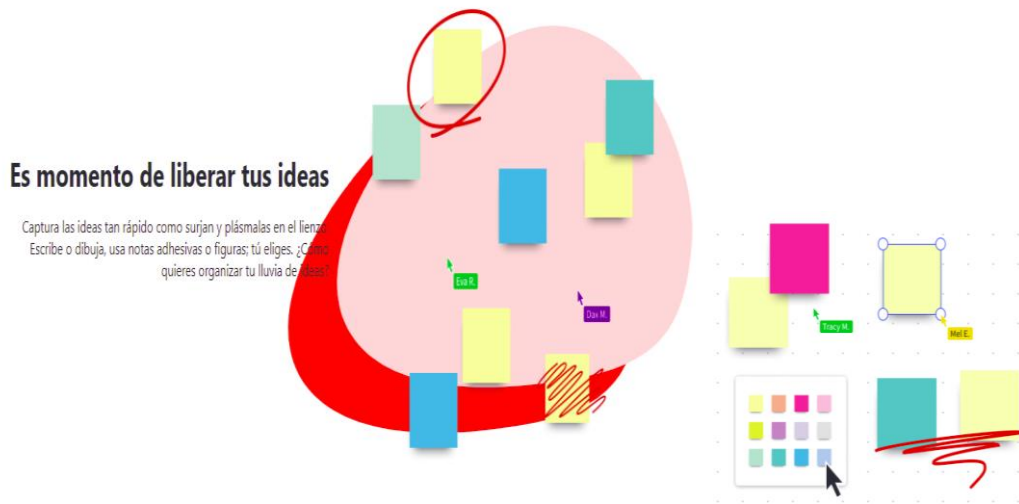
Para empezar a usar Learning Apps, el docente debe crear una cuenta y acceder a construir su propio entorno de formación en Internet, se encontrarán un sinnúmero de plantillas para crear actividades, es importante crear u organizar carpetas y subcarpetas que ayuden a clasificar todas las actividades de interés para las diferentes clases y poder acceder a ellas con facilidad.

En esta fase de la planificación con el uso de esta herramienta digital Learning Apps.org, el estudiante deberá asociar las imágenes de los grupos étnicos del Ecuador con el nombre que les corresponde, una vez emparejadas las respuestas se procederá a reforzar los contenidos, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

<https://learningapps.org/display?v=pv1wauznn21>



HERRAMIENTA DIGITAL N°2 - LUCID.APP



OBJETIVO:

Estimular la creatividad de los estudiantes llevando sesiones de lluvia de ideas en el mundo digital y promover el aporte de soluciones innovadoras en un proceso creativo que mejora las ideas.

DESCRIPCIÓN:

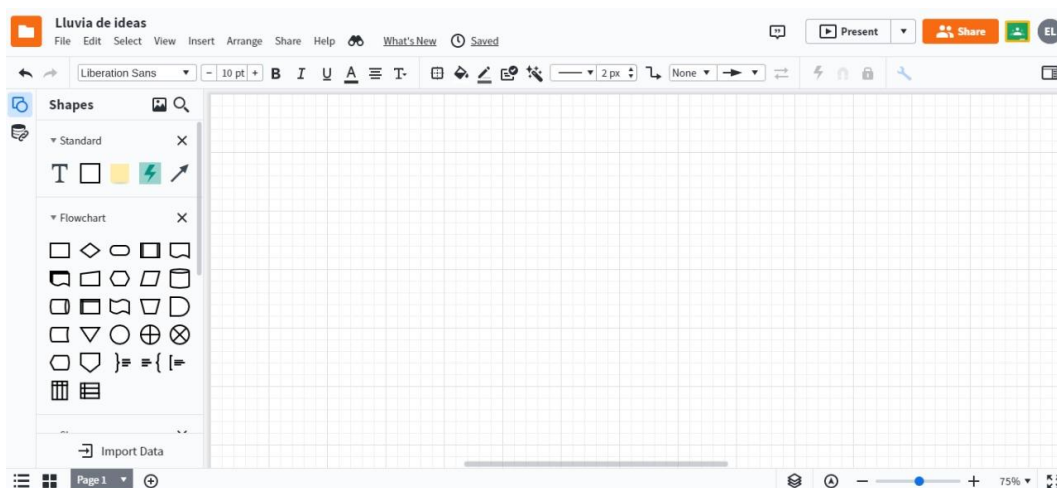
Esta herramienta cuenta con elementos especiales para la creación de organigramas, mapas mentales, diagramas de flujo, entre otros formatos para ver cómo se relacionan y conectan los conceptos, en esta fase de la planificación permite la creación de actividades de manera interactiva y de forma grupal, los estudiantes pueden liberar su creatividad con una lluvia de ideas.

EXPLICACIÓN:

Para iniciar sesión el Lucidchart, el docente se debe registrarse con una dirección de correo electrónico para obtener una cuenta gratuita y seguir las indicaciones en pantalla, esta herramienta combina facilidad de uso con funcionalidad.

En esta fase de la planificación con el uso de esta herramienta digital Lucidchart, los estudiantes deberán realizar una lluvia de ideas en línea, con notas adhesivas, agregar figuras y elementos visuales, una vez concluido el trabajo en equipo se procederá a reforzar los contenidos, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/inv_15f3d12e-335c-4879-a2c2-da430caf57f1?viewport_loc=-11%2C-11%2C1480%2C649%2C0_0



HERRAMIENTA DIGITAL N°3 - ATLAS DIGITALES Y MAPAS - GOOGLE EARTH



OBJETIVO:

Proporcionar la información geográfica esencial a través de una dimensión digital del territorio vinculado a la realidad para alcanzar los conocimientos necesarios que ayudan en forma decisiva al desarrollo del pensamiento espacial.

DESCRIPCIÓN:

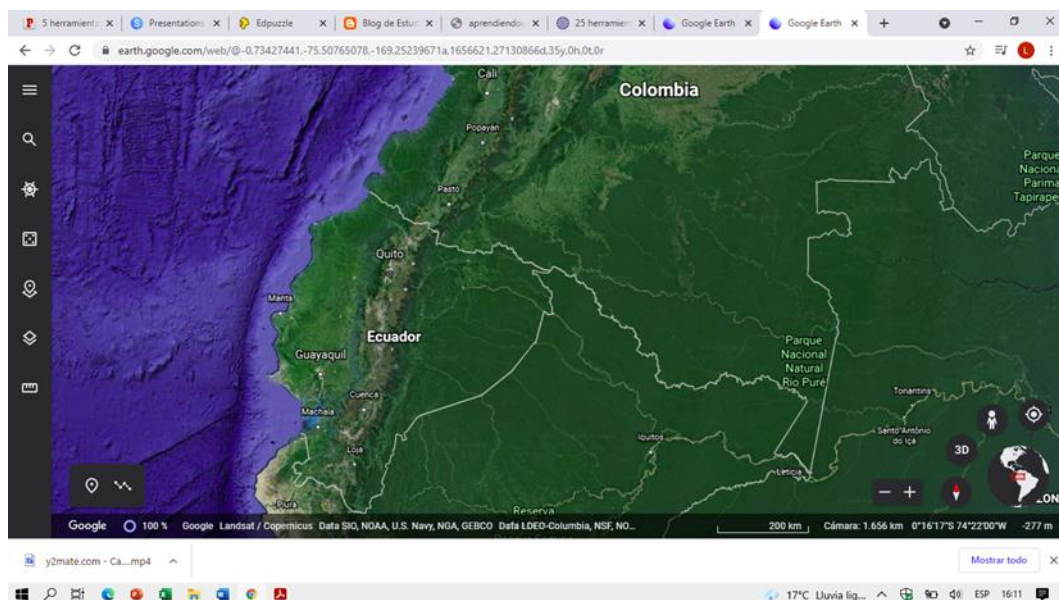
Esta herramienta geográfica de Google permite que los estudiantes y docentes adquieran información de todo nuestro planeta, ya que se puede utilizar fácilmente para investigar y descubrir lugares de todo el mundo, identificar conocimientos nuevos e introducirse en otras culturas y horizontes.

EXPLICACIÓN:

Para utilizar Google Earth, el docente o estudiante puede hacer uso desde el escritorio de forma gratuita, primero debe abrir una nueva ventana de Google Chrome e ir al sitio de Google Earth, luego se cargará el servicio y se podrá comenzar a manipular sin mayor problema.

En esta fase de la planificación con el uso de esta herramienta digital Google Earth, los estudiantes pueden seleccionar un territorio específico (Ecuador) aproximarse y observarlo desde diferentes alturas, desplazarse libremente entre ciudades, conocer los nombres, obtener información sobre diferentes sitios, para poner en práctica esta actividad deben ingresar al siguiente link.

<https://earth.google.com/web/@-0.73427441,-75.50765078,-169.25239671a,1656621.27130866d,35y,0h,0t,0r>



FASE DOS - REFLEXIÓN

HERRAMENTA DIGITAL N°4 – NEARPOD



OBJETIVO:

Promover el aprendizaje activo de los estudiantes a través de actividades interactivas y que permanezca la conexión en la clase.

DESCRIPCIÓN:

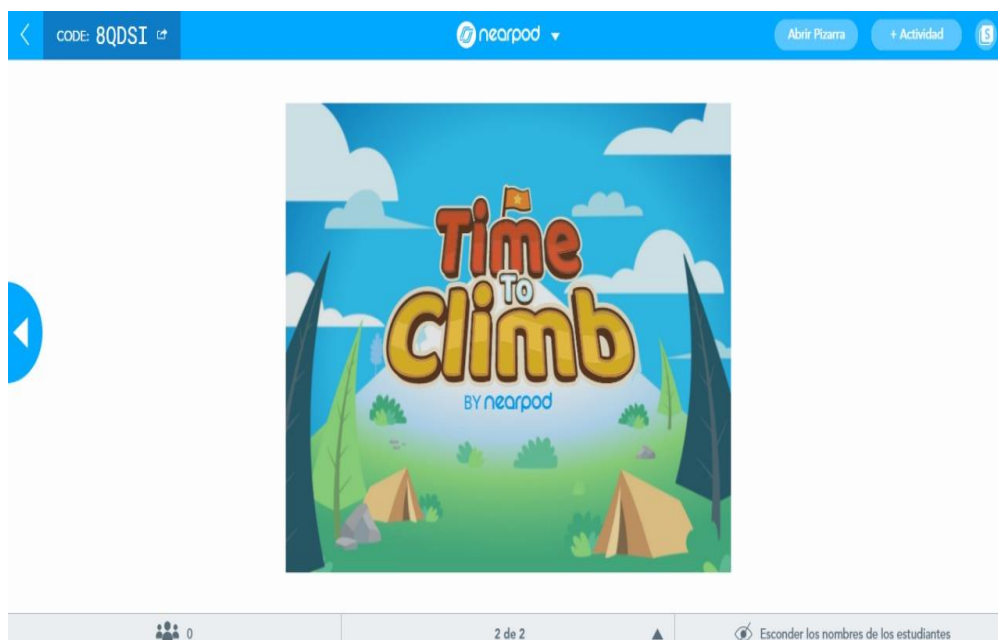
Nearpod es una herramienta web/app muy práctica para explicaciones de clase, que permite crear presentaciones interactivas, y ejercer en el aula un trabajo colaborativo en tiempo real, en la fase de reflexión se relacionan los conocimientos previos y esta herramienta nos proporciona la facilidad y la flexibilidad de crear nuestro contenido de forma cómoda y combinar de una forma eficiente la experiencia con la teoría.

EXPLICACIÓN:

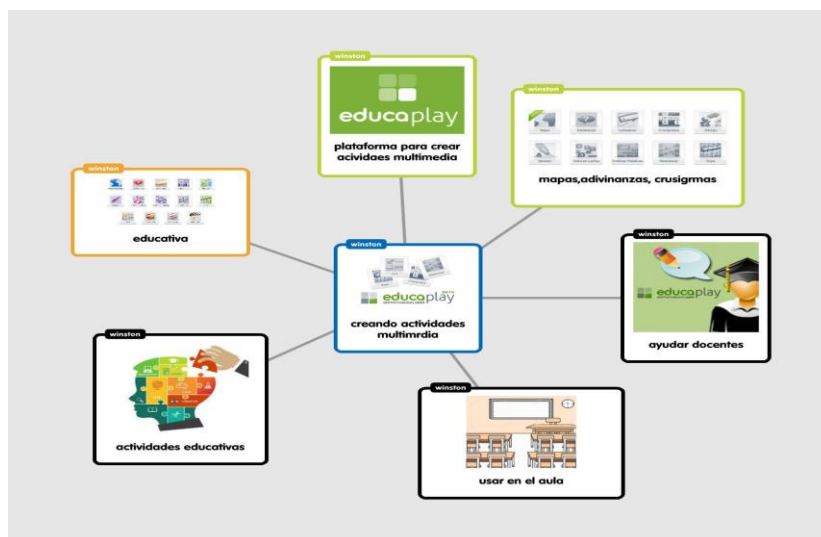
Nearpod es una herramienta que se usa mediante un panel de actividades gamificadas, permiten la participación de los estudiantes en tiempo real, para utilizarla el docente debe crear una cuenta y acceder a preparar presentaciones interactivas y fomentar la participación de los estudiantes.

En esta fase de la planificación con el uso de esta herramienta digital Nearpod, el estudiante deberá relacionar varias festividades de acuerdo con los lugares que se las realizan, de esta manera los estudiantes participarán de forma divertida y podrán demostrar sus conocimientos, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

<https://share.nearpod.com/e/TWVK3zGyGgb>.



HERRAMENTA DIGITAL N°5 - EDUCAPLAY



OBJETIVO:

Lograr la comprensión a profundidad a través de diferentes actividades y ejercicios donde los estudiantes tengan el reto de pensar, analizar y ejecutar todo lo aprendido.

DESCRIPCIÓN:

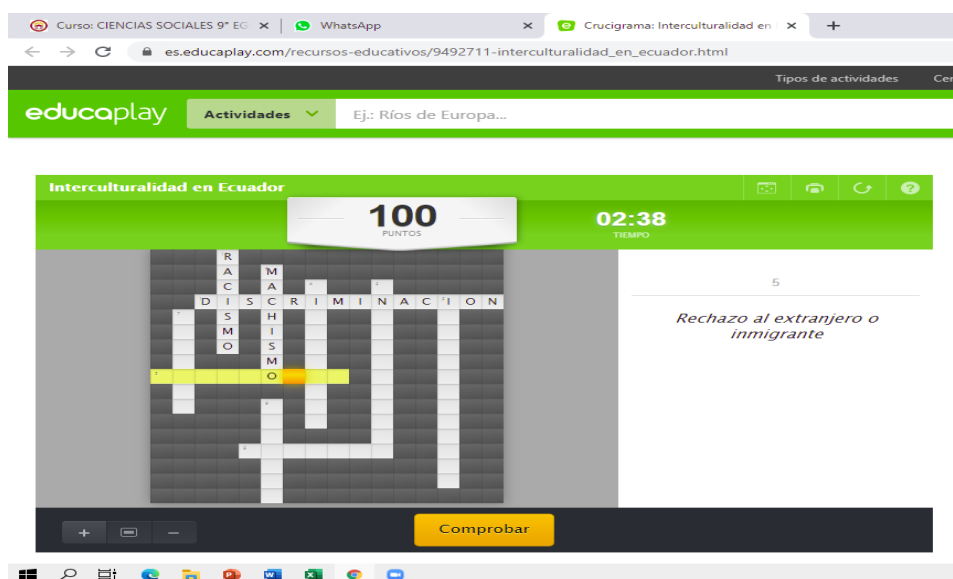
Esta herramienta permite crear actividades de diferentes características como mapas interactivos, adivinanzas, ejercicios de completar, crucigramas, diálogos, ordenar letras, relacionar, sopas de letras, test, relacionar columnas y otros, en la etapa de reflexión el estudiante relacionará los nuevos conocimientos y estos juegos educativos permiten fomentar la participación con el propósito de aprendizaje.

EXPLICACIÓN:

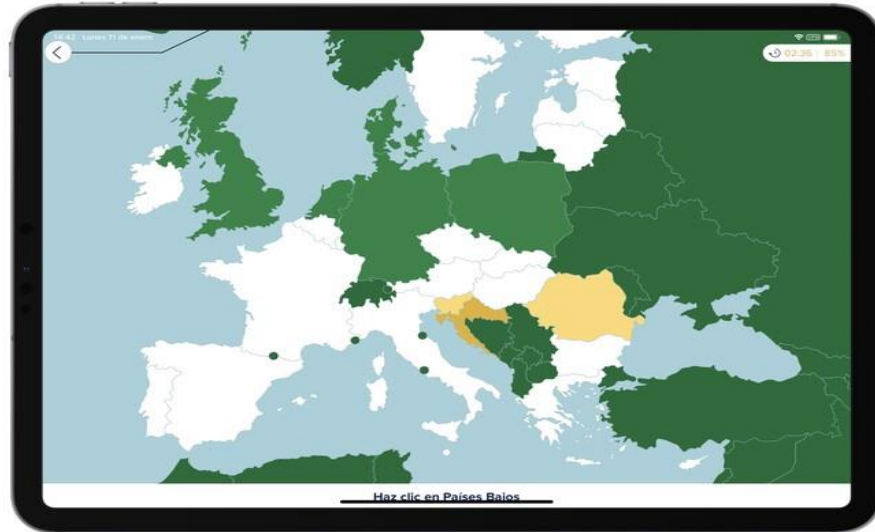
Para acceder a Educaplay el docente debe registrarse y abrir una cuenta de forma gratuita, con la cuenta creada podrá crear variedad juegos educativos, para empezar a organizar actividades debe seguir los pasos que le indica la plataforma, mediante el uso de esta herramienta el docente tiene la posibilidad de vincular las TIC en el proceso de enseñanza permitiendo que los estudiantes ejecuten actividades creadas por el maestro o pueden crear sus propios productos practicando lo aprendido.

En la actividad planificada en esta fase los estudiantes relacionarán los términos nuevos hablados en la clase con sus definiciones, mediante un crucigrama interactivo, para desarrollar esta actividad los estudiantes deben ingresar al siguiente link.

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9492711-interculturalidad-en-ecuador.html>



HERRAMENTA DIGITAL N°6- JUEGOS E INTERACTIVOS – SETERRA



OBJETIVO:

Poner en práctica los conocimientos de geografía ubicando de forma dinámica e interactiva muchos lugares, para reforzar o ampliar los contenidos de la clase.

DESCRIPCIÓN:

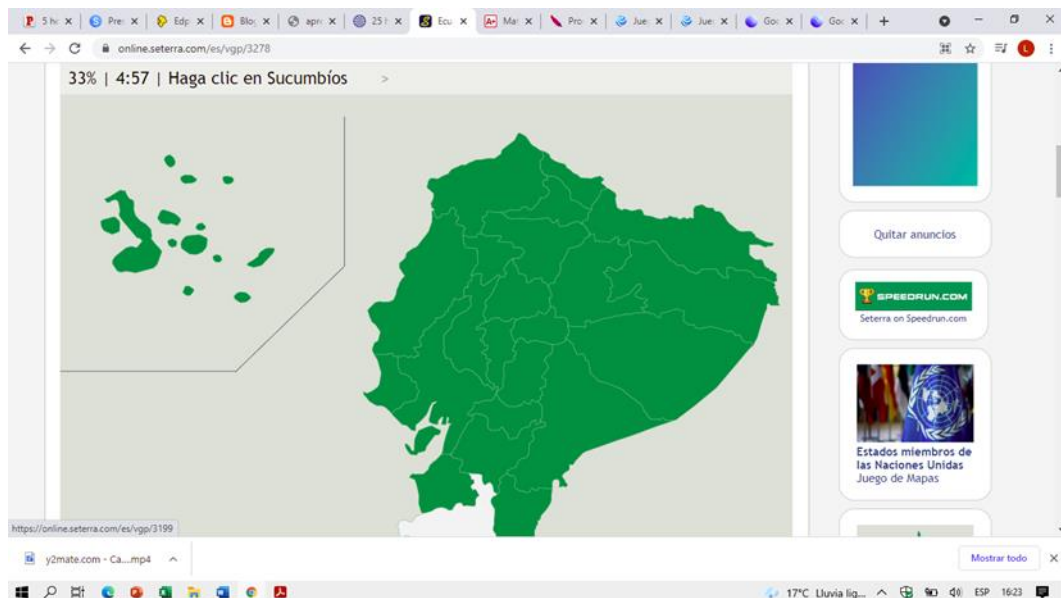
Seterra es una herramienta de geografía que permite ejercitar los conocimientos a través de una dinámica bastante sencilla de mapas o de banderas, en ambos casos encontramos todos los mapas clasificados según el continente al que pertenecen, dentro encontramos mapa físico, regiones y grupo de países, ríos etc. convirtiéndose en un juego el aprender sobre nuestro planeta.

EXPLICACIÓN:

Para empezar a usar Seterra, el docente o el estudiante puede hacerlo de forma gratuita, su función específica es enseñar de forma colorida países, provincias, capitales, banderas, y ciudades, además tiene una función de voz que permite escuchar el pronunciamiento en otros lugares.

En esta fase de la planificación con el uso de esta herramienta digital Seterra, el estudiante deberá elegir el mapa del Ecuador aquí la dinámica es acertar las provincias con las capitales, si aciertan el elemento se marca en color blanco si fallan tres veces se marca en color rojo, por lo que durante la partida o al finalizarla se puede tocar sobre esos elementos para volver a ver su nombre y memorizarlo mejor, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

<https://online.seterra.com/es/vgp/3278>



FASE TRES - CONCEPTUALIZACIÓN

HERRAMENTA DIGITAL N°7 – JAMBOARD



OBJETIVO:

Crear un ambiente dinámico en el aula virtual con el uso de una herramienta que proporciona formas y escritura a mano, con pantalla inteligente y mayor rapidez en búsqueda de imágenes.

DESCRIPCIÓN:

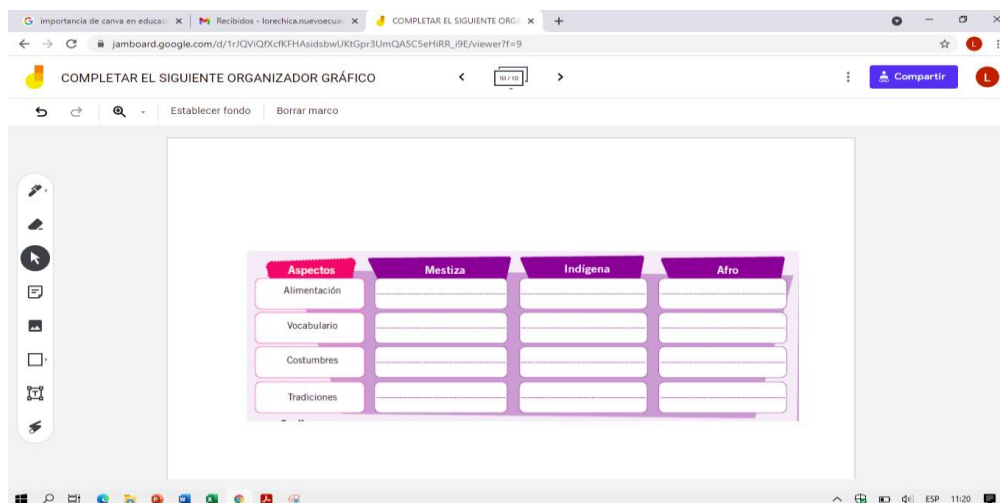
Jamboar es una pizarra virtual que se puede compartir con el grupo de estudiantes y que les permite visualizar un tablero en blanco en el cual pueden completar organizadores gráficos, agregar imágenes, utilizar herramientas de edición como lápiz, borrador, texto entre otras, en la fase de conceptualización el estudiante debe estar en capacidad de adquirir la información procesada, mediante esta herramienta los estudiantes pueden demostrar lo comprendido del nuevo conocimiento.

EXPLICACIÓN:

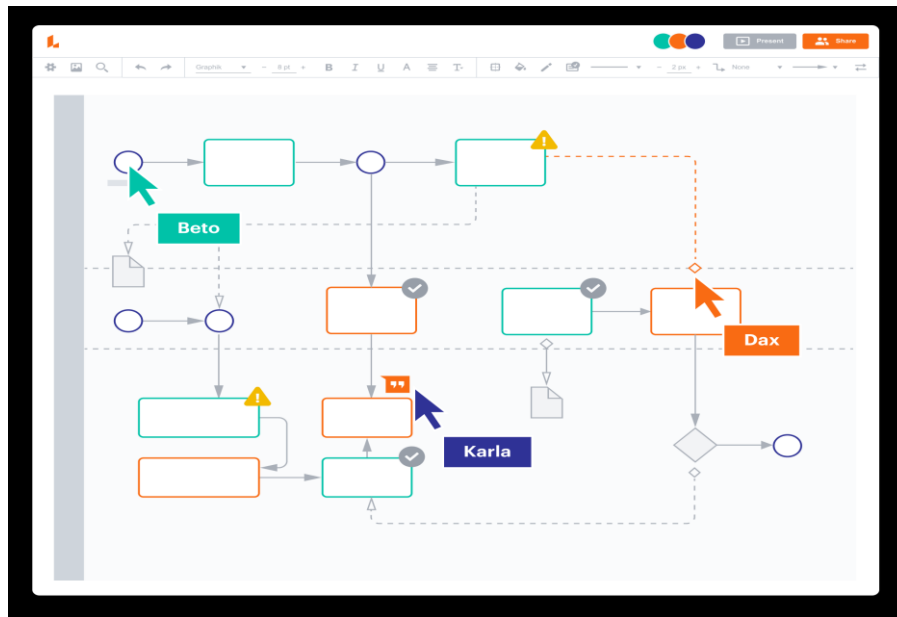
Para utilizar Jamboard es necesario tener una cuenta en Gmail, esta herramienta permite extraer con rapidez imágenes de una búsqueda en Google, visibiliza el aprendizaje y lo hace accesible para todos los colaboradores de la sesión, los docentes pueden captar el interés de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En esta fase de conceptualización de la planificación con esta herramienta creativa Jamboard, el docente puede captar el interés de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que ellos aplicarán los conocimientos de forma innovadora mediante un organizador gráfico que permite visualizar la comprensión del tema, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

https://jamboard.google.com/d/1rJQViQfXcfKFHAsidsbwUKtGpr3UmQA5C5eHiRR_i9E/edit?usp=sharing



HERRAMIENTA DIGITAL N°8 - LUCID.APP



OBJETIVO:

Mantener la motivación por el aprendizaje en los estudiantes, con la realización de actividades dinámicas y en equipo.

DESCRIPCIÓN:

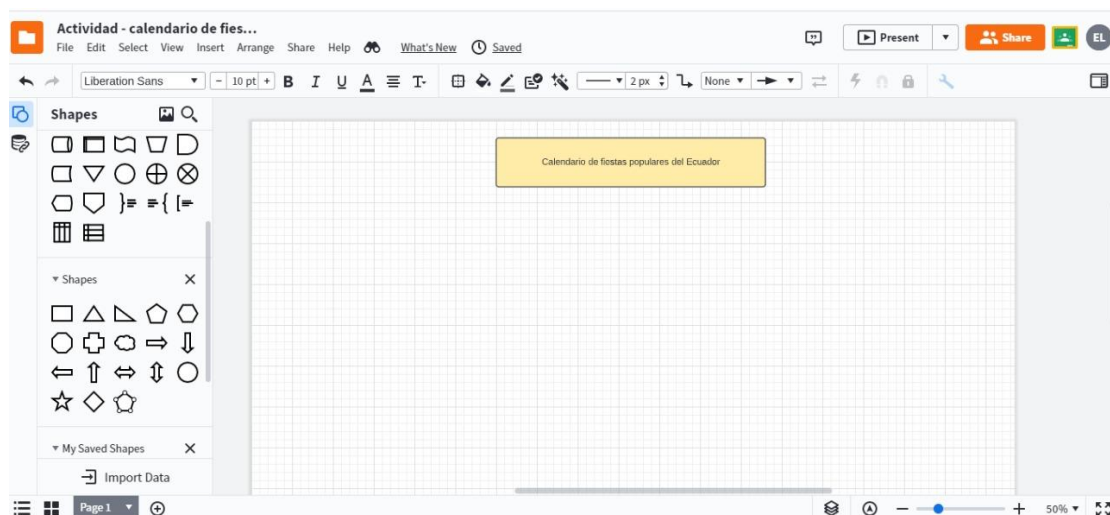
Esta herramienta cuenta con elementos especiales para la creación de organigramas, mapas mentales, diagramas de flujo, entre otros formatos para ver cómo se relacionan y conectan los conceptos, en esta fase de conceptualización de la planificación permite a los estudiantes poner en práctica lo aprendido con la creación de actividades de manera interactiva en la que aplicarán dichos conocimientos.

EXPLICACIÓN:

Para iniciar sesión en Lucidchart, el docente se debe registrar con una dirección de correo electrónico para obtener una cuenta gratuita y seguir las indicaciones en pantalla, esta herramienta combina facilidad de uso con funcionalidad.

En esta fase de la planificación con el uso de esta herramienta digital Lucidchart, los estudiantes deberán realizar un calendario anual de fiestas populares del Ecuador en el que deben añadir imágenes, cuentos, recetas, mitos, y leyendas etc. esta actividad permitirá al docente identificar lo que los estudiantes han aprendido, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link

https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/inv_5a393d77-d70a-4bb0-b67a-b72e4004f81e?viewport_loc=-11%2C-11%2C1480%2C649%2C0_0



HERRAMIENTA DIGITAL N°9 - LÍNEA DE TIEMPO – TIMERIME

Preceden: Crea una línea del tiempo profesional en minutos

Descripción Autores

Videotutorial

Cold War

1945 1950 1960 1970 1980

Map

Cold War

Canada - Prime Ministers

William Lyon Mackenzie King Louis St. Laurent John Diefenbaker Lester B. Pearson

International involvement (Canada)

United Nations formed Igor Gouzenko Suez Crisis Cuban Missile Crisis Pearson criticized U.S. Berlin Blockade Berlin Wall Canada recognizes Chinese gov't Avro Arrow Cancelled BOBARC Missiles CIGA Summit Series Troisau visits Cuba Troisau visits China

NATO formed OEAW Line Korean War

Boycott Olympics

Blog: Historiecs varias

APRENDER LEYENDO

Gmetranotic: blog sobre competencias digitales e innovación educativa

SOFTWARE LIBRE, Fernando Barcina Videos

Emtic: educación, metodología, tecnología, innovación y conocimiento

18°C Lluvia lig...

OBJETIVO:

Crear actividades mediante una secuencia de eventos sobre un tema en particular de los periodos más destacados de los contenidos en estudio.

DESCRIPCIÓN:

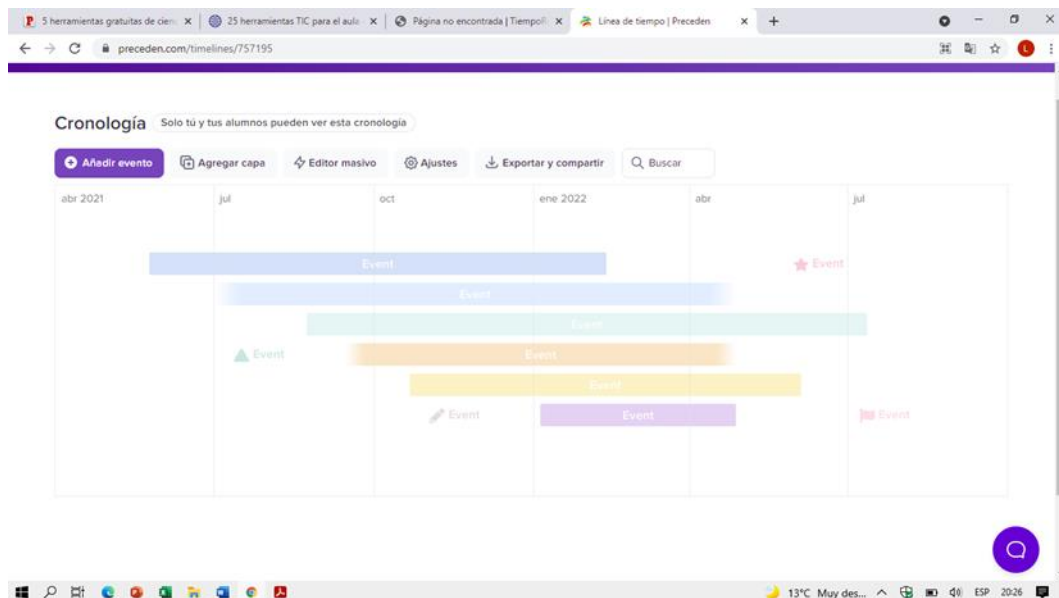
Proceden es una herramienta que permite crear rápidamente líneas de tiempo, ayuda en los procesos metacognitivos de los estudiantes para la comprensión del tiempo y su correspondencia con sucesos históricos.

EXPLICACIÓN:

Para empezar a usar Preceden, el docente debe crear una cuenta y acceder a construir líneas de tiempo muy atractivas, cuenta con una interfaz intuitiva basada en la web.

En esta fase de la planificación con el uso de esta herramienta digital Preceden el estudiante deberá identificar la relación de diversos hechos o eventos destacados y proceder a crear una línea de tiempo creativa, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

<https://www.preceden.com/timelines/757195>



FASE CUATRO - APLICACIÓN

HERRAMENTA DIGITAL N°10 - KAHOOT



OBJETIVO:

Fomentar el aprendizaje cooperativo y que los estudiantes adquieran una actitud más participativa, que puedan opinar con mayor facilidad sobre un tema y desarrollar las actividades.

DESCRIPCIÓN:

Kahoot es una herramienta gratuita que promueve el aprendizaje en el aula se destaca por su capacidad para motivar y enseñar, es divertida, la música y los colores, se puede crear concursos de preguntas y respuestas de forma sencilla para repasar los conocimientos de los estudiantes, en la etapa de aplicación del conocimiento esta herramienta estimula las ganas de aprender entre los estudiantes ya que juegan y están reforzando los conocimientos.

EXPLICACIÓN:

kahoot es una herramienta gratuita que permite al docente la creación de cuestionarios de evaluación y crear concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje, los estudiantes contestan una serie de preguntas por medio de un dispositivo, las partidas de preguntas una vez creadas son accesible a todos los usuarios que dispongan del pin del juego.

En esta etapa de la actividad planificada con el uso de la herramienta kahoot los estudiantes deben escoger la fiesta popular que corresponde a cada imagen, una vez concluido el juego el docente proporcionará retroalimentación sobre cada pregunta, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

<https://create.kahoot.it/share/fiestas-populares/f8ba2d7d-272b-495f-b191-6b1d500eb812>



HERRAMIENTA DIGITAL N°11 - QUIZIZZ



OBJETIVO:

Generar beneficios en el aprendizaje, creando concursos o evaluaciones de una manera lúdica y divertida, para que los estudiantes reciban retroalimentación sobre su comprensión.

DESCRIPCIÓN:

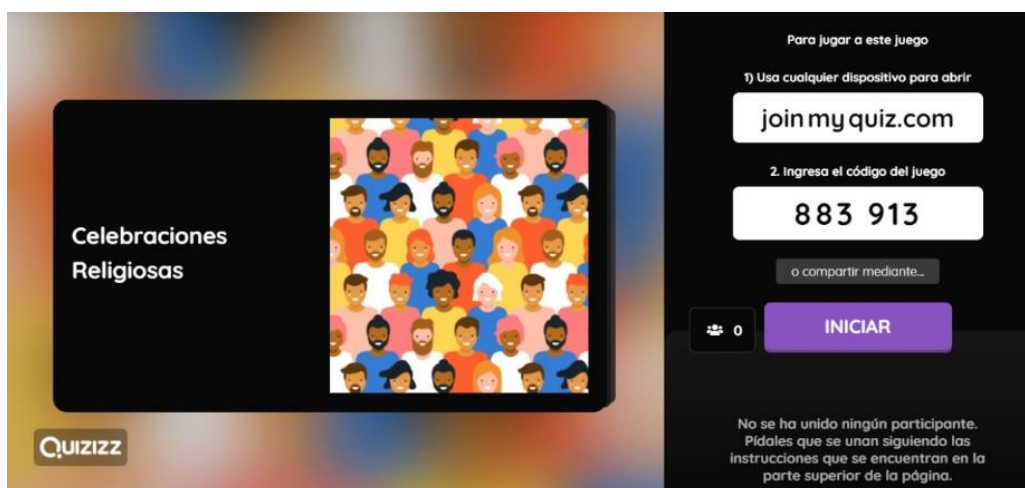
Quizizz es una herramienta digital muy sencilla y práctica en su manejo, su versatilidad nos permite adaptarla a distintos usos: juego en grupo, test individual repaso en casa, trabajo voluntario, en la fase de aplicación del conocimiento permite el papel activo que juega el estudiante en la situación de aprendizaje mediante una actividad divertida y lúdica.

EXPLICACIÓN:

Para empezar a usar Quizizz, el docente debe crear una cuenta y establecer concursos o exámenes de manera divertida y lúdica a través de preguntas, es muy motivador la utilización de pruebas Quizizz durante el desarrollo de una clase ya que los estudiantes generan beneficios en su aprendizaje.

En esta fase de aplicación del conocimiento en la planificación con la herramienta Quizizz, el estudiante debe reconocer las distintas celebraciones religiosas, el docente debe comprobar si alcanzaron los objetivos de aprendizaje y aportar retroalimentación, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

<https://quizizz.com/admin/quiz/60b4012c55caac001ba73465>



HERRAMIENTA DIGITAL N°12 – EDPUZZLE



OBJETIVO:

Crear actividades motivadoras y lúdicas apoyadas en lo digital, para reforzar o desarrollar la clase y mantener en los estudiantes la motivación por el aprendizaje.

DESCRIPCIÓN:

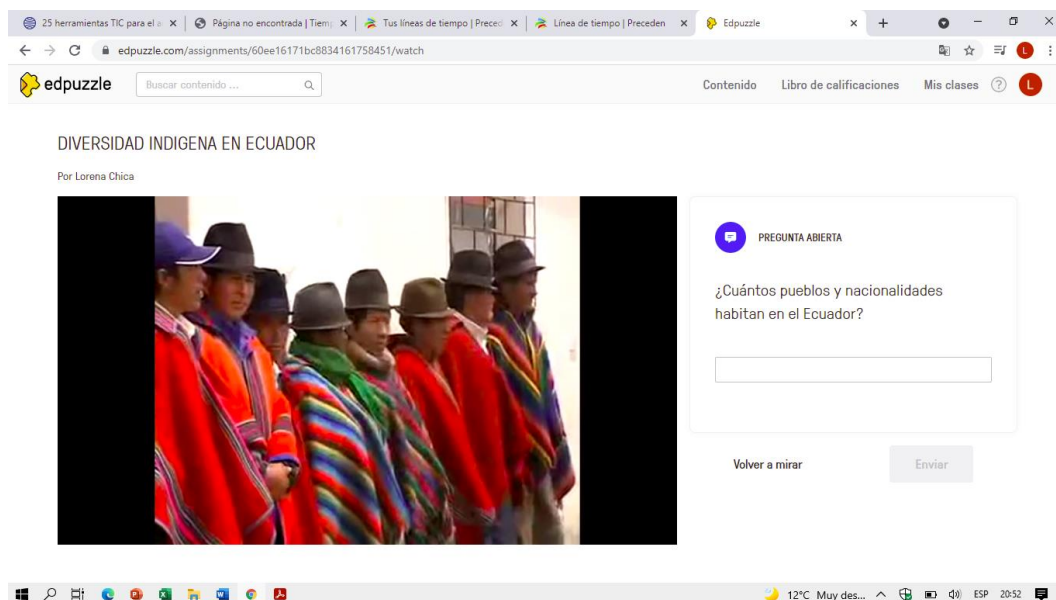
Edpuzzle es una herramienta idónea que permite añadir preguntas o comentarios en los videos educativos, pausarlo en el momento de la clase para que los estudiantes puedan responder en referencia a lo que están observando en el video, resulta de gran ayuda para reforzar contenidos.

EXPLICACIÓN:

Para empezar a usar Edpuzzle, el docente debe crear una cuenta y acceder a organizar el contenido que desea mostrar a los estudiantes, añadiendo videos y transformándolos como lo estime conveniente.

En esta fase de la planificación con el uso de esta herramienta digital Edpuzzle, el estudiante deberá observar el video mostrado por el profesor, prestar mucha atención y al pausarse el video deberá responder las preguntas indicadas, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.

<https://edpuzzle.com/open/giwibvi>



The screenshot shows a web browser window with the Edpuzzle interface. The browser tabs include "25 herramientas TIC para el...", "Página no encontrada | Tiem...", "Tus líneas de tiempo | Prece...", "Línea de tiempo | Preceden...", and "Edpuzzle". The address bar shows the URL "edpuzzle.com/assignments/60ee16171bc8834161758451/watch". The Edpuzzle logo and a search bar are visible. The video title is "DIVERSIDAD INDIGENA EN ECUADOR" by Lorena Chica. The video content shows a group of indigenous people in traditional attire. An interactive question box is overlaid on the video, asking "¿Cuántos pueblos y nacionalidades habitan en el Ecuador?". The question box includes a text input field, a "Volver a mirar" button, and an "Enviar" button. The system tray at the bottom shows the date and time as "12°C Muy des... ESP 20:52".

RESULTADOS ESPERADOS DE LA PROPUESTA

Por medio de la implementación de la propuesta se espera:

- Potenciar el aprendizaje mediante recursos digitales para la exigencia de los tiempos actuales.
- Incluir las TIC en las estrategias metodológicas para dinamizar el conocimiento.
- Fortalecer la innovación en la enseñanza a través de la integración de las TIC en Ciencias Sociales.
- Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de Ciencias Sociales.
- Incentivar en el personal docente el uso adecuado de las TIC en el proceso enseñanza -aprendizaje.
- Desarrollar las capacidades creativas y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con el uso de herramientas digitales.

RECURSOS

Actividades adaptadas a un plan de clase de la asignatura de Ciencias Sociales (Anexo 8)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cordero, R. (2013). *Lista de algunas herramientas digitales útiles para docentes y diseñadores de materiales didácticos en línea*. Obtenido de http://www.costarica.elmaestroencasa.com/pecs/objetos/objeto_34.pdf

Hylén, J. (2008). *El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos*. España: Junta de Extremadura.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, N., Brovotto, C., Cabot, A., Bailón, M., Durquet, A., Gairín, J., . . . Zapata, M. (2013). *Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible. Mas allá de formatos y espacios tradicionales*. ANEP.
- Amar, V. (16 de noviembre de 2020). La educación en medios digitales de comunicación. . *Revista de Medios y Educación*., La educación en medios digitales de comunicación. *Revista de Medios y Educación*. Vol. Núm. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128009.pdf>.
- Arancibia, V., Herrera, P., & Strasser, K. (2007). *Manual de Psicología Educacional*. Chile: Universidad Católica de Chile.
- Bautista, G., Borges, F., & Fóres, A. (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje* . Madrid: Narcea.
- Begoña, G. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual: Construyendo el e-learning del siglo XXI*. España: Editorial UOC.
- Busquet Duran, J., Medina Cambron, A., & Ballano Macias, S. (2013).). El uso de las TRIC y el choque cultural en la escuela. Encuentros y desencuentros entre maestros y alumnos. *Revista Mediterranea de Comunicación*, 115-135.
- Caccurri, V. (2018). *Competencias digitales para la Educación del Siglo XXI*. Buenos Aires: Fox Andina.
- Camilloni, A. (2007). *El Saber didáctico*. Buenos Aires: Paidós SAICF.

- Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (2008). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid: Fundación Santillana.
- Casillas, M., & Ramirez, A. (2016). *Háblame de TIC: Educación Virtual y Recursos Educativos*. Córdoba. Argentina: Editorial Brujas.
- Castañeda, L., & Adell, J. (2013). *Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red*. España: Alcoy: Marfil.
- Colomer, J., Hernández, H., & Ketil, B. (2019). Competencia digital docente: Perspectiva y prospectiva para una nueva escuela. . *Revista Científica de Comunicación y Educación*. Vol. XXVII núm. 61, octubre, ISSN: 1134 -3478 & ISNN:1988 – 3293. .
- Cordero, R. (s.f.). *Lista de algunas herramientas digitales útiles para docentes y diseñadores de materiales didácticos en línea*. Obtenido de http://www.costarica.elmaestroencasa.com/pecs/objetos/objeto_34.pdf.
- Daros, W. (1992). *Teoría del Aprendizaje Reflexivo*. Argentina: I RICE.
- De Zubiría, J. (2011). *Los Modelos Pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá D.C.: Magisterio.
- Delgado , M., & Solano , A. (2009). *Estrategias Didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje*. INIE, 1-21.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (1999). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una interpretación constructivista*. Mexico: McGRAWHILL INTERAMERICANA, S.A.

- Erazo, R., Morales, E., & Guevara, C. (2018). Plan Estratégico de Investigación, Desarrollo e Innovación para las TIC en el Ecuador. . *Revista Científica de Investigación actualización del mundo de las Ciencias*. Vol. 2 núm.1, febrero, ISSN: 2588. .
- Esteve, F. (2015). *La competencia digital docente. Análisis de la autopercepción y evaluación del desempeño de los estudiantes universitarios de educación por medio de un entorno 3d*. Universitat Rovira I Virgili. . Tarragona: Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/291441/tesis.pdf>.
- Fadel, C., Bialik, M., & Trilling, B. (2015). *Educación en cuatro dimensiones: Las competencias que los estudiantes necesitan para su realización*. Boston, MA: Center for Curriculum Redesign: EducarChile.
- Ferreira, H., & Pedrazzi, G. (2007). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Gallego Arrufat, M. J., & Gámiz Sanchez, V. (2007). Un cambio hacia la innovación basada en un entorno de aprendizaje virtual aplicado a la inmersión práctica en los estudios universitarios de educación. *RELATEC - Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 13-31 (10 de octubre de 2020).
- García, N., & Nicolás, R. (2011). *La comunicación de los logros de aprendizaje de los alumnos desde el enfoque formativo*. México: <http://www.seslp.gob.mx/consejostecnicosescolares/PRIMARIA/6-DOCUMENTOSDEAPOYO/LIBROSDEEVALUACION2013/5-LACOMUNICACIONDELOSLOGROS.pdf>.

- González, C. (2003). *Factores determinantes del bajo rendimiento académico en educación secundaria*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/4802/1/T27044.pdf>.
- Hernández Ortega, J., Pennesi Fruscio, M., Sobrino López, D., & Vásquez Gutiérrez, A. (2012). *Tendencias emergentes en Educación con TIC*. Barcelona: Espiral.
- Hernandez, R., Fernández, S., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Quinta Edición McGRAW-HILL/INETRAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hylén, J. (2008). *El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos*. España: Junta de extramadura.
- López, E. (2016). *Didáctica general y formación del profesorado*. España: Universidad Internacional de la Roja, S.A.
- Medina, A., & Salvador, F. (2009). *Didáctica General*. PEARSON EDUCACIÓN, S.A.
- Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc). (2017). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital 2017 - 2021*. Quito: Mineduc.
- Ministerio de Educación, & Subsecretaría de Fundamentos Educativos. (2020). *Currículo Priorizado para la Emergencia 2020 - 2021*. Quito.
- Monereo, C. (1999). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje*. Barcelona: Graó.

Moreno, J. (2019). *Maestría en Informática Aplicada a la Educación. Formación docente en Competencias tecnológicas en la era digital: Hacia un impacto sociocultural*. Bogotá: https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/12250/1/2019_Formaci%C3%B3n_Docente_Tecnolog%C3%ADas.pdf.

Nacional, A. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Ecuador.

Pauta, C. (2020). *Maestría de Investigación en Educación. Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM*. Quito: Recuperado de <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7262>.

Plan Nacional Integral de Educación Digital. (2018). *PLANIED*. Obtenido de (Plan Nacional Integral de Educación Digital) de <http://www.tic.siteal.iipe.unesco.org/normativa/2033/resolucion-1536-e2017-plan-nacional-integral-de-educacion-digital-planied>

Prensky, M. (2013). *Teaching digital native. Partnering for real learning: Enseñar a nativos digitales*. Estados Unidos: Ediciones SM.

Rodriguez, R. (2018). *Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias*. Bogota: Sophia-Educación, recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/MODULO3.pdf>.

Ruiz, E., Sánchez, V., & Bárcenas, J. (2019). *Edutecnología y Aprendizaje 4.0*. México: Sociedad Mexicana de Computación en la Educación A.C.

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*. Mexico: Pearson Educación México.

- Soubal, S. (2008). La gestión del aprendizaje: Algunas preguntas y respuestas sobre en relación con el desarrollo del pensamiento en los estudiantes. *Revista da la Universidad Bolivariana. Volumen 7, N°21. Editorial de la Universidad Bolivariana de Chile.*, <https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v7n21/art15.pdf>.
- Standaert, R., & Troch, F. (2011). *Aprender a Enseñar: Una introducción a la didáctica general*. Ecuador: Asociación flamenca de cooperación al desarrollo y sistema técnica WOB.
- Sunkel, G., & Trucco, D. (2012). *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina, Algunos casos de buenas prácticas*. Santiago de Chile: Publicación de las Naciones Unidas .
- Tedesco, J. (2005). Las TIC y la desigualdad educativa en América Latina, presentado en el Tercer Seminario “Las tecnologías de información y comunicación y los desafíos del aprendizaje en la sociedad del conocimiento”. Realizao entre el 30 de marzo y el 01 de abril de 2005, en Santiago de Chile, Seminario CEDI/OCDE de habla hispana.
- Trilla, J. (2001). *El legado del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Barcelona: GRAO, de IRIF, S.L.
- UNESCO. (20 de octubre de 2020). *Las TICS en la educación*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/premio-unesco-utilizacion-tic-educacion-convocatoria-presentar-proyectos-que-garantizan>
- Universidad Tecnológica Indoamérica. (2018). *Reglamento de Régimen Académico*. Quito: S.A. de C.V.
- Vásquez, F. (2010). *Estrategias de Enseñanza: Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas en la ciudad de Pasto*. Bogotá, D.C.: Kimpres Ltda.

Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. México: Pearson Educación de México, S.A. de C.V.

Yanes, J. (2013). *Las TIC y la Crisis de la Educación: Algunas claves para su comprensión*. Santiago de Chile: Biblioteca Digital Virtual Educa.

Anexos

Anexo 1. Ficha para validación de instrumento - Estudiantes

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y LOS ACTORES DE LA GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
 Autora: Lorena Chica

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: Encuesta destinada a los estudiantes de Educación General Básica Superior.

Nombre del validador: MSc. Fredy Esparza

Fecha: 13 de febrero del 2021

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo identificar el nivel de competencias digitales que deben desarrollar los actores educativos, docentes y estudiantes para desarrollar un aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito.

Instrucciones: Luego de estudiar detenidamente el instrumento Encuesta con Escala de Likert dirigido a los estudiantes. Permitase llenar la siguiente matriz de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Ítem	CRITERIOS A 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	
13	x		x		x		x		x			x	
14	x		x		x		x		x			x	
15	x		x		x		x		x			x	
Criterios Generales											SI	NO	Observaciones
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		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable	x	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones									
Validado por	MSc. Fredy Esparza			Cédula	1715025944			Fecha					
Firma	Digitally signed by CARLOS FREDY ESPARZA BERNAL Date: 2021.02.18 17:41:12 COT			Tel:	0997626899			Email	cesparzab@hotmail.com				

Anexo 2. Ficha para validación de instrumento – Docentes

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y LOS ACTORES DE LA GESTIÓN DEL APRENDIZAJE

Autora: Lorena Chica

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: Encuesta destinada a los docentes de Educación General Básica Superior.

Nombre del validador: MSc. Fredy Esparza

Fecha: 13 de febrero del 2021

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo identificar el nivel de competencias digitales que deben desarrollar los actores educativos, docentes y estudiantes para desarrollar un aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito.

Instrucciones: Luego de estudiar detenidamente el instrumento Encuesta con Escala de Likert dirigido a los docentes. Permitase llenar la siguiente matriz de acuerdo a su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Ítem	CRITERIOS A 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			
13	x		x		x		x		x			x			
14	x		x		x		x		x			x			
15	x		x		x		x		x			x			
Criterios Generales											SI	NO	Observaciones		
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				
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)															
Aplicable	x	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones											
Validado por	MSc. Fredy Esparza			Cédula	1715025944				Fecha						
Firma	Digitally signed by CARLOS FREDY ESPARZA BERNAL Date: 2021.02.18			Telf.:	0997626899				Email	cesparzab@hotmail.com					

Anexo 3. Cuestionario aplicado a los Estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Maestría en Educación, mención Pedagogía

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “NUEVO ECUADOR”

I Objetivo: Identificar el nivel de competencias digitales que deben desarrollar los actores educativos, docentes y estudiantes para fortalecer un aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito.

II Instructivo:

Marque con una X en una de las opciones propuestas.

Edad Curso Género Fecha

N°	ITEMS	Muy frecuente	Frecuente	A veces	Nunca
	¿Cree usted que en el aula de clase deberían permanecer recursos tecnológicos como herramientas de aprendizaje para incrementar el conocimiento en la asignatura de Ciencias Sociales?				
	¿Con que frecuencia los docentes hacen uso de la tecnología en el aula con fines educativos en la asignatura de Ciencias Sociales?				
	¿Cree usted que la incorporación de las tecnologías en el aula como recurso de aprendizaje permita una mejor comprensión en la asignatura de Ciencias Sociales?				
	¿Considera usted que las herramientas tecnológicas como material de investigación en la asignatura de Ciencias Sociales, le ayudan en la construcción de su propio aprendizaje?				
	¿Con que frecuencia utiliza materiales y contenidos de Internet, para desarrollar su aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales?				
	¿Con que frecuencia hace uso de las TIC durante el día?				
	¿Sus padres controlan o saben lo que usted hace en el Internet?				
	¿Considera usted que las plataformas virtuales le permiten un aprendizaje				

	dinámico y colaborativo en la asignatura de Ciencias Sociales?				
	¿En las clases recibidas sus profesores aplican técnicas de enseñanza distintas de acuerdo con cada tema?				
	¿En las clases de Ciencias Sociales, con qué frecuencia se utiliza metodología participativa, basadas en comunicación dialógica, docente/estudiante?				
	¿Con que frecuencia considera usted que se realizan actividades experimentales en las clases?				
	¿Con que frecuencia cree usted que los docentes le brindan apoyo para que usted pueda lograr el aprendizaje en situaciones de reflexión y acción?				
	¿Con que frecuencia desarrolla habilidades, en la resolución de problemas con los contenidos geográfico e históricos?				
	¿Con que frecuencia en las clases de Ciencias Sociales considera usted, que sus compañeros son cooperativos con el grupo para lograr el objetivo de aprendizaje?				
	¿Con que frecuencia realiza sus evaluaciones de la asignatura Ciencias Sociales a través de herramientas digitales?				

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Anexo 4. Cuestionario aplicado a los Docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Maestría en Educación, mención Pedagogía

CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “NUEVO ECUADOR”

I Objetivo: Identificar el nivel de competencias digitales que deben desarrollar los actores educativos, docentes y estudiantes para fortalecer un aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales en estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Nuevo Ecuador de la ciudad de Quito.

II Instructivo:

Marque con una X en una de las opciones propuestas.

Edad

Género

Fecha

N°	ITEMS	Muy frecuente	Frecuente	A veces	Nunca
	¿Cree usted que es importante la incorporación de las tecnologías en el aula como recurso para mejorar la enseñanza?				
	¿Usted se actualiza continuamente para mejorar su competencia digital para desarrollar un aprendizaje significativo?				
	¿Considera usted que la integración de las TIC en el ámbito educativo motiva a los estudiantes a un aprendizaje significativo?				
	¿Usted diseña y evalúa materiales y actividades creados en entornos digitales para la enseñanza de Ciencias Sociales?				
	¿Con que frecuencia comparte material de aprendizaje en programas informáticos?				
	¿Incorpora usted en el proceso de enseñanza, actividades de innovación por medio de TIC, para fomentar su uso en los estudiantes?				
	¿Promueve usted en los estudiantes la ciudadanía digital responsable?				
	¿Utiliza usted las TIC para mejorar su productividad y práctica profesional?				
	¿Aplica usted el aprendizaje cooperativo como proceso metodológico para aprender en clase?				
	¿Utiliza el método interactivo en la clase de Ciencias Sociales, con la finalidad de encontrar variedad de procedimientos en la realización de las tareas de sus estudiantes?				
	¿Con que frecuencia asume usted el rol de facilitador de las herramientas de aprendizaje				

	con la finalidad que el estudiante construya sus propios conocimientos?				
	¿Utiliza usted mapas mentales para la enseñanza de Ciencias Sociales?				
	¿Con que frecuencia utiliza usted lluvia de ideas en la enseñanza de Ciencias sociales?				
	¿En la enseñanza de Ciencias Sociales con qué frecuencia se hacen líneas de tiempo?				
	¿Con que frecuencia desarrolla usted estrategias digitales de evaluación en la asignatura de Ciencias Sociales?				

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Anexo 5. Carta de Autorización a la Institución Educativa



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "NUEVO ECUADOR"

Quito, 18 de marzo de 2021

Of. Rectorado 011-2020-2021


Señora Licenciada
LORENA CHICA ANDRADE
Presente.-

De mi consideración:

Por medio de la presente, autorizo que la Licenciada Lorena Chica Andrade, portadora de cédula de identidad 1713334114 realice la investigación que necesita para continuar con sus estudios para la obtención de la Maestría en Educación con mención en Pedagogía, está por demás indicar que se debe cuidar la seguridad Institucional y de sobre manera la de nuestros estudiantes.

Atentamente,




RECTORADO
Dr. Ángel Cootta García
RECTOR

Email: 17h01602@gmail.com

Dirección: Jaime Roldós Aguilera N14-182 y Río Cayambe (diagonal al Centro Médico Vozandes –
Carapungo) E-mail: 17h01602@gmail.com Telef: 2010166 – 2420743 - 2420747

Anexo 6. Ficha de valoración de especialista

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTA

Título de la Propuesta

Guía docente de aplicación de las TIC en la gestión de aprendizaje de Ciencias Sociales

Autora de la propuesta: Lorena Chica

Tutor del trabajo de investigación: Ing. Freddy Esparza Bernal MSc.

1.- Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: Ana Yépez

Grado académico (área): Magister en Educación

Cargo que ocupa: Vicerrectora – Coordinación Académica

2.- Autovaloración del especialista

Por favor marque con una "X" el criterio que más se ajusta a su valoración de la presente propuesta.

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
Observaciones	Ninguna		

3.- Valoración de la propuesta

Por favor marque con una "X" el criterio que más se ajusta a su valoración de la presente propuesta.


Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones	Ninguna				

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



FIRMA DEL/LA VALIDADOR (A)

Anexo 7. Plan de Clase de la asignatura de Ciencias Sociales

		UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “NUEVO ECUADOR”				AÑO LECTIVO O 2020- 2021	
PLAN DE CLASE							
1. DATOS INFORMATIVOS							
Área:	CIENCIAS SOCIALES		Docente:	Lic. Lorena Chica			
Curso:	Octavo		Paralelo:	A	Nivel Educativo:	Básica Superior	
N: Unidad	4	Título Unidad:	La Convivencia	Contenido:	Cultura y diversidad Comunicación		
Objetivos de la unidad	Valorar las culturas ecuatorianas, la cultura popular ecuatoriana y la cultura nacional, subrayando sus características, complejidades y manifestaciones desde el análisis de la relación intercultural.						
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:	CS.4.3.1. Apreciar las culturas del Ecuador a partir del estudio de su origen, Localización y rasgos más destacados.						
N. Destreza 1/5	Fecha de inicio:		Fecha de Finalización:		PERIODOS	01	
VALORES/EJES TRANSVERSALES				La interculturalidad. La formación de una ciudadanía democrática. La protección del medioambiente. El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.			
3. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN							

ESTRATEGIAS METODOLOGÍCAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Tema: Las culturas del Ecuador</p> <p>Objetivo de clase: Apreciar las culturas del Ecuador a partir del estudio de su origen, localización y rasgos más destacados. Discutir las características, complejidades y posibilidades de la “cultura nacional” ecuatoriana.</p> <p>FASE N.º 1 EXPERIENCIA Preguntar ¿Qué han escuchado sobre cultura?</p> <p>Herramienta digital Learning Apps.org Asociar las imágenes de los grupos étnicos del Ecuador con el nombre que les corresponde, una vez emparejadas las respuestas se procederá a reforzar los contenidos, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://learningapps.org/display?v=pv1wauznn21</p> <p>Herramienta digital Lucidchart Los estudiantes deberán realizar una lluvia de ideas en línea, con notas adhesivas, agregar figuras y elementos visuales, una vez concluido el trabajo en equipo se procederá a reforzar los contenidos, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link.</p>	<p>Internet Dispositivos: Tablet, celular, computadora Plataforma Moodle Herramienta Zoom Fichas Pedagógicas Textos</p> <p>Cultura popular del Ecuador. En: http://nisanproblemas.blogspot.com/</p> <p>http://bibliotecas/publicaciones/UV-59.pdf</p> <p>http://ecuador.travel/blog/en/10-popular-celebrations-ecuadorlooking/</p>	<p>CE.CS.4.10. Examina la relación entre la democracia y la interculturalidad, reconociendo la importancia de la lucha por los derechos humanos, la Constitución, las manifestaciones culturales (nacional y popular) en la implementación y valoración de la interculturalidad en todos los espacios.</p>	<p>Lección oral con preguntas de textos seleccionados. Herramientas digitales</p>

<p>https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/inv_15f3d12e-335c-4879-a2c2-da430caf57f1?viewport_loc=-11%2C-11%2C1480%2C649%2C0_0</p> <p>Herramienta Atlas digitales y mapas - google earth Los estudiantes seleccionarán el Ecuador aproximarse y observarlo desde diferentes alturas, desplazarse libremente entre ciudades, conocer los nombres, obtener información sobre diferentes sitios, para poner en práctica esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://earth.google.com/web/@-0.73427441,-75.50765078,-169.25239671a,1656621.27130866d,35y,0h,0t,0r</p> <p>FASE N.º 2 REFLEXION OBSERVACIÓN Concepción más amplia: Forma de vida de los pueblos</p> <p>Herramienta digital Nearpod El estudiante deberá relacionar varias festividades de acuerdo con los lugares que se las realizan, de esta forma participarán de forma divertida y podrán demostrar sus conocimientos, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://share.nearpod.com/e/TWVK3zGyGgb.</p> <p>Herramienta digital Educaplay Los estudiantes relacionaran los términos nuevos hablados en la clase con sus definiciones, mediante un crucigrama</p>	<p>http://gruposetnicosecu.blogspot.com/2013/04/ecuador-paisplurinacional-e.html</p>		
---	--	--	--

<p>interactivo, para desarrollar esta actividad los estudiantes deben ingresar al siguiente link. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9492711-interculturalidad_en_ecuador.html</p> <p>Herramienta digital - Juegos e Interactivos – Seterra Los estudiantes deberán elegir el mapa del Ecuador aquí la dinámica es acertar las provincias con las capitales, por lo que durante la partida o al finalizarla se puede tocar sobre esos elementos para volver a ver su nombre y memorizarlo mejor, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://online.seterra.com/es/vgp/3278</p> <p>FASE N.º 3 CONCEPTUALIZACIÓN Diapositivas de las culturas del Ecuador. Diversidad cultural, culturas mestiza, indígena y negra.</p> <p>Herramienta digital Jamboard Los estudiantes aplicarán los conocimientos de forma innovadora mediante un organizador gráfico que permite visualizar la comprensión del tema, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://jamboard.google.com/d/1rJQViQfXcfKFHAsidsbwUKtGpr3UmQA5C5eHiRR_i9E/edit?usp=sharing</p> <p>Herramienta digital Lucidchart</p>			
--	--	--	--

<p>Los estudiantes deberán realizar un calendario anual de fiestas populares del Ecuador en el que deben añadir imágenes, cuentos, recetas, mitos, y leyendas etc. esta actividad permitirá al docente identificar lo que los estudiantes han aprendido, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/inv_5a393d77-d70a-4bb0-b67a-b72e4004f81e?viewport_loc=-11%2C-11%2C1480%2C649%2C0_0</p> <p>Herramienta digital Línea de Tiempo – timerime Los estudiantes deberán identificar la relación de diversos hechos o eventos destacados y proceder a crear una línea de tiempo creativa, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://www.preceden.com/timelines/757195</p> <p>FASE N.º4 APLICACIÓN</p> <p>Herramienta digital kahoot Los estudiantes deben escoger la fiesta popular que corresponde a cada imagen, una vez concluido el juego el docente proporcionará retroalimentación sobre cada pregunta, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://create.kahoot.it/share/fiestas-populares/f8ba2d7d-272b-495f-b191-6b1d500eb812</p> <p>Herramienta digital Quizizz</p>			
---	--	--	--

<p>Los estudiantes deben reconocer las distintas celebraciones religiosas, el docente debe comprobar si alcanzaron los objetivos de aprendizaje y aportar retroalimentación, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://quizizz.com/admin/quiz/60b4012c55caac001ba73465</p> <p>Herramienta digital Edpuzzle Los estudiantes deberán observar el video “Diversidad Indígena en Ecuador” prestar mucha atención y al pausarse el video debe responder las preguntas indicadas, para desarrollar esta actividad deben ingresar al siguiente link. https://edpuzzle.com/open/giwibvi</p>			
2.- Especificación de la necesidad educativa:			
Ninguna			
6. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA	7. OBSERVACIONES		
<p>Acosta, A. (1998). Breve historia del Ecuador (2da. Ed.). Quito: Corporación Editora Nacional.</p> <p>-Ministerio de Educación, (2016). Formatos de planificación. Recuperado de http://www.educarecuador.gob.ec/index.php/formatos-planificacion.</p> <p>- Ministerio de Educación, (2016). Currículo de EGB y BGU Ciencias Sociales, Quito, Ecuador.</p> <p>- Ayala Mora, Enrique. Estudios Sociales. Educación General Básica. Octavo grado. Quito: Corporación Editora Nacional. 2016.</p>			
ELABORADO	REVISADO	APROBADO:	

DOCENTE: Lic. Lorena Chica	COORDINADOR DE ÁREA: Lic. Pablo Pérez	VICERRECTORA: Msc. Ana Yépez
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:	FECHA:	FECHA:

Anexo 8. Planificación de Unidad Didáctica PUD de la asignatura de Ciencias Sociales

		UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “NUEVO ECUADOR” PLAN MICROCURRICULAR DE UNIDAD DIDÁCTICA – PUD Educación General Básica - Subnivel Superior			 Ministerio de Educación 2020-2021	
1. DATOS INFORMATIVOS						
DOCENTE	Lic. Lorena Chica	ÁREA	Ciencias Sociales	ASIGNATURA	Estudios Sociales	
CURSO	Octavo	PARALELO	“A”	DURACIÓN	10 semanas	
No. DE UNIDAD	CUATRO					
FECHA DE INICIO	19 de abril /2021	FECHA FINALIZACIÓN	30 de junio /2021	No. DE PERIODOS SEMANALES	10	
2. PLANIFICACIÓN						
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE 4	Apreciar las culturas del Ecuador a partir del estudio de su origen, localización y rasgos más destacados. Discutir las características, complejidades y posibilidades de la “cultura nacional” ecuatoriana.					
VALORES/EJES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> • La interculturalidad. • La formación de una ciudadanía democrática. • La protección del medioambiente. • El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes. • La educación sexual en los jóvenes. 					
NOMBRE DEL PROYECTO	“Las culturas del Ecuador”					
CONCEPTOS ESENCIALES DE LOS PROYECTOS	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS			
			PROPUESTAS DEL DOCENTE		RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O TUTOR	

<ul style="list-style-type: none"> Las culturas del Ecuador Diversidad de culturas del Ecuador. Culturas mestiza, indígena y negra. Los descendientes de migrantes. Culturas regionales. La cultura nacional. Segundo Parcial. Cultura popular Las raíces. Arte popular. Fiestas y comida. Mitos, leyendas y medicina popular. Religiosidad. Ecuador intercultural Diversidad cultural ecuatoriana. El reconocimiento de los derechos indígenas. Interculturalidad y unidad nacional. Los derechos culturales. El Comunicación social La comunicación. Formas de comunicación. Los medios de comunicación. Comunicación y sociedad. diálogo intercultural. Desafíos de la interculturalidad en el Respeto a libre expresión La capacidad de expresarnos. La libre expresión es un derecho de todos. La libertad de elegir. Libertad en los 	<p>CS.4.3.1. Apreciar las culturas del Ecuador a partir del estudio de su origen, localización y rasgos más destacados.</p> <p>CS.4.3.2. Discutir las características, complejidades y posibilidades de la “cultura nacional” ecuatoriana.</p> <p>CS.4.3.3. Identificar el origen, las expresiones y manifestaciones de la cultura popular ecuatoriana como componente esencial de la cultura nacional.</p> <p>CS.4.3.4. Reconocer la interculturalidad desde el análisis de las diferentes manifestaciones culturales y la construcción del Ecuador como unidad en la diversidad.</p> <p>CS.4.3.5. Examinar el</p>	<p>CE.CS.4.10. Examina la relación entre la democracia y la interculturalidad, reconociendo la importancia de la lucha por los derechos humanos, la Constitución, las manifestaciones culturales (nacional y popular) en la implementación y valoración de la interculturalidad en todos los espacios.</p> <p>I.CS.4.10.1. Explica la interculturalidad desde el análisis de las diferentes manifestaciones culturales del Ecuador (nacional y popular), sus raíces históricas u origen, localización, rasgos más destacados, y las acciones concretas para practicarla en espacios cercanos, y reconoce sus diferencias con la “cultura de masas”. (J.1., S.2.)</p> <p>I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios</p>	<p>Orientación para el trabajo con las TIC</p> <p>Exploración de los conocimientos previos, a través de preguntas de saberes anteriores y desequilibrio cognitivo.</p> <p>Orientación hacia los objetivos.</p> <p>Identificación y emisión de juicios de valor sobre determinados hechos, procesos o fenómenos.</p> <p>Escucha de ritmos musicales diversos y discutir sus orígenes, variaciones, acogida social, referentes sociológicos, y su relación y contraste con los productos de la llamada “cultura de masas” y el papel de los medios de comunicación.</p> <p>Ejercitación y práctica del juicio crítico y la construcción de acuerdos y consensos entre los actores sociales.</p> <p>Entrevistas a gestores culturales y líderes de opinión; observación de fiestas populares; visitas a lugares donde se elaboran obras de arte y respecto de las cuales puede escribirse un ensayo o realizar una presentación con ilustraciones pertinentes.</p> <p>Trabajo en equipo en productos que manifiestan la diversidad cultural y la variada cultura popular.</p> <p>Resumen de la información.</p> <p>Determinación de ideas principales e ideas secundarias.</p> <p>Identificación y emisión de juicios de valor sobre determinados hechos, procesos o fenómenos.</p> <p>Contrastación de la cultura popular con los productos de la llamada “cultura de masas” y el papel de los medios de comunicación.</p> <p>Cultura popular del Ecuador. En: http://nisanproblemas.blogspot.com/ http://bibliotecas/publicaciones/UV-59.pdf http://ecuador.travel/blog/en/10-popular-celebrations-ecuadorlooking/</p> <p>Grupos étnicos: Construyendo la interculturalidad. En: http://gruposetnicosecu.blogspot.com/2013/04/ecuador-paisplurinacional-e.html</p> <p>La libre expresión: http://ddhhecuador.blogspot.com/p/libertadde-expresion.html</p> <p>Cultura de masas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contar con servicio de Internet. Es fundamental para garantizar un entorno estable de aprendizaje. 2. Acondicionar un espacio de estudio. No permitir recibir las clases online en la cama o en actitudes informales. Los alumnos, en lo posible, deben contar con un escritorio, una silla y un espacio silencioso que contribuya a su atención y concentración. 3. Generar una buena relación con la comunidad educativa. Es importante conversar con los docentes, hacer uso de las plataformas que la institución ofrezca tanto para padres como para alumnos. 4. Incentivar el aprendizaje, es fundamental resguardar espacios para el juego y la conversación durante esta etapa de crisis sanitaria, participar en las distintas asignaciones, para que los estudiantes se encuentren más motivados para establecer una nueva rutina académica.
--	---	---	---	--

<p>medios. Periodismo y libertad de expresión. Respetar las expresiones de los demás.</p>	<p>concepto “interculturalidad” y posibles acciones concretas de practicarlo en la escuela y otros espacios locales más cercanos. CS.4.3.6. Determinar el papel político y social de los medios de comunicación en el Ecuador, y la forma en que cumplen su misión. CS.4.3.7. Promover el respeto a la libre expresión mediante prácticas cotidianas, en la perspectiva de construir consensos y acuerdos colectivos. CS.4.3.8. Reconocer la importancia de lo que se llama la “cultura de masas” en la sociedad actual.</p>	<p>de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos. (J.1., J.2., J.3.)</p>	<p>http://definicion.de/cultura-de-masas https://www.definicionabc.com/social/cultura-de-masas.php</p> <p>Participar en la página web de la FENOCIN dejando comentarios que fomenten la interculturalidad, en: http://www.fenocin.org/interculturalidad/</p> <p>Videos para aproximarse a lo que es la sociedad de masas: https://www.youtube.com/watch?v=bmtL1Ie_py4 https://www.youtube.com/watch?v=Ev2cTETu8</p>	
---	--	--	---	--

ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES/REFUERZO ESCOLAR/NECESIDAD DE REFUERZO

CONCEPTOS ESENCIALES DE LOS PROYECTOS	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
			PROPUESTAS DEL DOCENTE	RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O TUTOR

ELABORADO POR		REVISADO		APROBADO	
DOCENTE(S):	Lic. Lorena Chica	COORDINADOR DE ÁREA:	Lic. Pablo Pérez	VICERRECTOR:	Msc. Ana Yépez
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:	
FECHA:	26/08/20	FECHA:	08/09/20	FECHA:	10/09/20