PORTADA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PERFIL DE TRABAJO DE PROPUESTA TECNOLÓGICA

TEMA

HERRAMIENTAS DIGITALES APLICADAS AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL NOVENO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO” DE LA CIUDAD DE GUARANDA DURANTE EL AÑO 2024

INTEGRANTES:

ALBA MENESES JHOEL JAVIER

PEREIRA VARGAS GARY JOEL

PERIODO ACADÉMICO

ABRIL – AGOSTO 2024

PORTADA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PERFIL DE TRABAJO DE PROPUESTA TECNOLÓGICA

TEMA

HERRAMIENTAS DIGITALES APLICADAS AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL NOVENO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO” DE LA CIUDAD DE GUARANDA DURANTE EL AÑO 2024

INTEGRANTES:

ALBA MENESES JHOEL JAVIER

PEREIRA VARGAS GARY JOEL

PERIODO ACADÉMICO

ABRIL – AGOSTO 2024

I. DEDICATORIA

Dedico esta tesis con todo mi amor y gratitud a las personas que han sido un pilar fundamental en mi vida y en la realización de este trabajo académico.

A mis queridos padres Jose Alba y Leonela Meneses, quienes fueron una parte importante en mi vida, las personas que me ayudaron a seguir adelante atravesando obstáculos, por su amor incondicional y su sacrificio, por ser mi fuente de inspiración para seguir adelante y no quedarme atrás.

A mi familia quienes me apoyaron constantemente, por su comprensión, por siempre creer en mí y por estar a mi lado en los momentos buenos y no tan buenos de mi vida. Su cariño y su aliento me ayudaron a seguir adelante me dio fuerzas para continuar.

A mis compañeros y amigos de clase, con quienes pase casi 5 años, entre risas y anécdotas que se quedaran para siempre en mi corazón, superando diferentes obstáculos para poder llegar hasta este momento de felicidad y gratitud.

Jhoel Javier Alba Meneses

Dedicado con entusiasmo mi madre Kely Vargas, una fuente pilar fundamental en mis estudios y gracias a ello realizó esta hazaña.

A todos mis hermanos, en especial Diego y Wilver Pereira, con su gran ayuda, apoyo y entusiasmo estoy por fin cumpliendo otra meta en mi vida, gracias por todos sus sanos consejos.

Dedico también esta tesis a un ser que está en un lugar sumamente especial para mí, día a día ha estado dándome fuerzas de aliento no físicamente, pero de una forma natural, cuando pensaba en rendirme buscaba de él sentía cada segundo de aliento y hoy esto es dedicado para ti papá Gerardo Pereira, que a pesar que te me fuiste a temprana edad, desearía que sepas que hoy, hoy estoy cumpliendo una meta más.

Dedicado también a todos y cada uno de los que confiaron en mi gracias, hoy esto es por ustedes por todo el apoyo incondicional que me otorgaron y ese apoyo está reflejado en este proyecto.

Gary Joel Pereira Vargas

II. AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mis sincero y profundo agradecimiento a todas las personas que fueron importantes para la realización de este proyecto de tesis.

En primer lugar, a mi tutora Ing. Alexandra Veloz Segura Msc. por su arduo trabajo, paciencia, apoyo en todo este proceso. Sus consejos y conocimientos han sido primordiales para la culminación de este proyecto.

A mis docentes y colegas, que, con su apoyo, sus enseñanzas y retroalimentación han forjado mi formación académica y han sido una fuente de inspiración.

A mi familia, por su amor incondicional y por creer en mí en cada paso de este camino. Su apoyo ha sido mi mayor motivación para superar los desafíos y alcanzar mis metas.

A mis amigos, por su compañía, ánimo y por ser un pilar de apoyo durante los momentos más difíciles.

Finalmente, a la Ing. Norma Karina Quito Ledesma por brindarme la oportunidad y los recursos necesarios para desarrollar este trabajo de investigación.

A mis padres que como mencioné anteriormente no físicamente por parte de él, incondicionalmente por parte de ella hoy soy lo que soy, a mis hermanos que, con su apoyo, consejos y sabiduría hoy logro realizar esto, gracias por todo estoy demasiado feliz de ponerlos orgullosos con esta hazaña que estoy cumpliendo.

Agradezco infinitamente a la Universidad Estatal de Bolívar, gracias a ella he logrado cumplir esta meta no fue nada sencillo, pero tampoco imposible, gracias por permitirme el prestigio de estudiar en tan dichosa institución.

Agradezco a mi tutora, Ing. Alexandra Veloz Segura, MsC, por ser un guía en la realización de este proyecto para lograr cumplir este objetivo.

Agradezco también a la Unidad Educativa "San Juan Bosco", por permitirnos realizar el proyecto de titulación ya que sin ella no hubiésemos logrado gran hazaña, infinitamente agradecido con el rector que nos abrió la puerta de su institución y el docente encargado que supo recibirnos de una manera acogedora.

Gary Joel Pereira Vargas

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros ALBA MENESES JHOEL JAVIER y PEREIRA VARGAS GARY JOEL portadores de la Cédula de Identidad No 1753678877 y 0202417176 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: HERRAMIENTAS DIGITALES APLICADAS AL PROCESO DE ENSEÑANZAAPRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL NOVENO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CIUDAD DE GUARANDA DURANTE EL AÑO 2024, modalidad Trabajo de Integración Curricular de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

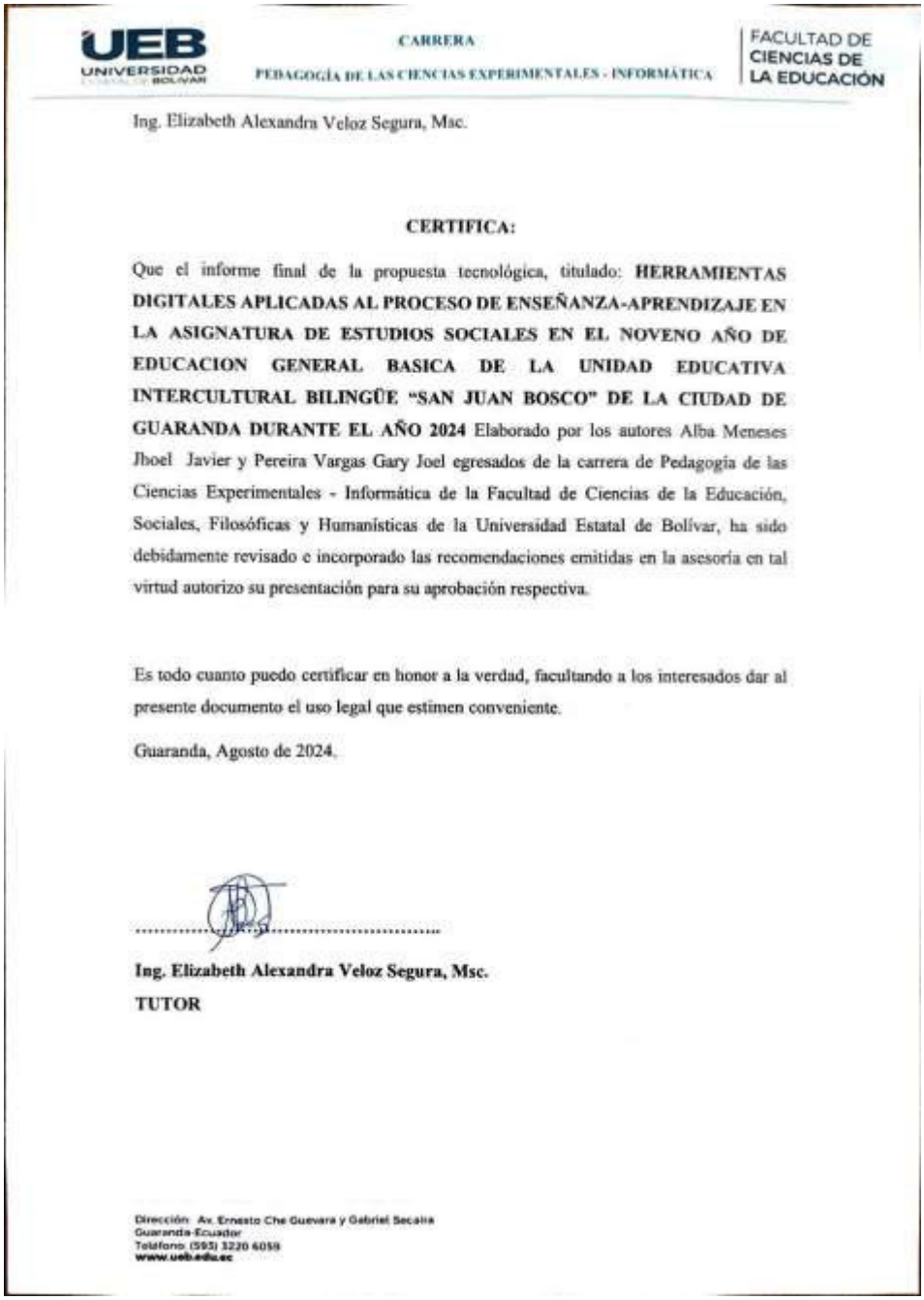
Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad. Alba Meneses Jhoel Javier y Pereira Vargas Gary Joel

Jhoel Alba

Alba Meneses Jhoel Javier

Pereira Vargas Gary Joel

III. CERTIFICACION DEL TUTOR



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

CARRERA
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES - INFORMÁTICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ing. Elizabeth Alexandra Veloz Segura, Msc.

CERTIFICA:

Que el informe final de la propuesta tecnológica, titulado: **HERRAMIENTAS DIGITALES APLICADAS AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL NOVENO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CIUDAD DE GUARANDA DURANTE EL AÑO 2024** Elaborado por los autores Alba Meneses Jhoel Javier y Pereira Vargas Gary Joel egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, Agosto de 2024.

.....

Ing. Elizabeth Alexandra Veloz Segura, Msc.
TUTOR

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

IV. AUTORIA NOTARIADA.

Las opiniones y criterios expuestos en el presente informe de integración curricular-propuesta tecnológica son compromiso únicamente de los autores.

NOTARÍA TERCERA
NIHIL PRIUS FIDE
CANTÓN - SAN MIGUEL DE BOLÍVAR

Jhoel Alba

Jhoel Javier Alba Meneses — 1753678877

Gary Joel Pereira Vargas — 0202417176

Factura: 002-002-000001898

20240205003D00179

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20240205003D00179

Ante mí, NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVEZ CHIMBO de la NOTARÍA TERCERA , comparece(n) JHOEL JAVIER ALBA MENESES portador(a) de CÉDULA 1753678877 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en QUITO, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; GARY JOEL PEREIRA VARGAS portador(a) de CÉDULA 0202417176 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en ECHEANDÍA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede AUTORIA NOTARIADA, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial -. El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaria, no asume responsabilidad alguna. – Se archiva un original. SAN MIGUEL, a 15 DE OCTUBRE DEL 2024, (15:46).

Jhoel Alba

JHOEL JAVIER ALBA MENESES
CÉDULA: 1753678877

GARY JOEL PEREIRA VARGAS
CÉDULA: 0202417176

NOTARIA TERCERA
NIHIL PRIUS FIDE
CANTÓN - SAN MIGUEL DE BOLÍVAR

NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVEZ CHIMBO
NOTARÍA TERCERA DEL CANTÓN SAN MIGUEL

DR. ANTONIO CHÁVEZ CHIMBO MSc.
NOTARIO PUBLICO

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA....4

II. AGRADECIMIENTO....6

III. CERTIFICACION DEL TUTOR....8

IV. AUTORIA NOTARIADA....9

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL....14

VII. ABSTRACT....15

VIII. INTRODUCCION....16

1. TEMA....19

2. ANTECEDENTES....20

3. PROBLEMA....22

3.1. Descripción del problema.... 22

3.2. Formulación del problema 22

4. JUSTIFICACIÓN....23

5. OBJETIVOS....25

5.1. Objetivo General 25

5.2. Objetivos Específicos 25

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

6. MARCO TEÓRICO 26

6.1. Teoría Científica 26

6.1.1. Herramientas didácticas digitales 27

6.1.2. TIC 31

6.1.3. TIC en la educación 33

6.1.4. Proceso enseñanza-aprendizaje 34

6.2. Teoría legal 36

6.2.1. Constitución de la república del ecuador 36

6.2.2. Ley orgánica de educación intercultural (LOEI) 39

6.3. Teoría referencial 42

6.3.1. Datos Generales 42

6.3.2. Breve descripción 43

6.3.3. Ubicación 44

7. MARCO METODOLÓGICO 45

7.1. Enfoque de investigación 45

7.2. Diseño o tipo de estudio 45

7.3. Métodos 46

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 48

7.4.1. Técnicas de recolección de datos 48

7.4.2. Instrumentos de recolección de datos 48

7.5. Universo y muestra..... 49

7.6. Procesamiento de información 50

8. Análisis e interpretación de resultados 51

9. CONCLUSIONES.....59

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLOGICA.....60

11. BIBLIOGRAFÍA.....74

12. ANEXOS.....78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Herramientas digitales utilizadas en proceso de enseñanza aprendizaje..... 30

Tabla 2: Ventajas y desventajas de las TIC..... 32

Tabla 3: Ventajas y desventajas del proceso de enseñanza aprendizaje 35

Tabla 4: Tabulación de datos sobre herramientas digitales (Canva, Quizizz, Google Drive, Kahoot, etc.) en el proceso de enseñanza..... 51

Tabla 5: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales que conoces actualmente 52

Tabla 6: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales mejorarían la calidad del proceso de enseñanza del docente 54

Tabla 7: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales en el aula 55

Tabla 8: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales son importantes dentro del proceso educativo 57

Tabla 9: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales a diferencias de las herramientas tradicionales son más eficaces 58

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En la presente investigación se lleva a cabo un análisis de herramientas digitales y su implementación en la Unidad Educativa "San Juan Bosco", situada en Guaranda, Ecuador. Se propone el uso de herramientas digitales como recursos tecnológicos innovadores para mejorar la interacción, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de noveno año en la asignatura de Estudios Sociales. La investigación se desarrolló a través de un enfoque cuantitativo y cualitativo, empleando encuestas y test para evaluar la efectividad y aceptación de estas herramientas digitales. Las encuestas iniciales revelaron un bajo nivel de motivación y participación entre los estudiantes, así como un desconocimiento generalizado de estas herramientas por parte de los docentes.

Tras la intervención, que incluyó presentaciones interactivas y la entrega de un manual de uso, los resultados demostraron una mejora significativa en la comprensión, retención de contenidos y participación activa de los estudiantes en el aula. Además, tanto estudiantes como docentes percibieron estas herramientas como beneficiosas, fáciles de usar y capaces de transformar el entorno de aprendizaje en uno más dinámico y colaborativo. Los análisis estadísticos realizados confirmaron que el uso de estas herramientas contribuye a un aprendizaje más efectivo y atractivo, promoviendo un ambiente educativo más inclusivo y participativo.

Palabras clave: <Herramientas digitales> <Recursos Tecnológicos> <Manual de usuario> <Proceso> <Enseñanza-aprendizaje>

VII. ABSTRACT

In this research, an analysis of digital tools and their implementation is carried out at the "San Juan Bosco" Educational Unit, located in Guaranda, Ecuador. The use of digital tools as innovative technological resources is proposed to improve interaction, motivation, and academic performance of ninth-grade students in the subject of Social Studies. The research was developed through a quantitative and qualitative approach, using surveys and tests to evaluate the effectiveness and acceptance of these digital tools. Initial surveys revealed a low level of motivation and participation among students, as well as a general lack of knowledge of these tools among teachers.

After the intervention, which included interactive presentations and the delivery of a user manual, the results showed a significant improvement in students' understanding, retention of content, and active participation in the classroom. Additionally, both students and teachers perceived these tools as beneficial, easy to use, and capable of transforming the learning environment into a more dynamic and collaborative one. Statistical analyses confirmed that the use of these tools contributes to more effective and engaging learning, promoting a more inclusive and participatory educational environment.

Keywords: *Digital Tools*, *Technological Resources*, *User Manual*, *Process*, *Teaching-Learning*

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

VIII. INTRODUCCION

La presente investigación aborda una relevancia clave al manejo de herramientas digitales dentro de la educación en la actualidad, logrando facilitar la obtención de conocimientos de una forma excepcional. Permitiendo identificar de manera más efectiva deficiencias en los estudiantes, logrando una mejoría para el proceso de enseñanza tanto para los alumnos como para los docentes. El proceso de enseñanza-aprendizaje se enriquece al generar nuevas vías de participación y compromiso para los estudiantes, haciendo el aprendizaje más interactivo.

Este estudio se centra en la resonancia de las herramientas digitales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales dirigido específicamente a los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco". El enfoque principal dentro del proyecto está en analizar la gran variedad de herramientas digitales existentes en la educación, seleccionar las adecuadas y desarrollar un manual de apoyo para facilitar su uso en el ámbito educativo.

Para lograrlo, se condujo a cabo un análisis detallado a nivel global, regional y local. El estudio se fundamenta en un análisis detallado de la literatura existente sobre el manejo de herramientas digitales, con la finalidad en obtener lecciones sobre el impacto al proceso de enseñanza-aprendizaje. Se analizan minuciosamente las herramientas digitales permitentes, justificando su importancia y evaluando su aplicabilidad específica en la materia analizada, identificando tanto sus fortalezas como sus debilidades.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

La realización de la investigación es optimizar las técnicas de enseñanza dentro de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco". Mediante la implementación de herramientas digitales, buscamos que los estudiantes adquieran conocimientos tecnológicos relevantes y útiles en la actualidad.

La revolución de las herramientas digitales ha transformado la educación, llevando a una nueva era con cambios drásticos. El proceso de digitalización ha impactado significativamente en el aprendizaje y la enseñanza, introduciendo tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial (IA), que crean nuevas oportunidades tanto para estudiantes como para docentes. Este proyecto busca profundizar en el efecto de las herramientas digitales, no solo dentro de la asignatura, sino también en la pedagogía en general.

El desarrollo del manual contribuirá significativamente a la implementación eficaz de las herramientas digitales dentro del aprendizaje. Este proceso exige una minuciosa inmersión en los contextos globales, regionales y locales, tal como se delinea en la investigación. Es crucial situar el empleo de herramientas digitales y sus consecuencias pedagógicas en el estudio de la asignatura.

Esta innovación en la práctica docente revoluciona el sector educativo, enriqueciendo tanto la enseñanza como proporcionando a los estudiantes las aptitudes necesarias para el dominio completo de la herramienta. Capacitar a los estudiantes en estas herramientas les permite aprovechar plenamente el entorno de aprendizaje tecnológico, mejorando su proceso educativo.

En la antigüedad, los entornos de aprendizaje eran exclusivamente físicos, como aulas y bibliotecas, no existían las plataformas virtuales existentes en la actualidad. Con

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

el avance de la tecnología los entornos virtuales de aprendizaje han obtenido una relevancia importante. Estas plataformas en línea ofrecen a los estudiantes acceso a materiales educativos, la posibilidad de realizar actividades interactivas, participar en discusiones, recibir retroalimentación y colaborar con otros estudiantes y docentes de manera remota.

Los entornos virtuales de aprendizaje abordan distintos beneficios para los docentes. Facilitan la diversificación de métodos de enseñanza permitiendo el uso de herramientas digitales para la creación de experiencias dinámicas y atractivas para el aprendizaje en los estudiantes. Brindan acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, logrando el enriquecimiento de ideas a los docentes en materiales permitiendo obtener un conocimiento en el campo de la tecnología. Las plataformas incluyen herramientas de recursos educativos, foros, evaluación y material multimedia, permitiendo a los estudiantes aprender de manera pasiva y activa en su aprendizaje.

Los entornos virtuales de aprendizaje han evolucionado para proporcionar una experiencia educativa más accesible e interactiva y personalizada, revolucionando la educación y ofreciendo nuevas oportunidades tanto para estudiantes como para docentes.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

1. TEMA

Herramientas digitales aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de estudios sociales en el noveno año de educación general básica de la unidad educativa intercultural bilingüe “San Juan Bosco” de la ciudad de Guaranda durante el año 2024

2. ANTECEDENTES

En el ámbito internacional Alarcón & Delgado(2021), se examinó el uso herramientas digitales en el sector educativo de Málaga (España) durante la era COVID-19. Específicamente, se realizó una encuesta para establecer las aplicaciones más utilizadas, destacaron principalmente Google Meet y Moodle. Esta investigación tuvo como objetivo profundizar en el papel que desempeñan estas herramientas digitales que garantizar la educación, así como para promover la inclusión, entre las partes interesadas que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se replantearon las necesidades educativas tras la pandemia del COVID-19, creando nuevas estrategias educativas que incluían herramientas digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje asegurando un instrucción inclusiva y accesible, la necesidad de la tecnología en la educación dio como inicio a un cambio en la forma de aprender y la necesidad de nuevas herramientas que nos ayuden al proceso de enseñanza aprendizaje.

A nivel regional Padilla, Rojas, Valderrama, Ruiz, & Cabrera(2022), en el contexto de la pandemia del Covid-19 en Perú, se centró en identificar las herramientas digitales más eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación secundaria. Este estudio, llevado a cabo bajo una metodología hermenéutica y con un enfoque cualitativo, utilizó entrevistas semiestructuradas a 9 expertos en el tema. Los resultados mostraron que herramientas como Google, WhatsApp, Kahoot, Jamboard y Padlet se han adaptado eficazmente al contexto pedagógico, sugiriendo su uso para mejorar la educación. La investigación destaca la importancia de las herramientas digitales en la educación actual, recomendando su implementación para fomentar aprendizajes individuales, colaborativos y cooperativos. Este estudio aporta valiosa información sobre la integración de

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

tecnologías digitales en la educación secundaria, ofreciendo un marco teórico relevante para la mejora de la calidad educativa en tiempos de crisis sanitaria y más allá.

A nivel nacional Villacreses, Maldonado, Hernández, & José(2022), en Ecuador, la crisis sanitaria mundial debido al COVID-19 ha afectado significativamente la educación básica. Ante esta situación, docentes y estudiantes se han visto obligados a recurrir al uso de herramientas tecnológicas para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje. La presente investigación tiene como objetivo general determinar el impacto de estas herramientas dentro de la educación básica en Ecuador durante la pandemia. Se utilizaron métodos del nivel teórico como el análisis-síntesis e inducción-deducción para entender y resolver los problemas relacionados con el uso de herramientas tecnológicas en la educación. Los resultados indican que las herramientas tecnológicas han facilitado la interacción entre docentes y estudiantes, proporcionando numerosos beneficios debido a su libre uso y fácil portabilidad en computadores y dispositivos móviles.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, situada en la ciudad de Guaranda, enfrenta una carencia significativa en cuanto al uso herramientas digitales para que sean aplicadas al proceso de enseñanza, la falta de conocimiento en el uso de la tecnología dentro de las herramientas digitales se considera como un punto negativo que limita las capacidades de los docentes que intentan integrar estos procesos en sus clases, la poca incorporación de elementos tecnológicos disminuye la capacidad de interacción y motivación de los estudiantes que desean aprender. La escasez de recursos económicos dentro de la institución contribuye a que los docentes se encuentren desactualizados en el ámbito de las herramientas digitales, esto genera un desinterés total por parte de los estudiantes y como consecuencia un bajo nivel del rendimiento académico de parte de los alumnos.

3.2. Formulación del problema

"Como afecta el desconocimiento del uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes de noveno año de educación general básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” de la ciudad de Guaranda durante el período 2024".

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

4. JUSTIFICACIÓN

El análisis realizado se origina para atender la necesidad urgente de remediar la deficiencia de herramientas didácticas digitales en el proceso educativo de la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa. Llevado a cabo un análisis exhaustivo del contexto educativo, se han identificado diversas dificultades que enfrentan docentes y estudiantes en la implementación efectiva del conocimiento en esta área. Estas dificultades incluyen baja participación y motivación por parte de los estudiantes, así como la falta de recursos didácticos interactivos y atractivos.

La importancia en la investigación radica en su potencial para mejorar de manera significativa el proceso educativo, proporcionando soluciones adaptadas a los requerimientos y atributos específicos en los estudiantes de la institución. Al integrar herramientas digitales se busca innovar en el ámbito pedagógico, promoviendo el uso de estrategias creativas y tecnológicas que enriquezcan el aprendizaje. Esto no solo fomentará la motivación y la interacción de los estudiantes de noveno año, contribuyendo a una clara mejora del rendimiento dentro de la asignatura

La pertinencia del estudio es evidente, dada la situación actual en la que la tecnología desempeña un papel importante, incluyendo la educación, incorporar herramientas digitales en el aula no solo responde a las expectativas y hábitos de los estudiantes de hoy en día y además promueve a los docentes un futuro donde las competencias tecnológicas serán esenciales.

La novedad científica de esta investigación reside en la implementación de una propuesta que integra de manera sistemática y efectiva diversas herramientas tecnológicas en la enseñanza de la asignatura. Aunque existen estudios donde se han explorado el uso de tecnologías en la educación, pocos han abordado de manera específica la combinación de Canva, Quizizz y Kahoot en la Unidad Educativa “San Juan Bosco”. Esta investigación, por tanto, no solo contribuye a la solución del problema identificado, sino que también aporta nuevo conocimiento y evidencia sobre

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

las mejores prácticas para la integración de tecnologías digitales en el aula, beneficiando a otros educadores y estudiantes en contextos similares.

Según Fernández & Navarro (2021), las tecnologías brindan aportan beneficios que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre que se consideren como un complemento y no como sustitución del propio proceso docente (enseñanza) y estudio (aprendizaje).

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Determinar la importancia del uso de las herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en el noveno año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco" durante el año 2024.

5.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar las estrategias de aprendizaje empleadas por los estudiantes en la asignatura de estudios sociales, para identificar las áreas que podrían beneficiarse del uso de herramientas digitales.
- Analizar la teoría científica sobre el uso de herramientas digitales en la educación para evaluar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando las características, ventajas y desventajas de estas herramientas en comparación con otros recursos tecnológicos no específicamente diseñados para fines educativos.
- Elaborar una propuesta tecnológica con la creación del manual de usuario en donde se aborde la explicación del uso de las herramientas digitales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje lo cual será posible con capacitaciones a los estudiantes.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

Referido a los programas de computación diseñados de una manera eficaz facilitando el proceso de enseñanza concorde al aprendizaje. Estos programas se caracterizan por la facilidad y el distintivo uso de la interactividad con capacidades para el aprendizaje. Se logra diferenciar el uso de otras herramientas tecnológicas destinadas meramente a fines educativos, dejando de lado programas empresariales o comerciales que tienen finalidades didácticas, pero no fueron desarrollados específicamente para ello.

Se entiende la tecnología educativa como el conjunto de actividades que modifican entornos externos o internos al comportamiento facilitando el proceso de adquisición y aplicación del conocimiento. No se debe confundir la tecnología con la utilización de dispositivos o técnicas modernas, ya que el uso de ello radica en la organización eficaz de los recursos para el logro de objetivos educativos.

La enseñanza en este contexto, la tecnología deber ser vista como una herramienta de total apoyo en el proceso de transmitir el aprendizaje logrando ser transparente y complementaria al rol del educador y estudiante.

Según Méndez & Concheiro (2018), al hacer uso de estas herramientas, se abordan varios aspectos didácticos como el desarrollo de la competencia digital, los aspectos afectivos del aprendizaje y la exposición a la lengua meta, que son en concreto los que en esta ocasión centran nuestro trabajo.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

6.1.1. Herramientas didácticas digitales

Los avances tecnológicos en la actualidad han cambiado la manera de ver el mundo, la sociedad sufrió un cambio inesperado dado que el estilo de vida paso a ser una sociedad digitalizada, este cambio ha generado diferentes formas de aprendizaje en las aulas, el avance de las TIC ha logrado transformar en una forma de adquirir, elaborar y transmitir conocimientos de una manera esencial en los estudiantes. Según Polo del Conocimiento (2021), afirma que todos los recursos virtuales del aprendizaje, tiene una contribución al desarrollo de conocimiento y competencia de cada uno de los estudiantes, la investigación proviene una evidencia de recursos TIC en tiempos difíciles. Proporcionando al avance tecnológico, se debe tomar en cuenta la facilitación y el continuo forjamiento de profesionales para la rama de la educación, con esta modalidad de estudio los estudiantes serán capaces de aprender a tener un conocimiento clave de la tecnología para su conveniencia.

Dado que el conocimiento en la rama de la tecnología se desarrolla y con ello avanzan también herramientas o material directo para el aprendizaje en los estudiantes. Según Marín (2015), manifiesta que el uso de las herramientas didácticas son medios que deben ser útiles por docentes y alumnos, facilitando el proceso de aprendizaje que está enfocado con la implantación intelectual con la percepción y retención de la misma. Algunas aulas en la actualidad disponen de medios tecnológicos favoreciendo la capacidad para que docentes como estudiantes logren tener una comunicación clara y precisa de las formas de enseñanza.

Los docentes tienen que explorar nuevas formas que logren ser creativas y necesarias para la participación continua de los estudiantes dentro del proceso su proceso de aprendizaje en las aulas, por ello la creación de herramientas didácticas digitales son capaces de ser una fase innovadora en el campo de la educación, el uso de estas herramientas de forma adecuada para

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

estudiantes y docentes puede traer un cambio favorable en el proceso enseñanza-aprendizaje, la forma eficaz de impartir el material mejorara la experiencia del estudiante, creando un ecosistema que facilita el desarrollo del mismo teniendo una formación y capacitación adecuada.

Según Real (2019), las posibles aplicaciones educativas de estos recursos permiten promover su diseño como una dinámica para el autoempleo, motivación y avance en el rendimiento académico.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Herramienta Digital	Características	Ventajas	Desventajas	Interactividad	Personalización
LMS	• Gestión de procesos de aprendizaje • Ecosistema de aulas en línea • Comunicación no presencial	• Centraliza todos los recursos educativos • Facilita la gestión y organización del aprendizaje • Personalizable según las necesidades de la institución	• Puede requerir capacitación para uso efectivo • Costos de implementación y mantenimiento • Dependencia de infraestructura tecnológica	Herramientas de comunicación como foros y chats en vivo	Adaptable según las necesidades de la institución y del curso
Quizizz	• Cuestionarios interactivos • Gamificación • Retroalimentación en tiempo real	• Motiva a los estudiantes con una interfaz divertida • Fácil de usar y accesible desde múltiples dispositivos • Genera reportes detallados del rendimiento	• Puede ser menos efectiva para evaluaciones profundas • Dependencia de conexión a internet • Requiere tiempo para crear cuestionarios personalizados	Cuestionarios inmersivos que mantienen el interés de los estudiantes	Permite ajustes en tiempos de respuesta, retroalimentación en tiempo real, y uso de multimedia
Moodle	• Plataforma de código abierto • Basada en principios pedagógicos eficaces • Alta personalización	• Flexibilidad y personalización • Sin costos iniciales significativos • Amplia comunidad de soporte	• Requiere gestión técnica • Curva de aprendizaje para nuevos usuarios • Puede ser complejo de administrar sin experiencia previa	Fomenta la interacción a través de foros, mensajería y proyectos colaborativos	Personalizable desde el diseño del curso hasta tareas y materiales
Schoology	• Unifica profesores, alumnos y supervisores • Facilita la colaboración	• Facilita la colaboración y el seguimiento del progreso • Amplia variedad de	• Puede necesitar integración con otros sistemas • Formación del	Facilita la comunicación y colaboración	Permite adaptar la plataforma a necesidades

Google Classroom	• Parte de Google Workspace • Gestión centralizada de recursos • Mejora la conectividad en tiempo real	• Integración con otras herramientas de Google • Fácil de usar y configurar • Accesible desde cualquier dispositivo	• Dependencia de los servicios de Google • Posibles preocupaciones de privacidad • Limitaciones en la personalización comparado con otras plataformas	Mejora la conectividad en tiempo real entre profesores y estudiantes	Permite a los educadores adaptar la plataforma a sus requisitos específicos
Padlet	• Tableros virtuales interactivos • Herramienta para investigación y colaboración • Diseño personalizado	• Versátil para múltiples usos educativos • Fácil de usar y accesible • Permite organizar y visualizar información de manera efectiva	• Limitado para evaluaciones formales • Puede ser menos estructurado • Requiere conexión a internet	Facilita comentarios y colaboración en tiempo real	Permite diseño personalizado con imágenes, colores y fuentes
Canva	• Herramienta de diseño creativo • Infografías y visualización de datos • Plantillas personalizables	• Facilita la creación de materiales visualmente atractivos • Amplia variedad de plantillas y opciones • Accesible desde cualquier dispositivo	• No diseñado específicamente para la educación formal • Puede no ser suficiente para necesidades académicas complejas • Dependencia de conexión a internet	Permite colaboración creativa en tiempo real	Ofrece numerosas plantillas y opciones de diseño personalizables
Kahoot!	• Plataforma de juegos educativos • Competencia en el aula • Gamificación del aprendizaje	• Aumenta la motivación y el compromiso • Fácil de usar y accesible • Evaluación en tiempo real de respuestas	• Menos efectivo para contenido complejo • Requiere diseño de preguntas interesante • Dependencia de conexión a internet	Alta, convierte las aulas en competencias interactivas	Media, permite diseño de preguntas y personalización de juegos

Tabla 1: *Herramientas digitales utilizadas en proceso de enseñanza aprendizaje*

Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

6.1.2. TIC

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) emplean un papel fundamental en la transformación, modernización y enriquecimiento del proceso educativo. En la era actual, estas tecnologías no solo facilitan el acceso a información y recursos educativos, sino que también transforman las metodologías de enseñanza y aprendizaje, promoviendo un entorno educativo más dinámico e interactivo.

Vivimos en una revolución tecnológica que se halla constantemente en cambio, además es importante recalcar que son las TIC. La adopción impulsa a la sociedad hacia adelante, por eso además de entender que son las TIC también debemos considerar su futuro proceso de adaptación. La transición tecnológica sea convertida en una importante para la estructura correcta de la adopción de la conectividad y la digitalización se ha convertido.

Según Telefónica (2022), afirma que las TIC, son todas son toda la infraestructura y herramientas que posibilitan la conexión entre personas de una forma que recopila y analiza información. Cuando se describen tecnologías de la información y las comunicaciones, es necesario hablar sobre equipos de cómputo, programas de hardware y software generando la creación, manejo y difusión de la información.

En la actualidad la era digital ha tenido un impulso y progreso de las sociedades logrando una mejora de vida en las personas. Las tecnologías que se implementa crean conexiones dado que si no existe esto no podrían darse.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Mejora en la concentración y comprensión, las actividades realizadas a través de las herramientas digitales.	Distracción y falta de atención por parte de los estudiantes optando por el uso de redes sociales o cosas similares.
Promover la flexibilidad y autonomía en estudiantes para el uso de la tecnología.	El uso inadecuado puede llevar a la perdida de interés de lo que se está impartiendo.
Impulsar el razonamiento critico de información propiciada para las tecnologías.	El desarrollo de habilidades se puede ver anuladas por la adopción digital en centros educativos.
Agilizar la comunicación entre docente estudiante, permitiendo interacción continua.	Información errónea, afectando directamente en el aprendizaje.
Mayor productividad en el trabajo colaborativo dentro del aula.	Con la incorporación de la tecnología reduce el proceso de relación física en los participantes.

Tabla 2:*Ventajas y desventajas de las TIC*

Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Dado que, con el uso de las TIC han revolucionado dentro del campo de la educación ofreciendo múltiples oportunidades para mejorar la calidad del aprendizaje. Su implementación debe ser estratégica para maximizar su impacto positivo.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

6.1.3. TIC en la educación

Las TIC son una parte fundamental dentro de la educación actual, tras la pandemia del COVID-19, los avances tecnológicos tuvieron un impacto en las instituciones educativas teniendo que integrar herramientas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, algunos docentes tuvieron que cambiar su forma tradicional de enseñanza incluyendo herramientas que enriquezcan, transformen y complementen a los estudiantes en sus estudios académicos.

La integración de tecnología promueve al aprendizaje interactivo y personalizado, proporcionando el acceso a una amplia diversidad de recursos y técnicas del aprendizaje. Esto no sólo aumenta el compromiso y la motivación de los estudiantes, sino que también ayuda a prepararlos para un mundo cada vez más digital. Además, las TIC brindan a los educadores las herramientas para desarrollar ambientes de aprendizaje más dinámicos y adaptables, lo que resulta en una enseñanza más efectiva y atractiva.

A pesar de sus múltiples ventajas, las TIC en educación también traen consigo retos u obstáculos que los docentes deben afrontar para garantizar la seguridad digital, distinguir contenidos valiosos de contenidos inapropiados o falsos, o hacer que las herramientas y métodos se adapten a los estudiantes en función de sus capacidades. Santander Open Academy (2024).

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

6.1.4. Proceso enseñanza-aprendizaje

En la actualidad el proceso educativo está experimentando desde ya hace algún tiempo, una de las transformaciones dentro o fuera del aula. Dado que existen estos cambios dentro de la educación, conocer y lograr comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje es clave para la creación de ambiente pedagógico. Para construir un ambiente de aprendizaje significativo en los estudiantes, debemos temer un proceso donde clave de enseñanza logrando responder de manera clave las inquietudes de los mismos.

En el proceso de aprendizaje, uno de los puntos claves que recalca es el acompañamiento por parte del docente al transmitirlo al estudiante. La enseñanza debe ser observada como el resultado con la relación del docente donde se debe tomar en cuenta el contenido de aplicación y estrategias. En cambio, en el proceso de aprendizaje el pensamiento se asienta en el aprendizaje, es la manera correcta captar la inteligencia. Gomez, (2017)

En el proceso de aprendizaje se platea una de las siguientes teorías.

El docente es encargado del estudiante, siendo el facilitador durante todo el proceso.

El aprendizaje en cualquier forma exige una secuencia o continuidad coherente y ´psicológica, las variaciones entre los estudiantes a nivel individual deben ser consideradas.

Como docente, es necesario comprender que el aprendizaje es personal y se enfoca en metas continuas y una retroalimentación correspondiente. Principalmente el aprendizaje se debe basar en la relación de elementos que participan en el proceso: docente y estudiante.

Los estudiantes pueden estudiar a su ritmo, el aprendizaje ha logrado adaptarse con nuevas tecnologías al desarrollo de habilidades en el proceso. Es importante mencionar que tanto docentes como estudiantes adquieren dificultades en estos procesos además ellos mismos deben ser capaces de lograr entender la forma acertada cada uno de los desafíos que se les presenta.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Estimula la participación, sosteniendo la interacción para que los estudiantes se sientan motivado.	Nueva técnica para el docente encargado dado que tendrá asumir un papel importante para el docente encargado.
Los estudiantes tienen la técnica de ser capaces de obtener respuestas a sus preguntas en el aula,	El docente debe tener un conocimiento clave dentro de la temática que va a impartir en el aula.
Los estudiantes son capaces dentro de la asimilación del pensamiento crítico y creativo.	El docente debe estar dispuesto en brindar ciertas tutorías para cada uno de sus estudiantes.
Desarrollo de habilidades en el aprendizaje promoviendo una evaluación en los estudiantes.	El docente tiene que dominar diferentes técnicas para impulsar el desarrollo correcto de habilidades en el aula para la participación de todos y cada uno de sus estudiantes.
Integración del conocimiento en diferentes disciplinas con la habilidad de dar solución al problema con el que es este trabajando.	Los estudiantes que no participan en el trabajo colaborativo son incapaces de incorporarse en el aula.

Tabla 3:*Ventajas y desventajas del proceso de enseñanza aprendizaje*

Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Con ello es importante mantener un conocimiento clave en dicho proceso, ya que el docente será el encargado y el guía esencial para el estudiante, si el docente es capaz de dominar cada uno de los diferentes desafíos será posible el manejo del proceso de enseñanza, sin embargo, el estudiante también tiene que cumplir su rol en el proceso ya que el será capaz de lograr la comprensión de los nuevos conocimientos que sean impartidos.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

6.2. Teoría legal

6.2.1. Constitución de la república del ecuador

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación. (Constituciòn de la Republica del Ecuador, 2008, pág. 14)

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Art. 26.- Derecho a la educación:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constituciòn de la Republica del Ecuador, 2008, pág. 17)

Art. 27.- Fines de la Educación

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (Constituciòn de la Republica del Ecuador, 2008, pág. 17)

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Art. 28.- Educación gratuita y universal

La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive. (Constituciòn de la Republica del Ecuador, 2008, págs. 17-18)

Art. 343.- Sistema Nacional de Educación

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 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. (Constituciòn de la Republica del Ecuador, 2008, pág. 168)

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Art. 345.- Participación de la comunidad

La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares.

En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social. (Constituciòn de la Republica del Ecuador, 2008, pág. 168)

Art. 346.- Igualdad de oportunidades

Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación. (Constituciòn de la Republica del Ecuador, 2008, pág. 168)

6.2.2. Ley orgánica de educación intercultural (LOEI)

Art. 2.- Principios

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

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Art. 6.- Obligaciones

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales; (Asamblea Nacional Constituyente, 2011)

Art. 29.- Nivel distrital intercultural y bilingüe

Los distritos educativos interculturales y bilingües ejecutan los acuerdos entre prestadores de servicios públicos que optimicen en su respectiva jurisdicción la utilización de los servicios públicos complementarios al servicio educativo, tales como: infraestructura deportiva, servicios de salud, gestión cultural, acceso a tecnología, informática y comunicación y otros. (Asamblea Nacional Constituyente, 2011)

Art. 36.- De la relación con los gobiernos autónomos municipales

h. Apoyar la provisión de sistemas de acceso a las tecnologías de la información y comunicaciones; e,

i. Dar mantenimiento de redes de bibliotecas, hemerotecas y centros de información, cultura y arte vinculadas con las necesidades del sistema educativo (Asamblea Nacional Constituyente, 2011)

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Art. 87.- Son atribuciones y deberes de la subsecretaría del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe

d. Participar en los procesos de diagnóstico, planificación, organización, dirección, ejecución, control, evaluación y reforma de planes, programas y proyectos, currículo, talentos humanos, presupuestos, modalidades, estándares de calidad, investigación científica, infraestructura, elaboración de materiales y tecnologías educativas del Sistema Nacional de Educación en general, y del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe en particular; (Asamblea Nacional Constituyente, 2011)

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

6.3. Teoría referencial

6.3.1. Datos Generales

Nombre de la Institución: Unidad Educativa “Juan Bosco”

Código AMIE: 02H00013

Dirección de ubicación: Convención de 1884 e Isidro Ayora

Tipo de educación: Educación Regular

Provincia: Bolívar

Código de la provincia de BOLIVAR según el INEC: 02

Cantón: Guaranda

Código del Cantón según el INEC: 0201

Parroquia: Ángel Polibio Chaves

Código de la parroquia según el INEC: 020101

Nivel educativo que ofrece: EGB y Bachillerato

Sostenimiento y recursos: Fiscal

Zona: Urbana INEC

Régimen escolar: Sierra

Educación: Hispana

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina

Tenencia del inmueble: Propio

6.3.2. Breve descripción

La Unidad Educativa "San Juan Bosco" es un instituto de educación, ubicada en la ciudad de Guaranda, la modalidad que ofrece es presencial en jornada matutina, los niveles educativos que ofrece son EGB y Bachillerato en Ciencias. Este colegio cuenta con un aura de estudio tradicional, pero gracias a la implementación de la tecnología en distintas áreas de educación ha ayudado y desfavorecido en algunos casos con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuenta con 25 profesionales capaces de ayudar en la capacitación del proceso de enseñanza a sus estudiantes, pero tener un bajo conocimiento en la modalidad de la tecnología ha sido un problema para los mismos lo cual conlleva a la familiarización de la tecnología y lograr así tener un mejor proceso de enseñanza a sus estudiantes.

La misión del colegio San Juan Bosco, es una institución educativa con tradición familiar, centrado en el desarrollo de estudiantes integrales, con valores y habilidades socioemocionales, cognitivas, artísticas y deportivas, comprometidos con la sociedad.

La visión es “Ser una comunidad educativa comprometida con el desarrollo integral de cada uno de nuestros estudiantes, intencionado sus trayectorias educativas individuales, a través del enriquecimiento de su autonomía, participación y gestión de sus emociones”.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

6.3.3. Ubicación



Grafico1: La imagen muestra la ubicación de la Unidad Educativa "San Juan Bosco" de la provincia de Bolívar cantón Guaranda. Imagen tomada de GOOGLE MAPS

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de investigación

El estudio está diseñado en torno a un enfoque cuantitativo que permite evaluar objetivamente en qué medida las herramientas digitales pueden mejorar el rendimiento académico y los niveles de motivación de los estudiantes de noveno año de educación general básica en la asignatura de estudios sociales.

Con el uso de este enfoque podemos obtener una visión más amplia de la investigación, integrando el método cuantitativo que nos proporcionar datos medibles.

7.2. Diseño o tipo de estudio

- **Estudio descriptivo**

El presente estudio se enmarca dentro del enfoque cuantitativo y tiene un diseño de tipo descriptivo. Este diseño se seleccionó con el objetivo de describir y analizar el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en la ciudad de Guaranda, durante el año 2024.

El estudio descriptivo se caracteriza por observar y detallar las características de un fenómeno sin intervenir en él. En este caso, se pretende identificar las herramientas digitales más utilizadas, la frecuencia de uso, las percepciones de los estudiantes sobre su efectividad, así como los principales desafíos y beneficios asociados a su implementación en el contexto educativo.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

- **Estudio correlacional**

El estudio correlacional se caracteriza por investigar la relación o asociación entre dos o más variables sin manipularlas. En este caso, se busca determinar si existe una relación significativa entre el uso de herramientas digitales y diversos aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como la motivación, el rendimiento académico y la participación de los estudiantes.

Para llevar a cabo este estudio, se diseñó una encuesta estructurada que se aplicó a una muestra representativa de estudiantes de la institución. Los datos recolectados se analizarán utilizando métodos estadísticos para identificar la presencia y magnitud de las correlaciones entre las variables estudiadas.

Este enfoque permitirá comprender mejor cómo las herramientas digitales están impactando el aprendizaje en el aula y proporcionará una base empírica para recomendar prácticas pedagógicas que optimicen el uso de dichas herramientas en el contexto educativo.

7.3. Métodos

- **Método Inductivo**

El método inductivo se basa en la observación de fenómenos específicos para llegar a conclusiones generales. En el contexto de tu estudio sobre herramientas digitales aplicadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, este método te permite observar los datos obtenidos de la encuesta para identificar patrones y tendencias emergentes. A partir de estas observaciones, se puede desarrollar conclusiones generales sobre la efectividad y el impacto de las herramientas digitales en el rendimiento y la motivación de los estudiantes.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

- **Método Analítico y Sintético**

El método analítico implica descomponer la información en partes más pequeñas para comprender mejor sus componentes y relaciones. En tu investigación, analizarás los datos obtenidos de la encuesta para identificar patrones, correlaciones y posibles problemas. Por otro lado, el método sintético consiste en reunir y organizar estas partes para formar una visión coherente del fenómeno estudiado. En tu caso, sintetizarías los resultados para obtener una visión integral del impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje. Este enfoque permite tanto una comprensión detallada como una visión general del problema.

- **Método Bibliográfico**

El método bibliográfico se enfoca en la revisión de la literatura existente sobre un tema específico. Esto implica investigar estudios previos, teorías y datos relevantes sobre el uso de herramientas digitales en la educación. Revisar la literatura favorece a contextualizar, identificar brechas en el conocimiento actual y fundamentar teóricamente la investigación. Este método proporciona una base sólida para entender cómo los hallazgos se relacionan con trabajos previos y contribuyen al campo de estudio.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

7.4.1. Técnicas de recolección de datos

- **Encuesta**

Las encuestas son una técnica cuantitativa fundamental para la recolección de datos, que permite obtener información estructurada de un grupo específico de individuos de manera sistemática. En el contexto de la investigación sobre herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, las encuestas permiten recoger datos sobre la frecuencia de uso de estas herramientas, su impacto en la participación y el rendimiento de los estudiantes, y su percepción sobre la utilidad y efectividad. Esta técnica facilita la obtención de datos estandarizados que pueden ser analizados estadísticamente para identificar patrones y correlaciones relevantes en el proceso educativo.

7.4.2. Instrumentos de recolección de datos

- **Escalas de Likert**

Las escalas de Likert son un instrumento clave en la recolección de datos cuantitativos, diseñado para medir actitudes y percepciones a través de una serie de afirmaciones con respuestas en una escala ordinal. Las escalas de Likert se utilizarán para evaluar el grado de acuerdo o desacuerdo de los estudiantes con respecto a la efectividad y utilidad de las herramientas digitales en sus clases de Estudios Sociales. Este método proporciona una forma estandarizada de capturar la intensidad de las opiniones de los encuestados, facilitando el análisis de cómo perciben el impacto de las herramientas digitales en su aprendizaje y participación.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

- **Análisis de datos**

El análisis de datos es un proceso crucial que sigue a la recolección de información mediante encuestas, y se centra en interpretar y transformar los datos obtenidos en conclusiones significativas. Se utilizarán técnicas estadísticas para analizar las respuestas del cuestionario, como el cálculo de frecuencias, promedios y correlaciones. Este análisis permitirá identificar patrones y relaciones entre el uso de herramientas digitales y los resultados de aprendizaje, proporcionando una comprensión cuantitativa del impacto de estas herramientas en la enseñanza y permitiendo la formulación de recomendaciones basadas en evidencia.

7.5. Universo y muestra

El universo está constituido por todos los estudiantes del noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "San Juan Bosco" en la ciudad de Guaranda. Este grupo representa el total de sujetos a los que se pretende generalizar los resultados del estudio. La muestra está formada por los 20 estudiantes del noveno año, quienes constituyen el grupo total de encuestados. Dado que la población es relativamente pequeña, se optó por una muestra censal, encuestando a todos los estudiantes del grupo sin necesidad de seleccionar una muestra representativa adicional. Esta elección permite obtener datos completos y específicos sobre la percepción y el impacto de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto investigado.

7.6. Procesamiento de información

Los datos recolectados se analizarán utilizando Microsoft Excel para identificar patrones y diferencias significativas entre los grupos de control y experimental. Se emplearán herramientas estadísticas básicas como tablas dinámicas, gráficos y fórmulas para calcular medidas de tendencia central y dispersión.

Este análisis permitirá entender el impacto de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco". Comparará las medias de varios grupos y determinará si estas diferencias son estadísticamente significativas, lo que proporcionará perspectivas sobre la influencia de cada herramienta digital en los resultados educativos.

Con estos métodos, se espera obtener una comprensión clara y objetiva del efecto de las herramientas digitales en el contexto educativo específico de la institución.

8. Análisis e interpretación de resultados

Pregunta 1: ¿Con qué frecuencia se utiliza las herramientas digitales (Canva, Quizizz, Google Drive, Kahoot, etc.) en el proceso de enseñanza?

Tabla 4: Tabulación de datos sobre herramientas digitales (Canva, Quizizz, Google Drive, Kahoot, etc.) en el proceso de enseñanza

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	30%
Frecuentemente	4	20%
Ocasionalmente	7	35%
Nunca	3	15%
Total:	20	100%

Fuente: *Datos obtenidos de los estudiantes de noveno año de educación básica de la unidad educativa "San Juan Bosco"*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

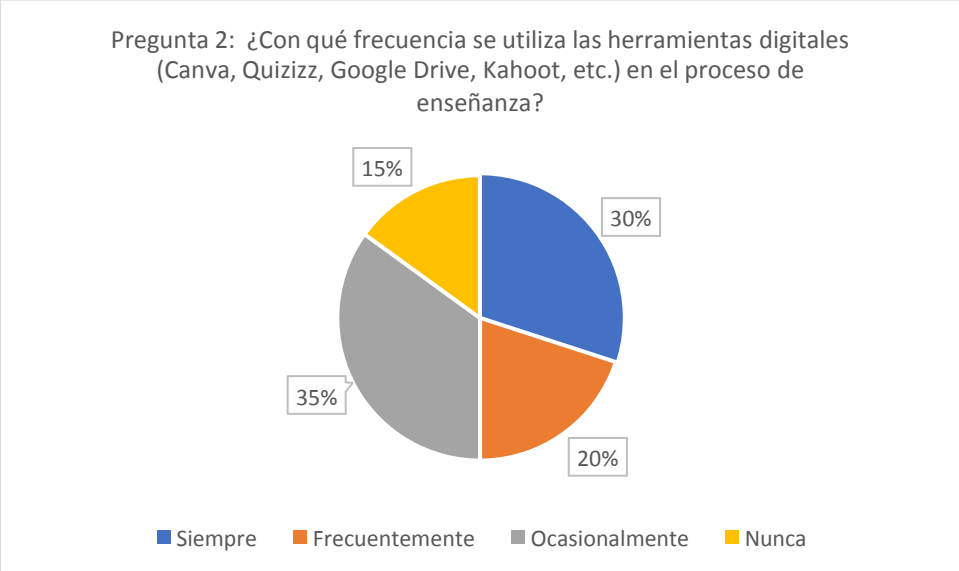


Gráfico 2: *datos estadísticos sobre la frecuencia con la cual se utiliza las herramientas digitales*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Análisis e interpretación

La encuesta a los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa "San Juan Bosco" muestra que el 50% percibe un uso regular de herramientas digitales (30% siempre y 20% frecuentemente), indicando una buena aceptación. Sin embargo, el 35% reporta un uso ocasional y el 15% menciona que nunca se utilizan, evidenciando la necesidad de aumentar su integración. Se recomienda capacitación continua para los docentes, acceso a recursos tecnológicos, incentivos para motivar el uso de estas herramientas y evaluaciones periódicas para ajustar estrategias, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución.

Pregunta 2: ¿Cómo calificarías las herramientas digitales que conoces actualmente?

Tabla 5: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales que conoces actualmente

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Satisfecho	9	45%
Neutral	7	35%
Insatisfecho	4	20%
Total:	20	100%

Fuente: *Datos obtenidos de los estudiantes de noveno año de educación básica de la unidad educativa "San Juan Bosco"*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

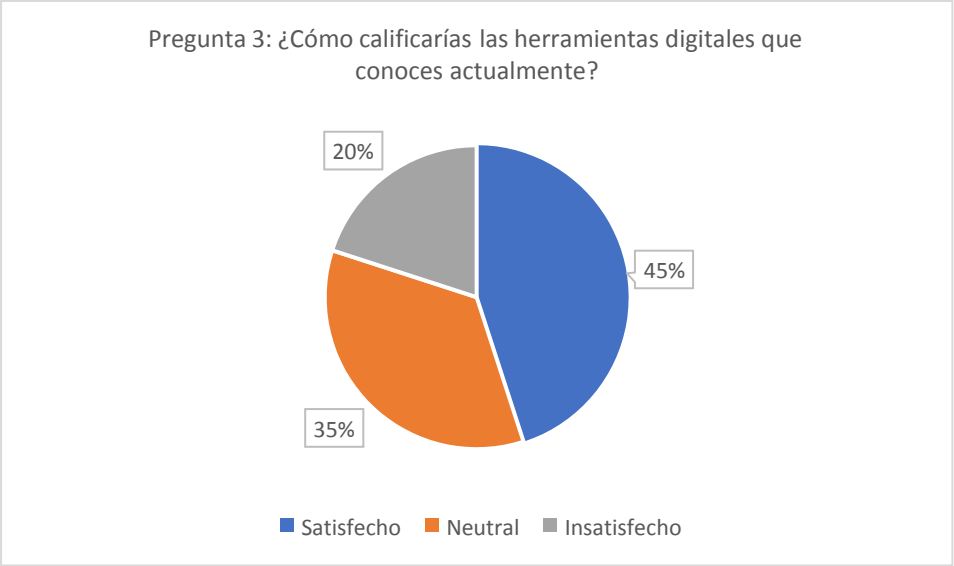


Gráfico 3: *datos estadísticos sobre la calificación de las herramientas digitales que conoces actualmente*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Análisis e interpretación

La encuesta a los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco" muestra que el 45% está satisfecho con las herramientas digitales que conocen, el 35% se siente neutral y el 20% insatisfecho. Aunque la mayoría tiene una percepción favorable o neutral, el 20% de insatisfacción indica margen de mejora. Para aumentar la satisfacción, se recomienda mejorar la calidad y accesibilidad de las herramientas, ofrecer más capacitación y soporte técnico, y adaptar las herramientas a las necesidades de los estudiantes, optimizando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución.

Pregunta 3: ¿Crees que las herramientas digitales mejorarían la calidad del proceso de enseñanza del docente?

Tabla 6: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales mejorarían la calidad del proceso de enseñanza del docente

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	8	40%
Neutral	8	40%
En desacuerdo	4	20%
Total:	20	100%

Fuente: *Datos obtenidos de los estudiantes de noveno año de educación básica de la unidad educativa "San Juan Bosco"*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

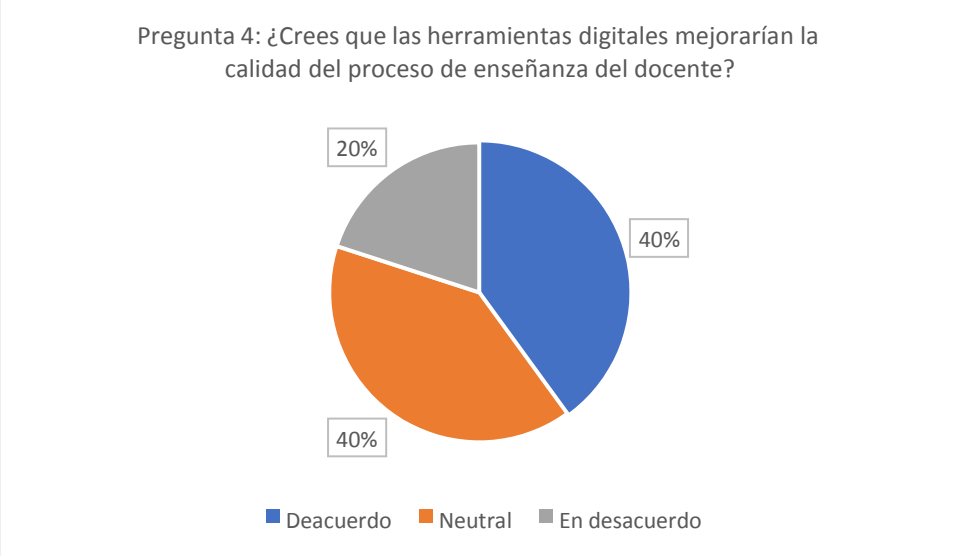


Gráfico 4: *datos estadísticos sobre las herramientas digitales mejorarían la calidad del proceso de enseñanza del docente*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Análisis e interpretación

La encuesta a los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco" revela que el 40% está de acuerdo en que las herramientas digitales mejorarían la calidad del proceso de enseñanza, otro 40% se siente neutral y el 20% está en desacuerdo. La percepción mixta sugiere la necesidad de demostrar beneficios concretos y de integrar efectivamente estas herramientas en el currículo. Se recomienda proporcionar capacitación a docentes y estudiantes para optimizar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución.

Pregunta 4: ¿Qué problemas tienen para poder utilizar las herramientas digitales en el aula?

Tabla 7: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales en el aula

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Falta de formación o conocimiento sobre las herramientas	6	30%
Problemas técnicos o de conectividad	7	35%
Resistencia al cambio por parte de estudiantes o docentes	5	25%
Escasez de recursos tecnológicos (computadoras, tabletas, etc.)	2	10%
Total:	20	100%

Fuente: *Datos obtenidos de los estudiantes de noveno año de educación básica de la unidad educativa "San Juan Bosco"*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

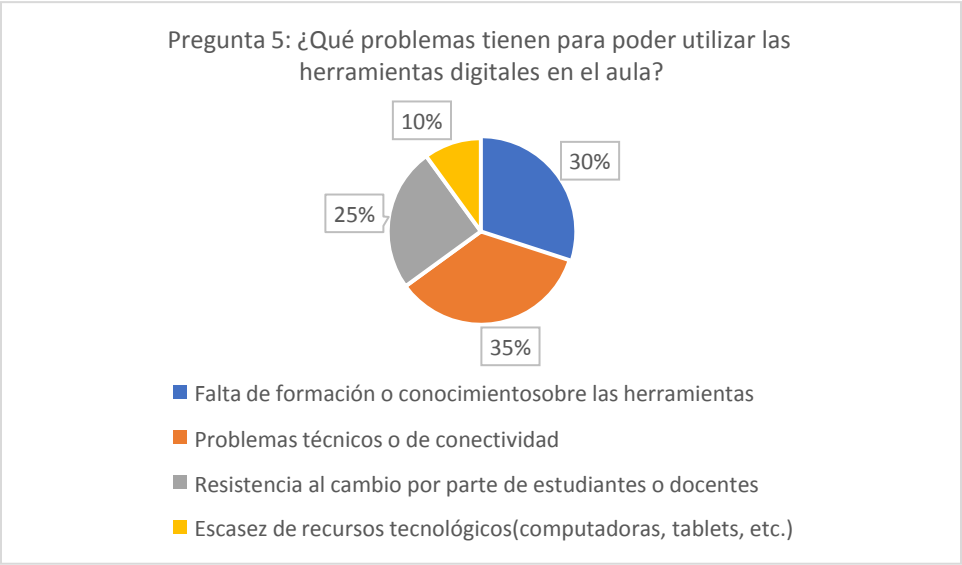


Gráfico 5: *datos estadísticos sobre los problemas tienen para poder utilizar las herramientas digitales en el aula*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Análisis e interpretación

La encuesta a los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco" sobre los problemas para utilizar herramientas digitales en el aula indica que el 35% enfrenta problemas técnicos o de conectividad, el 30% señala falta de formación o conocimiento, el 25% menciona resistencia al cambio y el 10% destaca la escasez de recursos tecnológicos. Estos resultados sugieren que las principales barreras son técnicas y educativas. Para superar estos obstáculos, se recomienda mejorar la infraestructura tecnológica, ofrecer formación continua a docentes y estudiantes, y promover una cultura de aceptación del cambio. Estas acciones pueden facilitar una mejor integración de herramientas digitales y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución.

Pregunta 5: ¿Consideras que las herramientas digitales son importantes dentro del proceso educativo?

Tabla 8: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales son importantes dentro del proceso educativo

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	16	80%
Neutral	2	10%
En desacuerdo	2	10%
Total:	20	100%

Fuente: *Datos obtenidos de los estudiantes de noveno año de educación básica de la unidad educativa "San Juan Bosco"*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

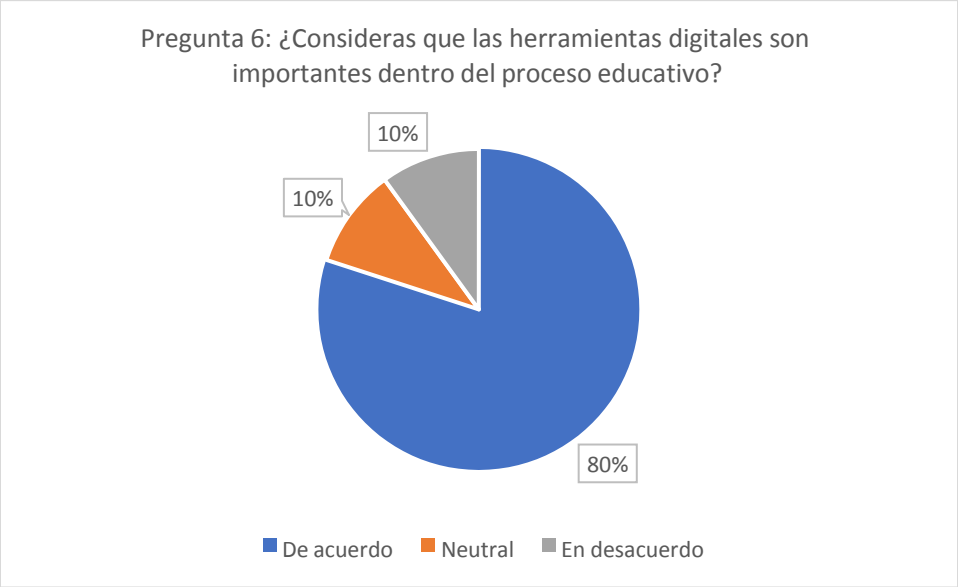


Gráfico 6: *datos estadísticos sobre las herramientas digitales son importantes dentro del proceso educativo*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Análisis e interpretación

En una encuesta a estudiantes de noveno año, el 80% considera que las herramientas digitales son importantes para el proceso educativo, mientras que el 20% no lo cree. Esto sugiere una amplia aceptación de la tecnología en el aprendizaje, lo que podría indicar una mayor motivación y compromiso por parte de los estudiantes. Sin embargo, el 20% de opiniones en contra podría señalar áreas de resistencia o falta de familiaridad que necesitan ser abordadas.

Pregunta 6: ¿Crees que las herramientas digitales a diferencias de las herramientas tradicionales son más eficaces?

Tabla 9: Tabulación de datos sobre las herramientas digitales a diferencias de las herramientas tradicionales son más eficaces

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	15	75%
Neutral	3	15%
En desacuerdo	2	10%
Total:	20	90%

Fuente: *Datos obtenidos de los estudiantes de noveno año de educación básica de la unidad educativa "San Juan Bosco"*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

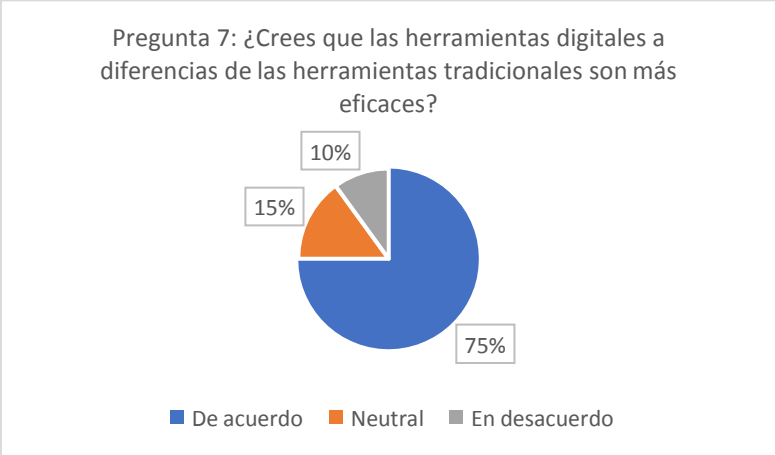


Gráfico 7: *datos estadísticos sobre las herramientas digitales a diferencias de las herramientas tradicionales son más eficaces*
Elaborado por: *Alba & Pereira, 2024*

Análisis e interpretación

En una encuesta realizada a estudiantes de noveno año, el 85% considera que las herramientas digitales son más eficaces que las tradicionales, mientras que el 15% opina lo contrario. Este resultado indica una fuerte preferencia por las herramientas digitales, sugiriendo que los estudiantes perciben estas tecnologías como más efectivas en su proceso de aprendizaje. La mayoría parece valorar las ventajas de las herramientas digitales sobre las tradicionales, como mayor interactividad y accesibilidad. Sin embargo, el 15% de los encuestados que no comparte esta opinión podría señalar una preferencia por métodos tradicionales o una falta de experiencia con las herramientas digitales.

9. CONCLUSIONES

- El diagnóstico permitió identificar que los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales aplican los métodos tradicionales que limitan su interacción con el contenido. Las herramientas digitales se presentan como una solución para mejorar esta área, promoviendo un aprendizaje más activo y dinámico.
- Las herramientas digitales educativas ofrecen ventajas como mayor interactividad y retroalimentación inmediata, pero también presentan desafíos como la necesidad de formación docente y el riesgo de distracción.
- La creación de una propuesta tecnológica mediante un manual de usuario y las capacitaciones sobre el uso de herramientas digitales mejoraron significativamente la participación y comprensión de los estudiantes. La integración de estas herramientas en el proceso de enseñanza facilitó un ambiente de aprendizaje mas interactivo y motivador.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLOGICA

Título:

IMPLEMENTACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES, CANVA, QUIZIZZ Y KAHOOT, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN JUAN BOSCO”, EN LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR.

Introducción:

Hoy en día, la integración de herramientas digitales en la educación se ha vuelto esencial, especialmente después que la pandemia, haya tomado un giro drástico en la dinámica de la enseñanza y el aprendizaje alrededor del mundo.

La crisis sanitaria mundial forzó a las instituciones educativas la suspensión de clases presenciales y pasar a modelos de aprendizaje remoto y posteriormente híbridos. Esta transformación ha acelerado (TIC) dentro de las aulas, redefiniendo las técnicas tradicionales de enseñanza. Las TIC han demostrado ser una herramienta poderosa para enriquecer el proceso educativo con varios beneficios, como la capacidad de crear un entorno de aprendizaje más interactivo y personalizado. Según un informe de la UNESCO (2020), la adopción de TIC en la educación puede cambiar de manera significativa la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo un incremento en la dedicación y entusiasmo entre los estudiantes. Teniendo en cuenta la idea principal mencionada, el uso de la tecnología juega un rol importante dentro del proceso de enseñanza y además es importante recalcar el uso de la tecnología en cada centro educativo siendo fundamental para el proceso.

Estas herramientas no solo facilitan el acceso a una diversidad de materiales, sino que también permiten a los docentes implementar métodos pedagógicos innovadores y más efectivos. En este contexto, se identificó una manera ágil para la enseñanza a los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” de la ciudad de Guaranda, enfocándonos en la asignatura de Estudios Sociales. Tradicionalmente, la materia se enseña utilizando métodos básicos que muchas veces no involucran a los estudiantes, afectando su motivación y rendimiento académico. Para solucionar este problema, decidimos implementar un

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

conjunto de herramientas digitales que han demostrado ser efectivas en entornos educativos similares: Canva, Quizizz y Kahoot.

La propuesta tecnológica busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la implementación de herramientas digitales que promuevan la interacción y la participación activa de los estudiantes. Se utilizarán estas herramientas para lograr la creación de un entorno de aprendizaje dinámico. Estas herramientas permiten una mayor personalización del contenido y fomentan la competencia sana y la gamificación del aprendizaje.

Objetivos

Objetivo General

Implementar el conocimiento y manejo correcto de las herramientas digitales Canva, Quizizz y Kahoot para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en el noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

Objetivos Específicos

- Evaluar el impacto del uso de estas herramientas digitales y como lograr tener una mejora para el rendimiento académico.
- Fomentar el desarrollo de habilidades tecnológicas en donde los estudiantes logren la comprensión y manejo de estas herramientas.
- Desarrollar una interacción activa de los estudiantes, promoviendo a la utilización de la tecnología promoviendo el uso responsable y eficiente dentro del aula.

Desarrollo

Durante el año 2024, se identificaron varias problemáticas en la enseñanza tradicional de la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

Incluyendo la baja participación en los estudiantes y la falta de recursos didácticos interactivos conlleva a un desinterés de la misma. Para abordar estos desafíos, se propuso la integración de las herramientas digitales, las cuales han demostrado ser efectivas en contextos educativos similares. Fomentando el uso de estas herramientas para que los estudiantes puedan interactuar con estas nuevas tecnologías fomentando la curiosidad y el interés de la misma.

Se desarrolló una metodología de Investigación-Acción, un enfoque que busca soluciones realistas a las problemáticas estudiadas, similar a la investigación aplicada, donde se aprende haciendo. La investigación-acción se asimila a los métodos de investigación mixtos, dado que utiliza una colección de datos de tipo cuantitativo, cualitativo o de ambos, sólo que difiere de éstos al centrarse en la solución de un problema específico y práctico. Creswell, J. W. (2014).

Fase 1: Diagnóstico y Planificación

Identificación de Problemas: Se realizó un diagnóstico inicial mediante encuestas a estudiantes y una revisión de los resultados académicos previos. Este diagnóstico permitió identificar las principales dificultades en el proceso, en donde se observó la baja participación y motivación de los estudiantes y la falta de recursos didácticos interactivos para su proceso.

Planificación de la Intervención: Basado en los resultados del diagnóstico, se planificó la integración de las herramientas digitales Canva, Quizizz y Kahoot. La preparación de materiales didácticos y la orientación a los estudiantes en el manejo de estas herramientas.

Fase 2: Implementación

A partir del conocimiento previo de los estudiantes, se proporcionó información fundamentada en investigaciones para la presentación detallada de cada una de las herramientas mencionadas anteriormente y su uso en contextos específicos. Considerando el interés de los estudiantes, se incluyeron directrices claras para facilitar su familiarización con estas herramientas, promoviendo así un interés mutuo e interacción efectiva.

Capacitación de Estudiantes: Se realizaron la creación de contenidos interactivos para la capacitación de los estudiantes sobre el uso de Canva, Quizizz y Kahoot. Estos contenidos incluyeron:

Canva

Canva se utiliza como herramienta para la creación gráfica en línea que ofrece a sus usuarios la capacidad de desarrollar presentaciones, infografías y otros materiales visuales de forma sencilla y atractiva. Su uso en el ámbito educativo puede favorecer a los docentes a presentar información de manera más visual e interactiva, facilitando la comprensión y el interés de los estudiantes. Un estudio realizado por Xu, D., & Jaggers, S. (2014) indicaron que el uso de recursos visuales en la enseñanza puede mejorar significativamente la capacidad de retención de información y el interés de los estudiantes en su estudio sobre métodos educativos visuales. Esta herramienta se utilizó para la creación de presentaciones interactivas de las diferentes herramientas digitales, logrando hacerlas de manera atractiva. Su interfaz intuitiva y extensa gamas de plantillas permitieron a los estudiantes aprender de una forma interactiva, logrando el punto clave del proyecto: ganar el interés de los estudiantes.

Ventajas:

1. Facilidad de Uso: Permite crear materiales visuales de forma sencilla sin necesidad de habilidades avanzadas en diseño gráfico.
2. Variedad de Plantillas: Otorga una extensa gama de plantillas predefinidas que facilitan la creación de presentaciones, infografías y otros materiales educativos.
3. Interactividad: Permite a los estudiantes crear contenido visualmente atractivo que puede aumentar su compromiso con el material.
4. Accesibilidad: Está disponible en línea y es accesible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.
5. Colaboración: Facilita el trabajo en equipo mediante funciones de colaboración en tiempo real.

Desventajas:

1. Limitaciones en la Versión Gratuita: La versión gratuita tiene limitaciones en términos de recursos y plantillas comparado con la versión de pago.
2. Dependencia de Internet: Requiere conexión en línea para acceder y utilizar las funcionalidades completas.
3. Retención de Aprendizaje: Aunque es fácil de usar, algunas funciones avanzadas pueden tener una retención de aprendizaje para los nuevos usuarios.
4. Privacidad y Seguridad: Los datos y diseños están almacenados en la nube, lo que puede ser una preocupación para la privacidad.
5. Dependencia de Plantillas: La utilización excesiva de plantillas puede llevar a una falta de originalidad en el contenido creado.

Grafico 1: Introducción a Canva









Se presentó a los estudiantes las funcionalidades básicas de Canva, incluyendo cómo crear presentaciones, infografías y otros materiales visuales.

Gráfico 2: Capacitación en Diseño





Los estudiantes recibieron instrucciones detalladas sobre el uso de herramientas de diseño, la selección de plantillas y la personalización de gráficos.

Quizizz

Quizizz es una plataforma de evaluación formativa que utiliza la gamificación, logrando que la experiencia de aprendizaje sea más dinámica y cautivadora para los estudiantes. Mediante cuestionarios interactivos y competitivos, los estudiantes pueden recibir retroalimentación inmediata, lo que les ayuda conocer áreas de mejora de manera rápida y efectiva. La investigación de Wang (2015) sobre el uso de la aplicación de técnicas de juego en el ámbito educativo destacó que las plataformas como Quizizz pueden aumentar la motivación y el rendimiento académico al transformar las evaluaciones en experiencias más dinámicas y menos estresantes. Quizizz se empleó para la evaluación formativa a través de cuestionarios interactivos y gamificados. Esto permitió a los estudiantes participar en evaluaciones de manera divertida y recibir retroalimentación inmediata si se equivocaban, lo que facilitó el proceso de aprendizaje.

Ventajas:

1. Gamificación: Convierte las evaluaciones en proceso de interacción, aumentando la disposición y el nivel de compromiso de los estudiantes.
2. Retroalimentación Inmediata: Proporciona a los estudiantes retroalimentación instantánea sobre sus respuestas, facilitando un aprendizaje más efectivo.
3. Personalización: Permite a los docentes la creación de cuestionarios personalizados según el nivel y contenido de la clase.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

4. Accesibilidad Multiplataforma: Está disponible en múltiples dispositivos, lo que facilita el acceso y la participación desde cualquier lugar.
5. Datos Analíticos: Ofrece análisis detallados del rendimiento de los estudiantes, permitiendo ajustes basados en datos.

Desventajas:

1. Distracción Potencial: La naturaleza lúdica puede distraer a algunos estudiantes del contenido académico principal.
2. Dependencia de Internet: Necesita una conexión en línea funcionar correctamente.
3. Curva de Aprendizaje: Algunos estudiantes y docentes pueden encontrar la interfaz y las funciones nuevas al principio.
4. Limitaciones en la Personalización: Aunque es personalizable, las opciones avanzadas pueden ser limitadas en comparación con otros sistemas de evaluación.
5. Impacto en el Tiempo de Clase: Puede consumir tiempo significativo si no se planifica adecuadamente dentro del tiempo disponible para la enseñanza.

Gráfico 3: Introducción a Quizizz.





Gráfico 4: Familiarización con la plataforma.





Gráfico 6: Evaluación en Clases.







Kahoot!

Es una herramienta basada en la gamificación que facilita a los docentes el diseño de cuestionarios y juegos interactivos dentro del aula. Kahoot! convierte la evaluación en un juego, lo que puede promover una mayor participación y el entusiasmo de los estudiantes. Un estudio de Plump y La Rosa (2017) encontró que el uso de esta herramienta en el aula mejoró

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

significativamente el interés de los estudiantes y su rendimiento académicos en las evaluaciones. Se utilizó para actividades lúdicas de repaso y consolidación de conocimientos de historia del Ecuador, transformando las aulas en competencias interactivas y aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Ventajas:

1. Interactividad y Dinamismo: Convierte la evaluación en un modo de participación, lo que puede fomentar la atención y el entusiasmo de los estudiantes.
2. Competitividad Saludable: Fomenta un ambiente de competencia saludable que puede motivar a los estudiantes a mejorar.
3. Fácil Creación de Contenidos: Los docentes pueden crear cuestionarios y juegos interactivos rápidamente.
4. Accesibilidad: Facilita la participación de los estudiantes involucrándose desde cualquier dispositivo conectado a internet.
5. Flexibilidad: Puede usarse para repasos, evaluaciones y actividades de consolidación de conocimientos.

Desventajas:

1. Distracción Potencial: La competencia puede convertirse en una distracción para algunos estudiantes y desviar la atención del contenido académico.
2. Requiere Internet: Necesita una conexión a Internet para funcionar, lo que puede ser una limitación en algunas áreas.
3. Tiempo de Preparación: Crear cuestionarios y juegos atractivos puede llevar tiempo de preparación.

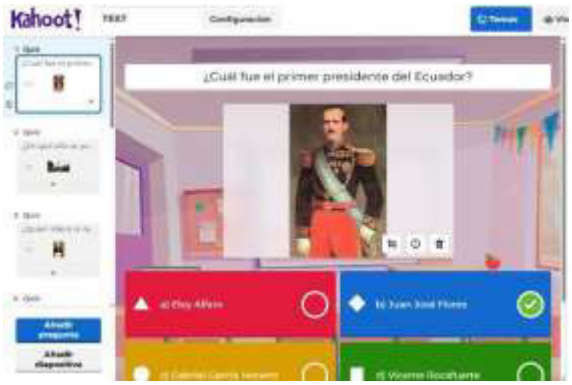
Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

4. Limitación de Características en la Versión Gratuita: Algunas funciones avanzadas solo están disponibles en la versión de pago.
5. Enfoque en la Competencia: Puede no ser adecuado para todos los estilos de aprendizaje, especialmente aquellos que prefieren métodos menos competitivos.

Gráfico 7: Introducción a Kahoot!:



Gráfico 8: Diseño de Juegos Educativos:





Implementación en el Aula: Las herramientas se integraron en las clases para complementar la participación en clase de los estudiantes. Se diseñaron distintas actividades y evaluaciones utilizando Canva, Quizizz y Kahoot, logrando llamar a los estudiantes a participar activamente dentro de estas actividades. La implementación se realizó en fases:

Fase 1: Introducción y familiarización con las herramientas.

Fase 2: Integración de preguntas llamativas enfocadas en la asignatura de Estudios Sociales, enfocado en cultura general e historia.

Fase 3: Evaluación y ajuste continúo para todos los estudiantes.

Fase 3: Observación y Evaluación

Seguimiento y Monitoreo: Durante la implementación, se realizó un seguimiento continuo de la incorporación de herramientas digitales mediante observaciones en el aula y la recopilación de datos sobre la participación activa de estudiantes.

Evaluación del Impacto: Se realizo la evaluación del efecto de las herramientas digitales para el desempeño académico y la motivación de los estudiantes mediante encuestas y análisis de

los resultados académicos. Se compararon los resultados obtenidos antes y después de la implementación.

Fase 4: Reflexión y Mejora Continua

Análisis de Resultados: Los datos recolectados se analizaron para determinar el éxito de la intervención. Las encuestas mostraron un rango favorable en el compromiso de los estudiantes, los resultados académicos reflejaron una mejor motivación en los estudiantes.

Retroalimentación y Ajustes: Con base en los resultados del análisis, se realizaron ajustes en la metodología y en la utilización de las herramientas digitales para mejorar su efectividad. Se documentaron las mejores prácticas y se proporcionó retroalimentación a los docentes.

Conclusión

El uso de las herramientas digitales Canva, Quizizz y Kahoot!, en la enseñanza de la asignatura mostró un cambio significativo para el cumplimiento académico en cada uno de los estudiantes, mostrando una participación clave y comprensión de contenidos para su aprendizaje.

Tanto docentes como estudiantes encontraron que las herramientas digitales pueden ser beneficiosa y sencillas de integrarlas al proceso educativo. Tomando como resultado de las encuestas relevando una mayor interacción y dinámica ayudando en la comprensión de conceptos y hacer el aprendizaje más interactivo.

El uso de las herramientas digitales Canva, ¡Quizizz y Kahoot! logró la transformación de un ambiente más dinámico y colaborativo, facilitando el conocimiento y retención de los contenidos educativos. Estas actividades interactivas y juegos educativos promovieron la colaboración de todos los estudiantes.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

11. BIBLIOGRAFÍA

Asamblea Nacional Constituyente. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). Quito.

Acibeiro, M. (27 de Junio de 2023). lucushost.com. Obtenido de https://www.lucushost.com/blog/que-es-moodle/

Agustín Padilla Caballero, J. E., Rojas Zuñiga, L. M., Valderrama Zapata, C. A., Ruiz de la Cruz, J. R., & & Flores Cabrera de Ruiz, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HORIZONTES, 669–678. Obtenido de https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367

Alarcón, E. I., & Delgado, M. M. (2021). Herramientas digitales aplicadas en el escenario de la inclusión educativa en la época de la COVID-19. RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa.

Ally. (2020). Plataformas de aprendizaje en línea.

ARR. (s.f.). Recursos.ucol.mx. Obtenido de https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php

Constituciòn de la Republica del Ecuador. (2008). Artìculo 16. Montecristi: Asamblea Nacional del Ecuador.

Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. En J. W. Creswell.

European Commission . (30 de Septiembre de 2020). Espacio Europeo de Educación. Obtenido de Digital Education Action Plan: https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan

Fernández, I. M., Fernández, R. M., & Navarro, A. V. (2021). Creación de materiales didácticos digitales y uso de tecnologías por parte de los docentes de Primaria. Un estudio de casos. Revista Iberoamericana de Educación, 39-60.

Friedman, Hwang, & Trinidad. (2009). Schoology: A Learning Management System for K-12 Education. Disponible en: Schoology.

Gomez, M. M. (28 de Septiembre de 2017). Comunidad eLearning Masters | edX. Obtenido de http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/

Humanidades . (2024). humanidades. Obtenido de https://humanidades.com/google-docs/

Ledo, M. J., Rodríguez, R. M., & Hernández, G. M. (2014). Sistemas de gestión del aprendizaje. Educacion medica superior, 603.

Marín, L. A. (2015). HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE INFORMÁTICO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA "MARÍA PAULINA SOLÍS" DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, CANTÓN YANTZAZA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014. Loja.

MÉNDEZ, S. M., & CONCHEIRO, C. M. (2018). USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ESCRITURA COLABORATIVA EN LÍNEA: EL CASO DE PADLET. Revista de didáctica español lengua extranjera, 3.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Padilla, C. J., Rojas, Z. L., Valderrama, Z. C., Ruiz, d. l., & Cabrera, d. R. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación.

Polo del Conocimiento. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación. Pol. Con. (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4.

Real, T. C. (2019). MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES: UN RECURSO INNOVADOR EN LA DOCENCIA DEL SIGLO XXI. Revista Academica, 13.

Reina, J. (2 de Febrero de 2024). Genuino; Auténtica escuela digital. Obtenido de 20 herramientas digitales educativas más utilizadas en el 2024.: https://studyatgenuine.com/blog/herramientas-digitales-educativas/

Román, López, Pajuelo, Vilches, & Rodríguez. (2023). educaciontrespuntocero.com. Obtenido de https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/padlet-aula/

Santander Open Academy. (25 de Mayo de 2024). Aplicación de las TICs en la educación: tus mayores aliadas. Obtenido de https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/tics-en-la-educacion.html

Sara. (1 de Octubre de 2023). Educatics. Obtenido de Herramientas digitales para enseñar en el aula: una guía completa.: https://educatics.ar/herramientas-digitales-para-ensenar-en-el-aula-una-guia-completa/

Solano, M. P. (2023). El Uso de las Tic en la Educación: Una Aproximación a la Educación Digital Pospandemia en el Ecuador. Ciencia Latina Revista Multidiciplinaria , 6-7.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Telefónica. (2 de Octubre de 2022). telefonica.com. Obtenido de https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/que-son-las-tic-y-para-que-sirven/

Villacreses, S. D., Maldonado, Z. K., Hernández, B. J., & José, M. T. (2022). Herramientas tecnológicas que impactan dentro de la educación básica en el Ecuador en tiempo de pandemia. Revista UNESUM-Ciencias, 110-115.

Xu, D., & Jaggers, S. (2014). Implementación de Tecnología. pág. 4.

12. ANEXOS

Anexo N° 1: Resolución de la aprobación del tema de la propuesta tecnológica por parte del Consejo Directivo.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO
CONSEJO DIRECTIVO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

Guaranda, 21 de mayo de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0268.4 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 20 de mayo de 2024.

EN RELACIÓN AL DÉCIMO NOVENO PUNTO. - Análisis y resolución del Informe de asignación de Tutores y aprobación de tema para los trabajos de Integración Curricular (Propuesta Tecnológica) de los estudiantes de octavo ciclo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática, periodo académico abril - agosto 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019). El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019). El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal:

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:
a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el Capítulo IV del trabajo de integración curricular en los artículos manifiesta: **Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados. **Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Oficio 057-CEPI-FCE-2024 de fecha 20 de mayo de 2024, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Carrera, en el que hace llegar el Informe de asignación de Tutores y aprobación de tema para los trabajos de Integración Curricular (Propuesta Tecnológica) de los estudiantes de octavo ciclo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática, periodo académico abril – agosto 2024.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

CONSEJO DIRECTIVO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración (Propuesta Tecnológica) titulada: "HERRAMIENTAS DIGITALES APLICADAS AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL NOVENO AÑO DE EDUCACION GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CIUDAD DE GUARANDA DURANTE EL AÑO 2024.", presentado por ALBA MENESES JHOEL JAVIER y PEREIRA VARGAS GARY JOEL, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular, proceso abril – agosto 2024 de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, revisado y aprobado por el tutor/a: ING. VELOZ SEGURA ELIZABETH ALEXANDRA, MSC, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese.

Atentamente,

GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

NOMBRE DEL TRABAJO

Documento1-1 (1).docx

RECUENTO DE PALABRAS

12740 Words

RECUENTO DE CARACTERES

74933 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

83 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

13.0MB

FECHA DE ENTREGA

Aug 5, 2024 10:29 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Aug 5, 2024 10:31 PM GMT-5

8% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

Excluir del Reporte de Similitud

- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

Anexo N° 2: Fotografías de la Unidad Educativa "San Juan Bosco"





Anexo N° 3: Encuesta dirigida a estudiantes de noveno año de EGB de la Unidad Educativa "San Juan Bosco"

Encuesta a los estudiantes de noveno año de Educación Básica de la Unidad Educativa "San Juan Bosco" en la Ciudad de Guaranda sobre Herramientas Digitales Aplicadas en el Proceso Enseñanza - Aprendizaje

1. **¿Con qué frecuencia se utiliza las herramientas digitales (Canva, Quizizz, Google Drive, Kahoot) en el proceso de enseñanza?**

   - ☐ Siempre
   - ☐ Frecuentemente
   - ☐ Ocasionalmente
   - ☐ Nunca

2. **¿Cómo calificarías las herramientas digitales que conoces actualmente?**

   - ☐ Satisfecho
   - ☐ Neutral
   - ☐ Insatisfecho

3. **¿Crees que las herramientas digitales mejorarían la calidad del proceso de enseñanza del docente?**

   - ☐ De acuerdo
   - ☐ Neutral
   - ☐ En desacuerdo

4. **¿Qué problemas tienen para poder utilizar las herramientas digitales en el aula?**

   - ☐ Escasez de recursos tecnológicos (internet, computadoras, etc.)
   - ☐ Falta de formación o conocimiento de las mismas

5. **¿Consideras que las herramientas digitales son importantes dentro del proceso educativo?**

   - ☐ Si
   - ☐ No

6. **¿Crees que las herramientas digitales a diferencias de las herramientas tradicionales son más eficaces?**

   - ☐ Si
   - ☐ No

Anexo N° 4: Fotografías acerca de la encuesta





Anexo N° 5: Capacitación sobre herramientas digitales





Anexo N° 6: Autorización por parte de la institución educativa

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

Guaranda, 24 de abril de 2024

Msc. Fabian Vicente Tarís
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE SAN JUAN BOSCO
Presente

De nuestras consideraciones:

Luego de expresarle un cordial y atento saludo, a su vez deseándole éxitos en sus funciones encomendadas:

Nosotros, **PEREIRA VARGAS GARY JOEL** con cedula de ciudadanía **Nº 020241717-6** y **ALBA MENESES JHOEL JAVIER** con cedula de identidad **Nº 175367887-7,** estudiantes de octavo ciclo de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad de Bolívar; llegamos a su distinguida autoridad, para solicitar de la manera más comedida nos permita realizar el trabajo de titulación mediante una propuesta tecnológica para el periodo 2024.

Por la atención al presente, me suscribo ante usted.

Atentamente:

PEREIRA VARGAS GARY JOEL
C.I. 020241717-6

Jhoel Alba
ALBA MENESES JHOEL JAVIER
C.I. 175367887-7

UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO"
RECIBIDO
HORA
1 ABR 2024
Mgs. FABIAN V. TARIS
DOCENTE S.J.B.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Anexo N° 7: Manual de uso de CANVA, QUIZIZZ y KAHOOT

MANUAL DE USUARIO

¿Qué es Canva?

Canva es una herramienta en línea de diseño gráfico que permite crear presentaciones, infografías, folletos, y otros materiales visuales de manera fácil y rápida.

¿Cómo empezar a usar Canva?

- ***Registrarse Gratis en*** *www.canva.com*
- *Haz clic en "Registrarse" en la esquina superior derecha.*

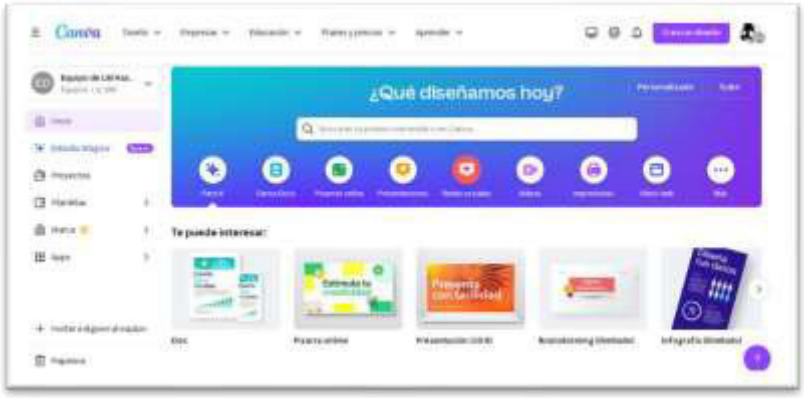


- *Puedes registrarte con tu cuenta de Google, Facebook, o tu correo electrónico.*
- *Sigue las instrucciones para completar el registro.*



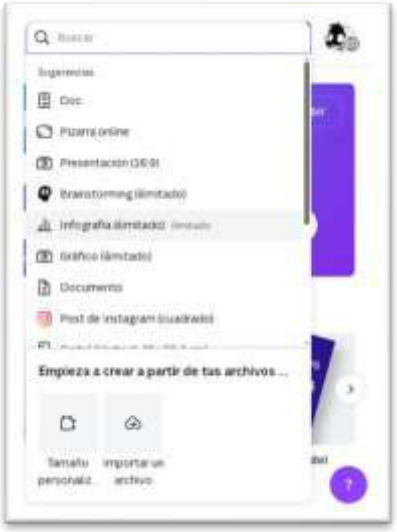
Interfaz de Canva

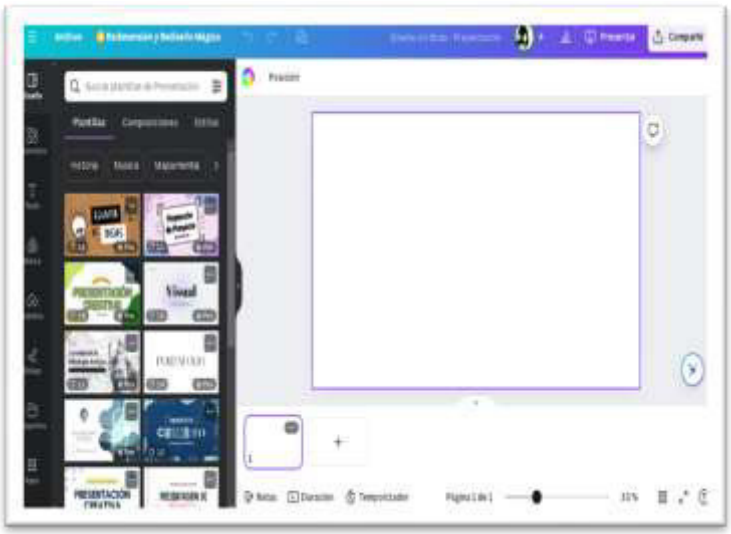
- *Aquí verás tus proyectos recientes y plantillas sugeridas.*
- *Tenemos la barra de herramientas ubicada en la parte superior, incluye opciones para crear un nuevo diseño, buscar plantillas, y acceder a tus proyectos.*



Crear un diseño:

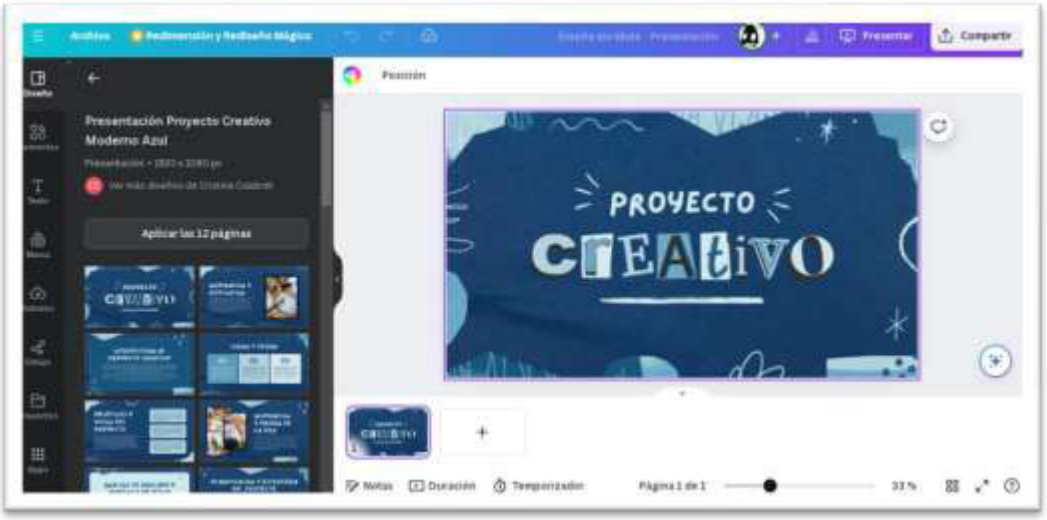
- *Haz clic en "Crear un diseño" en la esquina superior derecha.*
- *Elige el tipo de diseño que deseas (presentación, póster, infografía, etc.).*
- *Explora las plantillas disponibles y selecciona una.*





- *Haz clic en cualquier elemento de la plantilla para editarlo.*

- *Cambia el texto, las imágenes, los colores, y más según tus necesidades.*



Personalizar la Plantilla

- *En el lado izquierdo de la pantalla se mostrará diferentes elementos que se pueden integrar o cambiar de la plantilla*
- *Haz clic en cualquier elemento de la plantilla para editarlo.*



- *Cambia el texto, las imágenes, l os colores, y más según tus necesidades.*

¿Qué es Quizizz?

Quizizz es una plataforma en línea para crear y jugar cuestionarios interactivos que pueden ser utilizados para evaluaciones formativas o como una herramienta de repaso.

¿Cómo empezar con Quizizz?

- ***Registrarse Gratis en*** *www.quizizz.com*
- *Haz clic en "Sign Up" en la esquina superior derecha.*



- *Puedes registrarte con tu cuenta de Google, Microsoft, o tu correo electrónico.*
- *Sigue las instrucciones para completar el registro.*





Interfaz Quizizz

- *Aquí verás tus cuestionarios recientes y sugerencias de Quizizz.*
- *En la barra de herramientas ubicada en la parte superior, incluye opciones para crear un nuevo quiz, buscar quizzes, y acceder a tus clases.*
- *Panel de Quizzes: A la izquierda, encontrarás opciones para crear quizzes, importar desde Google Forms, y más.*



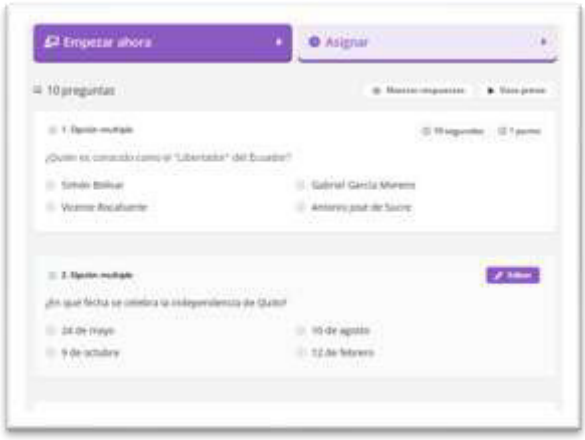
Crear un quiz
Seleccionar Plantillas y Preguntas

- *Haz clic en "Create" en el lado izquierdo de la pagina pricipal "Quiz".*
- *Elige entre crear un quiz desde cero o usar una plantilla existente.*

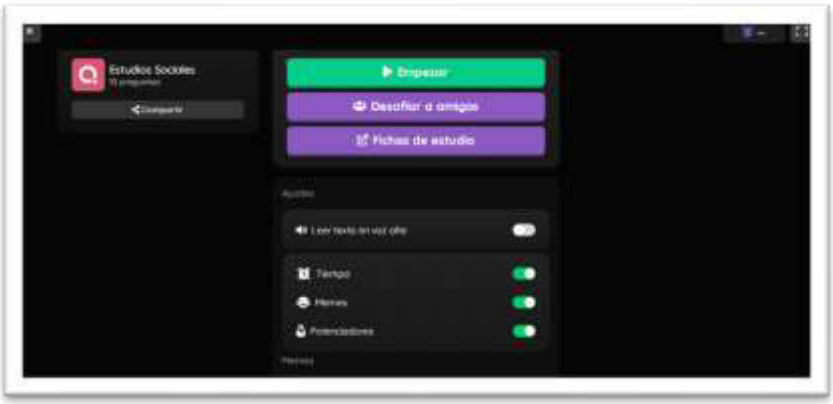


Personalizar Preguntas:

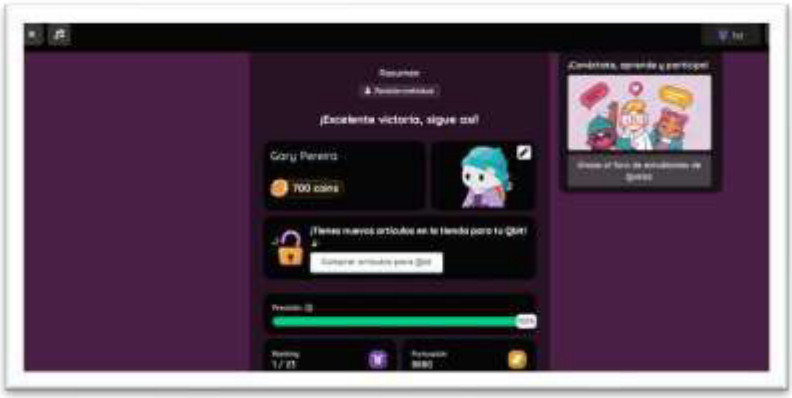
- *Agrega preguntas haciendo clic en "New Question".*
- *Selecciona el tipo de pregunta (opción múltiple, verdadero/falso, rellenar el espacio, etc.).*
- *Escribe tu pregunta y las opciones de respuesta.*



- *Para poder compartir nuestro cuestionario nos dirigimos a la opción **"editar"** y se abrirá una ventana donde escogeremos la opción de **"Empezar".***



- *Ya completado el cuestionario y compartido en clases los estudiantes serán capaces de aprender con esta herramienta didáctica.*



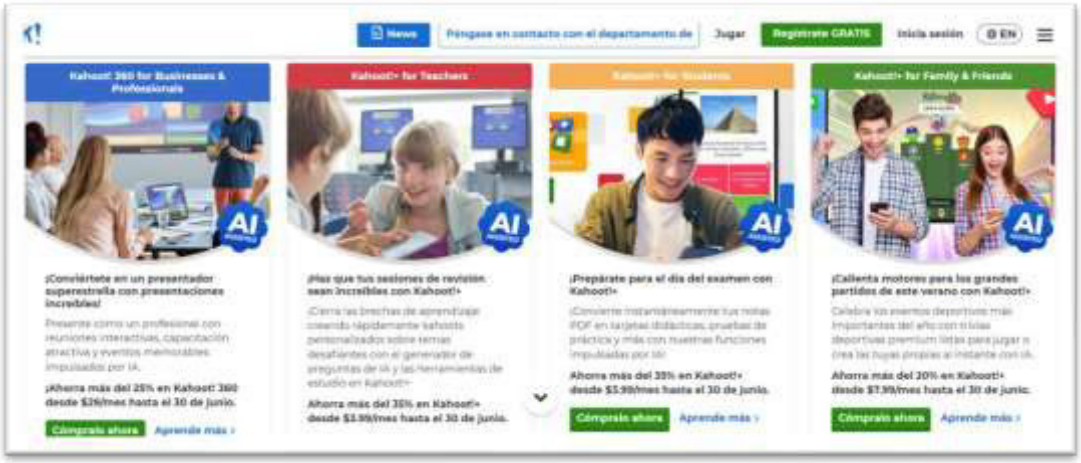


¿Qué es Kahoot?

Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite crear y participar en cuestionarios interactivos. Utilizada en entornos educativos y laborales, facilita el aprendizaje a través de la gamificación y la interacción en tiempo real. Los usuarios pueden participar utilizando sus dispositivos móviles o computadoras.

¿Cómo empezar?

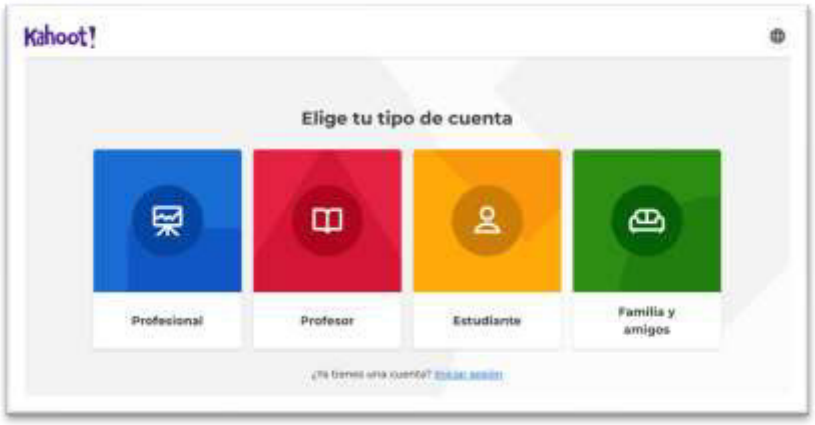
- *Regístrate en: www.kahoot.it*
- *Haz clic en "Regístrate gratis".*



- *Elige tu tipo de cuenta (Profesor, estudiante, profesional, Familia y amigos).*

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

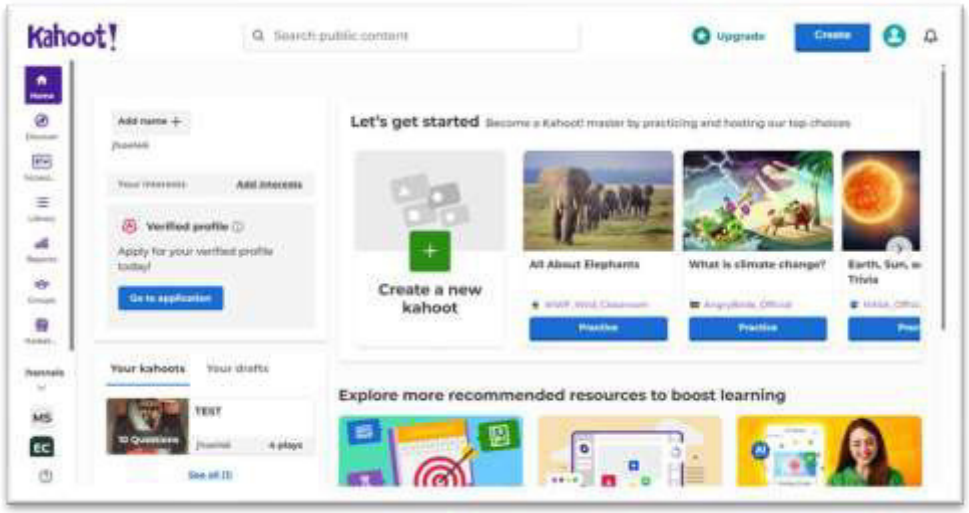
- *Ingresa tus datos: Fecha de nacimiento, correo electrónico, nombre de usuario, contraseña, etc.*
- *Confirma tu correo electrónico si es necesario.*



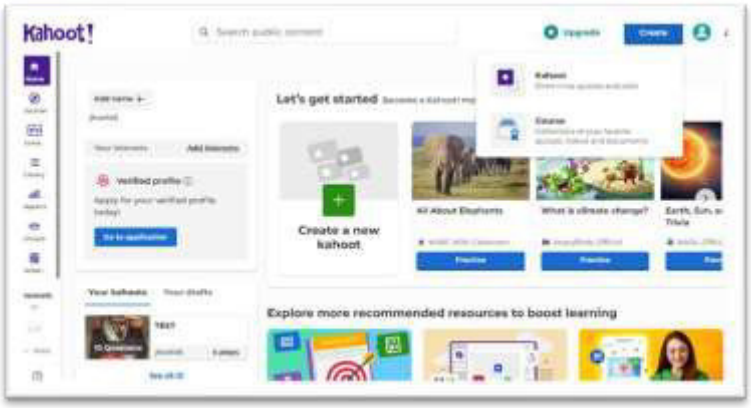


Crear un nuevo Kahoot

- *Haz clic en el botón "Create" (Crear) en la parte superior de la página.*

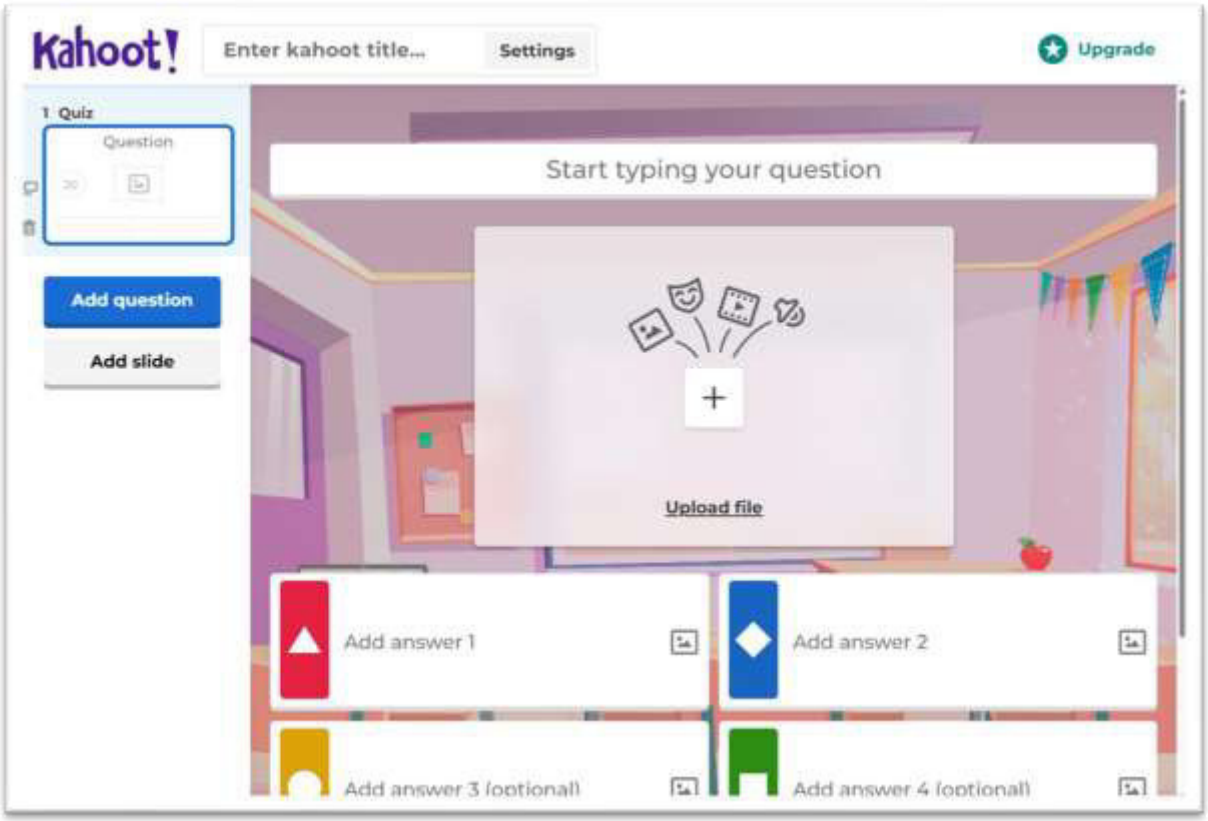


Selecciona "New Kahoot" (Kahoot).



Haz clic en "Add question" (Añadir pregunta).

- *Selecciona el tipo de pregunta (opción múltiple, verdadero o falso, etc.).*
- *Ingresa tu pregunta, las posibles respuestas y marca la respuesta correcta.*
- *Ajusta el tiempo límite para responder si es necesario.*



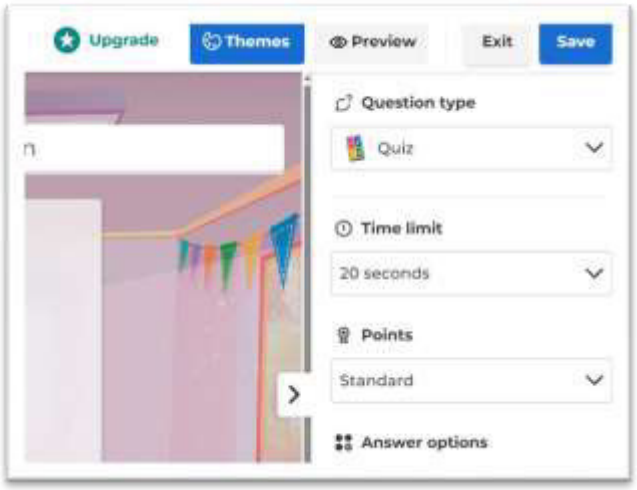
Configurar opciones adicionales:

- *Puedes añadir imágenes o videos a tus preguntas.*
- *Organiza las preguntas en el orden que desees.*



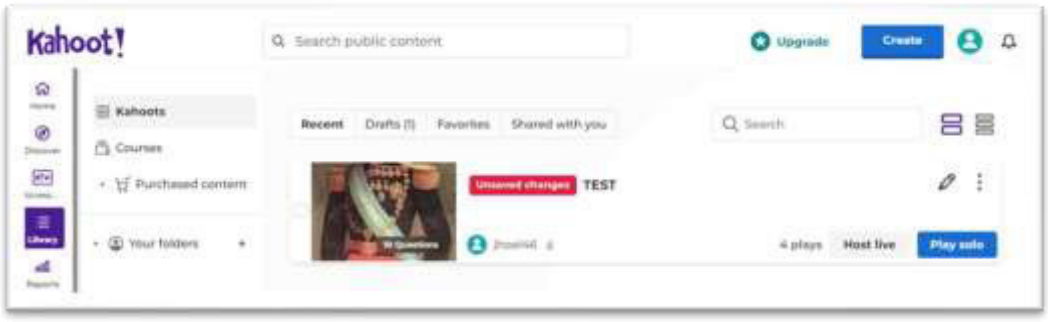
Guardar tu Kahoot:

- *Una vez que hayas terminado de añadir preguntas, haz clic en "Done" (Listo).*
- *Dale un título, descripción y elige la visibilidad (público o privado).*
- *Haz clic en "Save" (Guardar).*



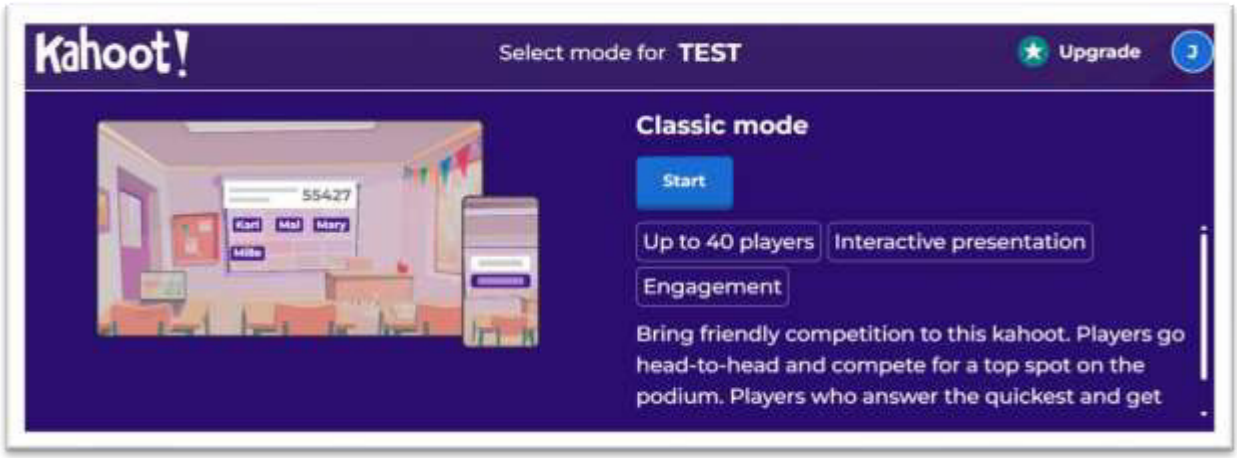
Inicia un juego:

- *Ve a tu biblioteca y selecciona el Kahoot que quieres jugar.*
- *Haz clic en "Play" (Jugar).*
- *Elige el modo de juego (clásico para individual, equipo para jugar en grupos).*



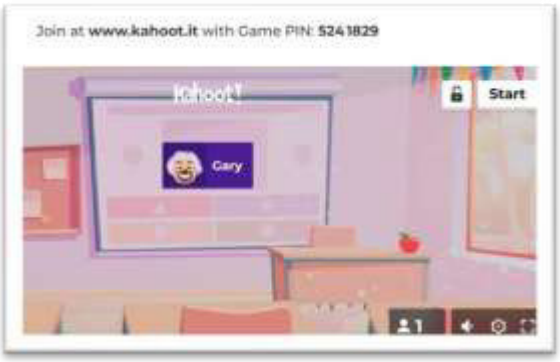
Compartir el PIN del juego:

- *Aparecerá un PIN en la pantalla. Este es el código que los jugadores necesitarán para unirse.*
- *Los jugadores deben ir a (https://kahoot.it) y escribir el PIN para unirse al juego.*

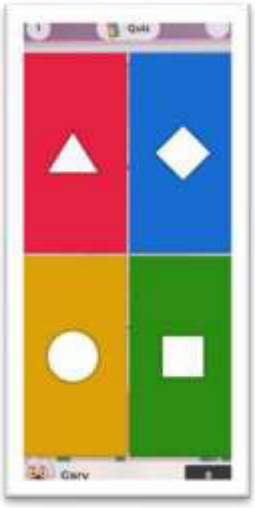


Jugar el juego:

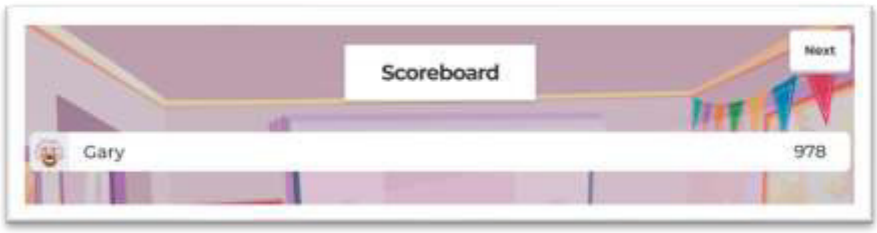
- *Una vez que todos los jugadores se hayan unido, haz clic en "Start" (Comenzar).*



- *Las preguntas aparecerán en la pantalla y los jugadores seleccionarán sus respuestas en sus dispositivos.*



- *Después de cada pregunta, se mostrará una tabla de clasificación.*



- *Al finalizar el test se muestran los tres mejores participantes*

