



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES -
INFORMÁTICA

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PROPUESTA TECNOLÓGICA

MATERIAL DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS
SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN
INTERCULTURAL BILINGÜE, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL
BILINGÜE SURUPUCYU, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA,
PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024

AUTORES:

CEVALLOS CABEZAS MIRELLA ESTEFANIA
MESTANZA TIPAN NASHELY MILENA

TUTOR:

ING. JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PRESENTADO EN OPCIÓN A
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

PERÍODO ACADÉMICO
OCTUBRE 2023 – FEBRERO 2024

I. DEDICATORIA

Al finalizar esta etapa de mi vida quiero extender mi más profundo agradecimiento, a quienes formaron e hicieron posible este sueño, aquellos que me acompañaron en todo momento y perpetuamente fueron mi apoyo y fortaleza. Esta mención es especial para DIOS, mi madre, mi hermano, mi pareja, mi hijo, mis primas, amigos y familia.

Muchas gracias a ustedes y a mí misma por demostrarme que “nada es imposible en esta vida y que todo con esfuerzo, confianza y dedicación se logra.”

Mirella Estefanía Cevallos Cabezas

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado conmigo hasta el día de hoy. A mi madre y mi padre quienes han sido el pilar fundamental en todo este proceso quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

Sin dejar a un lado la mención a mi Tío quien siempre con su cariño, apoyo y consejos me ayudado a confiar en mí y en lo que soy capaz de lograr.

A mi hermana por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a todos mis amigos y amigas y en una mención especial para mi amiga y compañera Mirella Cevallos quien me apoyo y me acompaño en todo momento y camino conmigo, por apoyarme cuando más las necesito, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias, siempre las llevo en mi corazón.

Nashely Milena Mestanza Tipán

II. AGRADECIMIENTO

Mi reconocimiento, también a la Universidad Estatal de Bolívar, gratitud sincera al tutor de nuestra tesis, gracias a cada docente que instruyo mi formación, quienes con su conocimiento y enseñanzas moldearon la base de mi vida profesional.

Mirella Estefanía Cevallos Cabezas

Debo empezar agradeciendo a la Universidad Estatal De Bolívar, de una manera especial a todos mi docentes quienes me supieron guiar y enseñar muchas cosas para llegar hasta aquí. Al Ing. Jonathan Cárdenas quien supo guiarnos en este proceso gracias a todos sus capacidades y conocimientos y sobre todo por apoyarnos en todo momento.

Nashely Milena Mestanza Tipán

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Jonathan Patricio Cárdenas Benavides

CERTIFICA:

Que el informe final de la Propuesta Tecnológica titulado: “**MATERIAL DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO ELECTIVO 2023-2024**”, elaborado por los autores Cevallos Cabezas Mirella Estefania y Mestanza Tipan Nashely Milena, 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, febrero del 2024



Verificado digitalmente con:
JONATHAN PATRÍCIO
CARDENAS BENAVIDES

Ing. Jonathan Patricio Cárdenas Benavides

Tutor

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros CEVALLOS CABEZAS MIRELLA ESTEFANÍA y MESTANZA TIPAN NASHELY MILENA portador/res de la Cédula de Identidad No 1752536068 y No. 0201936986 en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: MATERIAL DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO ELECTIVO 2023-2024, modalidad híbrida, 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, autorizo/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.

El (los) autor (es) declara (n) 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 CEVALLOS CABEZAS MIRELLA ESTEFANÍA Y MESTANZA TIPAN NASHELY MILENA.


CEVALLOS CABEZAS
MIRELLA ESTEFANÍA
CI: 1752536068


MESTANZA TIPAN
NASHELY MILENA
CI: 0201936986

IV. AUTORÍA NOTARIADA

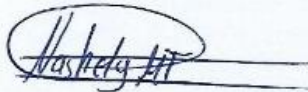
IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final para la Propuesta Tecnológica, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



CEVALLOS CABEZAS MIRELLA ESTEFANÍA

CI.1752536068



MESTANZA TIPAN NASHELY MILENA

CI. 0201936986

Se otorgó ante mi y en fe de ello
confiero éstaPRIMEIRA..... copia
certificada, firmada y sellada en 35
Guaranda, 20 de Mayo del 2024



Sr. Hernán Cristóbal Arcos
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA



20240201002P00698

DECLARACION JURAMENTADA
OTORGAN: MIRELLA ESTEFANIA CEVALLOS CABEZAS Y NASHELY MILENA
MESTANZA TIPAN
CUANTIA: INDETERMINADA
DI 2 COPIAS



En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día lunes veinte de mayo de dos mil veinticuatro, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparecen las señoritas Mirella Estefania Cevallos Cabezas y Nashely Milena Mestanza Tipan, de estado civil solteras, por sus propios derechos. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, domiciliadas en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero nueve seis siete ocho dos cero cero siete uno y cero nueve nueve nueve cero nueve uno cuatro dos cinco; correo electrónico: mirella.tefa@gmail.com y tipannashely@gmail.com; a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidas por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarlo proceden, libre y voluntariamente.- En efecto juramentado que fue en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Licenciadas en Pedagogía de la Informática, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Investigación, educativa titulado: **"MATERIAL DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, PARROQUIA GUAUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BÓLÍVAR, EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024"**; es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, además autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que nos pertenece a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que las comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.

Mirella Estefania Cevallos Cabezas
C.C. 1752536068

Nashely Milena Mestanza Tipan
C.C. 0201936986

DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA



CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Número único de identificación: 1752536068

Nombres del ciudadano: CEVALLOS CABEZAS MIRELLA ESTEFANIA

Condición del cedulao: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/PICHINCHA/QUITO/LA MAGDALENA

Fecha de nacimiento: 3 DE MARZO DE 2001

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACH. EN CIENCIAS

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: CEVALLOS VARGAS MANUEL MESIAS

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: CABEZAS QUIJANO CRUZ AMPARO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 4 DE MAYO DE 2023

Condición de donante: NO DONANTE

Información certificada a la fecha: 20 DE MAYO DE 2024

Emisor: HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS - BOLIVAR-GUARANDA-NT 2 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 244-020-33228



244-020-33228

Ldo. Ottón José Rivadeneira González
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente



CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 0201936986

Nombres del ciudadano: MESTANZA TIPAN NASHELY MILENA

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/SAN MIGUEL/SAN MIGUEL

Fecha de nacimiento: 10 DE MAYO DE 2002

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: SUPERIOR

Profesión: ESTUDIANTE

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: MESTANZA BOSQUEZ JINSON EDIBAR

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: TIPAN MONAR MARCIA ELIZABETH

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 26 DE NOVIEMBRE DE 2020

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 20 DE MAYO DE 2024

Emisor: HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS - BOLIVAR-GUARANDA-NT 2 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 249-020-33278



249-020-33278

Ldo. Ottón José Rivadeneira González
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente



La institución o persona ante quien se presente este certificado deberá validarlo en: <https://virtual.registrocivil.gob.ec>, conforme a la LOGIDAC Art. 4, numeral 1 y a la LCE.
Vigencia del documento 3 validaciones o 2 meses desde el día de su emisión. En caso de presentar inconvenientes con este documento escriba a enlinea@registrocivil.gob.ec

V. ÍNDICE	
I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	5
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	7
V. ÍNDICE.....	11
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	17
VII. ABSTRACT	18
VIII. INTRODUCCIÓN	19
1. TEMA	20
2. ANTECEDENTES	21
3. PROBLEMA.....	23
3.1. Descripción del problema	23
3.2. Formulación del problema	23
4. JUSTIFICACIÓN	24
5. OBJETIVOS	26
5.1. Objetivo general.....	26
5.2. Objetivos específicos	26
6. MARCO TEÓRICO.....	27
6.1. Teoría Científica	27
6.1.1. Tecnologías de la Información y la Comunicación - TICS	27
6.1.2. Las TICS en la educación	28
6.1.3. Material digital en la educación	29
6.1.3.1. Elementos del material digital	30
6.1.3.2. Factores que se deben considerar para elaborar material digital	31
6.1.3.3. Recursos digitales	32
6.1.4. Interactividad dentro de la educación	34
6.1.5. eXeLearning.....	35
6.1.6. Inteligencia Artificial	35
6.1.7. Aprendizaje	36
6.1.8. Teorías del aprendizaje	41
6.1.9. Modelos de aprendizaje	42

6.1.10.	Metodología de aprendizaje	42
6.1.11.	Estudios Sociales	43
6.2.	Teoría legal	45
6.3.	Teoría Referencial.....	47
6.3.1.	Características de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.	47
6.3.2.	Misión	47
6.3.3.	Visión.....	47
7.	MARCO METODOLÓGICO	49
7.1.	Enfoque de la investigación	49
7.2.	Diseño o tipo de estudio.....	49
7.3.	Métodos.....	50
7.3.1.	Bibliográficos.....	50
7.3.2.	Lógico histórico	50
7.3.3.	Deductivo-Inductivo	50
7.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
7.5.	Universo y muestra	51
7.6.	Procesamiento de información.....	52
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	53
8.1.	Análisis de la ficha de observación.....	53
8.2.	Análisis de las encuestas	54
9.	CONCLUSIONES	63
10.	PROPUESTA	64
	Bibliografía	73
	ANEXOS	78
	Anexo 1. Resolución del consejo ejecutivo en la aprobación del tema de la propuesta tecnológica	78
	Anexo 2. Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa	79
	Anexo 3. Aplicación de la encuesta a estudiantes de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu.	80
	Anexo 4. Explicación sobre el funcionamiento del aplicativo	81
	Anexo 5. Socialización de la propuesta digitalizando el aprendizaje en el área de estudios sociales.....	82

Anexo 6. Certificado de socialización e implementación de la propuesta en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”	83
Anexo 7. Actividades del aplicativo	84
Anexo 8. Cronograma de actividades	90
Anexo 9. Registro de revisiones anteproyecto.....	91
Anexo 10. Informe de tutorías del trabajo de integración curricular.....	92
Anexo 11. Reporte anti-plagio.....	93

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Ventajas y desventajas del uso de TICS	28
Tabla 2	Metodologías de aprendizaje	43
Tabla 3	Población	51
Tabla 4	Ficha de Observación para identificar metodologías y estrategias en el aula	53
Tabla 5	Le gusta la asignatura de estudios sociales	55
Tabla 6	Criterio de la asignatura	56
Tabla 7	Importancia de la asignatura	57
Tabla 8	Contribución de la asignatura	58
Tabla 9	Estrategias metodológicas efectivas	59
Tabla 10	Uso de gamificación y recursos digitales	60
Tabla 11	Colaboración de equipos.....	61
Tabla 12	Uso de juegos interactivos digitales.....	62
Tabla 13	Prueba piloto del aplicativo	72

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Le gusta la asignatura de estudios sociales.....	55
Gráfico 2 Criterio de la asignatura.....	56
Gráfico 3 Importancia de la asignatura.....	57
Gráfico 4 Contribución de la asignatura.....	58
Gráfico 5 Estrategias metodológicas efectivas.....	59
Gráfico 6 Uso de gamificación y recursos digitales.....	60
Gráfico 7 Colaboración de equipos.....	61
Gráfico 8 Uso de juegos interactivos digitales.....	62

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño de página principal	66
Figura 2 Diseño de la página de contenidos	67
Figura 3 Diseño de la página de actividades.....	68
Figura 4 Actividades en el aplicativo Mobbyt.....	71
Figura 5 Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo	79
Figura 6 Aplicación de la encuesta a estudiantes.....	80
Figura 7 Explicación funcionamiento del aplicativo	81
Figura 8 Socialización de la propuesta digitalizando el aprendizaje en el área de estudios sociales.....	82
Figura 9 Certificado de socialización e implementación de la propuesta en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”	83
Figura 10 Actividades del aplicativo	89
Figura 11 Cronograma de actividades	90
Figura 12 Registro de revisiones del anteproyecto	91
Figura 13 Informe de tutorías del trabajo de integración curricular	92
Figura 14 Reporte anti-plagio	93

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La investigación titulada "Uso de Material Digital en la Enseñanza de Estudios Sociales con Estudiantes de Séptimo Año de Educación Intercultural Bilingüe en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, Parroquia Guanujo, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar durante el Año Escolar 2023-2024" tuvo como propósito promover la interactividad para facilitar la adquisición de conocimientos significativos en el área de Estudios Sociales con estudiantes de séptimo grado de educación básica, utilizando material digital. Se optó por una metodología mixta que combinó aspectos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral del tema. El estudio se enfocó en una muestra de 26 estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Surupucyu, y se desarrolló bajo un diseño no experimental y descriptivo. Entre los métodos empleados se incluyeron el análisis bibliográfico, lógico-histórico y deductivo-inductivo. Estos enfoques permitieron examinar la literatura pertinente, analizar el contexto histórico y abordar la información de manera lógica y deductiva. Los resultados obtenidos indicaron que prevalecía un enfoque tradicional de enseñanza en el entorno educativo estudiado, caracterizado por una orientación centrada en el docente y un uso limitado de recursos digitales. No obstante, se observó un interés positivo por parte de los estudiantes hacia la incorporación de material digital en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: material digital, estudios sociales, educación intercultural bilingüe, aprendizaje significativo.

VII. ABSTRACT

The study "Digital Material for Learning in the Area of Social Studies with Seventh Grade Students of Intercultural Bilingual Education at Surupucyu Intercultural Bilingual Educational Unit, Guanujo Parish, Guaranda Canton, Bolívar Province in the Elective Year 2023-2024" was carried out with the aim of promoting interactivity for the development of meaningful learning with seventh-grade students in the area of social studies through digital material. A mixed approach was employed, combining quantitative and qualitative elements to obtain a comprehensive understanding of the topic. The research focused on 26 seventh-grade students from Surupucyu Educational Unit and was conducted under a non-experimental, descriptive design. The methods used included bibliographic analysis, logical-historical, and deductive-inductive approaches. These approaches allowed for the exploration of relevant literature, examination of historical context, and logical and deductive analysis of information. The findings revealed that traditional teaching methodology predominated in the studied educational environment, with a teacher-centered approach and limited use of digital resources. However, a positive interest was identified among students towards the integration of digital material in the learning process.

Keywords: digital material, social studies, bilingual intercultural education, meaningful learning.

VIII. INTRODUCCIÓN

La educación ha experimentado una transformación constante a lo largo del tiempo, con cambios notables en los métodos de enseñanza y la integración de tecnología digital en las aulas. Esta fusión entre la enseñanza tradicional y las innovaciones tecnológicas ha modificado la forma en que los estudiantes aprenden y los profesores enseñan, ofreciendo oportunidades sin precedentes para el crecimiento académico y personal.

Los Estudios Sociales abarcan una amplia gama de temas, desde cuestiones sociales hasta políticas, y la introducción de recursos digitales ha cambiado la forma en que se exploran y comprenden estos temas. Los materiales digitales proporcionan una variedad de recursos, como imágenes, textos, videos y actividades interactivas, diseñados para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esta diversidad de recursos permite a los alumnos explorar de manera dinámica y participativa conceptos complejos y contextos históricos, culturales, económicos y políticos.

Sin embargo, el uso de herramientas digitales en el aula plantea desafíos para los educadores. Aunque estas tecnologías tienen el potencial de mejorar el compromiso y la participación de los estudiantes, también requieren una planificación cuidadosa y una adaptación continua por parte de los maestros para garantizar su uso efectivo. Es esencial que los educadores comprendan cómo integrar de manera significativa los recursos digitales en su enseñanza, fomentando la interacción y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Uno de los principales desafíos para los profesores es asegurar que los alumnos no solo consuman pasivamente el contenido digital, sino que también lo analicen, cuestionen y apliquen reflexivamente a situaciones del mundo real. Para lograrlo, los educadores deben diseñar actividades y tareas que fomenten la colaboración, el debate y la resolución de problemas, aprovechando al máximo el potencial interactivo de las herramientas digitales.

Además, es crucial que los maestros estén capacitados en el uso y la selección de recursos digitales apropiados para las necesidades y habilidades de sus estudiantes. Esto implica no solo dominar la tecnología en sí misma, sino también comprender cómo integrarla de manera coherente con los objetivos de aprendizaje y los estándares curriculares.

Otro aspecto fundamental es garantizar la equidad en el acceso a la tecnología. A medida que la educación digital se vuelve cada vez más importante en el proceso educativo, es necesario asegurar que todos los estudiantes, sin importar su origen socioeconómico o ubicación geográfica, tengan acceso a las herramientas y recursos necesarios para participar plenamente en el aprendizaje digital.

1. TEMA

MATERIAL DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO ELECTIVO 2023-2024.

2. ANTECEDENTES

Con el paso de los años, la educación ha tenido una evolución considerable, especialmente en lo que respecta a los métodos que se aplican en la enseñanza y el uso de la tecnología en el ámbito educativo. En épocas pasadas, las clases solían seguir un formato más tradicional, donde los docentes se valían de libros impresos y pizarrones para impartir conocimientos, y los estudiantes se enfrentaban a un entorno donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) apenas tenían presencia. Las exposiciones y actividades se realizaban mayormente con materiales como papel periódico y cartulinas, y el uso del pizarrón y marcadores de colores era común para explicar los conceptos de forma visual.

La evolución histórica de los modelos educativos mediados por la tecnología ha sido marcada por hitos significativos. Inicialmente, la tecnología educativa se limitaba a medios como la radio y la televisión, que ampliaban el alcance de la enseñanza más allá de las paredes del aula. La llegada de los ordenadores en los años de 1970 y 1980 marcó el inicio de la informática educativa, con programas diseñados en casetes y disquetes que comenzaron a transformar la forma en que se aprendía y enseñaba.

La verdadera revolución llegó con la explosión de internet en la década de 1990 y su posterior expansión global. Esto facilitó el acceso a una cantidad sin precedentes de información y recursos educativos en línea, dando lugar a plataformas educativas y herramientas multimedia que cambiaron la forma en que los estudiantes realizaban sus tareas y se involucraban en el proceso de aprendizaje.

Antes del siglo XX, la enseñanza se basaba principalmente en métodos tradicionales, con un enfoque manual y limitado en tecnología. La llegada del siglo XX trajo consigo avances significativos, como la utilización de radio y televisión para la educación, así como la introducción de exposiciones más dinámicas y visuales.

El siglo XXI ha presenciado una evolución radical en la educación con el surgimiento de plataformas de aprendizaje en línea y cursos masivos abiertos (MOOC), que han democratizado el acceso a la educación a nivel mundial. Además, la adopción de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y la realidad virtual aumentada ha transformado aún más la experiencia educativa, permitiendo un aprendizaje más adaptativo y personalizado.

La pandemia de COVID-19, que comenzó en 2020, aceleró aún más la adopción de tecnología en la educación, ya que las escuelas tuvieron que adaptarse rápidamente al aprendizaje en línea y al uso de herramientas digitales para garantizar la continuidad del proceso educativo. Esto ha llevado a incrementar la integración de la tecnología en el aula y en el desarrollo de habilidades digitales entre estudiantes y educadores.

Según Moncini y Pirela (2021) el progreso tecnológico imparable ha evolucionado los mecanismos de enseñanza dentro del aula. Las TIC han abierto nuevas posibilidades educativas, promoviendo el uso de herramientas innovadoras para el aprendizaje y el desarrollo de métodos pedagógicos más dinámicos y efectivos. Los materiales pedagógicos digitales gratuitos han adquirido una importancia vital como fuente de información y catalizadores del cambio educativo.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

El problema que se aborda en este trabajo investigativo se dirige hacia la efectiva integración y el uso práctico del material digital como una herramienta interactiva para facilitar un aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales. Se ha observado que la incorporación de recursos y material digital en el contexto de la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) aún es limitada. Esta carencia se vuelve más evidente conforme avanza la tecnología, lo que plantea un desafío para los docentes en términos de cómo integrar de manera pedagógica y significativa los recursos digitales en el aula de Estudios Sociales dentro del marco de la EIB.

Este problema se identifica en la necesidad de desarrollar enfoques educativos que aprovechen al máximo las potencialidades ofrecidas por las tecnologías digitales para estimular un aprendizaje interactivo y profundo en el contexto de la EIB. Entre los obstáculos que enfrentan los docentes se encuentran la falta de acceso a dispositivos digitales, la brecha tecnológica entre los estudiantes, la limitada familiaridad del docente con el uso práctico de herramientas digitales y la dificultad para seleccionar recursos digitales que sean notables y enriquecedores para el contenido curricular de Estudios Sociales.

Además, es primordial asegurar que el uso de materiales digitales no solo sea accesible desde una perspectiva tecnológica, sino que también sea pedagógicamente significativo. Por lo tanto, es esencial que los recursos digitales no simplemente reemplacen los métodos tradicionales de enseñanza, sino que se incorporen de manera que optimicen la comprensión de los estudiantes sobre temas sociales complejos, fomenten el pensamiento crítico, estimulen la participación activa y faciliten la conexión entre el contenido del aula y la vida cotidiana.

3.2. Formulación del problema

¿Cómo influye la falta material didáctico como herramienta interactiva para el aprendizaje en el área de estudios sociales con los estudiantes de educación intercultural bilingüe de nivel básica media en la unidad educativa intercultural bilingüe Surupucyu en la provincia Bolívar canto Guaranda parroquia Guanujo en el año electivo 2023-2024?

4. JUSTIFICACIÓN

La educación es un proceso dinámico que debe evolucionar y adaptarse a las cambiantes necesidades y expectativas de los estudiantes en la era moderna. La integración del material digital como herramienta interactiva se ha convertido en un componente esencial para estimular un aprendizaje significativo y atractivo para los alumnos. Este cambio refleja la adaptación necesaria para responder a las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada y en constante evolución. En este sentido, el papel del material digital va más allá de simplemente reemplazar los métodos tradicionales de enseñanza; más bien, se trata de aprovechar al máximo las oportunidades que la tecnología ofrece para enriquecer la experiencia educativa y mejorar los resultados de aprendizaje.

El material digital ofrece una amplia gama de recursos que benefician tanto a los docentes como a los estudiantes en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. Permite a los estudiantes acceder a una variedad de recursos en línea, como videos educativos, simuladores, juegos interactivos y plataformas de aprendizaje personalizadas. Estos recursos enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje al proporcionar múltiples formas de presentar la información, adaptándose así a diferentes estilos de aprendizaje y favoreciendo la comprensión profunda de los conceptos.

Además, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) fomentan la participación activa de los estudiantes. A través de herramientas interactivas como foros en línea y actividades colaborativas, los alumnos pueden entender de manera más clara y dinámica el contenido, lo que facilita la construcción de un conocimiento significativo. La retroalimentación continua y la posibilidad de autocorrección también contribuyen a la autoevaluación y al desarrollo de habilidades metacognitivas.

Otro aspecto relevante es la flexibilidad que ofrece el material digital. Los estudiantes pueden acceder a los materiales en cualquier momento y lugar, lo que promueve la autonomía y la personalización del aprendizaje. Esta flexibilidad es especialmente beneficiosa en un contexto de aprendizaje remoto o híbrido, donde los estudiantes pueden adaptar su ritmo de aprendizaje según sus necesidades individuales y su disponibilidad de tiempo.

Trabajar con objetos de aprendizaje y herramientas digitales como recursos para promover el aprendizaje significativo ofrece una serie de ventajas significativas. La diversidad de recursos disponibles, la interactividad, la participación activa de los estudiantes, la retroalimentación continua y la flexibilidad en el acceso a los materiales contribuyen a mejorar la calidad y la efectividad del proceso educativo.

No obstante, es importante tener en cuenta que la integración exitosa de material digital en el aula requiere un enfoque pedagógico sólido y una planificación cuidadosa por parte de los educadores. Es fundamental que los docentes estén capacitados en el uso efectivo de las TIC y que utilicen estas herramientas de manera estratégica para apoyar los objetivos de aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Fomentar la interactividad para el desarrollo de aprendizajes mediante material digital con los estudiantes de séptimo grado de Educación Intercultural Bilingüe en el área de estudios sociales.

5.2. Objetivos específicos

- Analizar la metodología empleada que usa el docente para generar aprendizajes significativos con los estudiantes de séptimo grado de Educación Intercultural Bilingüe.
- Indagar que tipo de recursos didácticos usa el docente durante el proceso de aprendizaje.
- Desarrollar el material digital para los estudiantes de séptimo grado de Educación Intercultural Bilingüe.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

6.1.1. Tecnologías de la Información y la Comunicación - TICS

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son reconocidas como un componente esencial en la educación, con un impacto significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Fernández et al. (2022), las TIC tienen la capacidad de facilitar la construcción del conocimiento, mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes, y fomentar la creación de entornos de aprendizaje colaborativos y participativos.

Por otro lado, Gutiérrez et al. (2023) subrayan que las TIC ofrecen acceso a una amplia gama de recursos educativos, como simulaciones, videos, tutoriales interactivos y plataformas de aprendizaje en línea, los cuales enriquecen la experiencia de aprendizaje y facilitan la comprensión de conceptos complejos.

Además, Mera y Mullo (2023) resaltan que las TIC promueven la motivación y el compromiso de los estudiantes al permitirles participar activamente en su proceso de aprendizaje mediante actividades interactivas, juegos educativos y proyectos multimedia. Esto fomenta un enfoque más centrado en el estudiante, donde estos juegan un papel activo en la construcción de su propio conocimiento.

Por su parte, Henao y Herrera (2023) mencionan que las TIC ofrecen la oportunidad de adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes mediante la personalización del contenido, la retroalimentación inmediata y la evaluación formativa. Esto contribuye a mejorar la calidad y la eficacia del aprendizaje, al tiempo que promueve la inclusión y la equidad educativa.

Es importante destacar que el uso de las TIC no se limita a la implementación de una metodología específica de enseñanza-aprendizaje, sino que se ha integrado de manera gradual en el ámbito educativo, renovando progresivamente los métodos tradicionales. Esta integración ha abierto un abanico de posibilidades para enriquecer la experiencia educativa y adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes en la era digital (Amaya et al., 2023).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representan una herramienta poderosa en el ámbito educativo, con una serie de ventajas y desafíos. El desafío radica en equilibrar su uso con actividades prácticas y manuales que fomenten la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, con el objetivo de proporcionar una experiencia educativa enriquecedora, equitativa y relevante para todos los estudiantes.

Tabla 1

Ventajas y desventajas del uso de TICS

Ventajas	Desventajas
Acceso a una amplia variedad de recursos en línea	Posibilidad de desigualdad y exclusión por falta de conectividad.
Comunicación en tiempo real.	Potenciales distracciones.
Mayor interacción y colaboración.	Riesgo de recibir información de baja calidad y poco confiable.
Desarrollo de destrezas adicionales fuera del plan de estudios oficial.	Posible disminución de destrezas manuales.
Aprendizaje adaptado a las necesidades individuales.	Posibilidad de generar dependencia tecnológica que obstaculiza la resolución de problemas.

Fuente: Adaptado de Álvarez (2020)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado el ámbito educativo al proporcionar una serie de ventajas significativas, como el acceso a una amplia variedad de recursos en línea y la facilitación de la comunicación en tiempo real entre docentes y estudiantes. Estas herramientas fomentan la interacción y participación de los alumnos, lo que promueve un aprendizaje más dinámico y personalizado. Sin embargo, su implementación también conlleva desafíos importantes, como el riesgo de generar desigualdad y exclusión digital, así como la posibilidad de que la dependencia tecnológica limite la capacidad de resolver problemas de forma manual. Es esencial encontrar un equilibrio adecuado entre el uso de las TIC y la realización de actividades prácticas que promuevan habilidades como la creatividad y el pensamiento crítico. A pesar de estos posibles inconvenientes, las TIC representan una herramienta poderosa que ha revitalizado la educación, ofreciendo nuevas modalidades de enseñanza y aprendizaje que se ajustan a las demandas del mundo digital actual.

6.1.2. Las TICS en la educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un papel importante en el ámbito educativo al abarcar una variedad de recursos tecnológicos, tanto de hardware como de software, que facilitan el procesamiento y la transmisión de la información educativa. Según el reconocido experto en Psicología de la Educación, César Coll, las TIC son herramientas que permiten el pensamiento, aprendizaje, conocimiento, representación y

transmisión de conocimientos y aprendizajes adquiridos a otras personas y generaciones (Massa, 2023).

La pandemia de la COVID-19 ha destacado la importancia crítica de las TIC en la educación. Según datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020), aproximadamente el 70 % de la población estudiantil mundial ha experimentado interrupciones en su formación debido a la pandemia. Este contexto ha impulsado un notable aumento en la adopción y uso de tecnología educativa (EdTech), convirtiéndose en uno de los sectores de mayor crecimiento durante la crisis sanitaria.

Sin embargo, es fundamental tener en cuenta que la simple presencia de herramientas tecnológicas no garantiza una mejora automática en la calidad de la educación. Más allá de la disponibilidad de dispositivos como tabletas y computadoras, es crucial que los docentes estén preparados para integrar de manera efectiva las TIC en su práctica pedagógica (Amaya y otros, 2023).

En este sentido, el uso de las TIC en la educación debe centrarse en promover la participación activa de los estudiantes, fomentar la colaboración y la creatividad, y desarrollar habilidades para el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Las TIC ofrecen oportunidades para personalizar el aprendizaje, acceder a una variedad de recursos educativos y crear entornos de aprendizaje más dinámicos e inclusivos.

6.1.3. Material digital en la educación

Los recursos digitales y objetos educativos digitales representan una evolución significativa en el ámbito educativo, destacándose por características únicas tanto en su dimensión tecnológica como pedagógica en comparación con los materiales tradicionales o analógicos. Estas características distintivas ofrecen una serie de ventajas que transforman la experiencia de aprendizaje (Santana & Sierra, 2023).

La accesibilidad de los materiales digitales permite a los estudiantes acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier lugar, rompiendo las barreras de tiempo y espacio en el proceso educativo. Esto les brinda la flexibilidad de aprender según su conveniencia y ritmo de estudio (Grados y otros, 2023).

Además, estos recursos facilitan la búsqueda y exploración de información de manera eficiente y dinámica, gracias a la variedad de recursos multimedia disponibles en línea. Esto fomenta la curiosidad y la investigación autónoma entre los estudiantes (González, 2023).

Otra característica destacada es la capacidad de realizar representaciones virtuales, tanto en escenarios figurativos como tridimensionales, lo que enriquece la comprensión de

conceptos abstractos y complejos, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más inmersiva y significativa (González, 2023).

Los entornos digitales también motivan a los estudiantes a través de planteamientos gamificados o de aprendizaje lúdicos, estimulando la participación activa y el compromiso con el proceso educativo (Mafla, 2023).

Además, estos materiales permiten a los estudiantes generar o construir conocimiento en diferentes formatos o lenguajes, adaptándose así a diferentes estilos de aprendizaje y preferencias individuales (Salazar, 2022).

Finalmente, los materiales digitales están comenzando a integrar inteligencia para personalizar respuestas e interfaces, lo que permite adaptar el contenido educativo a las necesidades y preferencias individuales de cada estudiante, mejorando así la eficacia y relevancia del aprendizaje (Henaó & Herrera, 2023).

6.1.3.1. Elementos del material digital

Los elementos del material digital constituyen los diversos componentes que conforman los recursos educativos en formato digital. Estos abarcan una amplia gama de elementos multimedia, como texto, imágenes, audio, video, animaciones y gráficos interactivos. Asimismo, pueden incorporar enlaces hipertexto, actividades interactivas, ejercicios de evaluación, simulaciones y otros recursos que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Es fundamental que estos elementos estén diseñados de manera coherente y estructurada para garantizar su comprensión y accesibilidad por parte de los estudiantes (Cruz et al., 2021).

El texto es uno de los elementos fundamentales del material digital, ya que proporciona la información y el contenido principal del recurso educativo. Debe ser claro, conciso y bien organizado, utilizando un lenguaje adecuado al nivel de comprensión de los estudiantes. Además, el texto puede incluir enlaces hipertexto que permitan acceder a información adicional o complementaria de forma rápida y sencilla (Ferreira, 2023).

Las imágenes también desempeñan un papel importante en el material digital, ya que pueden ayudar a visualizar conceptos abstractos, hacer más atractivo el contenido y facilitar la comprensión de la información. Es importante seleccionar imágenes de alta calidad y relevancia para el tema tratado, evitando el exceso de imágenes que puedan distraer o confundir a los estudiantes (Lucero y Criollo, 2022).

El audio y el video son elementos multimedia que pueden enriquecer significativamente la experiencia de aprendizaje. El uso de grabaciones de voz, entrevistas, conferencias o

demostraciones en video puede ayudar a explicar conceptos de manera más dinámica y efectiva. Sin embargo, es importante asegurarse de que el audio y el video sean claros, de buena calidad y estén sincronizados con el contenido del material (Porras y Rojas, 2022).

Las animaciones y los gráficos interactivos son herramientas poderosas para explicar conceptos complejos de manera visual y dinámica. Estos elementos pueden simular procesos, mostrar relaciones causa-efecto o representar datos de forma gráfica, lo que facilita la comprensión y retención de la información. Es importante que las animaciones y los gráficos interactivos sean intuitivos y fáciles de usar, para que los estudiantes puedan interactuar con ellos de manera efectiva.

Además de estos elementos multimedia, el material digital puede incluir actividades interactivas, ejercicios de evaluación y simulaciones que permitan a los estudiantes aplicar y practicar lo aprendido. Estas actividades pueden ser autoevaluativas o colaborativas, y ayudan a reforzar el aprendizaje de manera activa y participativa. Es importante que estas actividades estén bien diseñadas y sean relevantes para los objetivos de aprendizaje, para que realmente contribuyan al desarrollo de habilidades y conocimientos en los estudiantes (Amaya et al., 2023).

6.1.3.2. Factores que se deben considerar para elaborar material digital

La elaboración de material digital requiere considerar una serie de factores para asegurar su efectividad y utilidad en el proceso educativo. Entre estos factores se incluyen la claridad y coherencia en la presentación de la información, la adaptación al nivel de comprensión de los estudiantes, la relevancia y actualización del contenido, la accesibilidad para personas con discapacidad, la interactividad y la usabilidad del recurso, así como su compatibilidad con diversos dispositivos y plataformas tecnológicas (Mafla, 2023).

La claridad y coherencia en la presentación de la información son aspectos fundamentales para que el material digital sea comprensible y fácil de seguir para los estudiantes. Esto implica utilizar un lenguaje claro y conciso, organizar la información de manera lógica y estructurada, y proporcionar ejemplos o ilustraciones que ayuden a aclarar conceptos difíciles (Lucero y Criollo, 2022).

La adaptación al nivel de comprensión de los estudiantes es crucial para garantizar que el material digital sea accesible y relevante para todos los alumnos. Esto implica tener en cuenta el nivel de conocimientos previos, habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, y adaptar el contenido y la presentación en consecuencia. La relevancia y actualización del contenido son aspectos importantes para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.

Es importante seleccionar temas y ejemplos que sean pertinentes y significativos para su vida cotidiana, así como asegurarse de que el contenido esté actualizado y refleje los últimos avances en el campo de estudio (Layme, 2023).

La accesibilidad para personas con discapacidad es un requisito fundamental para garantizar la inclusión y la equidad en el acceso al material educativo. Esto implica utilizar formatos y herramientas que sean accesibles para personas con discapacidad visual, auditiva o motora, así como proporcionar opciones de personalización y adaptación según las necesidades individuales de los estudiantes.

La interactividad y la usabilidad del recurso son aspectos clave para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esto implica incorporar actividades interactivas, ejercicios prácticos y oportunidades de retroalimentación que permitan a los estudiantes explorar, experimentar y aplicar lo que están aprendiendo de manera activa y autónoma (Cañaveral et al., 2020).

Finalmente, la compatibilidad con diversos dispositivos y plataformas tecnológicas garantiza que el material digital pueda ser accesible desde diferentes dispositivos, como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes, y que pueda ser utilizado en diferentes entornos y situaciones de aprendizaje. Esto facilita el acceso y la utilización del material por parte de los estudiantes, independientemente de sus preferencias o limitaciones tecnológicas. En conjunto, estos aspectos son fundamentales para garantizar que el material digital cumpla con los objetivos educativos y pueda ser aprovechado de manera óptima por los estudiantes.

6.1.3.3. Recursos digitales

Los recursos digitales son elementos esenciales en el entorno educativo actual, ya que ofrecen una amplia gama de posibilidades para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos, disponibles en formato digital, abarcan desde simples herramientas hasta complejas aplicaciones, y pueden ser clasificados en diversas categorías según su naturaleza y funcionalidad (Lucero y Criollo, 2022).

En primer lugar, los recursos digitales pueden incluir elementos multimedia, como videos, imágenes, audios y animaciones. Estos elementos visuales y auditivos son especialmente útiles para captar la atención de los estudiantes, explicar conceptos de manera visualmente atractiva y facilitar la comprensión de temas complejos. Los videos educativos, por ejemplo, pueden ofrecer demostraciones prácticas, entrevistas con expertos o documentales que complementen el contenido del currículo (Álvarez, 2020).

Otro tipo de recursos digitales son los archivos PDF y las presentaciones interactivas. Estos permiten la presentación de información de manera estructurada y visualmente atractiva, facilitando la asimilación y retención de conocimientos. Los archivos PDF son útiles para compartir documentos digitales que conservan el formato original, mientras que las presentaciones interactivas pueden incluir texto, imágenes, audio y video en una presentación dinámica que permite la participación activa de los estudiantes (Ávila et al., 2023).

Además, existen recursos digitales más interactivos y prácticos, como el software de simulación. Este tipo de recurso permite a los estudiantes experimentar y explorar diferentes escenarios de manera virtual, lo que facilita la comprensión de conceptos abstractos y el desarrollo de habilidades prácticas. Por ejemplo, un software de simulación de física podría permitir a los estudiantes explorar los principios de la mecánica mediante experimentos virtuales (Álvarez, 2020).

Las plataformas educativas y las aplicaciones móviles también son recursos digitales ampliamente utilizados en el ámbito educativo. Estos proporcionan acceso a una variedad de herramientas y recursos, como materiales de estudio, ejercicios interactivos, foros de discusión y evaluaciones. Las plataformas educativas pueden facilitar la gestión del contenido del curso, la comunicación entre estudiantes y profesores, y el seguimiento del progreso del aprendizaje.

A continuación, se enumeran y se conceptualizan algunos tipos comunes de recursos digitales:

- **Videos:** Son grabaciones visuales que pueden incluir imágenes en movimiento, sonido y texto. Los videos educativos pueden abordar una amplia gama de temas y ser utilizados para explicar conceptos, demostrar procedimientos o mostrar ejemplos prácticos.
- **Imágenes:** Son representaciones visuales estáticas que pueden incluir fotografías, ilustraciones, diagramas o gráficos. Las imágenes educativas son útiles para ilustrar conceptos, enfatizar puntos clave o proporcionar ejemplos visuales que complementen la explicación verbal.
- **Archivos PDF:** Son documentos electrónicos en formato PDF que pueden contener texto, imágenes y gráficos. Los archivos PDF son útiles para compartir documentos digitales que conservan el formato original y pueden ser fácilmente impresos o visualizados en diferentes dispositivos.
- **Presentaciones interactivas:** Son herramientas de presentación multimedia que permiten combinar texto, imágenes, audio y video en una presentación dinámica e interactiva.

Estas presentaciones pueden ser utilizadas para impartir clases, realizar exposiciones o crear materiales de estudio autoexplicativos.

- **Software de simulación:** Son programas informáticos diseñados para simular situaciones o procesos específicos. Estos programas permiten a los estudiantes experimentar y explorar diferentes escenarios de manera virtual, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos y el desarrollo de habilidades prácticas.
- **Plataformas educativas:** Son entornos virtuales diseñados para gestionar y facilitar el aprendizaje en línea. Estas plataformas pueden incluir herramientas de comunicación, gestión de contenidos, evaluación y seguimiento del progreso del estudiante, entre otras funcionalidades.
- **Aplicaciones móviles:** Son programas diseñados para ser utilizados en dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes o tabletas. Las aplicaciones educativas pueden abarcar una amplia variedad de temas y ser utilizadas para reforzar el aprendizaje fuera del aula.

6.1.4. Interactividad dentro de la educación

La interactividad en el ámbito educativo es un concepto esencial que involucra la coordinación de acciones entre el profesor y los estudiantes en torno a una tarea o contenido de aprendizaje específico. García y sus colegas (2022) definen esta interacción como fundamental, subrayando la necesidad de examinar cómo se relacionan los estudiantes y el profesor, reconociendo que esta dinámica se ve influenciada por la naturaleza de los contenidos y la complejidad de la actividad.

Esta interactividad no se limita a la mera transmisión de conocimientos por parte del profesor, sino que implica una participación activa y recíproca entre ambos. Según lo planteado por Maldonado y Padilla (2023), esta colaboración se desarrolla a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde tanto el profesor como los alumnos contribuyen y se retroalimentan mutuamente.

Es relevante destacar que la interactividad promueve un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, donde los estudiantes juegan un rol activo en la construcción del conocimiento. Como señala Briones (2023), esta interacción puede adoptar diversas formas, como discusiones grupales, actividades prácticas, debates, juegos de roles, preguntas y respuestas, entre otras.

Además, la interactividad estimula el desarrollo de habilidades sociales, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Mera y Mullo (2023) sostienen que la colaboración entre los estudiantes y la interacción con el contenido a través de herramientas digitales y recursos multimedia enriquecen la experiencia de aprendizaje, fomentando un mayor compromiso y motivación por parte de los alumnos.

En la era digital, la interactividad se ve potenciada por el uso de tecnologías educativas y recursos digitales. La integración de plataformas en línea, aplicaciones móviles, simulaciones virtuales y herramientas interactivas en el aula brinda nuevas oportunidades para la participación activa de los estudiantes y la personalización del proceso de aprendizaje.

6.1.5. eXeLearning

El aprendizaje en línea, conocido como eXeLearning, se refiere al proceso educativo que se lleva a cabo a través de Internet y tecnologías electrónicas. Esta modalidad busca ofrecer flexibilidad y accesibilidad a los estudiantes, permitiéndoles participar desde cualquier ubicación con conexión a Internet (Terán, 2022).

Terán (2022) señala varias ventajas del eXeLearning, entre las cuales se destacan:

- Eliminación de barreras espacio- temporales.
- Flexibilidad para adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante.
- Gestión eficaz del conocimiento de manera rápida y efectiva.
- Interacción en línea que facilita el desarrollo de relaciones entre estudiantes y profesores.
- Actualización constante del contenido educativo para que sea relevante y pertinente para los estudiantes.

6.1.6. Inteligencia Artificial

La inteligencia artificial (IA) representa un campo de la informática que se dedica al desarrollo de sistemas y máquinas con la capacidad de ejecutar tareas que, normalmente, requieren intervención humana. Este ámbito de estudio abarca una diversidad de técnicas y enfoques con el propósito fundamental de crear sistemas capaces de aprender, razonar, planificar y resolver problemas de manera autónoma (Erazo et al., 2023).

Uno de los pilares fundamentales de la inteligencia artificial es el aprendizaje automático (machine learning). Esta técnica permite que los sistemas informáticos mejoren su desempeño en una tarea específica a medida que se exponen a más datos. Basado en algoritmos

y modelos matemáticos, el aprendizaje automático permite a las máquinas identificar patrones, tomar decisiones y perfeccionar su ejecución con la experiencia acumulada (Martínez et al., 2023).

Otro aspecto esencial de la inteligencia artificial es el procesamiento del lenguaje natural (NLP, por sus siglas en inglés). Este campo se enfoca en dotar a las máquinas de la capacidad para entender, interpretar y generar lenguaje humano de forma natural. Los sistemas de NLP posibilitan que las máquinas comprendan el significado detrás del texto, el habla y otras formas de comunicación humana, lo que facilita una interacción más efectiva con los usuarios (Soto et al., 2024).

La visión por computadora representa otro aspecto significativo de la inteligencia artificial. Esta área se dedica al desarrollo de sistemas capaces de interpretar y comprender información visual proveniente de imágenes y videos. Utilizando algoritmos y técnicas de procesamiento de imágenes, los sistemas de visión por computadora pueden identificar objetos, reconocer rostros, detectar movimientos y llevar a cabo otras tareas relacionadas con la percepción visual (Soto et al., 2024).

La planificación y toma de decisiones constituyen elementos cruciales en la inteligencia artificial. Los sistemas de IA pueden ser programados para analizar situaciones complejas, evaluar diferentes opciones y tomar decisiones óptimas basadas en criterios predefinidos. Estos sistemas encuentran aplicación en una amplia gama de campos, desde la logística hasta la gestión de recursos en entornos empresariales (Martínez et al., 2023).

La robótica representa otra área importante de la inteligencia artificial, enfocada en el diseño y desarrollo de robots y sistemas autónomos. Los robots inteligentes hacen uso de sensores, actuadores y algoritmos de control para interactuar con su entorno, llevar a cabo tareas específicas y adaptarse a diversas situaciones (Ferreira, 2023).

6.1.7. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso esencial en la existencia de los seres humanos, que abarca la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores a lo largo del tiempo. Este fenómeno, de naturaleza compleja, conlleva cambios relativamente permanentes en el comportamiento, el pensamiento o la capacidad de acción, como resultado de la experiencia, la interacción con el entorno y la información recibida (Layme, 2023).

El aprendizaje trasciende la mera retención de información, implicando la comprensión, integración y aplicación activa de lo aprendido en situaciones nuevas y cambiantes. Es un proceso continuo y dinámico que se despliega a lo largo de toda la vida, dado que las personas

se ven constantemente enfrentadas a nuevas experiencias y desafíos que demandan adaptación y adquisición de conocimiento.

6.1.7.1. Tipos de aprendizaje

El aprendizaje puede categorizarse en diferentes tipos según diversos criterios. Según lo menciona López y otros (2021) uno de los enfoques comunes es la distinción entre aprendizaje formal, informal y no formal.

- **Aprendizaje formal:** es el proceso estructurado de adquisición de conocimientos en instituciones educativas reconocidas, como escuelas, universidades o programas académicos formales. Este tipo de aprendizaje sigue un plan de estudios establecido, con métodos de evaluación y certificación formales.
- **Aprendizaje informal:** se presenta de manera natural y espontánea en la vida cotidiana. Se adquiere a través de la interacción con el entorno, la observación, la experiencia práctica y las relaciones sociales. Este tipo de aprendizaje no sigue un plan de estudios predefinido ni está sujeto a evaluaciones formales.
- **Aprendizaje no formal:** se lleva a cabo de manera organizada, pero no necesariamente conduce a la obtención de certificados o títulos académicos reconocidos. Incluye actividades como talleres, cursos de capacitación, seminarios y otras actividades extracurriculares que tienen un propósito educativo, pero no están necesariamente vinculadas a instituciones educativas formales.

6.1.7.2. Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son herramientas fundamentales que los estudiantes emplean de manera consciente para mejorar su comprensión, retención y aplicación del conocimiento. Estas estrategias pueden dividirse en tres categorías principales: cognitivas, metacognitivas y motivacionales (Rengifo, 2020).

Las estrategias cognitivas se centran en los procesos mentales utilizados por los estudiantes para procesar, organizar, recordar y recuperar la información. Ejemplos de estas estrategias incluyen la elaboración, la organización, la repetición, la creación de mapas mentales y el resumen, entre otras técnicas que facilitan la comprensión y la retención del material de estudio (Porrás & Rojas, 2022).

Por otro lado, las estrategias metacognitivas implican el control y la regulación de los procesos cognitivos, es decir, la capacidad de planificar, monitorear y evaluar el propio

aprendizaje. Esto engloba la autoevaluación, la reflexión, el establecimiento de metas y la selección de las estrategias más adecuadas para abordar una tarea específica (Rengifo, 2020).

Además, las estrategias motivacionales están vinculadas a los factores que afectan la motivación y el compromiso del estudiante con el proceso de aprendizaje. Esto incluye el establecimiento de metas, la percepción de autoeficacia, la atribución del éxito y el fracaso, y la regulación emocional, entre otros aspectos que influyen en el nivel de esfuerzo y persistencia del estudiante ante los desafíos académicos. Algunas de las estrategias de aprendizaje se conceptualizan a continuación:

a. Gamificación

La gamificación en la educación es una estrategia pedagógica que aprovecha elementos característicos de los juegos para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Integrando aspectos lúdicos en el contexto educativo, se busca aumentar la motivación intrínseca de los alumnos, estimular su participación activa y mejorar sus resultados académicos. Entre los componentes clave de la gamificación se encuentran la inclusión de elementos como puntos, niveles, insignias y desafíos, que otorgan a los estudiantes un sentido de logro y progreso a medida que avanzan en su proceso de aprendizaje (Mafla, 2023).

La gamificación también se enfoca en la creación de un entorno de aprendizaje más interactivo y colaborativo, donde los estudiantes puedan involucrarse activamente en la construcción de su propio conocimiento. A través de competencias, desafíos y actividades en grupo, se fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y emocionales fundamentales (Mafla, 2023).

Otro aspecto relevante de la gamificación en educación es su capacidad para personalizar el aprendizaje de acuerdo con las necesidades individuales de cada estudiante. Al ofrecer actividades y desafíos adaptados a los intereses, habilidades y estilos de aprendizaje de cada alumno, se crea un ambiente de aprendizaje más inclusivo y receptivo, donde todos los estudiantes pueden sentirse valorados y motivados para participar activamente en su proceso educativo (García et al., 2023).

Además, la gamificación en educación proporciona una retroalimentación inmediata y continua sobre el progreso de los estudiantes, permitiéndoles identificar áreas de mejora y seguir avanzando en su aprendizaje. Esta retroalimentación instantánea ayuda a los estudiantes a mantenerse concentrados y comprometidos con sus objetivos educativos, al mismo tiempo que les brinda la oportunidad de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y buscar maneras de superarse a sí mismos (García et al., 2023).

b. Aula invertida

El modelo de aula invertida es un enfoque pedagógico que subvierte la dinámica tradicional de enseñanza en el aula. En contraposición al método convencional donde los estudiantes reciben el contenido en el aula y luego completan tareas en casa, en el modelo de aula invertida, los estudiantes estudian el material asignado en casa, a través de recursos como videos, lecturas u otros materiales, antes de la clase. Posteriormente, en el aula, se dedica el tiempo a actividades prácticas, discusiones grupales, resolución de problemas o proyectos que refuercen y apliquen los conceptos aprendidos (Carrera & Coque, 2023).

Este concepto se fundamenta en la premisa de que los estudiantes pueden aprovechar mejor el tiempo en el aula al dedicarlo a actividades más interactivas y colaborativas bajo la orientación del profesor. Además, permite que los estudiantes avancen a su propio ritmo, revisen el material según sea necesario y dediquen más tiempo a áreas que les resulten desafiantes (Córdor & Collantes, 2023).

La flexibilidad y personalización son características esenciales del modelo de aula invertida. Los estudiantes tienen la libertad de revisar el material tantas veces como sea necesario, avanzar a su propio ritmo y profundizar en áreas que les resulten desafiantes. Esto facilita una mayor adaptación del proceso de aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante, lo que promueve un aprendizaje más significativo y duradero (Carrera & Coque, 2023).

c. El Aprendizaje cooperativo

El Aprendizaje Cooperativo representa un enfoque educativo que va más allá de la simple agrupación de estudiantes y la asignación de tareas en equipo. Se fundamenta en principios pedagógicos que promueven la colaboración y el intercambio de conocimientos entre los miembros del grupo. En este modelo, se establece una interdependencia positiva entre los estudiantes, lo que implica que el éxito de cada individuo está ligado al éxito del grupo, y viceversa. Esta dinámica fomenta un sentido de responsabilidad compartida, donde cada estudiante no solo es responsable de su propio aprendizaje, sino también del aprendizaje de sus compañeros (Ugarte, 2023).

Dentro de los grupos cooperativos, los estudiantes asumen roles y responsabilidades específicas, lo que facilita la distribución equitativa de las tareas y garantiza que todos contribuyan al éxito del equipo. Estos roles pueden variar según la naturaleza de la tarea o proyecto, pero su asignación permite una participación equitativa y una colaboración más efectiva. Además, el Aprendizaje Cooperativo enfatiza la importancia de la colaboración y la

comunicación efectiva entre los miembros del grupo. Los estudiantes tienen la oportunidad de compartir ideas, discutir diferentes puntos de vista, resolver problemas en conjunto y participar en la construcción de conocimiento de manera colaborativa (García et al., 2023).

Además de fortalecer las habilidades académicas, el Aprendizaje Cooperativo también desarrolla habilidades sociales y emocionales significativas en los estudiantes. El trabajo en equipo les enseña a escuchar activamente, a respetar las opiniones de los demás, a manejar conflictos de manera constructiva y a colaborar eficazmente en grupo. Estas habilidades son fundamentales para el éxito personal y profesional en la vida cotidiana, ya que preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real y colaborar de manera productiva en diversos entornos (García et al., 2023).

d. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo implica no solo la disposición del alumno para relacionar el nuevo material con su estructura cognitiva de manera sustancial, sino también la relevancia del contenido para el estudiante. Este enfoque educativo, fundamentado en la teoría de Ausubel, se enfoca en la integración de la nueva información con el conocimiento previo del individuo, lo que resulta en una estructura cognitiva coherente y significativa (Cañaverl et al., 2020).

Según Ausubel, el aprendizaje significativo ocurre cuando el nuevo material se relaciona con conceptos ya existentes en la mente del estudiante, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera. En este proceso, el alumno no memoriza simplemente información, sino que la comprende y la relaciona con su experiencia previa, lo que facilita la retención y aplicación del conocimiento en diversos contextos (Cañaverl et al., 2020).

La relevancia del aprendizaje significativo radica en su capacidad para fomentar un pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes. Al relacionar la nueva información con su conocimiento previo, los alumnos pueden analizar y evaluar conceptos de manera más profunda, lo que les permite construir un entendimiento más completo y sólido de los temas estudiados (García et al., 2023).

Además, el aprendizaje significativo promueve la autonomía y la responsabilidad en el proceso educativo. Al comprender la relevancia y aplicabilidad de la información, los estudiantes se vuelven más motivados y comprometidos con su aprendizaje, asumiendo un papel activo en la construcción de su propio conocimiento (García et al., 2023).

6.1.8. Teorías del aprendizaje

El aprendizaje constituye un proceso fundamental en el desarrollo humano, mediante el cual se adquieren conocimientos, habilidades y destrezas a partir de las experiencias vividas. Las teorías del aprendizaje exploran y explican cómo los individuos asimilan, procesan y retienen la información (Reátegui, 2023).

Estas teorías del aprendizaje son conjuntos de principios, conceptos y enfoques que buscan explicar cómo las personas adquieren conocimientos, habilidades y comportamientos a lo largo de su vida. Originadas en diversas disciplinas como la psicología, la pedagogía, la neurociencia y la sociología, entre otras, estas teorías tienen como objetivo comprender los procesos mentales, emocionales y sociales involucrados en el aprendizaje humano (Cruz et al., 2021). Dentro de la amplia variedad de teorías del aprendizaje, algunas destacan por su prominencia y relevancia. Según Cruz et al. (2021), algunas de estas teorías incluyen:

- **Conductismo:** Esta teoría, asociada principalmente con el trabajo de Ivan Pavlov, John B. Watson y B.F. Skinner, se centra en el estudio del comportamiento observable y medible. Se enfoca en cómo los estímulos externos influyen en las respuestas de los individuos, y destaca la importancia del refuerzo y el castigo en la modificación del comportamiento.
- **Constructivismo:** Propuesta por Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno. Se enfoca en la importancia de la experiencia, la reflexión y la colaboración en el proceso de aprendizaje.
- **Cognitivismo:** Basada en la idea de que el aprendizaje implica procesos mentales internos, esta teoría se centra en el estudio de cómo la mente humana procesa, interpreta y almacena la información. Autores como Jean Piaget, David Ausubel y Albert Bandura han contribuido al desarrollo del cognitivismo.
- **Socioconstructivismo:** Inspirada en las ideas de Lev Vygotsky, esta teoría enfatiza el papel de la interacción social y la cultura en el aprendizaje. Propone que el conocimiento se construye a través de la colaboración con otros individuos y la participación en actividades sociales y culturales.

6.1.9. Modelos de aprendizaje

Los modelos de aprendizaje son representaciones teóricas o esquemas conceptuales que describen cómo ocurre el proceso de adquisición de conocimiento, habilidades y actitudes en los individuos. Estos modelos proporcionan estructuras organizativas que ayudan a comprender mejor cómo se produce el aprendizaje y cómo se puede facilitar de manera efectiva en diversos contextos educativos (Lucero & Criollo, 2022).

- **Modelo Tradicional:** Caracterizado por un enfoque centrado en el profesor, donde este desempeña el papel principal como transmisor de conocimiento y los alumnos tienen una función pasiva como receptores de información. El aprendizaje se fundamenta en la exposición directa a la información por parte del docente, seguida de la práctica y la evaluación.
- **Modelo Sudbury:** Se trata de un enfoque educativo alternativo que se basa en el principio fundamental de la autodirección del aprendizaje por parte de los estudiantes. Promueve un entorno de aprendizaje no estructurado, donde los alumnos tienen libertad para decidir qué, cuándo y cómo aprender. Se parte de la premisa de que los niños son naturalmente curiosos y poseen la capacidad innata de dirigir su propio aprendizaje cuando se les proporciona el espacio y la libertad adecuados.
- **Modelo Proyectivo:** Este enfoque pedagógico se enfoca en la realización de proyectos o investigaciones propuestas por el docente, con el propósito de que los estudiantes las desarrollen. En este modelo, el profesor actúa como un guía o facilitador del aprendizaje, brindando orientación y apoyo a los alumnos en el proceso de llevar a cabo sus proyectos.

6.1.10. Metodología de aprendizaje

Las metodologías de aprendizaje se refieren a los enfoques, estrategias y técnicas utilizadas para facilitar y promover el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Estas metodologías están diseñadas para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, necesidades individuales y contextos educativos (Henao & Herrera, 2023). A continuación, la Tabla 2 presenta algunas de las metodologías de aprendizaje más comunes.

Tabla 2

Metodologías de aprendizaje

Metodología	Características
Aprendizaje Basado en Proyectos	Enfoque pedagógico donde los estudiantes trabajan en proyectos prácticos, enfrentando problemas del mundo real. Fomenta la investigación, la colaboración y la resolución de problemas.
Aprendizaje Cooperativo	Método donde los estudiantes trabajan en grupos pequeños para alcanzar metas comunes. Se promueve la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo.
Aprendizaje Basado en Problemas	Estrategia centrada en el estudiante donde se presentan problemas auténticos para resolver. Los estudiantes exploran el tema, identifican soluciones y adquieren conocimientos a través de la experiencia.
Aprendizaje Activo	Enfoque que involucra a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, mediante la participación en actividades prácticas, discusiones y reflexiones.
Aprendizaje Basado en Competencias	El aprendizaje se centra en el desarrollo y la demostración de competencias específicas. Los estudiantes adquieren conocimientos, habilidades y actitudes que son aplicables en contextos reales y relevantes para su campo de estudio o profesión.
Aprendizaje Personalizado	Se adapta a las necesidades individuales de cada estudiante, brindando oportunidades para que avancen a su propio ritmo y según sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje
Aprendizaje Autónomo	Los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje, estableciendo metas, organizando su tiempo de estudio y buscando recursos y apoyo según sea necesario.
Aprendizaje Basado en la Indagación	Los estudiantes formulan preguntas, investigan y descubren conocimientos por sí mismos. Se enfatiza la curiosidad, la exploración y el descubrimiento.

Fuente: Adaptado de Henao y Herrera (2023) y Farinango (2023)

6.1.11. Estudios Sociales

La asignatura de Estudios Sociales desempeña un papel crucial en el currículo educativo, abordando una amplia gama de temas relacionados con la sociedad, la historia, la geografía, la economía y la política, tanto a nivel nacional como internacional. Su objetivo principal es proporcionar a los estudiantes una comprensión integral del entorno social en el que viven, al tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades de análisis crítico, reflexión y

participación ciudadana (Ramírez y otros, 2021).

Este currículo académico establece los temas y contenidos que se explorarán durante el curso. Estos pueden incluir aspectos históricos, geográficos, económicos, políticos, culturales y sociales relevantes para comprender tanto la realidad presente como pasada de una sociedad. Además, puede incorporar enfoques transversales relacionados con la equidad de género, interculturalidad, sostenibilidad ambiental, derechos humanos y educación para la paz, entre otros, con el propósito de promover una educación integral y orientada hacia la formación de ciudadanos conscientes y comprometidos (Torres, 2023).

Es importante destacar que el currículo de Estudios Sociales puede ser adaptado y actualizado periódicamente para responder a los cambios sociales, políticos, económicos y culturales que afectan a la sociedad. Esta dinámica garantiza que la asignatura sea relevante y pertinente para las necesidades y desafíos actuales de los estudiantes (Ramírez y otros, 2021).

6.2. Teoría legal

A continuación, se presentan la siguiente normativa legal que se encuentra relacionada con este tema de investigación.

Constitución de la República del Ecuador (2008)

Artículo 26: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, constituyendo 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”;

Artículo 27: 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.

Artículo 343: El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. - El 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.

Ley Orgánica de Educación Intercultural-LOEI (2011)

El artículo 6 literal e) de la reformada prescribe como obligación del Estado: “(...) e. Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación”.

Reglamento General a La Ley Orgánica De Educación Intercultural (2015)

Artículo 40 del Reglamento General: “Los docentes fiscales deben cumplir con una jornada ordinaria de trabajo de cuarenta (40) horas reloj por semana. Los docentes tendrán asignadas diariamente seis horas pedagógicas de labor en aula y deberán permanecer un mínimo de seis horas reloj diarias al interior del establecimiento educativo. El tiempo restante hasta cumplir las ocho horas reloj diarias podrá realizarse dentro o fuera del establecimiento educativo y será dedicado a labores educativas fuera

de clase, de conformidad con el artículo 41 del presente Reglamento y acorde a la planificación institucional. El personal docente en funciones directivas y el personal que labora en el departamento de consejería estudiantil deberá permanecer en el establecimiento educativo ocho horas diarias. En el caso de docentes con funciones de inspector, docentes de bachillerato técnico y docentes acreditados para Bachillerato Internacional, el tiempo de permanencia en el establecimiento responderá a una planificación quimestral preparada por la máxima autoridad del plantel y que deberá ser autorizado por los niveles desconcentrados correspondientes (...).

6.3. Teoría Referencial

6.3.1. Características de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, situada en el Recinto Surupucyu, Kilómetro 13 de la vía Guaranda-Ambato, en el Sector San Isidro margen derecho, destaca por su compromiso con la educación regular en la provincia de Bolívar, específicamente en el cantón Guaranda y la parroquia Guanujo.

Esta institución ofrece educación desde el nivel inicial hasta el bachillerato, con un enfoque bilingüe y modalidad presencial. Su jornada matutina se ajusta al régimen escolar de la Sierra ecuatoriana.

Operando bajo el sistema fiscal y ubicada en una zona urbana según datos del INEC, la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu cuenta con un cuerpo docente compuesto por 21 profesionales, de los cuales 10 son mujeres y 11 son varones. Estos educadores se dedican fervientemente a brindar una educación de calidad a los 330 estudiantes matriculados, fomentando el desarrollo integral de cada uno de ellos.

6.3.2. Misión

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “SURUPUCYU” es una institución orientado para la ejecución de nuestra propia educación basada en el MOSEIB, con la participación de todos los actores educativos encaminado al fortalecimiento de nuestra cultura, costumbres, tradiciones y brindar una educación a nuestros niños y jóvenes con la calidad y calidez, de acuerdo al avance de la ciencia y la tecnología practicando los valores humanos como el respeto, la responsabilidad, solidaridad y la transparencia en el proceso educativo, formado bachilleres con mentalidad crítica, reflexiva e innovadora capaces de posibilitar soluciones a los diferentes problemas de las comunidades y de la sociedad en general.

6.3.3. Visión

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “SURUPUCYU”, en el tiempo de cinco años será una entidad fortalecida como una Unidad Educativa del Milenio estructuralmente organizado con la ONU nuevo modelo de gestión, con aulas virtuales y adecuados, recursos humanos eficientes, liderando las actividades académicas con calidad y calidez, fortaleciendo la identidad socio cultural de los habitantes de la zona Unión y Progreso y Cocdiag capaces de interrelacionarse dentro de la sociedad manteniendo su propia identidad cultural; una Institución caracterizada en una educación integral humanística y

liderada, guardiana de la lengua Kichwa donde los estudiantes se constituyen en sujetos interculturales de cambio de la sociedad con un alto nivel de desarrollo de sus potencialidades, constructores de su propio conocimiento y forjadores de una institución dinámica en el proceso de inter aprendizaje.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

La investigación propuesta adopta un enfoque mixto al combinar elementos cuantitativos y cualitativos. Esto permite capturar tanto la dimensión objetiva y cuantificable del fenómeno estudiado como la perspectiva y las experiencias individuales de los estudiantes y docentes involucrados. Tal enfoque proporciona una comprensión más completa y holística del impacto del material digital en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales.

Al integrar métodos cuantitativos y cualitativos, la investigación busca ofrecer una perspectiva integral y detallada del fenómeno estudiado. De esta manera, se espera obtener insights significativos que puedan orientar la práctica educativa y contribuir al desarrollo de estrategias efectivas para el uso del material digital en el área de Estudios Sociales en contextos de Educación Intercultural Bilingüe.

7.2. Diseño o tipo de estudio

En términos conceptuales, un diseño no experimental se caracteriza por la ausencia de manipulación deliberada de variables por parte del investigador. En este tipo de diseño, el investigador observa y recopila datos tal como ocurren en su entorno natural, sin intervenir en el contexto o introducir cambios controlados. Es un enfoque observacional que busca describir y comprender fenómenos tal como se presentan en la realidad.

Por otro lado, la naturaleza descriptiva del diseño implica que su objetivo principal es describir características, comportamientos o fenómenos específicos en un contexto determinado. En este caso, la investigación se centrará en describir el uso del material digital en el área de Estudios Sociales por parte de los estudiantes de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu.

En esta investigación, el diseño no experimental y descriptivo se utilizará para observar y describir cómo se utiliza el material digital en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, sin intervenir en la dinámica natural del aula. Se recopilarán datos sobre la frecuencia de uso del material digital, las percepciones de los estudiantes y docentes, los recursos digitales más utilizados, los beneficios percibidos y las posibles barreras o desafíos asociados con su implementación.

7.3. Métodos

7.3.1. Bibliográficos

Este método implica la revisión exhaustiva de fuentes bibliográficas relevantes relacionadas con el tema de estudio. Se llevará a cabo una búsqueda sistemática de libros, artículos, documentos y recursos digitales que aborden el uso del material digital en el aprendizaje de Estudios Sociales y la educación intercultural bilingüe. La recopilación y revisión crítica de la literatura existente proporcionará una base teórica sólida para contextualizar la investigación y enriquecer el marco conceptual.

7.3.2. Lógico histórico

El método lógico-histórico implica analizar la evolución histórica del uso del material digital en la educación, específicamente en el contexto de Estudios Sociales y la educación intercultural bilingüe en Ecuador. Durante este análisis, se considerarán los avances tecnológicos, las políticas educativas, las tendencias pedagógicas y los cambios en las prácticas docentes a lo largo del tiempo. El objetivo es obtener una perspectiva cronológica y contextualizada que facilite la comprensión de cómo y por qué se ha integrado el material digital en el ámbito educativo.

7.3.3. Deductivo-Inductivo

El enfoque deductivo-inductivo se caracteriza por combinar la deducción, que parte de teorías generales hacia conclusiones específicas, con la inducción, que implica inferir patrones o regularidades a partir de observaciones específicas. En esta investigación, se empleará este método para analizar los datos recopilados de manera inductiva, identificando patrones y tendencias emergentes en el uso del material digital en Estudios Sociales. A partir de estos hallazgos, se formularán hipótesis y conclusiones que serán sometidas a prueba y validación mediante un enfoque deductivo, aplicando principios teóricos y conocimientos previos.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La ficha de observación se utilizó como un instrumento estructurado para registrar de manera sistemática y ordenada las observaciones realizadas durante el proceso educativo en el aula. Este instrumento permitió analizar y mejorar la práctica docente, así como la calidad y eficacia del proceso educativo.

Por otro lado, se aplicó una encuesta compuesta por 8 preguntas dirigidas a los estudiantes de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe. Esta encuesta recopiló

información sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso del material digital en el aprendizaje de Estudios Sociales, así como sus experiencias, preferencias y sugerencias para mejorar esta modalidad educativa.

El instrumento principal fue una encuesta estructurada diseñada específicamente para esta investigación. Contenía preguntas sobre la frecuencia de uso, la facilidad de acceso, la utilidad percibida, las preferencias de contenido y las sugerencias para mejorar la integración del material digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La encuesta fue diseñada de manera clara y concisa, asegurando que las preguntas fueran comprensibles y relevantes para los estudiantes de séptimo año. Se aplicó de manera presencial durante un período determinado, garantizando la participación voluntaria y la confidencialidad de las respuestas.

La combinación de técnicas de recolección de datos, especialmente la encuesta estructurada, permitió obtener información detallada y representativa sobre las percepciones y experiencias de los estudiantes respecto al uso del material digital en el área de Estudios Sociales.

7.5. Universo y muestra

La muestra de este estudio comprendió a los 26 estudiantes que cursaban el séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu. Dado que se tuvo acceso total a todos los estudiantes de este nivel educativo en la institución, no fue necesario realizar cálculos de muestra. Todos los estudiantes del séptimo año fueron considerados para participar en la investigación, lo que garantizó la representatividad y la exhaustividad de la muestra en relación con el objetivo del estudio (Ver Tabla 3).

Tabla 3
Población

Descripción	Número	Porcentaje
Hombres	15	58%
Mujeres	11	42%
Total	26	100%

Elaboración propia

7.6. Procesamiento de información

Para el procesamiento de los datos e información recopilados en la investigación, se emplearon herramientas informáticas específicas. Para la organización y depuración de los datos, se utilizó el software Microsoft Office Excel 2016. Este programa permitió realizar tareas de clasificación, filtrado y análisis preliminar de la información recolectada.

Por otro lado, para llevar a cabo análisis estadísticos más detallados y determinar la significación de los resultados obtenidos, se empleó el software IBM SPSS Statistics 25.0. Esta herramienta proporcionó funcionalidades avanzadas para la realización de análisis descriptivos, correlacionales e inferenciales sobre los datos recopilados.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1. Análisis de la ficha de observación

A continuación, se exponen los resultados derivados de la ficha de observación (Ver Tabla 4) que proporciona una perspectiva sobre las metodologías utilizadas, las estrategias de enseñanza implementadas y el nivel de interacción presente en el aula. Estos aspectos son indispensables para comprender la dinámica educativa y evaluar la efectividad de las prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 4

Ficha de Observación para identificar metodologías y estrategias en el aula

Observaciones	Si	No
Metodologías Utilizadas:		
Clase Magistral	X	
Aula Invertida		X
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)		X
Aprendizaje Basado en Restos (ABR)		X
Método Tradicional (pizarra y papel)	X	
Método Digital (uso de dispositivos electrónicos y recursos en línea)		X
Estrategias de Enseñanza:		
Exposición oral del docente	X	
Uso de presentaciones multimedia (PowerPoint, Prezi, etc.)		X
Trabajo en grupos colaborativos		X
Uso de recursos digitales (aplicaciones, plataformas en línea, videos educativos, etc.)		X
Preguntas y respuestas abiertas		X
Resolución de problemas	X	
Ejercicios de reflexión	X	
Interacción:		
Participación activa de los estudiantes.		X
Interacción entre los estudiantes.		X
Uso de preguntas abiertas para fomentar la participación.		X
Fomento de debates o discusiones entre los estudiantes.		X
Promoción de la colaboración y el trabajo en equipo.	X	

Elaboración y fuente: propia

En cuanto a las metodologías utilizadas, se evidencia la presencia de la "clase magistral" y el "método tradicional (pizarra y papel)", lo que indica un enfoque más tradicional y centrado en la enseñanza directa por parte del docente. La ausencia de la "aula invertida" y el "Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)" sugiere una oportunidad para explorar enfoques más participativos y orientados al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a las estrategias de enseñanza, se destaca la "exposición oral del docente", que es una técnica común para la transmisión de información. La presencia de la "resolución

de problemas" y los "ejercicios de reflexión" sugiere un intento por promover el pensamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento por parte de los estudiantes. Sin embargo, la falta de observaciones en áreas como el "trabajo en grupos colaborativos" y el "uso de recursos digitales" indica una posible área de mejora en la diversificación de las estrategias de enseñanza.

Finalmente, la interacción, se observa un esfuerzo por promover la colaboración y el trabajo en equipo, como lo demuestran el "Fomento de debates o discusiones entre los estudiantes" y la "promoción de la colaboración y el trabajo en equipo". No obstante, la falta de observaciones sobre la "participación activa de los estudiantes" y la "interacción entre los estudiantes" sugiere una oportunidad para fomentar un ambiente de aprendizaje más participativo y dinámico.

8.2. Análisis de las encuestas

A continuación, se exponen los resultados derivados de las encuestas aplicadas a los 26 estudiantes que cursan el séptimo año de la Educación Intercultural Bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu, ubicada en la parroquia Guanujo, del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el periodo académico 2023-2024.

Pregunta 1: ¿Te gusta la asignatura de Estudios Sociales y etnohistoria?

Tabla 5

Le gusta la asignatura de estudios sociales

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	100%
No	0	0%
Total	26	100%

Fuente y elaboración: Encuestas a estudiantes de séptimo año de la educación intercultural bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu. Propia

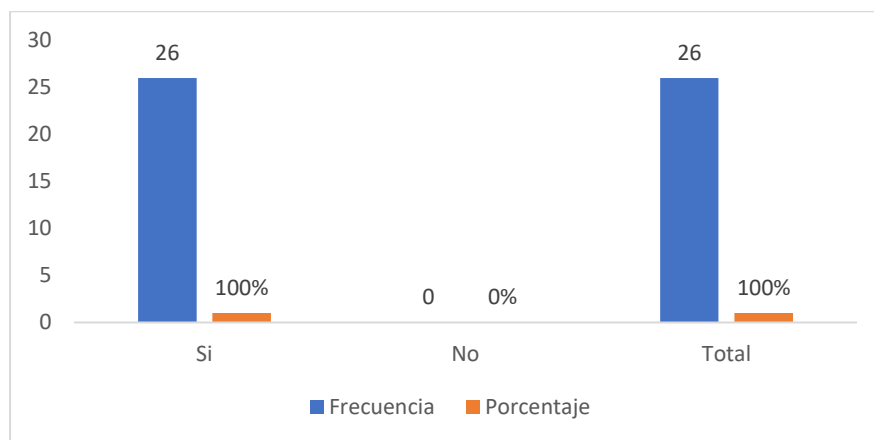


Gráfico 1 *Le gusta la asignatura de estudios sociales*
Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Según los datos proporcionados en la Tabla 5, que reflejan las respuestas de los estudiantes a la pregunta "¿Te gusta la asignatura de Estudios Sociales y etnohistoria?", se observa que el 100% de los encuestados respondió afirmativamente, indicando que les gusta esta asignatura. No se registraron respuestas negativas ("No"), lo que sugiere un alto nivel de aceptación y aprecio por parte de los estudiantes hacia la asignatura de Estudios Sociales y etnohistoria. Esta tendencia general indica una buena receptividad por parte de los estudiantes hacia el contenido y la metodología de enseñanza de esta asignatura en particular.

Pregunta 2: Qué criterio tienes de la asignatura de Estudios Sociales y etnohistoria

Tabla 6

Criterio de la asignatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Aburrida	1	3,8	3,8	3,8
	Divertida	1	3,8	3,8	7,7
	Interesante	23	88,5	88,5	96,2
	Entretenida	1	3,8	3,8	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Fuente y elaboración: Encuestas a estudiantes de séptimo año de la educación intercultural bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu. Propia

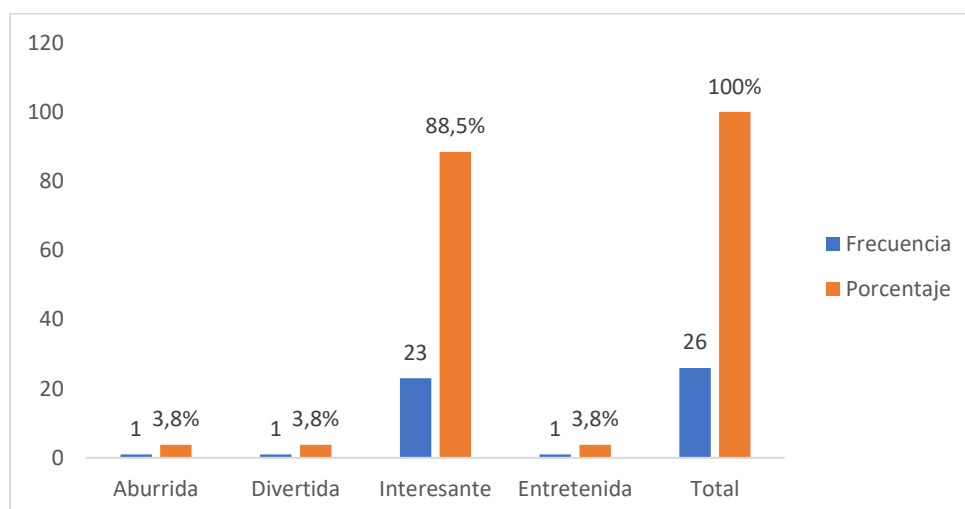


Gráfico 2 Criterio de la asignatura.

Elaboración propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 6 proporciona un análisis detallado de las percepciones de los estudiantes sobre la asignatura de Estudios Sociales y etnohistoria en la Unidad Educativa Surupucyu. En primer lugar, se observa que una minoría, representada por un 3.8%, considera la asignatura como aburrida, mientras que otro 3.8% la describe como divertida. La gran mayoría de los encuestados 88.5%, la califica como interesante y un 3.8% de los encuestados la percibe como entretenida. Estas opiniones reflejan la tendencia general como positiva.

Pregunta 3: ¿Qué tan importante consideras que la asignatura te ayuda a tu formación estudiantil y personal?

Tabla 7

Importancia de la asignatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco importante	1	3,8	3,8	3,8
	Importante	3	11,5	11,5	15,4
	Muy Importante	22	84,6	84,6	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Fuente y elaboración: Encuestas a estudiantes de séptimo año de la educación intercultural bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu. Propia

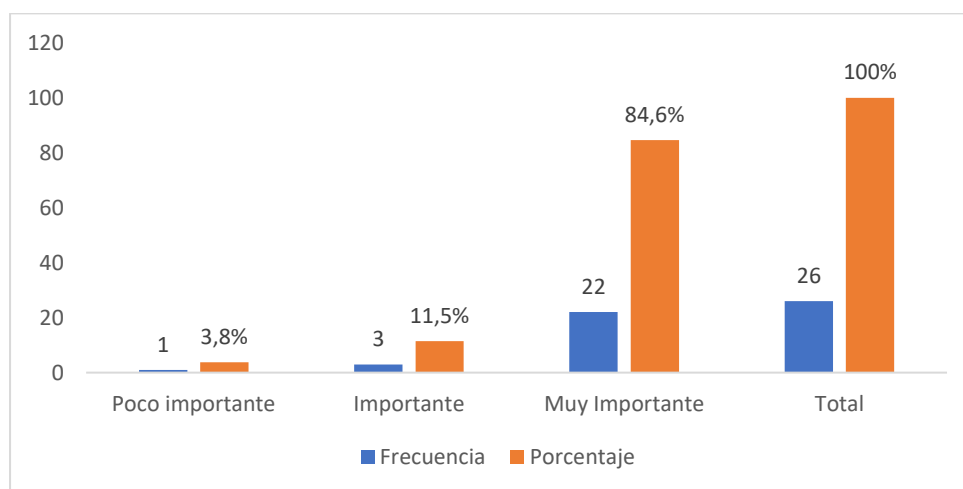


Gráfico 3 Importancia de la asignatura

Elaboración propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 7 muestra cómo los estudiantes valoran la importancia de la asignatura de Estudios Sociales en su formación estudiantil y personal. Se observa que una minoría, representada por un 3.8%, considera que la asignatura es poco importante para su formación. Por otro lado, un 11.5% la califica como importante, lo que sugiere que algunos estudiantes reconocen su valor, pero no lo consideran fundamental. Sin embargo, la gran mayoría de los encuestados, un 84.6%, la percibe como muy importante para su formación estudiantil y personal. Este alto porcentaje refleja una clara percepción entre los estudiantes de que la asignatura de Estudios Sociales desempeña un papel crucial en su desarrollo académico y personal.

Pregunta 4: La asignatura ha contribuido a desarrollar tus habilidades de pensamiento crítico y análisis en relación con temas sociales, culturales y étnicos

Tabla 8

Contribución de la asignatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Desacuerdo	3	11,5	11,5	11,5
	De acuerdo	12	46,2	46,2	57,7
	Totalmente de acuerdo	11	42,3	42,3	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Fuente y elaboración: Encuestas a estudiantes de séptimo año de la educación intercultural bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu. Propia

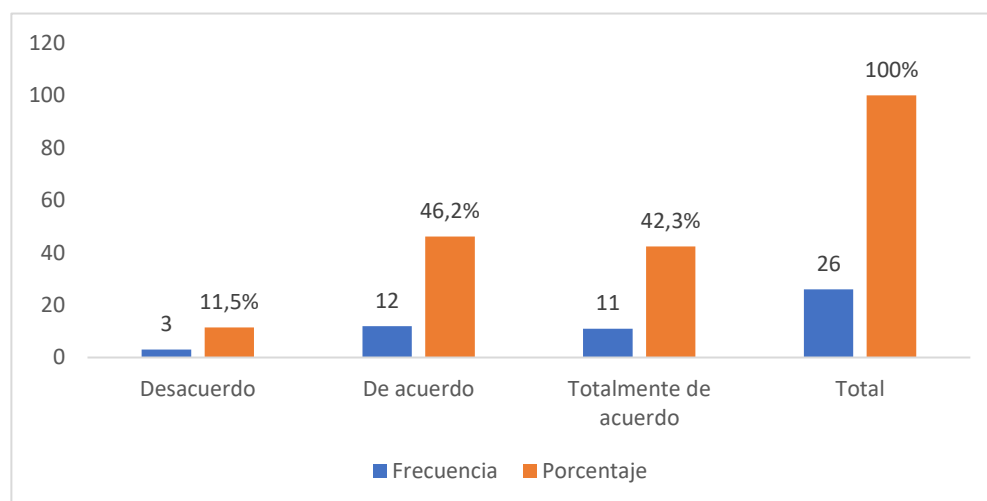


Gráfico 4 Contribución de la asignatura
Elaboración propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 8 muestra cómo los estudiantes perciben la contribución de la asignatura de Estudios Sociales al desarrollo de sus habilidades de pensamiento crítico y análisis en relación con temas sociales, culturales y étnicos. Se observa que un pequeño porcentaje, representado por el 11.5%, está en desacuerdo con que la asignatura haya contribuido significativamente al desarrollo de estas habilidades. Sin embargo, la mayoría de los encuestados, un 46.2%, está de acuerdo en que la asignatura ha contribuido en cierta medida a su desarrollo de pensamiento crítico y análisis. Además, un porcentaje significativo, el 42.3%, está totalmente de acuerdo con esta afirmación, lo que sugiere que muchos estudiantes perciben que la asignatura ha tenido un impacto positivo y significativo en el desarrollo de estas habilidades.

Pregunta 5: ¿Consideras que las estrategias metodológicas del docente han sido efectivas para tu aprendizaje en la asignatura?

Tabla 9
Estrategias metodológicas efectivas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	1	3,8	3,8	3,8
	Buena	7	26,9	26,9	30,8
	Muy Buena	18	69,2	69,2	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Fuente y elaboración: Encuestas a estudiantes de séptimo año de la educación intercultural bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu. Propia

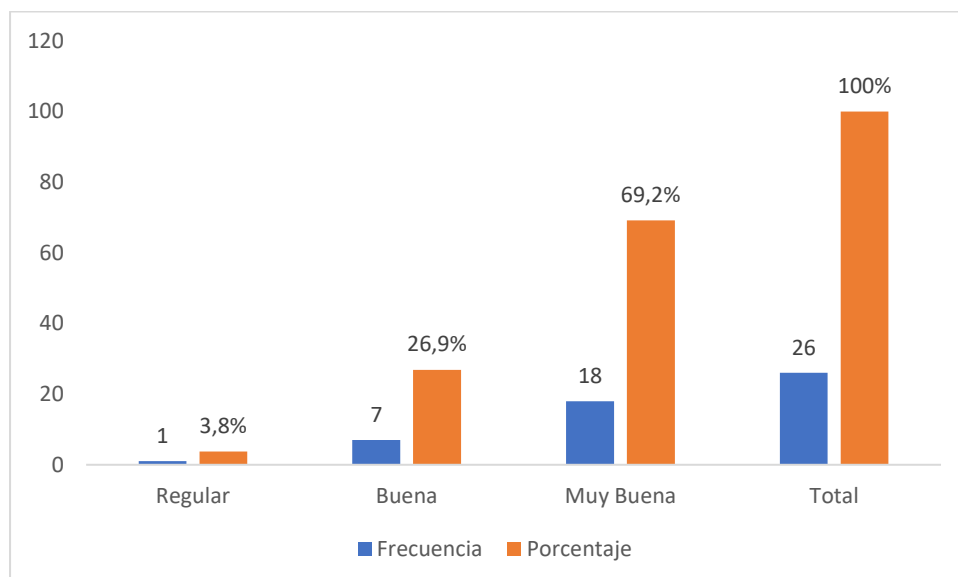


Gráfico 5 Estrategias metodológicas efectivas
Elaboración propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 9 muestra los resultados sobre la efectividad de las estrategias metodológicas empleadas por el docente en su aprendizaje en la asignatura. Se observa que el 3.8% de los estudiantes consideraron las estrategias como "regulares", mientras que el 26.9% las calificaron como "buenas" y el 69.2% las evaluaron como "muy buenas". Estos resultados indican una percepción mayoritariamente positiva por parte de los estudiantes hacia las estrategias metodológicas utilizadas por el docente.

Pregunta 6: En qué medida percibes que el docente utiliza la gamificación y recursos digitales interactivos para respaldar y retroalimentar los temas de la asignatura

Tabla 10

Uso de gamificación y recursos digitales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	18	69,2	69,2	100,0
	En la mayoría del tiempo	7	26,9	26,9	30,8
	Todo el tiempo	1	3,8	3,8	3,8
	Total	26	100,0	100,0	

Fuente y elaboración: Encuestas a estudiantes de séptimo año de la educación intercultural bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu. Propia

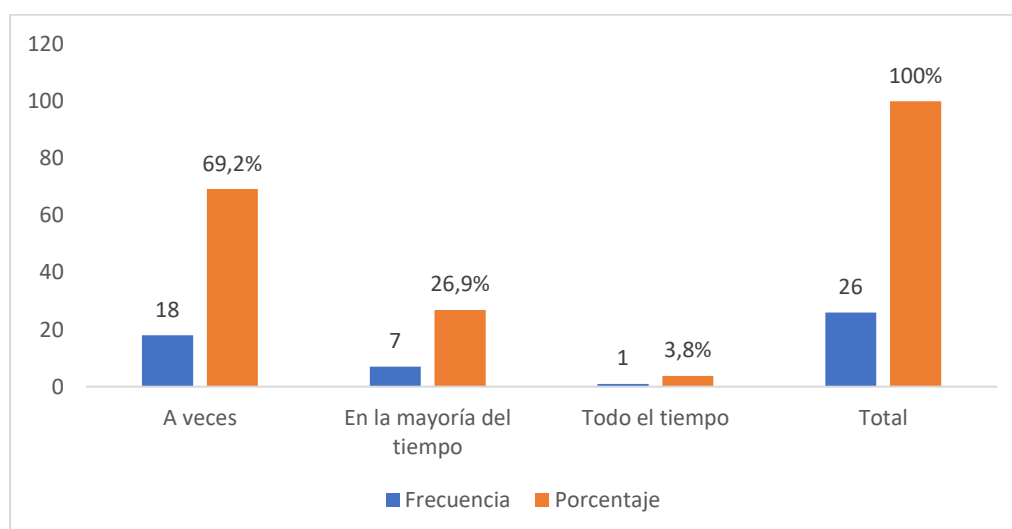


Gráfico 6 Uso de gamificación y recursos digitales
Elaboración propia

Análisis e interpretación:

La tabla 10 presenta los resultados acerca de la percepción del uso de gamificación y recursos digitales interactivos por parte del docente para respaldar y retroalimentar los temas de la asignatura. Según los datos recopilados, el 69.2% de los estudiantes indicaron que el docente utiliza estos recursos "a veces", el 26.9% mencionó que los utiliza "en la mayoría del tiempo", y solo el 3.8% manifestó que los utiliza "todo el tiempo". Estos resultados revelan que la mayoría de los estudiantes perciben que el docente utiliza la gamificación y recursos digitales interactivos de manera ocasional para respaldar y retroalimentar los temas de la asignatura.

Pregunta 7: Por favor, indica en qué medida disfrutas colaborar en equipos con tus compañeros para explorar diversas culturas y su historia

Tabla 11
Colaboración de equipos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	3,8	3,8	3,8
	A veces	1	3,8	3,8	7,7
	En la mayoría del tiempo	23	88,5	88,5	96,2
	Todo el tiempo	1	3,8	3,8	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Fuente y elaboración: Encuestas a estudiantes de séptimo año de la educación intercultural bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu. Propia

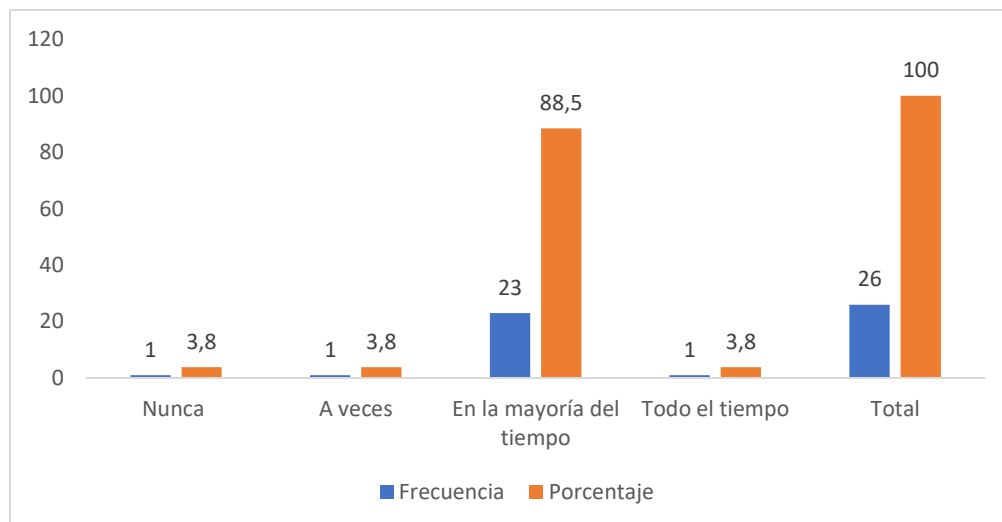


Gráfico 7 Colaboración de equipos
Elaboración propia

Análisis e interpretación:

La tabla 11 presenta los resultados de la percepción de los estudiantes en cuanto a su disfrute al colaborar en equipos con sus compañeros para explorar diversas culturas y su historia. Según los datos recopilados, se observa que el 3.8% de los estudiantes indicaron que "nunca" disfrutaban colaborar en equipos, otro 3.8% mencionó que lo hacen "a veces", mientras que el 88.5% expresó que disfrutaban colaborar "en la mayoría del tiempo". Solo un 3.8% manifestó que disfruta colaborar "todo el tiempo".

Pregunta 8: Te divertirías aprendiendo con material interactivo digital utilizadas en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria

Tabla 12
Uso de juegos interactivos digitales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Si	23	88%	88
	No	3	12%	12
	Total	26	100%	100

Fuente y elaboración: Encuestas a estudiantes de séptimo año de la educación intercultural bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu. Propia

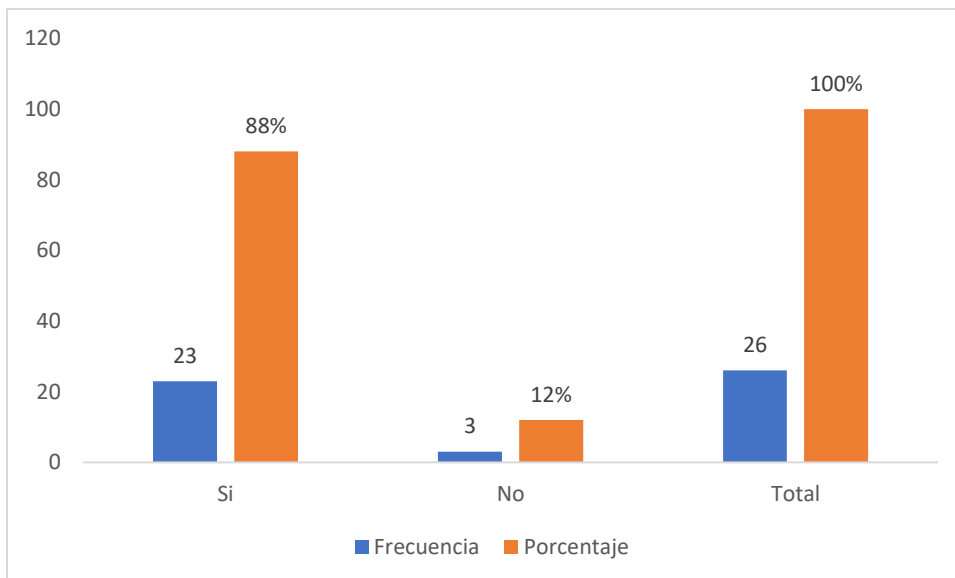


Gráfico 8 Uso de juegos interactivos digitales
Elaboración propia

Análisis e interpretación:

De acuerdo con la información obtenida en la Tabla 12, que refleja las respuestas de los estudiantes a la pregunta "¿Te divertirías aprendiendo con los juegos interactivos digitales utilizadas en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria?", se observa que el 88% de los encuestados respondió afirmativamente, mientras que el 12% registran respuesta negativa ("No"), lo que sugiere una mayoría de aceptación de los estudiantes con la interacción de juegos digitales para el aprendizaje de esta materia.

9. CONCLUSIONES

La metodología educativa empleada por el docente refleja un enfoque tradicional, donde la interacción entre el estudiante y el docente se limita principalmente al aula de clase. Los materiales utilizados para impartir conocimientos se reducen a un pizarrón y un libro, lo que puede limitar la dinamicidad de las clases. Por otro lado, la introducción de material digital permite una experiencia más dinámica e interactiva para los estudiantes, ofreciendo una gama más amplia de recursos educativos que enriquecen el proceso de aprendizaje.

Tras analizar los recursos didácticos utilizados por el docente, se evidencia que no existe integración de herramientas tecnológicas en el aula. Es importante reconocer que los métodos de enseñanza tradicionales no siempre son los más efectivos para todos los estudiantes y contextos educativos. En un entorno caracterizado por el cambio constante, los enfoques pedagógicos innovadores y centrados en el estudiante están cobrando relevancia debido a su capacidad para promover habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración, competencias esenciales en el siglo XXI. Es fundamental que los educadores consideren la implementación de estrategias educativas que fomenten el desarrollo integral de los estudiantes y los preparen para enfrentar los desafíos del mundo actual.

A través de la integración de recursos digitales en el proceso educativo, se ha logrado mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al proporcionarles un entorno más dinámico y participativo. La utilización de este material ha permitido que los estudiantes se involucren de manera activa en la exploración de conceptos, el análisis de información y la resolución de problemas relacionados con temas sociales, culturales y étnicos. Además, el acceso a contenido digital ha ampliado las oportunidades de aprendizaje al ofrecer recursos multimedia y herramientas interactivas que complementan y enriquecen la enseñanza tradicional.

10. PROPUESTA

Título

DIGITALIZANDO EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES

Introducción

La digitalización emerge como un agente transformador en el campo educativo, ofreciendo nuevas oportunidades y desafíos en la manera en que se concibe y se transmite el aprendizaje. Este estudio se propone evaluar el impacto y las implicaciones de la digitalización en el proceso educativo, centrándose específicamente en el área de Estudios Sociales, con el objetivo de implementar material didáctico interactivo que promueva el aprendizaje en esta disciplina, dirigido a los estudiantes de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe.

Es importante destacar que el material educativo digital ha ganado prominencia como una herramienta integral para enriquecer y diversificar las experiencias de aprendizaje. Al hacer uso de estos recursos digitales, se amplían las oportunidades de acceder a información diversa y actualizada, se fomenta la participación activa de los estudiantes y se promueve un aprendizaje interactivo y personalizado. Este tipo de material no solo complementa los recursos tradicionales, sino que también facilita la exploración de conceptos complejos y la aplicación práctica del conocimiento.

Para este propósito, se empleará la metodología de Thales, la cual se basa en el modelo pedagógico constructivista y se alinea perfectamente con la digitalización del aprendizaje al enfatizar el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Esta metodología fomenta el aprendizaje experiencial, el trabajo colaborativo y la reflexión crítica, elementos esenciales en un entorno educativo digital. La integración de la metodología de Thales con las herramientas y recursos digitales disponibles crea un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante que potencia la participación y el compromiso del estudiante en su proceso educativo.

La aplicación de esta propuesta tiene el potencial de enriquecer la experiencia educativa, ampliar el acceso al conocimiento y cultivar habilidades esenciales para la vida en el siglo XXI. A través de la combinación de material educativo digital, eXeLearning y la metodología de Thales, se busca establecer un camino hacia un aprendizaje más inclusivo, interactivo y significativo para todos los estudiantes.

Objetivos

General:

Implementar material didáctico interactivo que fomente el aprendizaje en el área de estudios sociales con los estudiantes de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe.

Específicos:

- Determinar los contenidos a sistematizar mediante el material didáctico interactivo.
- Desarrollar material didáctico interactivo con la ayuda de varias aplicaciones en línea
- Socializar el material didáctico interactivo con los estudiantes de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe.

Desarrollo

PLANEACIÓN

Tras un análisis exhaustivo, se ha concluido que los estudiantes continúan siendo instruidos de manera convencional, sin aprovechar las tecnologías disponibles. Este descubrimiento subraya la imperiosa necesidad de crear y digitalizar una variedad de materiales académicos sobre diversos temas, con el propósito de apoyar tanto a los educadores como a los alumnos, fomentando así la interacción en la enseñanza mediante actividades más dinámicas y atractivas. Este enfoque tiene como objetivo mejorar el rendimiento académico y permitir que los estudiantes desarrollen una variedad de habilidades en el entorno digital.

La digitalización del material académico conlleva numerosas ventajas, como la accesibilidad, la actualización constante de la información y la capacidad de adaptar los recursos a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes. Además, al utilizar herramientas digitales, se crea un entorno de aprendizaje más inclusivo y participativo, que fomenta la colaboración y el trabajo en equipo.

Es importante destacar que la digitalización del material académico no se limita a simplemente trasladar contenido impreso al formato digital, sino que también implica la integración de recursos interactivos, como videos, simulaciones y actividades multimedia, que enriquecen la experiencia educativa y facilitan la comprensión de conceptos complejos.

DISEÑO

A continuación, se presentan diseños conceptuales de las diversas páginas que componen la aplicación para el usuario. Estas representaciones gráficas muestran cómo se estructuran y organizan cada una de estas páginas con el propósito de facilitar la comprensión y la navegación de este.

Página principal

Página Principal

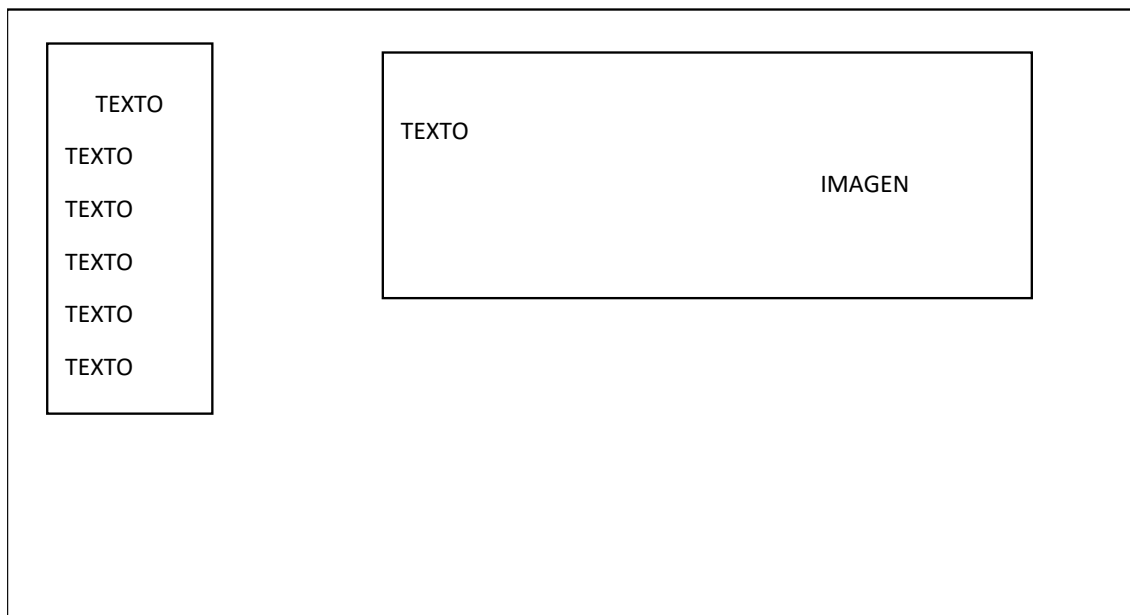


Figura 1 Diseño de página principal

Elaboración: propia

El diseño de la página principal muestra la disposición visual y la distribución de los elementos en la página principal del proyecto. Este diseño suele ser el punto de entrada para los usuarios y, por lo tanto, debe ser claro, atractivo y fácil de navegar. Puede incluir elementos como el logotipo, el menú de navegación, un encabezado destacado, contenido destacado o enlaces a secciones importantes del sitio.

Página de contenidos

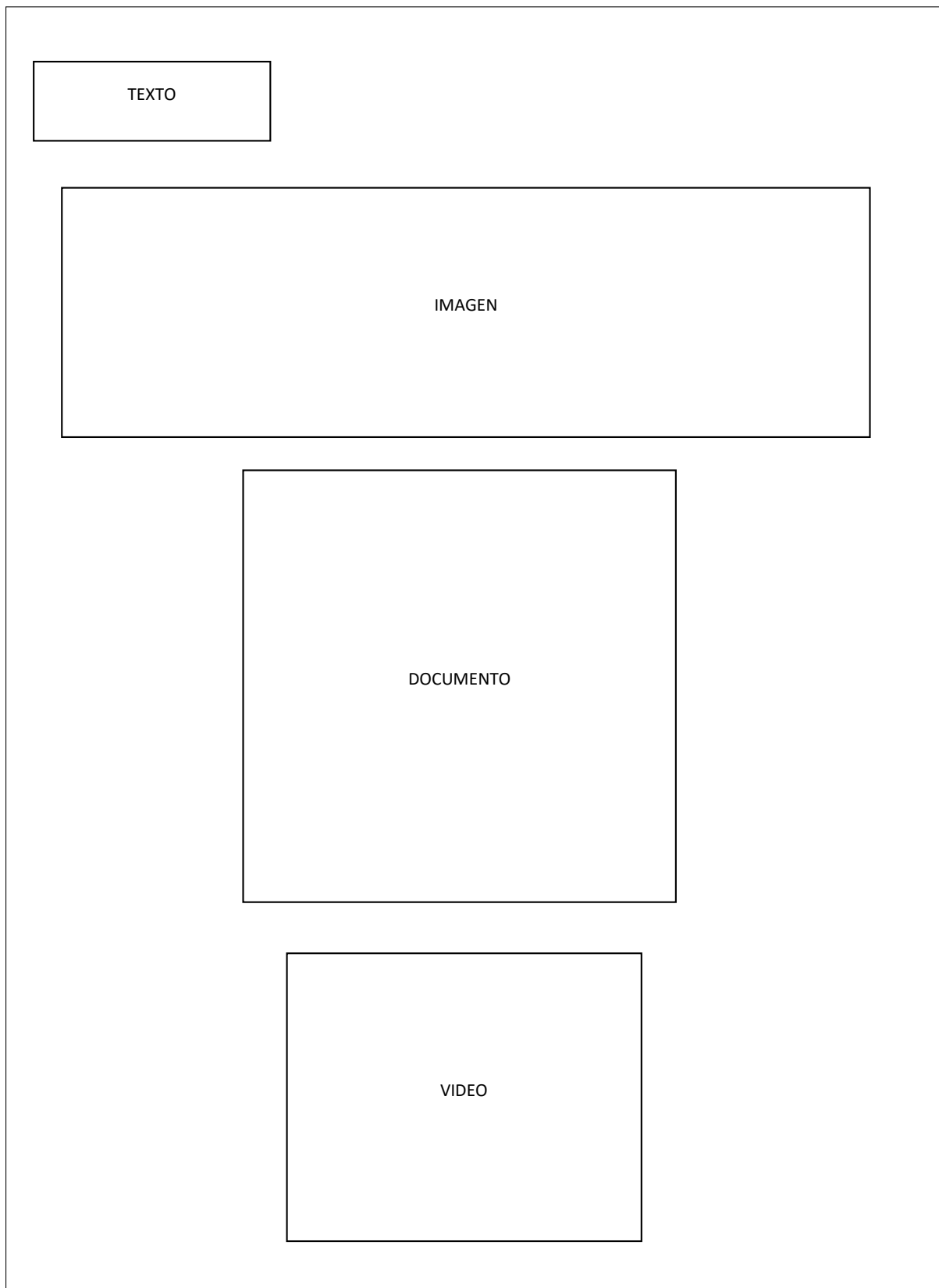


Figura 2 Diseño de la página de contenidos
Elaboración: propia

El diseño de la página de contenidos ilustra cómo se estructuran y presentan los contenidos dentro de una página específica dedicada a ofrecer información detallada o recursos específicos. Este diseño puede incluir secciones, subsecciones, listas de contenido, enlaces a recursos relacionados y otros elementos que faciliten la comprensión y el acceso a la información.

Página de actividades

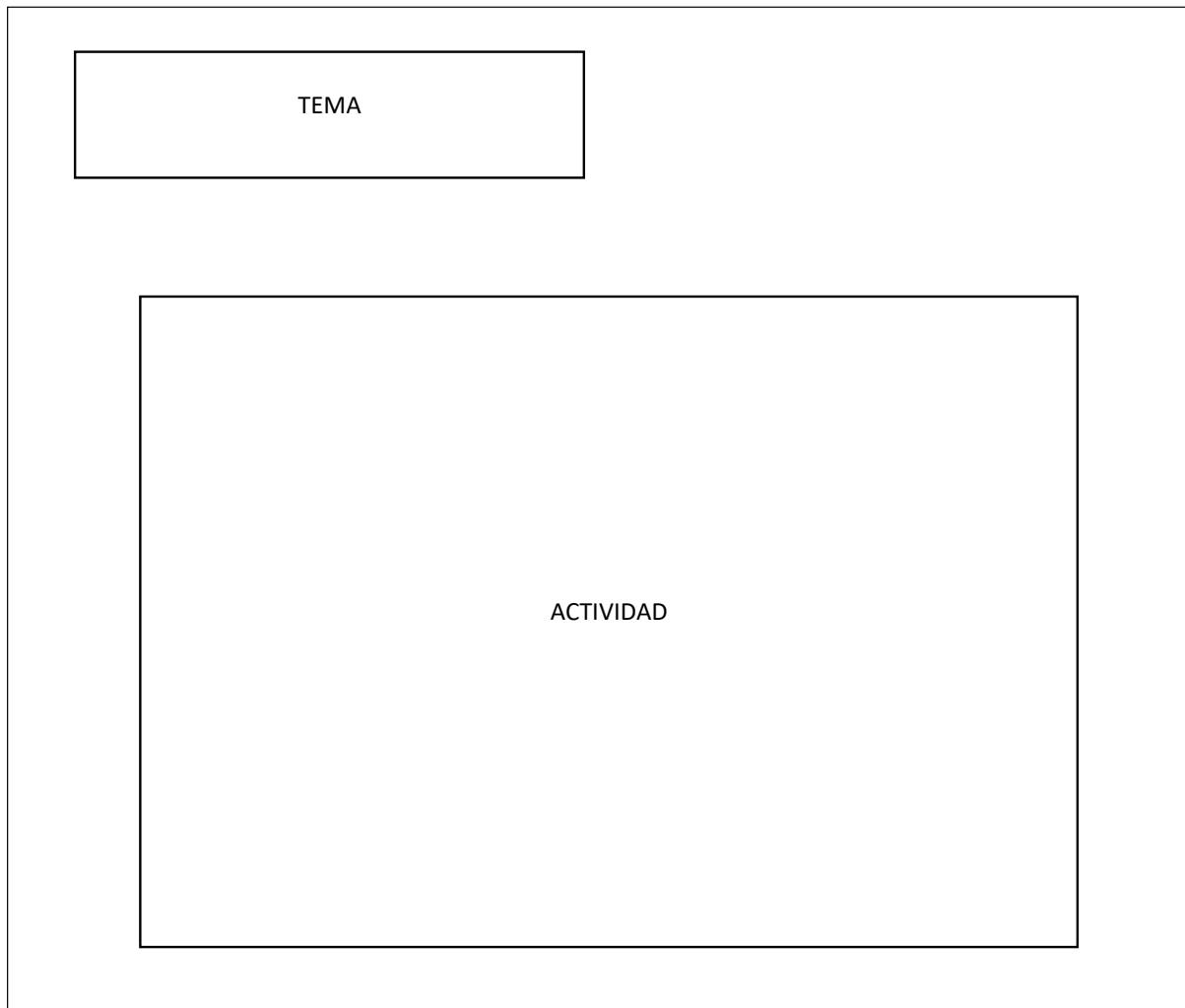


Figura 3 Diseño de la página de actividades
Elaboración: propia

El diseño de la página de actividades" muestra la disposición visual de la página delineada específicamente para presentar actividades interactivas, ejercicios, tareas o recursos prácticos para los usuarios. Este diseño puede incluir instrucciones claras, botones de acción, espacios para ingresar respuestas o interacciones multimedia que faciliten la participación y el aprendizaje activo.

PRODUCCIÓN

En el proceso de producción del aplicativo educativo, se emplearon diversas herramientas que facilitaron la creación y organización de los contenidos. A continuación, se detallan las principales plataformas utilizadas:

- **eXeLearning:** Se aprovechó su versatilidad para diseñar y desplegar objetos virtuales, creando así un entorno virtual interactivo y atractivo para el aprendizaje. Esta plataforma ofreció facilidades significativas para la creación de contenido educativo.
- **Prezi:** La variedad de plantillas y temas disponibles permitió la creación de presentaciones visuales dinámicas y personalizadas. Esta herramienta resultó fundamental para desarrollar contenido didáctico atractivo y adaptado a las necesidades temáticas específicas.
- **Canva:** Se destacó por su amplia gama de opciones de diseño, lo que permitió la creación de presentaciones creativas y dinámicas. Su versatilidad posibilitó la visualización efectiva de contenidos dentro del aplicativo, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.
- **Genially:** Fue utilizada para la creación de contenidos visuales e interactivos que mejoraron la experiencia de aprendizaje de los usuarios. Su variedad de funcionalidades contribuyó a ofrecer un entorno educativo más dinámico y participativo.
- **Mobbyt:** La diversidad de opciones de Mobbyt permitió la creación de actividades interactivas adaptadas a diferentes temas y necesidades de evaluación. Esta plataforma enriqueció la experiencia de aprendizaje al ofrecer actividades desafiantes y dinámicas.
- **DID y Fliki:** Son dos aplicaciones que integran la inteligencia artificial y animaciones respectivamente, se utilizaron para enriquecer la oferta de contenido audiovisual. Estas herramientas ampliaron las posibilidades para desarrollar videos interactivos y atractivos, contribuyendo así a una experiencia de aprendizaje innovadora.

A continuación, se presentan algunas de las actividades que se ha creado en el aplicativo Mobbyt (Ver Figura 4).

Localhost:51236/Proyecto

Ver Películas de Terr... VAGONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoRelle | Descarga... Próximamente: 201... Todos los marcadores

Archivo • Utilidades • Egitos • Ayuda

Añadir página Borrar Renombrar

Contenido Propiedades

Modo avanzado Visualización previa

Estructura

- Portada
- Menú
- Temas
 - Aborígenes
 - Cazadores y Recolectores
 - Agrícolas Incipientes
 - Agrícolas Supercomunes
 - Estado Inca
 - Colonial
 - Reino de Quito en el Siglo XVII

Desagrupar los Elementos Elementos disponibles

Elementos

- Texto y tareas
- Texto
- Contenido DUA
- Tarea
- Actividades interactivas
- Juegos
- Otros contenidos

14°C Parc. nublado

Búsqueda

10114 7/2/2024

Pregunta/10

La cultura Valdivia es una de las más antiguas de América.

Verdadero

Falso

Enviar

Localhost:51236/Proyecto

Ver Películas de Terr... VAGONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoRelle | Descarga... Próximamente: 201... Todos los marcadores

Archivo • Utilidades • Egitos • Ayuda

Añadir página Borrar Renombrar

Contenido Propiedades

Modo avanzado Visualización previa

Tema Nº1: Aborígenes

PRECUNTA 1

¿Cuál fue una de las primeras culturas aborígenes en el Ecuador?

b) Valdivia a) Inca c) Puruha d) Jama

Enviar

14°C Parc. nublado

Búsqueda

10114 7/2/2024

Localhost:51236/Proyecto

Ver Películas de Terr... VAGONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoRelle | Descarga... Próximamente: 201... Todos los marcadores

Archivo • Utilidades • Egitos • Ayuda

Añadir página Borrar Renombrar

Contenido Propiedades

Modo avanzado Visualización previa

QUIZZ

Epoca Colonial siglo XVII y XVIII en el Ecuador o Reino de Quito

Created by • Erika Chacha

10 questions

Play now

14°C Parc. nublado

Búsqueda

10114 7/2/2024

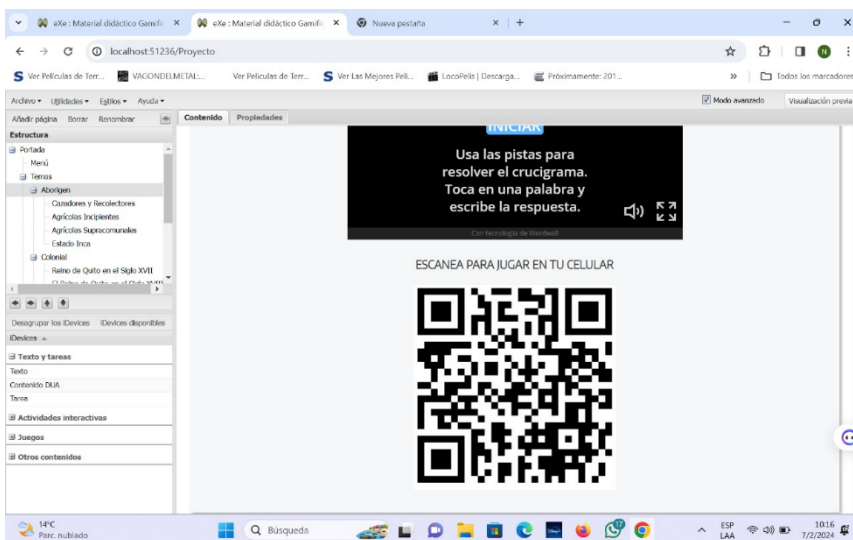
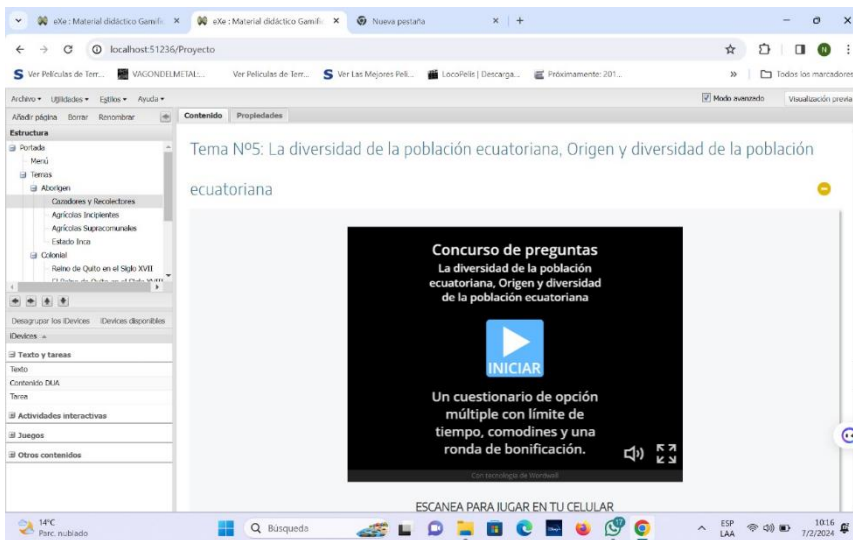


Figura 4 Actividades en el aplicativo Mobbly

PRUEBA PILOTO

Tabla 13

Prueba piloto del aplicativo

Aplicación	Problema	Solución
Canva	Ninguno	
Genially	Ninguno	
Prezi	Ninguno	
Did	Ninguno	
Fliki	Ninguno	
Mobbyt	Ninguno	
eXeLearning	Ninguno	
Ejecución	Ninguno	
Navegación	Ninguno	
Reproducción de videos	Ninguno	
Despliegue de archivos	Ninguno	
Audios	Ninguno	
Imágenes	Ninguno	
Reproducción de juegos	Ninguno	

Elaboración: propia

EVALUACIÓN

Se reunió el equipo de investigación y analizo las diferentes partes a realizar del aplicativo de como iría estructurado, el orden en el que ira el contenido, la paleta de colores, la forma de presentar, los recursos multimedia empleados y así llegamos a un acuerdo de cómo será presentado el sitio web.

Bibliografía

- Álvarez, R. (2020). *Ventajas y desventajas del uso de las TICs en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del 5to. Año de secundaria de la I.E. "Honorio Delgado Espinoza" Arequipa 2019*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12773/13329>
- Amaya, K., Arbañil, R., Ecos, A., Manrique, Z., Ore, F., y Quishpe, D. (2023). *Tecnología educativa para desarrollar la metodología STEAM*. Humanities Commons. <https://doi.org/https://doi.org/10.17613/yan1-wg80>
- Ávila, A., Castro, C., y Mejía, F. (2023). *Navegando ando, una estrategia pedagógica con recursos educativos digitales para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Departamental "Mitsilou Campbell", del corregimiento de Los Negritos, Magdal*. Universidad de Cartagena. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.57799/11227/11974>
- Briones, S. (2023). *Importancia de la Psicopedagogía en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de educación básica*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://doi.org/https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9863>
- Cañaverall, L., Nieto, A., y Vaca, J. (2020). *El aprendizaje significativo en las principales obras de David Ausubel : lectura desde la pedagogía*. Universidad Pedagógica Nacional. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12209/12251>
- Carrera, V., y Coque, C. (2023). *El aula invertida para el desarrollo del aprendizaje autónomo*. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://doi.org/http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11542>
- Cóndor, B., y Collantes, S. (2023). *El aula invertida como metodología de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales*. Universidad Indoamérica. <https://doi.org/https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5245>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449. https://doi.org/https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Cruz, T., Toledo, C., Palomeque, M., y Cruz, Y. (2021). La teoría de aprendizaje que más se adapte al nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio De Las Ciencias*, 6(4), 339–357. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v6i4.1716>

- Erazo, A., Ramos, F., Galarza, P., y Boné, M. (2023). La inteligencia artificial aplicada a la optimización de programas informáticos. *Journal of Economic and Social Science Research*, 3(1), 48-63. <https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v3/n1/61>
- Farinango, L. (2023). *El juego como estrategia didáctica para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de las competencias matemáticas de adición y sustracción en los estudiantes de Básica Elemental Básica, del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe "Patric"*. Universidad Técnica del Norte. <https://doi.org/http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14668>
- Fernández, A., Reyes, M., y López, M. (2022). Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en formación y docencia. *Science Direct*, 29(3), 28-38. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.fmc.2022.03.004>
- Ferreira, C. (2023). *Planificación de tareas para la cosecha selectiva con un sistema robótico de manipulación dual*. Universidad Politécnica de Madrid. <https://doi.org/https://oa.upm.es/74997/>
- García, J., García, B., Guevara, Y., Ortega, Y., Sakibaru, L., y Vargas, C. (2023). *Inteligencia artificial en la praxis docente: vínculo entre la tecnología y el proceso de aprendizaje*. Humanities Commons. <https://doi.org/https://doi.org/10.17613/vqt1-cp64>
- García, J., Patiño, M., y Moreno, S. (2022). Cognitive contextualization of interactivity: Una mirada desde los objetos tecnológicos de aprendizaje. *Revista Internacional De Humanidades*, 12(4), 1-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4496>
- García, V., Del Pino, G., Cañarte, J., Pincay, G., Ponce, S., Castro, M., y Chávez, M. (2023). *La educación superior ecuatoriana y el constructivismo*. Editorial Alema. <https://doi.org/https://editorialalema.org/libros/index.php/alema>
- García-Gasco, A. (2023). *Dedos - editor: WEB*. Universidad Rey Juan Carlos. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/10115/23056>
- González, I. (2023). *Uso de recursos tecnológicos como estrategia para la enseñanza de historia en alumnos de cuarto grado de primaria*. Universidad Autónoma de Zacatecas. <https://doi.org/http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3465>
- Grados, J., Canales, C., Cuzcano, A., Mendoza, F., Leva, A., y Meza, J. (2023). *Capacidades de los sistemas educativos latinoamericanos para la aplicación de las herramientas digitales como el aula invertida*. Editorial Mar Caribe. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/q5zbx>

- GUILLÉN, M. M. (s.f de s.f de 2021). *Educacion*. ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00027-A: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/MINEDUC-MINEDUC-2021-00027-A.pdf>
- Gutiérrez, J., Toala, J., Parrales, R., Toala, M., Vera, O., y Regalado, J. (2023). *Aprendizaje digital: estrategias y transformaciones en la educación y el aprendizaje*. Editorial Alemana. <https://doi.org/https://editorialalema.org/libros/index.php/alema>
- Henao, L., y Herrera, V. (2023). *Estrategias didácticas mediadas por tecnologías educativas adaptativas para un aprendizaje personalizado en educación básica y media*. Corporación Universidad de la Costa. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/11323/10595>
- Layme, J. (2023). *La influencia de los resultados de la aplicación del test ABC en el aprendizaje de la lecto - escritura en niños (as) de primero y segundo grado del nivel primario en dos unidades educativas de la ciudad de El Alto*. Universidad Mayor de San Andrés. <https://doi.org/http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/32056>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417 de 31 de. https://doi.org/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf
- López, R., Nieto, L., Vera, J., y Quintana, M. (2021). Modos de aprendizaje en los contextos actuales para mejorar el proceso de enseñanza. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 542-550. <https://doi.org/ISSN: 2218-3620>
- Lucero, M., y Criollo, M. (2022). *Estrategias educativas para la enseñanza-aprendizaje de la matemática en estudiantes de la primera infancia*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://doi.org/https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3804>
- Mafla, A. (2023). *La gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media*. Universidad Politécnica Estatal del Carchi. <https://doi.org/http://181.198.77.137:8080/jspui/handle/123456789/1954>
- Maldonado, Y., y Padilla, J. (2023). *Las habilidades blandas a través del aprendizaje colaborativo en estudiantes de educación básica primaria*. Universidad de la Costa. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/11323/10587>
- Martínez, C. M., Rigueira, D. X., Larranaga, J. A., Martínez, T. J., Ocarranza, P. I., y Kreibel, D. (2023). Impacto de la inteligencia artificial en los métodos de evaluación en la educación primaria y secundaria: revisión sistemática de la literatura. *Revista de*

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.psicod.2023.06.001>

- Massa, M. (2023). *Capacitación docente en el uso de las TIC como método innovador de aprendizajes en el Instituto I.P.E.M N°193*. Universidad Siglo 21. <https://doi.org/https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/27089>
- Mera, R., y Mullo, E. (2023). *Los simuladores virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Universidad Tecnica de Ambato. <https://doi.org/https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40215>
- Ministerio de Educación. (2015). *Reglamento General a La Ley Orgánica De Educación Intercultural*. Suplemento del Registro Oficial No. 635 de 25 de noviembre de 2015. <https://doi.org/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>
- Moncini, R., y Pirela, W. (2021). Estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de educación superior para un aprendizaje significativo. *SUMMA. Revista Disciplinaria En Ciencias económicas Y Sociales*, 3(1), 1-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.47666/summa.3.1.13>
- Porras, A., y Rojas, D. (2022). *Fortaleciendo las habilidades cognitivas en transición 01 y 02 de la Institución Educativa Libertador Simón Bolívar a partir de la herramienta Ardora, a través de la secuencia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Universidad de Cartagena. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.57799/11227/11862>
- Ramírez, D., Flores, G., y Rojas, J. (2021). *El papel de la persona docente de Estudios Sociales frente a la política educativa 2017 del Ministerio de Educación Pública: un análisis cualitativo, desde la pedagogía crítica, en el marco de la sociedad global contemporánea*. Universidad Nacional Costa Rica. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/11056/20912>
- Reátegui, A. (2023). *Juego y aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapotó". <https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.14268/34>
- Rengifo, J. (2020). *Estrategias de aprendizaje y de autorregulación metacognitiva en contextos presencial y virtual en estudiantes de los grados 9, 10 y 11 en ingles de la I.E. Alberto Lebrún Múnera de Bello Antioquia*. Universidad Católica de Manizales. <https://doi.org/https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/3200>

- Salazar, E. (2022). *Recursos digitales para el fortalecimiento de la interculturalidad en la Unidad Educativa “Jorge Poveda” cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi*. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://doi.org/http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9522>
- Santana, Á., y Sierra, I. (2023). *Modificabilidad estructural cognitiva y transformaciones en la calidad de aprendizaje: Aplicación de los principios de mediación pedagógica*. Universidad de Córdoba. <https://doi.org/https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/7623>
- Soto, M., Morillo, R., y Monpué, G. (2024). Desentrañando el lenguaje: Impacto de la PNL en la Era de la Inteligencia Artificial. *Revista Científica Saperes Universitas*, 7(1), 30-47. <https://doi.org/https://doi.org/10.53485/rsu.v7i1.415>
- Terán, P. (2022). *Flipped Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escuela de capacitación a través de la plataforma Moodle para el sindicato provincial de choferes profesionales de Imbabura*. Universidad Técnica del Norte. <https://doi.org/http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12680>
- Torres, I. (2023). *Enfoque intercultural en la educación ambiental de las instituciones educativas del distrito de Huarcocondo en el año 2019*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12918/7653>
- Ugarte, L. (2023). *Inclusión educativa social y aprendizaje cooperativo de los estudiantes de un CETPRO de Lima, 2023*. Universidad Cesar Vallejo. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.12692/119511>
- UNESCO. (2020). *COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura . <https://doi.org/http://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/05/COVID-19-ES-130520.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Resolución del consejo ejecutivo en la aprobación del tema de la propuesta tecnológica



DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, 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 131-CEPI-FCE-2023 de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Carrera, en el que hace llegar los temas finales con la asignación de tutores para el desarrollo de la Propuesta Tecnológica como modalidad de titulación en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “MATERIAL DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYO, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL AÑO LECTIVO 2023 - 2024”, presentado por: CEVALLOS CABEZAS MIRELLA ESTEFANIA y MESTANZA TIPAN NASHELY MILENA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, revisado y aprobado por el tutor/a: ING. JONATHAN PATRICIO CÁRDENAS BENAVIDES, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP:Marcela N.

Anexo 2. Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa

ENCUESTA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Creación de herramientas digitales didácticas e interactivas para el área de Estudios Sociales y etnohistoria en el sistema de Educación Intercultural Bilingüe

Objetivo de la Encuesta: Identificar las necesidades y niveles de satisfacción que presentan los estudiantes con relación a la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria en el SEIB- así como las prácticas pedagógicas y la incorporación de los entornos digitales interactivos del aprendizaje en la misma.

Por favor, dedique un momento a completar esta pequeña encuesta (anónima), la información que nos proporcione será utilizada para fortalecer la asignatura de Estudios Sociales. Sus respuestas serán tratadas de forma confidencial y no serán utilizadas para ningún propósito distinto a la investigación que estamos desarrollando. Muchas Gracias

Sexo del Encuestado: Masculino ___ Femenino ___

Edad del encuestado: _____

Grado Escolar del encuestado:

Unidad Educativa del encuestado: _____

1. **¿Te gusta la asignatura de Estudios Sociales y etnohistoria?** Si ___ / No ___
2. **Qué criterio tienes de la asignatura de Estudios Sociales y etnohistoria**
Aburrida Divertida Interesante Entretenida
3. **Consideras que la Asignatura de Estudios Sociales contribuye a tu formación estudiantil y personal**
Poco importante Importante Muy Importante
4. **Consideras que la asignatura desarrolla tus habilidades de pensamiento crítico y análisis en relación con temas sociales, culturales y étnicos**
Totalmente en desacuerdo En Desacuerdo Neutral De acuerdo Totalmente de acuerdo
5. **¿Consideras que las estrategias metodológicas del docente han sido efectivas para tu aprendizaje en la asignatura?**
Muy mala mala regular buena Muy buena
6. **En qué medida percibes que el docente utiliza la gamificación y recursos digitales interactivos para respaldar y retroalimentar los temas de la asignatura**
Nunca A veces En la mayoría del tiempo Todo el tiempo
7. **"Por favor, indica en qué medida disfrutas colaborar en equipos con tus compañeros para explorar diversas culturas y su historia,**
Nunca A veces En la mayoría del tiempo Todo el tiempo
8. **¿Crees que disfrutarías aprendiendo a través de entornos interactivos digitales en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria?**
Si ___ / No ___

Figura 5 Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo

Anexo 3. Aplicación de la encuesta a estudiantes de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe en la Unidad Educativa Surupucyu.



Figura 6 *Aplicación de la encuesta a estudiantes*

Anexo 4. Explicación sobre el funcionamiento del aplicativo




Figura 7 Explicación funcionamiento del aplicativo

Anexo 5. Socialización de la propuesta digitalizando el aprendizaje en el área de estudios sociales



Figura 8 Socialización de la propuesta digitalizando el aprendizaje en el área de estudios sociales

Anexo 6. Certificado de socialización e implementación de la propuesta en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

 **UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “SURUPUCYU”**

PARR: Guanujo Cantón: Guaranda Prov. Bolívar CODIGO AMIE: 02B00120

Msc. Arturo Chimbo Cando Rector de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, a petición verbal de las partes interesadas, de conformidad con lo prescrito en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás normativas vigentes.

CERTIFICO:

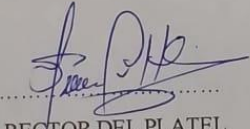
Que las señoritas **Cevallos Cabezas Mirella Estefanía** con C.I. 1752536068 y **Mestanza Tipan Nashely Milena** con C.I. 0201936986 estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática, realizaron la Propuesta Tecnológica Educativa, con el tema: “MATERIAL DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL AÑO ELECTIVO 2023-2024”

Concluyendo también la implementación y socialización del material didáctico gamificado en nuestra Unidad educativa, haciendo énfasis a lo expuesto la institución expresa total satisfacción de los resultados alcanzados de la investigación.

Esto de lo que puedo informar en honor a la verdad autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

Bolívar, Guaranda, Guanujo, 14 de febrero del 2024

Atentamente


RECTOR DEL PLATEL.



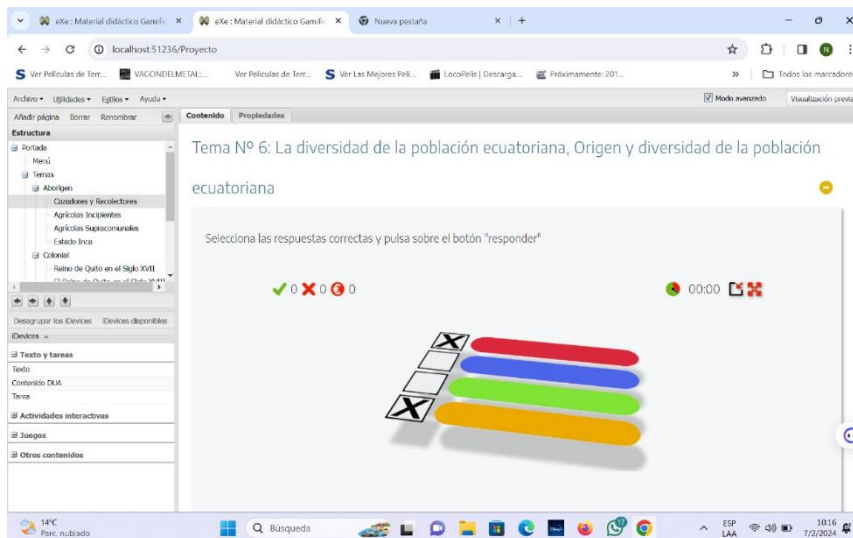
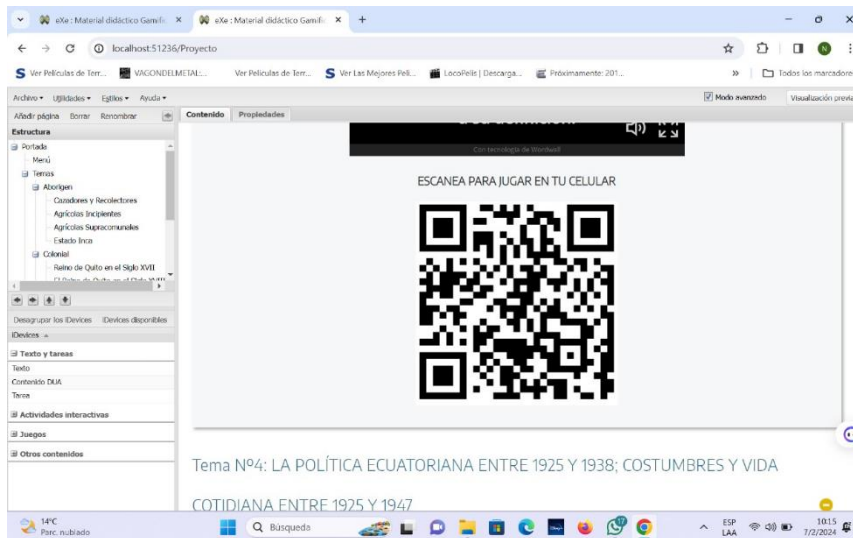
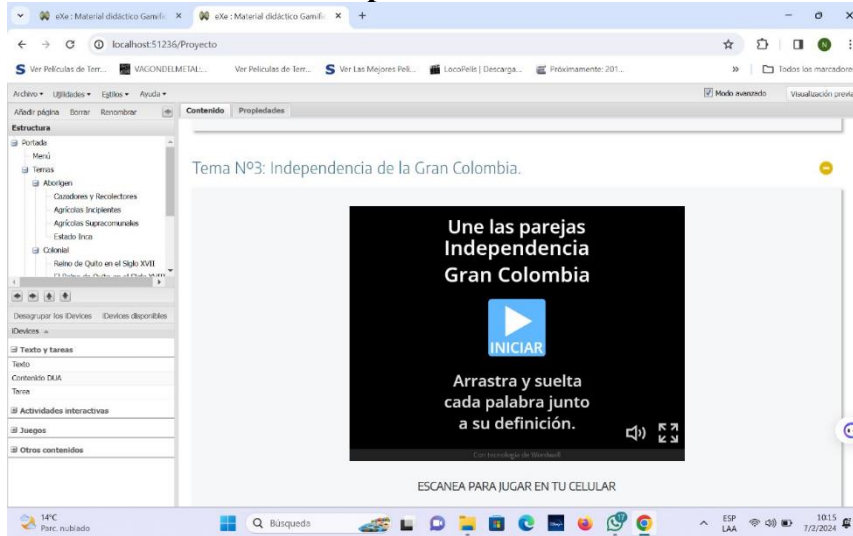
 

Figura 9 Certificado de socialización e implementación de la propuesta en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

Anexo 7. Actividades del aplicativo



Localhost:51236/Proyecto

Ver Películas de Terr... VACONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoRelle | Descarga... Próximamente: 201...

Modo avanzado Visualización previa

Portada

Aprendamos Juntos

"Intenta aprender algo sobre todo y aprender todo sobre algo"

Tomas Huxley

Añadir un Disque de Texto

14°C Parc. nublado 10:17 7/2/2024

Localhost:51236/Proyecto

Ver Películas de Terr... VACONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoRelle | Descarga... Próximamente: 201...

Modo avanzado Visualización previa

Temas

Los siguientes temas o materias específicas que se va abordar dentro de dicha página sirven de apoyo para aprender en un entorno educativo. Los temas de estudio varían según el nivel educativo y los objetivos personales o profesionales de la persona que está estudiando. En general, son áreas específicas de conocimiento que se a elegido para explorar y comprender en profundidad durante su proceso de aprendizaje.

14°C Parc. nublado 10:17 7/2/2024

Localhost:51236/Proyecto

Ver Películas de Terr... VACONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoRelle | Descarga... Próximamente: 201...

Modo avanzado Visualización previa

Aborigen



El término "aborigen" se utiliza generalmente para referirse a los habitantes originarios o indígenas de una región o país. Estos grupos humanos han ocupado tradicionalmente esas tierras antes de la llegada de poblaciones colonizadoras o inmigrantes.

Por ejemplo, en Australia, se utiliza la palabra "aborigen" para describir a los pueblos indígenas originarios del continente antes de la colonización europea. En otras partes del mundo, se usan términos como "indígena" o "pueblos originarios" para referirse a las poblaciones autóctonas. Es importante tener en cuenta que el uso del término puede variar según la región y la cultura, y en algunos contextos, se prefiere el uso de otras designaciones más específicas y respetuosas.

El Diario. *Día del aborigen americano* (Dominio público)

14°C Parc. nublado 10:17 7/2/2024


Material didáctico Gamificado | Historia e Identidad | Cazadores y Recolectores

localhost:51236/Proyecto/preview/cazadores_y_recolectores.html


Temas

- Aborígen
- Cazadores y Recolectores**
- Agrícolas Incipientes
- Agrícolas Supracomunales
- Estado Inca
- Colonial
- Republicana
- Material didáctico Gamificado


PALEOLÍTICO INFERIOR
comenzó aproximadamente hace 2.5 millones de años y se extendió hasta el inicio de 300,000 años atrás.




Herramientas de piedra primitivas
Durante este época, los nombrados fabricaban herramientas básicas, principalmente mediante el uso de lascas y ramos tallados.




Estilo de vida nómada
Las poblaciones eran principalmente nómadas, dependiendo de la caza y la recolección para su subsistencia.




Presencia de diferentes especies
Durante esta época, varias especies de homínidos, como Homo habilis y Homo erectus, coexistieron y se desarrollaron.



Uso del fuego
Aunque no se puede prever el momento exacto, se cree que los homínidos del Paleolítico inferior comenzaron a utilizar el fuego para diversos propósitos, como calefacción y cocción.



Adaptación al entorno
Los homínidos del Paleolítico Inferior demostraron habilidades de adaptación a diversos entornos, desde áreas boscosas hasta regiones más abiertas.




Enterramientos rudimentarios
Hay evidencia de enterramientos rudimentarios, lo que sugiere prácticas incipientes relacionadas con la muerte.

CAZADORES Y RECOLECTORES ECUADOR de Mirella Cabezas

Material didáctico Gamificado | Historia e Identidad | Cazadores y Recolectores

localhost:51236/Proyecto/preview/cazadores_y_recolectores.html

Retroalimentación



Equipo de Investigación. Cazadores y Recolectores

Material didáctico Gamificado | Historia e Identidad | Agrícolas Incipientes

localhost:51236/Proyecto/preview/agricolas_incipientes.html

Portada

Menú

Temas

- Aborígen
- Cazadores y Recolectores
- Agrícolas Incipientes**
- Agrícolas Supracomunales
- Estado Inca
- Colonial
- Republicana
- Material didáctico Gamificado

Sociedades Agrícolas Incipientes

Período

Origen de la Agricultura

Características

Hábitat

Alimentación

Hallazgos

Material didáctico Gamifi... | Historia e Identidad | Agrícolas Supracomunales | Nueva pestaña

localhost:51236/Proyecto/preview/agricolas_supracomunales.html

Ver Películas de Terr... | VAGONDELMETAL... | Ver Películas de Terr... | Ver Las Mejores Pel... | Locallelle | Descarga... | Próximamente: 201...

Portada | Menú | Temas

Aborígen
Cazadores y Recolectores
Agrícolas Incipientes
Agrícolas Supracomunales
Estado Inca
Colonial
Republicana
Material didáctico Gamificado

Agrícolas Supracomunales

genially

15°C Record mínimo

Búsquedas

ESP LAA

10:25 7/21/2024

Material didáctico Gamifi... | Historia e Identidad | Estado Inca | Nueva pestaña

localhost:51236/Proyecto/preview/estado_inca.html

Ver Películas de Terr... | VAGONDELMETAL... | Ver Películas de Terr... | Ver Las Mejores Pel... | Locallelle | Descarga... | Próximamente: 201...

Portada | Menú | Temas

Aborígen
Cazadores y Recolectores
Agrícolas Incipientes
Agrícolas Supracomunales
Estado Inca
Colonial
Republicana
Material didáctico Gamificado

Estado Inca

Prezi

Para más Información

15°C Record mínimo

Búsquedas

ESP LAA

10:25 7/21/2024

Material didáctico Gamifi... | Historia e Identidad | Reino de Quito en el Siglo XVII | Nueva pestaña

localhost:51236/Proyecto/preview/reino_de_quito_en_el_sigloxvii.html

Ver Películas de Terr... | VAGONDELMETAL... | Ver Películas de Terr... | Ver Las Mejores Pel... | Locallelle | Descarga... | Próximamente: 201...

Temas

Aborígen
Colonial
Reino de Quito en el Siglo XVII
El Reino de Quito en el Siglo XVIII
Republicana
Material didáctico Gamificado

La sociedad del siglo XVII

La sociedad de Mirella Cabezas

15°C Viento

Búsquedas

ESP LAA

10:26 7/21/2024

Material didáctico Gamifi... eXe: Historia e Identidad x El Reino de Quito en el Siglo X... Nueva pestaña

localhost:51236/Proyecto/preview/el_reino_de_quito_en_el_sigloxviii.html

Ver Películas de Terr... VAGONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoFelle | Descarga... Próximamente: 201... Todos los marcadores

Temas

- Aborígen
- Colonial
- Reino de Quito en el Siglo XVII
- El Reino de Quito en el Siglo XVIII
- Republicana
- Material didáctico Gamificado

Epoca Colonia en Ecuador

Aprendamos más

Play

PERÍODOS COLONIALES

REAL AUDIENCIA DE QUITO

EXPLOTACIÓN INDÍGENA

PRECURSORES

REVOLUCIONES

genially

Retroalimentación

15°C Viento

Busquedo

ESP LAA

10:26 7/2/2024

Material didáctico Gamifi... eXe: Historia e Identidad x Lucha por la Democracia x Nueva pestaña

localhost:51236/Proyecto/preview/lucha_por_la_democracia.html

Ver Películas de Terr... VAGONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoFelle | Descarga... Próximamente: 201... Todos los marcadores

Menú

Temas

- Aborígen
- Colonial
- Republicana
- Historia e Identidad
- Lucha por la Democracia
- Hacia la Modernización
- Los Tiempos Actuales
- Convivencia
- Material didáctico Gamificado

Aprendamos Juntos

Ecuador en el siglo XX

Ecuador entre 1925 y 1947

Presidencias

Mujeres notables

Representantes de arte y cultura

Retroalimentación

15°C Mayorm. soleado

Busquedo

ESP LAA

10:27 7/2/2024

Material didáctico Gamifi... eXe: Historia e Identidad x Hacia la Modernización x Nueva pestaña

localhost:51236/Proyecto/preview/hacia_la_modernizacion.html

Ver Películas de Terr... VAGONDELMETAL... Ver Películas de Terr... Ver Las Mejores Pel... LocoFelle | Descarga... Próximamente: 201... Todos los marcadores

Lucha por la Democracia

Hacia la Modernización

Los Tiempos Actuales

Convivencia

Material didáctico Gamificado

SUCESOS

DESCOLONIZACIÓN DE ÁFRICA

REVUELTA DE

https://descolonizaciondeslayfrica

1925/8/3

Retroalimentación

15°C Mayorm. soleado

Busquedo

ESP LAA

10:33 7/2/2024

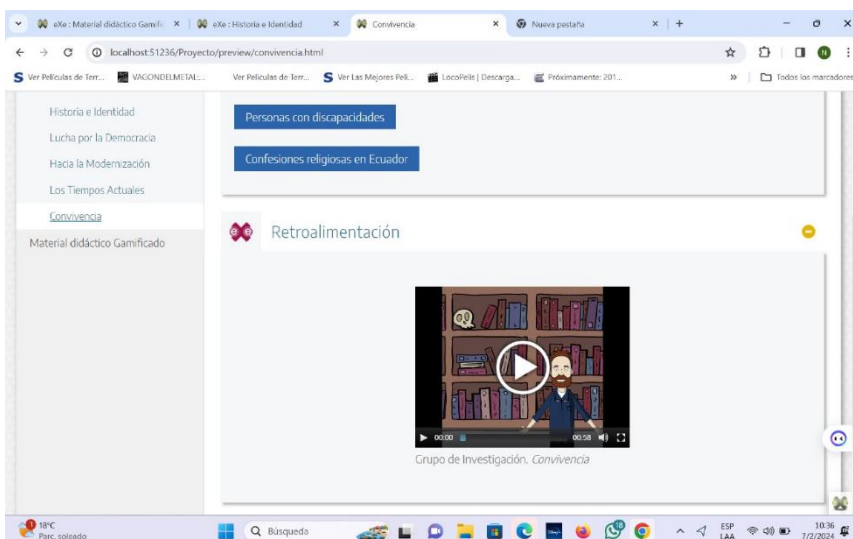
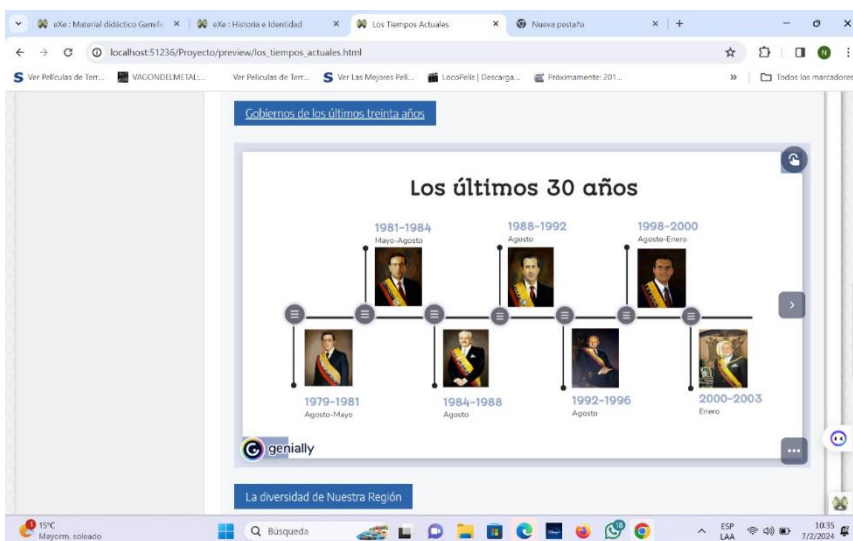


Figura 10 Actividades del aplicativo

Anexo 8. Cronograma de actividades

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA EL ACOMPAÑAMIENTO-TUTORIAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PERIODO OCTUBRE 2023 – FEBRERO 2024**

NOMBRE DEL DOCENTE: Ing. Jonathan Cárdenas Benavides

GRUPOS TUTORADOS:

N.	Integrantes
1	Cevallos Cabezas Mirella Estefanía y Mestanza Tipán Nashely Milena
2	Peña Mazabanda Masherly Fernanda y Tiamba Manobanda Eulalia Maribel

HORARIO DE TRABAJO DE TUTORIAS: Jueves de 16:00 – 19:00

Nº	ACTIVIDADES	PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023 - FEBRERO 2024																			Observaciones	
		SEM 1	SEM 2	SEM 3	SEM 4	SEM 5	SEM 6	SEM 7	SEM 8	SEM 9	SEM 10	SEM 11	SEM 12	SEM 13	SEM 14	SEM 15	SEM 16	SEM 17	SEM 18	SEM 19		
1	Revisión de temas con formato del anteproyecto y procesos de aprobación																					
2	Revisión de introducción, antecedentes, problema, justificación y objetivos.																					
3	Redacción Marco Teórico																					
4	Redacción Marco Metodológico																					
5	Instrumentos y técnicas de recolección de datos																					
6	Análisis e interpretación de resultados																					
7	Desarrollo de la propuesta tecnológica																					
8	Redacción de Conclusiones y Recomendaciones																					
9	Revisión y entrega del informe final																					
10	Procedimientos para la entrega del informe consolidado de los grupos de investigación																					

Elaborado por: Nombre: Jonathan Cárdenas Benavides Docente -Tutor	Recibido por: Nombre: Ing. Roberto Bernardo Usca Veloz, Mg Coordinador de la Unidad de Integración Curricular
---	---


Figura 11 Cronograma de actividades

Anexo 9. Registro de revisiones anteproyecto

UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLIVAR		UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
4	7 de noviembre	Revisión del anteproyecto	4pm a 6pm		
6	13 de noviembre	Reunión para tratar sobre en qué aplicación se trabajará la propuesta tecnológica	4pm a 6pm		Correcciones
7	21 de noviembre	Avance en el desarrollo de la Tesis	4pm a 6pm		Correcciones
8	27 de noviembre	Avance en el desarrollo de la Tesis	4pm a 6pm		
9	4 de diciembre	Revisión del aplicativo	4pm a 6pm		
10	11 de diciembre	Avance en el desarrollo de la Tesis	4pm a 6pm		Correcciones
11	18 de diciembre	Avance en el desarrollo de la Tesis	4pm a 6pm		
12	8 de enero	Revisión del aplicativo	4pm a 6pm		
13	15 de enero	Avance en el desarrollo de la Tesis	4pm a 6pm		
14	22 de enero	Avance en el desarrollo de la Tesis	4pm a 6pm		
15	29 de enero	Revisión del aplicativo	4pm a 6 pm		
16	5 de febrero	Revisión y corrección del Informe final	4pm a 6 pm		
17	15 de febrero	Revisión y corrección del Informe final	4pm a 6 pm		
18	19 de febrero	Finalización	4pm a 6 pm		

Figura 12 Registro de revisiones del anteproyecto

Anexo 10. Informe de tutorías del trabajo de integración curricular



UNIVERSIDAD
ESTADAL
DE BOLIVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

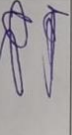
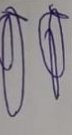
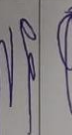
FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Carrera: Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática	Opción: Propuesta tecnológica
Modalidad de Titulación: Trabajo de integración curricular	
Título del proyecto: MATERIAL DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYO, PARROQUIA GUANUJO, CANTON GURANDA, PROVINCIA BOLIVAR EN EL AÑO ELECTIVO 2023-2024	
Estudiantes: Cevallos Cabezas Mirella Estefanía Mestanza Tipan Nashely Milena	Cédula: 1752536068 0201936986
Docente Tutor: Jonathan Patricio Cárdenas Benavides	Cédula: 0201668779
	Teléfono: 0999091425 0967820071
	E-mail: mmestanza@mailes.ueb.edu.ec mirecevallos@mailes.ueb.edu.ec jcardenas@ueb.edu.ec

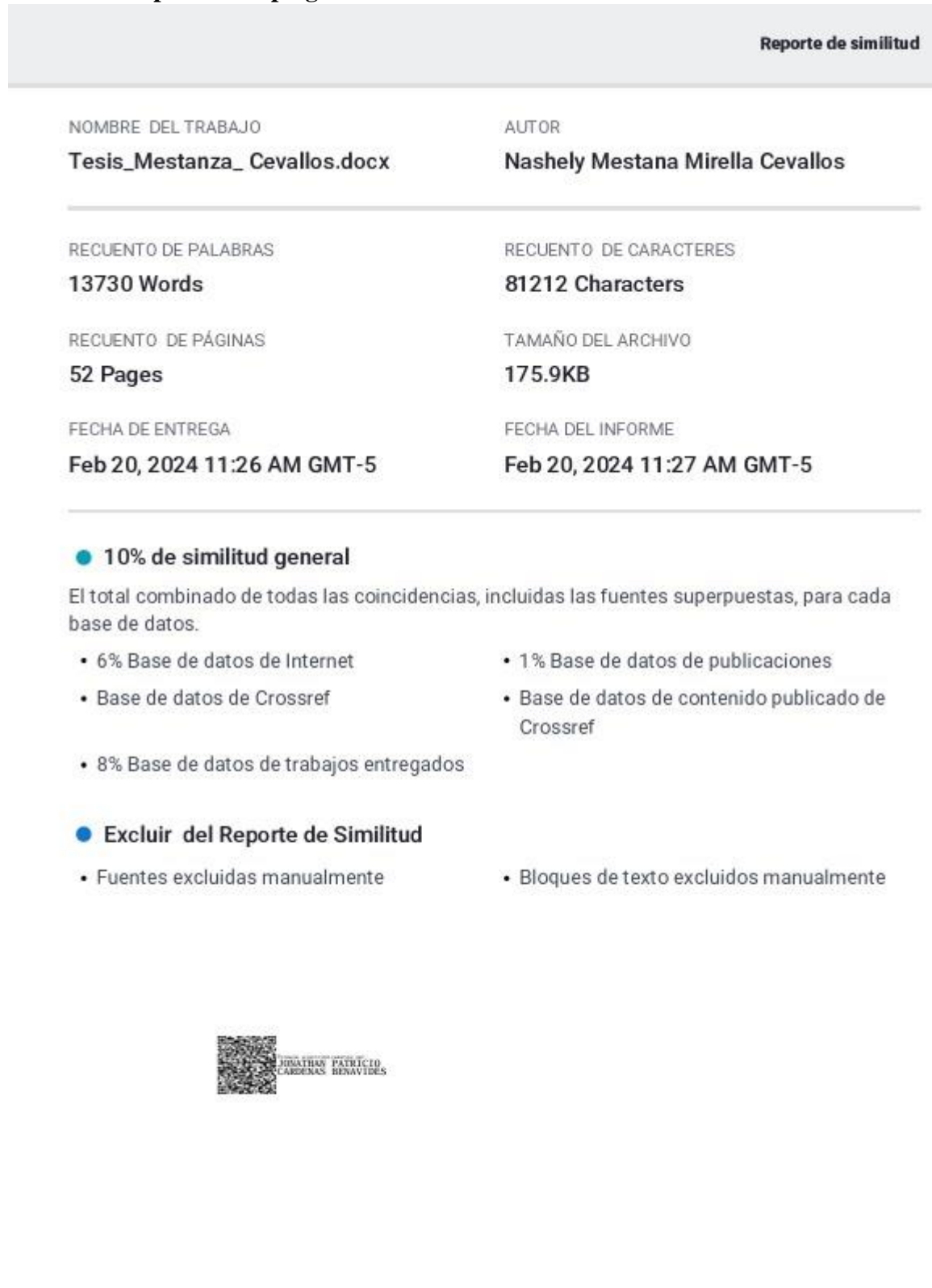
2. REGISTRO DE TUTORIAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
OPCIÓN.....

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	23 de octubre	Formulación del tema	4pm a 6pm		
2	31 de octubre	Realización del anteproyecto	4pm a 6pm		Correcciones
3	6 de noviembre	Realización del anteproyecto	4pm a 6pm		Revisar el Tema

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secalra
Guaraná, Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Figura 13 Informe de tutorías del trabajo de integración curricular

Anexo 11. Reporte anti-plagio



Resumen

Figura 14 Reporte anti-plagio