



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
BÁSICA

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTOS DE TITULACIÓN

TEMA:

“APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN CIENCIAS SOCIALES PARA OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SALINAS”, AÑO LECTIVO 2021-2022”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autor (a): Flavia Andrea Méndez Bolaños

Director (a): Ph.D. Juan Carlos López Gutiérrez

Ibarra, 2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1004710578	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	MÉNDEZ BOLAÑOS FLAVIA ANDREA	
DIRECCIÓN:		RÍO CHIMBO 13-51 Y RÍO TIPUTINI	
EMAIL:		famendezb@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:		062-607-694	TELÉFONO MÓVIL: 0990018060

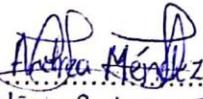
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN CIENCIAS SOCIALES PARA OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SALINAS", AÑO LECTIVO 2021-2022
AUTOR (ES):	MÉNDEZ BOLAÑOS FLAVIA ANDREA
FECHA: DD/MM/AAAA	06/05/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ASESOR /DIRECTOR:	PH.D. JUAN CARLOS LÓPEZ

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los dos días del mes de junio de 2022

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: Méndez Bolaños Flavia Andrea

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 06 de mayo de 2022

Ph.D. Juan Carlos López Gutiérrez

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f)

PH.D. JUAN CARLOS LÓPEZ GUTIÉRREZ

C.C.: *0960092074.*

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “Aprendizaje Basado en Proyectos en Ciencias Sociales para Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salinas”, año lectivo 2021-2022” elaborado por Flavia Andrea Méndez Bolaños, previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



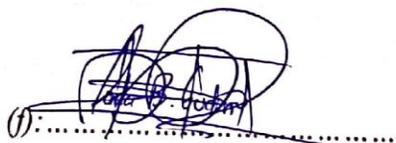
(Ph.D. Paúl Andrade)

C.C.: 100190844-9.....



(PhD. Juan Carlos López)

C.C.: 0960082674.....



(MSc. Carla Gudiño)

C.C.: 100287045-7.....

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo con todo mi amor y cariño a mis padres, mi hermana, demás familiares y amigas que me han apoyado en el transcurso de esta etapa y me han brindado su afecto, ánimos y compañía en cada decisión que he tomado.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por estar conmigo en cada paso y llenarme de sabiduría y fortaleza.

Agradezco también a toda mi familia y mi amiga Valeria por haberme brindado su apoyo, ánimo y amistad durante todo este periodo académico.

También le agradezco a mi director Ph.D. Juan Carlos López que con sus conocimientos y experticia han guiado este trabajo de investigación.

Finalmente, doy gracias a la Carrera de Educación Básica y todos los docentes que con su profesionalismo me permitieron crecer académicamente. Así mismo a la Unidad Educativa “Salinas” por darme la apertura para desarrollar este proyecto de investigación.

RESUMEN

Este trabajo de investigación titulado “Aprendizaje Basado en Proyectos en Ciencias Sociales para Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salinas”, año lectivo 2021-2022, cuyo objetivo principal es proponer el Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología de enseñanza de Ciencias Sociales en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salinas”, año lectivo 2021-2022, de las unidades 1 y 2. Esta investigación utilizó una metodología mixta, inicialmente es cuantitativa con corte transversal de alcance descriptivo de diseño no experimental y cualitativa de tipo Investigación-Acción. El universo estudiado fue de 21 estudiantes de octavo año de la institución educativa, la docente de Ciencias Sociales y el Rector de dicha institución, a quienes se aplicó una encuesta y una entrevista, respectivamente. Los resultados indican la escasa aplicación del Aprendizaje Basado Proyectos para la enseñanza y el uso limitado de recursos didácticos en las clases de Ciencias Sociales; así como un nivel medio de conocimiento sobre esta metodología de enseñanza por parte de los docentes, concluyendo que es necesario promover el conocimiento y beneficios de esta metodología en los docentes y fomentar su aplicación para conseguir un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos, Ciencias Sociales, Aprendizaje Significativo, motivación, creatividad.



ABSTRACT

The primary goal of this research, "Project-Based Learning in Social Sciences for the Eighth Year of General Basic Education of the "Salinas" Educational Unit, Academic Period 2021-2022," is to propose Project-Based Learning as a teaching methodology for Social Studies units 1 and 2 in the eighth year of General Basic Education of the "Salinas" Educational Unit, Academic Period 2021-2022. Initially, mixed route research was developed quantitatively with a cross-sectional descriptive scope and non-experimental design, as well as qualitatively with a Research-Action type. The universe regarded consisted of 21 eighth grade students from the 'Salinas' Educational Unit, as well as the Social Studies teacher and the rector of that institution, and for its diagnosis, a survey and an interview were used. The results obtained indicate the hasty application of School Projects for student learning and limited use of didactic resources in the Social Studies classes. As well as an average level of teachers' knowledge in Project-Based Learning. Therefore, it is necessary to promote Project Based Learning through School Projects to achieve meaningful learning in the student and the teacher to know and employ this methodology with agility.

Keywords: Project-Based Learning, School Projects, Social Studies, Meaningful Learning, Motivation, Creativity.

Reviewed by Víctor Raúl Rodríguez Viteri

Juan de Velasco 2-39 entre Salinas y Juan Montalvo
062 997-800 ext. 7351 - 7354
Ibarra - Ecuador

gerencia@lauemprende.com
www.lauemprende.com
Código Postal: 100150

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
Motivaciones para la investigación	1
Problema de la investigación.....	1
Justificación.....	1
Impactos de la justificación	2
Objetivos.....	2
Objetivo General.....	2
Objetivos Específicos	2
Problemas o dificultades presentados.....	3
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	4
1.1 Metodologías activas en el aula.....	4
1.1.1 Definición de metodologías activas.....	4
1.1.2 Aula invertida	4
1.1.3 Aprendizaje y Servicio (A+S)	4
1.1.4 Simulación y juego.....	5
1.1.5 Plataformas digitales para la producción de recursos en la enseñanza de Ciencias Sociales 5	
1.2 Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología didáctica en Educación Básica 6	
1.2.1 Definición del Aprendizaje Basado en Proyectos según varios autores.....	6
1.2.2 Importancia del ABP en Educación Básica.....	6
1.2.3 Aprendizaje Basado en Proyectos en la asignatura Ciencias Sociales	7
1.3 Tipos de aprendizaje que intervienen en el Aprendizaje Basado en Proyectos.....	8
1.3.1 Aprendizaje cooperativo.....	8
1.3.2 Aprendizaje significativo.....	9
1.3.3 Aprendizaje por descubrimiento.....	9
1.4 Enfoques pedagógicos que intervienen en el Aprendizaje Basado en Proyectos.....	10
1.4.1 Constructivismo.....	10
1.4.2 Inteligencias múltiples de Gardner	10

1.4.3 Enfoque histórico-cultural	11
1.5 Modelos para la realización de actividades mediante ABP.....	11
1.5.1 Modelo de Aalborg	11
1.5.2 The Seven Phases of a Project Cycle.....	12
1.5.3 Matriz general de diseño de un ABPro.....	12
1.6 Recursos didácticos en el Aprendizaje Basado en Proyectos.....	15
1.6.1 Importancia de los recursos didácticos en la clase	15
1.6.2 Clasificación de los recursos didácticos	15
1.7 Habilidades cognitivas.....	15
1.7.1 Definición de habilidades cognitivas.....	15
1.7.2 Tipos de habilidades cognitivas.....	16
1.7.3 ¿Cómo desarrollar las habilidades cognitivas en adolescentes?.....	18
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS	20
2.1 Tipo de investigación	20
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación	20
2.2.1 Métodos	20
2.2.2. Técnicas	21
2.2.3. Instrumentos	21
2.3 Preguntas de investigación	21
2.4 Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica.....	22
2.5 Participantes	22
2.6 Procedimiento y plan de análisis de datos	23
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	24
3.1 Resultados de la encuesta	24
3.1.1 Datos sobre género	24
3.1.2 Datos referidos a la edad	24
3.1.3 Indicador: motivación y creatividad.....	25
3.1.4 Indicador: participación en clase	25
3.1.5 Indicador: recursos didácticos	26
3.1.6 Indicador: unidades didácticas.....	26
3.1.7 Indicador: elaboración de proyectos.....	27

3.1.8 Indicador: actividades en clase	28
3.1.9 Indicador: evaluación	28
3.1.10 Indicador: aprendizaje colaborativo con proyectos	29
3.2 Resultados de entrevistas	29
3.2.1 Indicador: metodologías activas	29
3.2.2 Indicador: ABP en las aulas	30
3.2.3 Indicador: ABP y Ciencias Sociales	31
3.2.4 Indicador: actividades investigativas	31
3.2.5 Indicador: actualización docente	31
CAPÍTULO IV: PROPUESTA	33
Proyecto 1: Regresemos a la Historia	34
Proyecto 2: El ser humano viene de...	2
Proyecto 3: ¿Cómo surge la escritura y la agricultura?	6
Proyecto 4: Imperios del Medio Oriente y Asia	11
Proyecto 5: actuemos como mediterráneos	16
Proyecto 6: Recorramos el cristianismo	20
CONCLUSIONES	15
RECOMENDACIONES	2
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	3
ANEXOS	12

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	21
Tabla 2	22
Tabla 3	24
Tabla 4	24
Tabla 5	25
Tabla 6	25
Tabla 7	26
Tabla 8	26
Tabla 9	27
Tabla 10	28
Tabla 11	28
Tabla 12	29

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	8
Figura 2.....	13

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

La motivación para desarrollar esta investigación fue el hecho de ayudar a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica pertenecientes a la Unidad Educativa “Salinas” en la asignatura de Ciencias Sociales debido al poco acceso a internet que tienen los estudiantes y mediante una metodología activa, se potencien sus habilidades cognitivas y sociales mediante la elaboración de proyectos de una o varias asignaturas.

También, fue una motivación el hecho de poner en práctica los conocimientos teóricos aprendidos durante ocho niveles en la carrera de Educación Básica, tanto en el área pedagógica como en el diseño de proyectos.

Problema de la investigación

El estado actual de la salud mental de los estudiantes se ha visto con grandes cambios debido a las clases en modalidad virtual que surgieron a partir de la pandemia por el virus COVID-19. Por este motivo, para un aprendizaje significativo se requiere de ciertas habilidades cognitivas que determinen el potencial de cada estudiante y concreten los conocimientos que adquieren en su etapa escolar.

En el inicio de la adolescencia, para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, se desarrollan habilidades cognitivas que mejoren su creatividad a través del análisis de situaciones en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, independientemente de las metodologías o estrategias didácticas que aplique el docente para con sus estudiantes.

Por ello, el problema planteado es: ¿Cómo mejorar el análisis-síntesis de ideas y el pensamiento creativo a través del Aprendizaje Basado En Proyectos dentro del área de Ciencias Sociales para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salinas”?

También, mediante varias metodologías se ha tratado de complementar el modelo tradicional presente en la educación. Por tal motivo, se ha optado por emplear el Aprendizaje Basado en Proyectos a través de Proyectos que Birgin y Terigi (1998), los definen como:” Espacios de construcción de autonomía pedagógica” (p.167). También resulta fundamental como educador, el potenciar las habilidades cognitivas dentro del PEA de cada asignatura, esto para que los estudiantes sean individuos que desarrollen continuamente su creatividad y el análisis frente a diferentes situaciones de la vida cotidiana.

Justificación

La importancia de este trabajo de investigación radica en destacar la participación del estudiante dentro del Proceso Enseñanza-Aprendizaje a través del Aprendizaje Basado en Proyectos, en donde también se fomenta el trabajo colaborativo y la investigación. En su planificación y ejecución, se podrá evidenciar la originalidad y la calidad del producto elaborado (Carreira, s.f).

Es trascendental también porque se integran los intereses del estudiante a través de una buena comunicación con el profesor que también deberá brindar confianza y amistad.

Por consecuente, sus beneficiarios directos serán los estudiantes de Ciencias Sociales pertenecientes al octavo año de la Unidad Educativa “Salinas”, así como el docente encargado de impartir dicha asignatura y, los representantes legales de cada estudiante que busca una mejora constante en su aprendizaje.

Impactos de la justificación

El primer impacto es de carácter académico, en el sentido de que la propuesta pueda aplicarse en un futuro inmediato para que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje en las Unidades 1 y 2 de Ciencias Sociales perteneciente a octavo año, mediante el uso de proyectos que requieren de recursos didácticos impresos y digitales.

Dentro del impacto educativo, además de que los datos servirán para que los profesores y personal administrativo de la institución tengan presente la realidad que está sucediendo sobre la aplicación de Aprendizaje Basado en Proyectos dentro de las asignaturas básicas que se imparten y los recursos digitales y materiales que se pueden usar. También, la propuesta servirá para que los estudiantes potencien la motivación y creatividad en clase a través del producto que realicen y, en los docentes aumentará sus capacidades para enseñar y una actualización en recursos digitales e impresos.

Objetivos

Objetivo General

Proponer el Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología de enseñanza para desarrollar las habilidades cognitivas (análisis-síntesis y pensamiento creativo) de las unidades 1 y 2: “Los orígenes” y “Grandes imperios antiguos” de Ciencias Sociales en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Salinas”, año lectivo 2021-2022.

Objetivos Específicos

1. Sentar las bases teóricas y científicas relacionadas al Aprendizaje Basado en Proyectos y a las habilidades cognitivas dentro de las Ciencias Sociales en estudiantes de Educación Básica.
2. Diagnosticar las habilidades cognitivas que intervienen en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje dentro de las unidades 1 y 2: “Los orígenes” y “Grandes imperios antiguos” en estudiantes de octavo año de Educación General Básica.
3. Diseñar proyectos de las unidades 1 y 2 de Ciencias Sociales con base en el Aprendizaje Basado en Proyectos para el octavo año de Educación General Básica que refuercen el pensamiento creativo y el análisis-síntesis de ideas.

Problemas o dificultades presentados

-En la Unidad Educativa “Salinas” se pretendía entrevistar al docente de Ciencias Sociales de octavo año, jefe de área de octavo año y, al vicerrector académico. Pero al ser una institución con menos de 500 estudiantes, la única autoridad administrativa es el Rector, así mismo la jefe de área de Ciencias Sociales, era la docente de dicha asignatura. Por lo que la entrevista solo se realizó a la docente de Ciencias Sociales de octavo año y al Rector del establecimiento.

-Uno de los instrumentos señalados, es la encuesta hacia estudiantes que se realizó de manera virtual. Por lo que se notificó a los padres de familia y ellos tenían la posibilidad de autorizar o no, que se obtengan datos de sus representados. Por este motivo no se encuestó a todos los estudiantes pertenecientes a octavo año, pues algunos no fueron autorizados por parte de sus representantes legales.

-Se planificó la aplicación de instrumentos en las instalaciones de la institución durante la segunda semana de enero de 2022, pero por el incremento de casos positivos por el virus COVID-19 a nivel nacional, se suspendieron todas las actividades académicas desde el 10 de enero del presente año. Por tal motivo, las encuestas hacia los estudiantes y la entrevista hacia los docentes se realizaron en modalidad virtual.

El contenido de la presente investigación está dividido de la siguiente manera:

El capítulo I corresponde al marco teórico en donde se hace referencia a un análisis bibliográfico de los temas relacionados a metodologías activas; Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia didáctica en Educación Básica; tipos de aprendizaje que intervienen en el Aprendizaje Basado en Proyectos; habilidades cognitivas y; diseño de una clase que incluya el Aprendizaje Basado en Proyectos.

El capítulo II pertenece a los materiales y métodos donde se describe el tipo de investigación, los métodos generales aplicados, técnicas e instrumentos, la población que se empleó y el procedimiento que se usó para el desarrollo de esta investigación.

El capítulo III es de resultados y discusión, en donde se tabulan los resultados obtenidos en la encuesta y en la entrevista para que sean analizados y discutidos.

El capítulo IV es la propuesta que se basa en seis proyectos que responden a las unidades 1 y 2, de la asignatura Ciencias Sociales, correspondiente al octavo año de Educación Básica.

El informe final, termina con una serie de conclusiones y recomendaciones que a futuro deberán ponerse en práctica.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Metodologías activas en el aula

1.1.1 Definición de metodologías activas

En el contexto educativo, las metodologías activas son aquellos métodos, técnicas y estrategias que usa el profesor en el aula para que en el proceso enseñanza-aprendizaje existan actividades que fomenten la participación de cada estudiante (Labrador y Andreu, 2008). Estas se centran más en las actividades que en los contenidos expuestos en el currículo y requiere un cambio en el rol del docente y de los estudiantes, a su vez, en la planificación de la clase, las actividades formativas y la evaluación (Silva y Maturana, 2017). Entonces, en la aplicación de estas metodologías se pretende dinamizar la creatividad, participación y reflexión de los estudiantes a través de la guía del docente.

En este sentido, se han diseñado varias metodologías activas que destacan la actividad antes que el contenido. Tales como el aula invertida, aprendizaje y servicio, simulación y juego, aprendizaje basado en proyectos, entre otras. Por tanto, se definen brevemente estas metodologías activas que, en parte, apoyan al tema de la presente investigación.

1.1.2 Aula invertida

La clase inversa o Flipped Classroom, como su nombre lo indica, es una metodología en la que se invierte el orden habitual de las clases tradicionales (Peralta-Lara y Guamán-Gómez, 2020). Los estudiantes tienen el rol de leer y desarrollar ciertas actividades previamente a su encuentro con el docente en el aula, que da como resultado un avance en sus procesos de trabajo autónomo.

Antes de iniciar la clase presencial, los estudiantes presentarán lo investigado de manera digital o impresa y en el transcurso de esta, en la mayoría de los casos, amplían su conocimiento mediante las breves explicaciones del docente y las ideas de sus compañeros (Silva y Maturana, 2017).

1.1.3 Aprendizaje y Servicio (A+S)

Esta metodología se centra en la adquisición y desarrollo de habilidades. Silva y Maturana (2017), refieren que el Aprendizaje y Servicio se basa en “La integración entre el aprendizaje basado en la experiencia y el servicio que contribuye a dar soluciones reales frente a una problemática comunitaria” (p.125). También se fomentan distintos valores que lo enriquecerán como ciudadano, tales como la responsabilidad, autoestima y solidaridad.

La reflexión es un componente clave en esta metodología, por lo que se relaciona los contenidos y destrezas de cada asignatura con las experiencias que adquieren en el servicio (Jouannet, Salas y Contreras, 2013), y a partir de eso, formulan hipótesis y proponen ideas según su perspectiva.

1.1.4 Simulación y juego

En esta metodología se brinda a los estudiantes un espacio en el que aprenden de manera interactiva a afrontar situaciones que probablemente no la hicieran si no es un juego. Pues, los contenidos que se aborden son más significativos si se estimula la participación, capacidades interpersonales y cada cual utiliza sus experiencias e interpretaciones (Fernández-March, 2006).

En la simulación se pretende aplicar una simplificación de algo de la vida real en el cual se imita un entorno real o ficticio (Martínez y Ostúa, 2019). Por eso, a través de la pedagogía y la lúdica se han creado juegos y videojuegos en los que se define un aprendizaje interactivo y autónomo apoyado de herramientas no pedagógicas pero que entrelazan el entretenimiento y la educación.

1.1.5 Plataformas digitales para la producción de recursos en la enseñanza de Ciencias Sociales

Los docentes que aplican metodologías activas en sus clases necesitan de ciertas plataformas virtuales que complementen su enseñanza y las vuelven más interesantes, atractivas y participativas para con sus estudiantes. Para eso, el profesor requiere de una actualización y formación constante de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que según Díaz-Roncero et al. (2021) estas brindan herramientas, recursos, contenidos y ambientes que posibilitan las interacciones entre estudiantes para formar una cultura innovadora en ellos. A través de ciertas plataformas digitales se potencia el trabajo colaborativo, la investigación, el debate, la creatividad y el respeto a la opinión ajena.

En el momento que el educador añade ciertas actividades escolares en alguna plataforma digital, tendrá un nivel alto de atención por parte de sus estudiantes. A continuación, se exponen algunas de las tantas plataformas virtuales que perfeccionan la labor docente y sus habilidades digitales que también cabe mencionar han sido tomadas como referente en este trabajo de investigación.

- Educaplay: es una herramienta multimedia en donde se pueden crear actividades educativas diseñada para aprender y enseñar divirtiéndose, tales como: crucigramas, adivinanzas, sopa de letras, entre otros (Educaplay, s.f).
- Padlet: es un muro digital que permite guardar y compartir contenido multimedia. También es usado como tablero personal o una pizarra colaborativa en la cual se puede añadir imágenes, texto, enlaces, documentos, entre otros (Oliva, 2015).
- LearningApps: es una herramienta que apoya los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de módulos o aplicaciones que también favorecen el autoaprendizaje para poder resolverlos tantas veces sea necesario (LearningApps, s.f).
- Tik Tok: es una red social en la que permite crear videos cortos fáciles de editar y con una gran cantidad de efectos, sonidos y filtros (Maella, 2020).
- Wordwall: es una plataforma que crea actividades interactivas e imprimibles que permite crear actividades o tareas a través de juegos (Poaquiza, 2022).

Otra de las metodologías activas que se aplican en la enseñanza es el Aprendizaje Basado en Proyectos, la cual también se complementa de ciertas plataformas digitales que refuerzan las habilidades cognitivas de los estudiantes durante la elaboración de proyectos. Esta metodología es el centro de la presente investigación en conjunto con las habilidades cognitivas en estudiantes adolescentes.

1.2 Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología didáctica en Educación Básica

1.2.1 Definición del Aprendizaje Basado en Proyectos según varios autores

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP más adelante) según Botella y Ramos (2019), se centra en tareas que se realizan mediante un proceso compartido entre cada uno de los participantes y tiene como objetivo la realización de un producto final. Es decir, mediante equipos pequeños, los estudiantes son capaces de formular un problema dentro de un área de estudio para posteriormente darle solución mediante estrategias de investigación.

Para Balcells (2014), el Aprendizaje Basado Proyectos es una metodología que enfoca al estudiante como una persona capaz de construir sus conocimientos y competencias mediante la interacción con el entorno y se releva la relación entre los actores de la comunidad educativa.

Así mismo, Muñoz y Díaz (2009), refieren que el Aprendizaje Basado en Proyectos se basa en la investigación-acción debido a que organiza los objetivos propuestos en el currículo bajo un enfoque significativo en el que se relacionan los conocimientos académicos con los de la vida diaria.

Por tal motivo, se detalla la importancia de esta metodología de enseñanza.

1.2.2 Importancia del ABP en Educación Básica

El Aprendizaje Basado en Proyectos encierra las fortalezas y habilidades individuales de cada estudiante para aplicarlas en las distintas actividades interdisciplinarias. El ABP es considerado un aprendizaje activo en el que los estudiantes elaboran proyectos interdisciplinarios, tomando en cuenta la autonomía y responsabilidad, y mediante un producto final, dan respuesta a lo que se habían planteado (Andrade-González, 2019). Esta metodología innovadora no tiene una definición concreta pero varios autores coinciden que es una metodología colaborativa donde interviene también el aprendizaje significativo.

En las instituciones educativas ecuatorianas, se intenta aplicar esta metodología desde la Educación Inicial, con el fin de respetar y valorar las particularidades de cada estudiante para lograr así que unos aprendan de otros y compartan las experiencias relacionadas a las distintas unidades didácticas.

Al ABP se lo considera como una metodología didáctica muy importante e innovadora desde hace ya varias décadas debido a que es una experiencia educativa memorable. Pues, es una etapa

en la cual cada estudiante le encuentra sentido a lo que investiga, hace y aprende a la vez que se involucra directamente y comparte con los demás el producto que se realizó (Andrade-González, 2019). Recalcando, que el docente ya no es la autoridad del curso, sino un guía en el proceso de construcción de cada proyecto.

Freire y Pilataxi (2020), mencionan que el ABP es trascendental porque “El trabajo de las niñas y los niños es cooperativo; el aprendizaje está en el camino, en los datos que obtienen, en el conflicto cognitivo que le supone la comprobación de la tarea, más que en el producto final” (p.17). Por eso, se requiere de un grado alto de madurez por parte de los estudiantes ya que se desenvolverán de manera colectiva y actuarán con valores como el compañerismo, organización y confianza.

1.2.3 Aprendizaje Basado en Proyectos en la asignatura Ciencias Sociales

Como se mencionó anteriormente, el ABP es una metodología activa en donde se favorece el desarrollo actitudinal, cognitivo y procedimental del estudiantado a través de la ejecución de un proyecto al cual deben darle solución (Peralta-Lara y Guamán-Gómez, 2020).

Por ello, la asignatura en la que se enfoca el presente trabajo es Ciencias Sociales (CC. SS más adelante). De este modo, se presentan breves síntesis de las experiencias que han obtenido algunos profesores al implementar el ABP en sus clases de CC. SS y el avance pedagógico que lograron.

Inicialmente, Santos (2012), menciona que antes de implementar por primera vez el Aprendizaje Basado en Proyectos en un aula, dedujo dos retos: el primero era la duda que surgía sobre si la formulación del problema otorgaría coherencia a la actividad y, el otro reto era si el ABP se adecuaría en primaria y secundaria, siendo esta una metodología para estudiantes universitarios.

El autor, empezó aplicando progresivamente el trabajo cooperativo y la comprensión lectora, sustituyendo a las instrucciones directas que suele proponer el docente. Así, el tema didáctico en el que el profesor pretendía implementar el ABP era «Europa entre dictaduras, el mundo entre guerras (1917-1939)», para esto los estudiantes fueron divididos en grupos de cuatro integrantes en donde tenían que elaborar un portafolio con materiales didácticos y varios documentos bibliográficos para exponerlos oralmente frente a toda la clase.

También se señala que, el ABP es una metodología que puede abarcar uno o más áreas, por eso Sáez et al. (2012), propusieron la articulación de asignaturas como Historia, Geografía, Informática, inglés y francés. Con esto, su proyecto consistió en la creación de un blog trilingüe en el cual se brinde información acerca de una película que aborde un hecho histórico.

A través de esta actividad, se concluyeron dos ideas opuestas: la primera es que algunos estudiantes prefieren una metodología de aprendizaje de instrucción directa que requiera de

menos esfuerzo. Y la otra es que varios alumnos mostraron aptitudes y actitudes muy positivas frente al ABP, respuesta que en las evaluaciones comunes no se lograba.

También, Jerez (2012), asegura que en las CC. SS se han visto muchos cambios pedagógicos y sus docentes tienen que plantearse las siguientes preguntas:

¿Cómo enseñar para que los estudiantes logren aprendizajes significativos?

¿Cómo motivar a los estudiantes para que estudien historia?

¿Cómo lograr que la vean desde una perspectiva protagónica, que sean capaces de recrearla, personificarla, vivenciarla, para hacerla más cercana y lúdica?

De este modo, la autora mencionada, aplicó el ABP dentro del tema: La Edad Media, en donde obtuvo 15 subtemas y los dividió para los distintos grupos, esto con la finalidad de que, al presentarlos oralmente, surja una retroalimentación, se hagan las respectivas correcciones y que cada estudiante al identificar su papel protagonista de la Edad Media, enriquezca su aprendizaje de este periodo histórico.

Con esta breve revisión de algunos docentes que aplicaron el ABP en sus clases de Historia o Geografía, se puede asegurar que es fructífero emplear la metodología en las Ciencias Sociales, ya que permite un desarrollo cognitivo y social en cada estudiante, diferente al habitual. Así mismo, el estudiantado es capaz de articular lo aprendido con otras asignaturas, ya que sacó a relucir sus dones de motivación, trabajo autónomo y de aprendizaje significativo.

1.3 Tipos de aprendizaje que intervienen en el Aprendizaje Basado en Proyectos

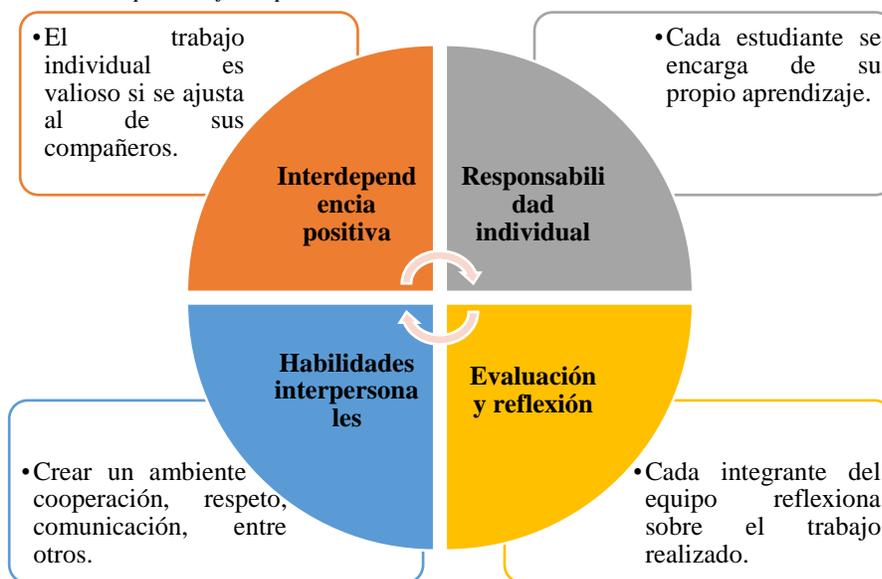
1.3.1 Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una clave esencial en esta metodología de enseñanza ya que según Kagan como se citó en Muñoz et al. (2021), es “Una serie de estrategias que incluyen la interacción cooperativa de estudiante a estudiante sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje” (p.21). Favoreciendo así, la inclusión y cooperación de cada integrante del equipo para que cada uno logre potenciar sus habilidades investigativas.

Al ser una estrategia de aprendizaje que requiere de la interacción social, se afirma que la esencia del ABP es el trabajo en grupo, por eso Muñoz et al. (2021), establecieron cuatro pilares fundamentales al momento de usarlo en los proyectos:

Figura 1

Pilares básicos del aprendizaje cooperativo



Fuente: Muñoz et al. (2021).

De este modo, el aprendizaje cooperativo ayuda a que los estudiantes analicen y acepten perspectivas distintas a las propias, a través de la adquisición de habilidades sociales en donde se mejora la comunicación y la autoestima.

1.3.2 Aprendizaje significativo

Otro tipo de aprendizaje que se alcanza mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos es el significativo, pues se conoce que este permite la expresión activa de los estudiantes y también la transmisión de conocimientos gracias a la ejecución y presentación de su propio trabajo. Varios autores coinciden con que el objetivo de esta metodología es lograr un aprendizaje significativo el cual Pozo (1989), lo define como un enfoque constructivista en el que “El alumnado genera y construye su aprendizaje” (p.19). Esta teoría propuesta por Ausubel hace referencia a la adquisición de un nuevo conocimiento en el que el estudiante relaciona lo anteriormente conocido con lo nuevo.

Por tanto, su presencia en el Aprendizaje Basado en Proyectos hace referencia a que el aprendizaje que adquieren va más allá de aplicarlo en una evaluación dentro de la escuela. Esto tiene un enfoque más significativo, como lo dice su nombre, pues serán capaces de investigar, deducir y concluir por su propia cuenta (Tandazo, 2014).

1.3.3 Aprendizaje por descubrimiento

En este tipo de aprendizaje, cada estudiante adquiere conocimientos por su propia cuenta. Esto favorece a que cada discente pueda componer y ajustar lo que investiga acorde a su naturaleza y así llegar a conclusiones sin aportes de terceros (Machaca y Samo, 2018).

Dentro del aprendizaje por descubrimiento se conoce a Jerome Bruner como su mayor exponente, por lo que plantea que los docentes deben variar las estrategias didácticas que empleen y presenten las herramientas necesarias encaminadas a una meta que los estudiantes alcancen y descubran por ellos mismo lo que desean aprender (Baro, 2011). Con un papel activo y participativo por parte del estudiantado, se favorece en ellos la metacognición y la capacidad de buscar y sintetizar información o también, la formulación de hipótesis.

Entonces, la relación del Aprendizaje Basado en Proyectos con el aprendizaje por descubrimiento se expresa mediante la búsqueda de información por parte de cada estudiante, en la cual los motiva a plantearse hipótesis, pensar por su cuenta y lo más esencial, el cómo aprender (Machaca y Samo, 2018).

1.4 Enfoques pedagógicos que intervienen en el Aprendizaje Basado en Proyectos

1.4.1 Constructivismo

La teoría constructivista ha tomado protagonismo en las últimas décadas. Saldarriaga et al. (2016), definen al aprendizaje como “Una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada momento” (p. 129) que, al vincularlo con el ABP, elabora ideas nuevas a medida que los estudiantes las desarrollan en los equipos respectivos.

Su mayor representante es Jean Piaget, quien afirma que el conocimiento es el resultado de un aprendizaje que se da día a día en el cual intervienen factores sociales y cognitivos (Alonso-Sánchez, 2018). Por lo que el aprendizaje nuevo se construye a partir de uno antiguo y brinda mejores resultados cuando se desarrolla en un contexto social.

Por eso, la teoría constructivista se relaciona estrechamente con el ABP, pues para un buen aprendizaje se requiere de la interacción entre personas mediante actividades participativas.

1.4.2 Inteligencias múltiples de Gardner

Howard Gardner planteó ocho tipos de inteligencias que deben ser mejoradas a lo largo de la vida del ser humano. Estas son: inteligencia lingüística, lógico-matemática, cinestésica, interpersonal, intrapersonal, naturalista, musical y espacial.

Cada una de las inteligencias antes mencionadas, son reflejadas en el producto del Aprendizaje Basado en Proyectos, por lo que la Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, planteada en 1983, menciona que no existe una sola inteligencia y todas son propias de la naturaleza humana. Ayala (2020), refiere que “Se basa en el pluralismo, en el ambiente, en la educación, en la modificación, en la psicología cognitiva y en la neurociencia” (p.64). Por lo tanto, son un conjunto de habilidades que ayudan al ser humano a desenvolverse acorde a sus gustos y necesidades.

De este modo, su relación con el ABP radica en que, al trabajar en equipos, se destaca el tipo de inteligencia de cada estudiante, lo cual aporta a las soluciones de un problema que será resuelto por todos los integrantes del grupo (Alonso-Sánchez, 2018). Señalando así, el perfil de cada individuo y la manera en la que, con sus habilidades coopera a un trabajo colaborativo.

1.4.3 Enfoque histórico-cultural

El autor clave de la teoría sociocultural es Lev Vygotsky, que en varios textos se lo considera como constructivista. En esta teoría, se destacan dos grandes aportaciones a la educación y al desarrollo de la psicología: el andamiaje y la Zona de Desarrollo Próximo.

En este sentido, Alonso-Sánchez en 2018, afirmó: “El aprendizaje se produce más fácilmente en un contexto social y de relación” (p. 14). Otras ideas que contribuyen a esta teoría hacen mención a que las actividades son guiadas por un docente y se las realiza con recursos como las TIC’s y puede ser de manera presencial o virtual, destacando siempre el trabajo colaborativo.

Lo que implica que el aprendizaje se desarrolla de mejor manera en el momento en que las personas interactúan con otras a través de actividades colaborativas, que es la finalidad del ABP en las instituciones educativas. Es decir, el aprendizaje tiene un carácter social, histórico y cultural en el cual las actividades humanas son necesarias para dar solución a un problema o, en este caso, a desarrollar un proyecto que englobe las capacidades de cada miembro del equipo y se vea reflejado en la evaluación de dicha investigación (García, 2020).

1.5 Modelos para la realización de actividades mediante ABP

1.5.1 Modelo de Aalborg

Este modelo según Barge (2010), cataloga al ABP como el centro del proceso enseñanza-aprendizaje y contiene las siguientes seis partes:

- a. Visión académica: destacar la orientación del problema, la integración de la teoría y la práctica, el aprendizaje se basa en el trabajo en equipo, los estudiantes conocen el marco académico y sus fortalezas.
- b. Currículo: se da soporte a las competencias o habilidades necesarias.
- c. Evaluación: es sumativa, se centra en el trabajo desarrollado por cada equipo de estudiantes, se realiza acorde a normas y objetivos de aprendizaje ya establecidos, los estudiantes reciben su calificación de manera individual acorde a su contribución en el proyecto.
- d. Personal académico: conocimiento y dominio de la metodología y del currículo por parte del docente, el personal docente incorpora prácticas que guían y supervisan los proyectos que realiza cada equipo de estudiantes.
- e. Estudiantes: demuestran habilidades para hacer proyectos de manera colaborativa, participan en la implementación de lo señalado en el currículo.

- f. Recursos: son brindados por la institución, las aulas y laboratorios disponen de todos los recursos que se necesiten, también se posee recursos tecnológicos dentro de la institución.

1.5.2 The Seven Phases of a Project Cycle

Otro modelo, es el descrito por la Fundación Edutopia en (2017), denominado The Seven Phases of a Project Cycle. En este modelo, el ABP es ejecutado a través de unidades de enseñanza y contiene las siguientes fases:

- a. Introducir la pregunta motriz: pregunta convincente y significativa que haga reflexionar a los estudiantes.
- b. Introducir el reto final: será auténtico y a través de su resolución los estudiantes demuestran el aprendizaje que adquieren.
- c. Desarrollar la pericia en la materia: diseño de actividades individuales y grupales que ayudan a los estudiantes en el reto final y su respectiva evaluación.
- d. Realización del reto final: se expresa la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.
- e. Presentar el reto final: la presentación puede ser de manera escrita u oral y si es posible, invitar a expertos para que los estudiantes tengan una retroalimentación en ese instante.
- f. Responder a la pregunta motriz: se responde nuevamente a la pregunta inicial, pero con un vocabulario y conocimiento más fundamentado. Luego se compara esta nueva respuesta con la que se dio en el primer paso.
- g. Evaluación sumativa: se evalúan las competencias, conceptos y habilidades de los estudiantes.

1.5.3 Matriz general de diseño de un ABPro

Por último, se presenta el modelo propuesto por Tustón (2020), en cual tiene los siguientes puntos:

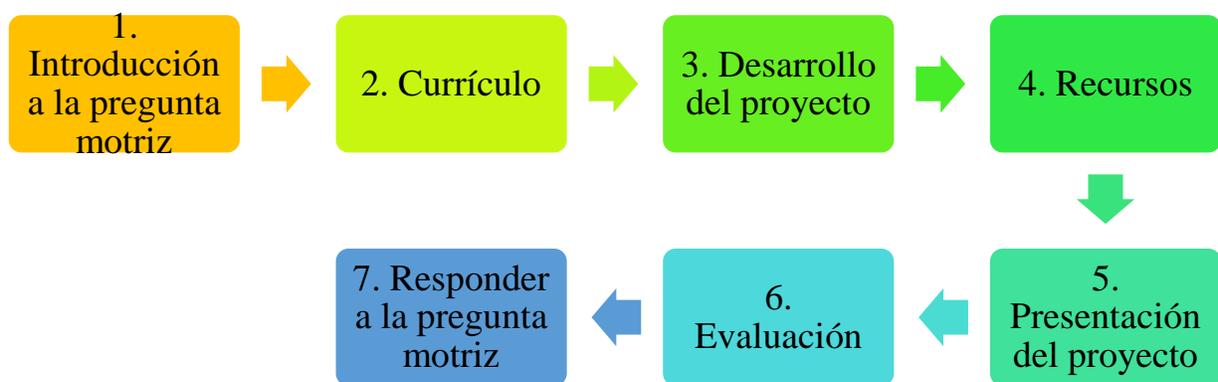
- a. Datos informativos: se detallan los datos informativos sobre el proyecto. Tales como: nombre de la institución, curso, asignatura, docente encargado, sesiones en las que se elaborará el proyecto.
- b. Objetivo: lo que se desea lograr con la planificación, elaboración y evaluación de este proyecto. Puede haber uno o hasta cuatro objetivos.
- c. Destrezas con criterio de desempeño: estas destrezas responden a: ¿qué debe hacer? ¿qué debe saber? ¿con qué grado de complejidad? Todo relacionado a las acciones de los estudiantes dentro de los contenidos curriculares (Domínguez-López y Domínguez, Rosales, 2012).
- d. Contenidos: Se enlista los contenidos que se abarcarán en el proyecto. Estos responderán a los bloques y unidades curriculares pertenecientes a la asignatura en la que se está trabajando.
- e. Enunciado y descripción del problema: El docente mediante varias preguntas intenta que los estudiantes relacionen estas con el contenido a tratar con situaciones cotidianas.

- f. Rol del estudiante: se señalan las actividades que cumplirá cada estudiante de manera individual y cooperativa, entre ellas se destaca la investigación y la selección de información y materiales para realizar el proyecto.
- g. Rol del docente: al ser una metodología enfocada en que el estudiante construya su propio conocimiento, el papel del profesor es de guía, facilitador, intermediario, motivador y planificador.
- h. Pasos previos: son llevados a cabo por el profesor. Aquí se expone el producto final, los contenidos a trabajar, los instrumentos de evaluación y la distribución de equipos de trabajo.
- i. Desarrollo: para cumplir con las destrezas con criterio de desempeño, se detallan las actividades que cada equipo debe desarrollar para la elaboración del proyecto. Estos incluyen: lluvia de ideas sobre cómo solucionar el problema, búsqueda de información y materiales, distribución de roles de cada miembro del equipo, supervisión del docente y la manera en la que se presentará el proyecto.
- j. Recursos y herramientas: en este ítem, se señalan los recursos o medios didácticos con los que se realizará el producto sugerido por el docente.
- k. Evaluación: el docente elabora una rúbrica en la que se detallan las aportaciones individuales y en equipo, el contenido, la estética, creatividad, entre otros aspectos acordes a la asignatura.

Para la estructura del ABP del presente trabajo de titulación, se han combinado y destacado los puntos más importantes de los tres modelos detallados anteriormente y su resultado es:

Figura 2

Estructura de una clase con ABP



Nota: Elaboración propia

1. Introducción de la pregunta motriz

En este primer paso, los estudiantes se reúnen en equipos para responder y discutir la pregunta que elabora el profesor, basada en el tema inicial o el problema del proyecto. Con las distintas respuestas, se induce a la reflexión y se familiariza a los estudiantes

con los contenidos didácticos que se tratarán en el proyecto y el producto que se realizará para dar respuesta a la pregunta motriz.

2. Currículo

Aquí, se detallan los contenidos curriculares que responden al tema del proyecto. Es decir, sus destrezas con criterio de desempeño, destrezas desagregadas (en caso de haberlo), criterios de evaluación y objetivos del área correspondientes al Currículo Nacional. Una vez detallado los contenidos curriculares, se analizan y especifican las destrezas que se cumplirán en un proyecto determinado.

3. Desarrollo el proyecto

Como en el paso uno ya se distribuyeron los equipos de trabajo, en este paso el docente brinda las instrucciones para realizar el proyecto y el producto que se solicita. Mientras que los estudiantes, son los encargados de investigar en fuentes bibliográficas todos los contenidos correspondientes a este proyecto, también buscan información de cómo llevar a cabo el producto solicitado, las herramientas que necesitan, el tiempo que les toma elaborarlo e igual se organizan las actividades acordes a las habilidades y capacidades de cada estudiante, destacando siempre el trabajo colaborativo.

Cabe recalcar que, en el desarrollo del proyecto se debe encontrar la respuesta a la pregunta motriz.

4. Recursos

Para la elaboración del producto, cada equipo con la ayuda del docente reúne todos los recursos, materiales y herramientas que necesitan las cuales en su mayoría son brindadas por la institución. Se usan recursos tecnológicos y materiales didácticos que reusables preferiblemente.

5. Presentación del proyecto

Una vez finalizado el producto y la investigación que contrajo, cada equipo presenta el proyecto que realizó ante sus demás compañeros y el docente. Este será de manera oral y breve.

6. Evaluación

Se obtienen dos calificaciones, la primera es acorde al proyecto realizado por todo el equipo a través de una rúbrica, es decir una nota general para todo el grupo. Y la segunda calificación, es de manera individual en donde se evalúan las capacidades y la colaboración de cada estudiante dentro del trabajo colaborativo.

7. Responder a la pregunta motriz

En el paso uno, los estudiantes respondieron a la pregunta motriz simplemente con sus conocimientos previos o hipótesis. Ahora, una vez investigado lo suficiente acorde al cuestionamiento, cada equipo responde otra vez, pero con fundamentos a la pregunta motriz, señalando lo aprendido y reflexionado en el proceso de elaboración del proyecto y su respectivo producto.

1.6 Recursos didácticos en el Aprendizaje Basado en Proyectos

1.6.1 Importancia de los recursos didácticos en la clase

Varios autores los denominan recursos, apoyos o medios didácticos, por su finalidad de ayudar al docente a complementar sus clases y despertar el interés de los estudiantes. Por tanto, se los define como un conjunto de medios didácticos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje que tienen como objetivo acomodarse a las características físicas y psíquicas de los estudiantes y, facilitar la enseñanza de los contenidos (Vargas-Murillo, 2017). El profesor es el encargado de elegir el recurso que se acople a su estudiantado y que mejore la adquisición de conocimientos para poder interactuar con ellos (Santos, 2018).

Es fundamental su aplicación en cualquier momento de la clase, ya que como menciona Vargas-Murillo (2017), “Radica en la influencia que los estímulos a los órganos sensoriales ejercen en quien aprende, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de manera directa o dándole la sensación de indirecta” (p. 69). Entonces, para acercar los contenidos de una asignatura determinada a los sentidos de cada estudiante, es necesario motivarlos mediante recursos didácticos originales, creativos y fáciles de manejar.

1.6.2 Clasificación de los recursos didácticos

Luego de reconocer su importancia en las aulas de clase, Moya (2010), menciona que los medios didácticos tienen la siguiente distribución:

- Textos impresos: libros, cuadernos, periódicos, revistas impresos varios.
- Material audiovisual: videos, audios, películas, proyectables
- Tecnologías de Información y Comunicación: software, programas informáticos educativos, internet, videos interactivos, entornos virtuales y servicios telemáticos

1.7 Habilidades cognitivas

1.7.1 Definición de habilidades cognitivas

Existen ciertas destrezas, capacidades o habilidades que con el paso de los años son potenciadas por los educadores a través de estrategias y para desmentir una creencia falsa, las habilidades o destrezas también pueden ser aprendidas y enseñadas en un aula de clase, tales como la creatividad o la imaginación (Schmidt, 2006). A continuación, se exponen algunas definiciones de las habilidades o capacidades cognitivas, según varios autores:

Para Carrasquero y Luzardo (2014) las habilidades cognitivas son un indicador de la salud mental que repercuten en la adquisición de nuevos conocimientos, acoplando el contexto o situación determinado al mundo complejo del individuo. Es decir, estas destrezas o capacidades están estrechamente relacionadas con el razonamiento, puesto que son innatas y pueden o no ser modificadas con el tiempo según los aprendizajes que se toman constantemente

Según Briones-Bautista & Huerta-Castañeda (2019) las habilidades cognitivas son aquellos procesos en los que el estudiante es capaz recibir, comprender, relacionar y reorganizar la

información con el fin de alcanzar una meta académica. Con el fin de desarrollar las habilidades cognitivas para que cada individuo logre comprender qué hace su mente y entender su uso en situaciones de la vida diaria.

Las habilidades cognitivas son aquellas aptitudes humanas que están relacionadas con el procesamiento de información y conocimientos (Zurita-Aguilera, 2020). Además, cuenta con el siguiente ciclo: procesar la información; comprender; analizar; argumentar y; generar ideas nuevas. Mediante estas habilidades, el estudiante construye su conocimiento usando la experiencia previa como base de la comprensión del nuevo aprendizaje adquirido.

Por último, para Vélez-Tzerembo (2020), las habilidades cognitivas son un proceso el cual cambia acorde a los niveles de madurez que va adquiriendo el estudiante durante la infancia y la adolescencia. Iniciando con la observación de un contenido hasta llegar a su reflexión y análisis, en donde se construyen ideas y origina un aprendizaje significativo en el que se demuestra que cada habilidad se desarrolla y transforma.

También, González-López (2021) menciona que las habilidades cognitivas son: “Las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento” (p. 22). Dentro del aula de clase, estas habilidades pueden ser adquiridas o reforzadas a través del reconocimiento; el desarrollo y; la capacidad de usar cierta habilidad dentro y fuera del ambiente escolar, dependiendo del interés por aprender que tenga el estudiante.

Con esta compilación, se afirma que las habilidades cognitivas son ciertos procesos en los que el estudiante es capaz de comprender la información que adquiere a través de su etapa escolar y a su vez, reorganiza los conocimientos para usarlos en situaciones a las que se exponga. Por ello, el docente tanto en la etapa infantil como la adolescente debe conocer estrategias que desarrollen estas habilidades acordes a las edades y destrezas que se requieren.

1.7.2 Tipos de habilidades cognitivas

En el punto anterior, se plasmó que las habilidades cognitivas son aquellas facilitadoras del conocimiento que son usadas con madurez en una situación cotidiana y debido a su amplitud y gran repercusión en la vida académica de los jóvenes, se detallan algunos tipos de capacidad cognitivas según varios autores.

Según Herrera-Clavero (2017) hay tipos de habilidades cognitivas y las define como:

- Atención: en ella se desarrolla la exploración, fragmentación y selección.
- Comprensión: consiste en captar ideas mediante el lenguaje oral o escrito.
- Elaboración: se realiza a través de preguntas, analogías y apuntes.
- Memorización/recuperación: es la codificación y generación de respuestas.

Otro autor que señala su clasificación de las habilidades cognitivas es Vélez-Tzerembo (2020).

- Inteligencia cognitiva: permite al estudiante realizar una actividad que responda a sus prioridades y necesidades, siempre y cuando se sigan los contenidos curriculares de cada asignatura.
- Observación: es la habilidad cognitiva más indispensable en un estudiante ya que usa a la concentración como mecanismo de retención de información.
- Memoria espacial: capacidad que tiene el ser humano para reconocer varios entornos y circunstancias, a la vez usa la imaginación para formular hipótesis.
- Metacognición: es un proceso estratégico en el que se conoce y regula los procesos cognitivos.
- Pensamiento creativo: engloba la creatividad y sus derivados la cual necesita de la imaginación y originalidad.
- Análisis-síntesis: es una estrategia organizativa en donde la síntesis es el resultado del análisis.

Para González-López (2021) existen cuatro tipos de habilidades cognitivas que es necesario desarrollar en las aulas educativas. Estas son:

- Atención: es una capacidad cuya función es crear y mantener el cerebro activo para que el ser humano logre procesar conscientemente la información que recibe.
- Memoria: capacidad de recuperar recuerdos de situaciones que ya se han vivido o experimentado y en el ámbito académico, es importante ya que no habría aprendizaje sin memoria y viceversa, estos procedimientos van ligados.
- Lenguaje: es conocido como un intercambio de comunicación que es usado para hacer y decir ideas y expresiones, de manera individual o colectiva.
- Juego-trabajo: El juego es una habilidad cognitiva que mejora el aprendizaje, fortalece los valores y requiere de esfuerzo, tiempo y concentración.

Las habilidades cognitivas en las que se ahondó en este trabajo de titulación son el pensamiento creativo y el análisis síntesis, las cuales se detallan con más ímpetu a continuación.

Pensamiento creativo

El pensamiento creativo es una capacidad cognitiva que tiene tintes de originalidad, flexibilidad, elaboración y fluidez (Torrance, 1966). Para desarrollar el pensamiento creativo se requiere de factores como la asociación del contexto, cultura, momento histórico y realidades que rodean, así como procesos básicos tales como la percepción, organización mental, motivación, acceso a la experiencia y emociones (Carvalho, Fleith & Almeida, 2021). También, Treffinger et al. (2006) lo definen como la capacidad de resolver problemas a través de conexiones significativas que surgen desde varias alternativas o perspectivas.

Esta habilidad pretende convertir lo ordinario en algo extraordinario, por lo que requiere de capacidades como la comparación y la clasificación (Vélez-Tzerembo, 2020). Aquí, se destaca lo novedoso y original para así evidenciar los cambios paradigmáticos dentro de la sociedad y

resulta ser un sustento innovador del conocimiento ya que, en él, los estudiantes son capaces de actuar con autonomía frente a los retos o situaciones-problema que se presenten en las clases.

Análisis-síntesis

Esta estrategia comprende la planificación metacognitiva y es catalogada como una estrategia de organización. Vélez-Tzerembo, (2020) separa los dos términos y define al análisis como la descomposición de un objeto en sus elementos más simples ya que este tiene como objetivo el entender un objeto o situación desde sus partes más pequeñas y recónditas. Mientras que a la síntesis la denomina el resultado obtenido del análisis, pues, la síntesis es la unificación de distintas partes que forman un todo (Rosental & Iudin, 1946). Entonces, cuando se descompone al análisis este se complementa de la síntesis, para así lograr una composición nueva de los aspectos más relevantes.

El análisis no existiría sin la síntesis, y viceversa (Vélez-Tzerembo, 2020). A partir de ello, cuando se aplique esta metodología, será fundamental ejemplificarla para que los estudiantes logren un correcto desarrollo de la habilidad cognitiva y se produzca un aprendizaje significativo de los contenidos, a través de ella.

1.7.3 ¿Cómo desarrollar las habilidades cognitivas en adolescentes?

Como se expuso anteriormente, las habilidades cognitivas pueden ser aprendidas y reforzadas dentro del aula de clase. Por ello, el docente debe aplicar ciertas estrategias, metodologías o técnicas que potencien las capacidades cognitivas en los estudiantes que están iniciando su adolescencia.

Carvajal (2014) menciona que el juego en cualquiera de sus modalidades es una gran ayuda para desarrollar las habilidades cognitivas. Pues, si se aplica un juego que contenga reglas, se promueve la planificación y el control para resolver el problema que acarrea el juego. Por otro lado, al desarrollar un juego que no contenga reglas, se incentiva a que los estudiantes intenten de maneras diferentes, resolver una cuestión mientras que se estimula su lenguaje y las habilidades sociales.

Cabe recalcar que, al trabajar con estudiantes adolescentes, muchos se rehúsan a participar en actividades lúdicas, por lo que el docente tiene que conocer a su estudiantado y motivarlos a ser parte de una educación más activa y significativa.

También, un recurso que ayuda mucha a desarrollar la criticidad en los estudiantes adolescentes son los videojuegos educativos, el cual Martínez-Soto, Egea-Vivancos & Arias-Ferrer (2018) los definen como estrategias lúdicas que permiten recibir un feedback constante junto al aprendizaje mediante el ensayo-error. Entonces, si el profesor se familiariza con aquellos videojuegos que están en tendencia y los conecta con los temas que comprenden la asignatura, son altas las probabilidades de que los estudiantes presten mayor atención, interés y curiosidad por el contenido que imparte el docente. Pues, a través de los videojuegos varios autores consideran que se estimula la atención y la memoria espacial (Carvajal, 2014) mediante los

aciertos y errores que contienen los juegos y entretienen a sus jugadores a la vez que adquieren información sobre la asignatura que están cursando.

Otra estrategia que se recomienda aplicar en estudiantes adolescentes para reforzar sus destrezas cognitivas son las actividades artísticas. Estas promueven el desarrollo de habilidades tales como el dibujo, la pintura, la atención, memoria espacial, memoria, entre otras y, según Krumm & Lemos (2012) al ser actividades que envuelven la expresión de sentimientos y emociones y la creación o transformación del arte en todas sus modalidades, favorece el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes que la aplican y entienden con madurez.

En los últimos años se ha dado un valor a la salud mental y cómo esta repercute en las actividades diarias del ser humano, en este caso la educación. Por ello, una opción para desarrollar las habilidades cognitivas de los estudiantes es la aplicación del mindfulness, la cual es una forma de conciencia en la que cada pensamiento es reconocido y aceptado en su totalidad, sin críticas o juicios de valor (Langer et al., 2017). Estos autores también aseguran que el uso del mindfulness en estudiantes jóvenes ha ayudado a reducir los niveles de depresión, ansiedad, estrés y un aumento en la autoestima. Al incrementar esta estrategia en las clases, se potencia la atención y el compañerismo entre estudiantes y docente.

De este modo, al revisar los puntos principales sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos y las habilidades cognitivas, específicamente el pensamiento creativo y el análisis-síntesis, a continuación, se detalla la metodología de esta investigación que comprende las dos variables mencionadas.

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de investigación

La presente investigación es mixta (Luna, & Vásquez, 2019), pues contiene componentes cualitativos y cuantitativos. Se inició con la investigación cuantitativa para luego dar paso a la cualitativa, evidenciando así la relación que existe entre ambas en el presente trabajo de investigación (Gutiérrez, Onofre & Solano, 2019).

Esta, es una investigación de alcance descriptivo el cual Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), mencionan que: “Tiene como finalidad especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos, variables o hechos en un contexto determinado” (p.108). También, la investigación es de diseño No Experimental porque no se manipularon las variables, pues, estas ya ocurrieron junto a los fenómenos estudiados (Lucio, & López, 2015). Acotando a lo que mencionan los autores antes citados, en el marco de la investigación cuantitativa, esta es de carácter Transversal puesto que la variable fue estudiada en el año lectivo 2021-2022.

Por otro lado, esta investigación es Cualitativa y de tipo Investigación-Acción, debido a que la problemática a resolver describe la variable “Aprendizaje Basado en Proyectos en Ciencias Sociales” mediante la realización de varios proyectos que aporten en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura mencionada.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

2.2.1 Métodos

a. Inductivo.

Este método se lo aplicó en el capítulo correspondiente al Análisis y Discusión de resultados, porque se partió de la comprensión de los indicadores de carácter general, para llegar a generalizar y plantear conclusiones de carácter general.

b. Deductivo.

Este método fue aplicado en el capítulo de la propuesta, ya que se inició desde las teorías de aprendizaje que se usa en las aulas de clase ecuatorianas, para luego pasar a las metodologías acordes a la enseñanza de las Ciencias Sociales en octavo año de EGB y finalmente se eligió la metodología didáctica de Aprendizaje Basado en Proyectos. Esto con el fin de reducir las proposiciones a las más generales e importantes.

c. Analítico.

Este método fue utilizado en el Marco Teórico ya que se analizó el uso e importancia del ABP en las aulas escolares ecuatorianas, las teorías de aprendizaje que complementan el Aprendizaje

Basado en Proyectos, el aprendizaje de Ciencias Sociales en el octavo grado y la relación entre el ABP y las unidades temáticas que corresponde a las CCSS. Llegando así, a una descomposición minuciosa de cada tema correspondiente al Marco Teórico.

d. Sintético.

Este método fue utilizado en el capítulo correspondiente a la Propuesta, pues, se creó algo nuevo y novedoso que es la elaboración de proyectos que estimulen el trabajo colaborativo en el área de Ciencias Sociales.

2.2.2. Técnicas

a. Encuestas.

Se aplicó una encuesta (Gutiérrez, 2016), hacia los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Salinas”, la segunda semana de enero de 2022. Inicialmente se compartió el documento de consentimiento en donde los representantes legales de los estudiantes autorizaban la aplicación de la encuesta en sus representados. Una vez aprobado, se compartió el URL de la encuesta elaborada en la plataforma Microsoft Forms para que los estudiantes la contesten en un lapso de 15 minutos.

b. Entrevista.

La entrevista (Gutiérrez, 2017), fue dirigida al docente de la asignatura Ciencias Sociales del octavo año y al Rector de la institución. Esta fue contestada en un lapso de 15 minutos mediante una reunión en la plataforma Zoom, y se realizó en la segunda semana de enero del año en curso

2.2.3. Instrumentos

En el presente trabajo se utilizaron los siguientes instrumentos de investigación:

Tabla 1

Técnicas e instrumentos utilizados en la investigación

Técnica	Instrumentos
Encuesta	Cuestionario
Entrevista	Cuestionario, Zoom, cuaderno de notas.

Nota: Elaboración propia

2.3 Preguntas de investigación

Al no trabajarse con hipótesis, las siguientes preguntas de investigación fueron la base para el siguiente trabajo:

- ¿Existe una base teórica y científica que sustente al Aprendizaje Basado en Proyectos y las habilidades cognitivas dentro de este en las Ciencias Sociales dirigida a estudiantes de Educación Básica?
- ¿Cuáles son habilidades cognitivas que deben desarrollar los estudiantes de octavo año EGB en Ciencias Sociales mediante el ABP?
- ¿Es viable el diseño de proyectos sobre las unidades 1 y 2 de Ciencias Sociales para reforzar el pensamiento creativo y el análisis-síntesis de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica?

2.4 Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica

Tabla 2

Diagnóstico de Proceso Enseñanza-Aprendizaje mediante Aprendizaje Basado en Proyectos

VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICA	FUENTES DE INFORMACIÓN
Aprendizaje Basado en Proyectos	Metodologías activas	Entrevista	Docente
	ABP en las aulas	Entrevista	Docente
	ABP y Ciencias Sociales	Entrevista	Docente
	Actualización docente	Entrevista	Docente
	Recursos didácticos	Encuesta	Estudiante
	Elaboración de proyectos	Encuesta	Estudiante
Habilidades cognitivas (pensamiento creativo y análisis-síntesis)	Motivación y creatividad	Encuesta	Estudiante
	Participación en clase	Encuesta	Estudiante
	Aprendizaje colaborativo	Encuesta	Estudiante
	Actividades en clase	Encuesta	Estudiante
	Evaluación	Encuesta	Estudiante
	Actividades investigativas	Entrevista	Docente

Nota: Elaboración propia

2.5 Participantes

Se consideró a dos poblaciones: la primera que corresponde a una muestra de 21 estudiantes de octavo año la cual coincide con el universo de 21 estudiantes. Entonces, la selección de los participantes se basó en un censo, siendo este un método de recopilación de datos en el que se

toma en cuenta a toda la población, es decir todos los miembros participaron en el censo (Ponce, 2005).

La otra población de estudio fueron dos docentes: el encargado de impartir la asignatura de Ciencias Sociales en octavo año EGB y el Rector de la institución.

Todos ellos son pertenecientes a la Unidad Educativa “Salinas”, ubicada parroquia Salinas de la ciudad de Ibarra.

2.6 Procedimiento y plan de análisis de datos

Una vez aplicadas las entrevistas y encuestas, previa la autorización de la institución, se tabuló los datos de la encuesta en el software SPSS versión 25 para luego en este mismo programa construir las tablas de frecuencias que sirvieron para al análisis y discusión de resultados.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Resultados de la encuesta

La primera parte del presente capítulo se enfoca en el análisis y discusión de la encuesta realizada a 21 estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Salinas”.

Con base en los resultados arrojados por la encuesta, se pretende comparar y analizar los datos obtenidos sobre los indicadores anteriormente planteados. Es así que se evaluó la motivación, la participación en clase, las unidades didácticas, recursos didácticos usados en clase y en evaluaciones y, los proyectos dentro de Ciencias Sociales.

3.1.1 Datos sobre género

Tabla 3

Género de estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	10	47,6
Masculino	11	52,4
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022

La tabla 3 detalla que el porcentaje de género masculino (52.4%) es superior al femenino (47.6%)

3.1.2 Datos referidos a la edad

Tabla 4

Edad de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
12	17	81,0
13	4	19,0
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022

Los datos de la tabla 2 evidencian que el 81% de encuestados tiene 12 años y el 19% tiene 13 años, los estudiantes pertenecen al octavo de básica.

3.1.3 Indicador: motivación y creatividad

Tabla 5

Motivación y creatividad frente a los trabajos en equipo

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	1	4,8
Frecuentemente	9	42,9
A veces	10	47,6
Casi nunca	0	0
Nunca	1	4,8
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022.

Los niveles de creatividad y motivación en los últimos dos años lectivos han sido diferentes en comparación a cuando las clases eran presenciales. Por lo que el 47.6% de los encuestados afirman que a veces se sienten motivados cuando el docente imparte su clase. Las clases virtuales se consolidaron debido a la pandemia por el virus COVID-19 y esto produjo consecuencias dentro de la motivación escolar, afectando al carácter y salud emocional de los estudiantes que no tienen una conexión permanente a internet y a su vez, la falta de creatividad e incitación por aprender se ve reflejada en el poco acompañamiento por parte de los docentes (Enríquez-Quispe, 2021). No todos los estudiantes poseen una conexión fija a internet, por lo que se les dificulta mantenerse en línea durante toda la hora de clase, añadiendo que varias actividades académicas son diseñadas para ejecutarlas a través de equipos de trabajo, dando como consecuencia que los estudiantes prefieran realizarlas de manera individual pues ahí consideran que se realiza su creatividad.

3.1.4 Indicador: participación en clase

Tabla 6

Reacción de los estudiantes sobre su manera de participar en clase

	Frecuencia	Porcentaje
Participar	8	38,1
Escuchar a los compañeros	4	19,0
Escuchar ideas para proponer otra	5	23,8
Tomar apuntes	3	14,3
No participar	1	4,8
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022.

Para fomentar el aprendizaje significativo de una clase, los docentes suelen hacer varias preguntas al azar, en donde el 38.1% de los estudiantes encuestados señalaron que prefieren participar mediante la contestación de los cuestionamientos o aportando ideas relevantes sobre el tema tratado. Según Rueda-Pineda et al. (2017), la participación en clase es una estrategia que emplean los docentes para fomentar el aprendizaje activo y la reflexión en donde también se destaca la confianza para hablar en público, sin temor al rechazo o al error. Por eso, el aprendizaje de los estudiantes que participan frecuentemente en clases es más significativo en comparación a aquellos que suelen tener un papel pasivo o de oyentes, que corresponde al 19% de encuestados según la Tabla N°4, pues, ellos suelen tener dudas, pero por la ansiedad o miedo, prefieren solo escuchar las ideas de sus compañeros.

3.1.5 Indicador: recursos didácticos

Tabla 7

Recursos en las clases de Ciencias Sociales

	Frecuencia	Porcentaje
Carteles	3	14,3
Videos	13	61,9
Pizarra	5	23,8
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022.

Los recursos y medios didácticos son la clave para una mejor comprensión del tema que se esté estudiando, y también para optimizar la enseñanza del estudiantado. Es por eso, que el 61.9% de estudiantes preguntados, aseguran que el medio didáctico más empleado por la docente de Ciencias Sociales, son los videos. Estos, son medios digitales educativos que pretenden enseñar, fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y, reforzar los aprendizajes y habilidades mediante sonidos e imágenes sincronizadas que dan a conocer información verificada (González-Toaza y Mariño-Martillo, 2018). Este recurso digital se vincula a las TIC, puesto que su acceso es mediante el internet y en cuestión de segundos, dejando atrás el uso de carteles o la pizarra, medios tradicionalistas que según Bernal (2010), han estado presentes en la educación desde hace siglos atrás debido a que son fáciles de elaborar y manejar.

3.1.6 Indicador: unidades didácticas

Tabla 8

Unidad didáctica mejor comprendida por los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
--	-------------------	-------------------

Origen de la humanidad	14	66,7
Surgimiento de la agricultura y escritura	7	33,3
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022.

El diseño de unidades didácticas facilita qué y cómo enseñar los temas correspondientes al Currículo Nacional (Sanmartí, 2000). La docente de Ciencias Sociales ha optado por emplear el libro de texto de dicha asignatura para 8vo año, proporcionado por el Ministerio de Educación acorde al Currículo Nacional de 2016. Por eso, el 66.7% de adolescentes encuestados aseguran que la unidad didáctica que comprendieron de mejor manera fue *Origen de la humanidad*. Según el Ministerio de Educación (2018b), en esta unidad se responde a la interrogante ¿Cómo y dónde se originaron los humanos? También se profundiza en el Homo Habilis y Erectus, el cómo surge y sobrevive el Homo Sapiens y, su expansión por el mundo. Independientemente de la unidad didáctica que sea más sencilla de comprender, el docente es el encargado de promover la construcción del aprendizaje, dependiendo de las necesidades diversas del grupo de alumnos.

3.1.7 Indicador: elaboración de proyectos

Tabla 9

Frecuencia de elaboración de proyectos en Ciencias Sociales

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0
Frecuentemente	2	9,5
A veces	12	57,1
Casi nunca	6	28,6
Nunca	1	4,8
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022.

En los últimos años, se ha potenciado el uso de proyectos en las aulas ecuatorianas, pues estos responden al Aprendizaje Basado en Proyectos. En la tabla 7 se refleja que el 57.1% de encuestados, asegura que la docente de Ciencias Sociales usó esta metodología para la enseñanza de la asignatura. Acorde a las clases virtuales, el Ministerio de Educación optó por seccionar los contenidos de las asignaturas en distintos proyectos interdisciplinarios para que se realicen en el periodo de una semana (MINEDUC, 2020). Es por eso, que los estudiantes que respondieron a la encuesta mencionan que algunas veces usaron los proyectos en Ciencias

Sociales, pues la docente en varias semanas empleó el documento pertinente a cada semana, además de los contenidos que abarca cada unidad didáctica.

3.1.8 Indicador: actividades en clase

Tabla 10

Actividades en el momento de la clase

	Frecuencia	Porcentaje
Trabajos en equipo	5	23,8
Debate	1	4,8
Exposiciones	2	9,5
Organizadores gráficos	13	61,9
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022.

Dentro de una clase, es necesario realizar actividades en donde se evidencia la comprensión del tema, estas por lo general hacen que el estudiante participe de manera activa y constante. Es así, que un 61.9% de encuestados, aseguraron que los organizadores gráficos son la herramienta más usada en las clases de Ciencias Sociales. Según Guerra-Reyes (2017), mediante los organizadores gráficos interactivos (OGIS) se pueden esquematizar los conocimientos y presentar los contenidos de estudio de una manera crítica y creativa. Por ende, la metodología que generalmente usa la docente de Ciencias Sociales es comprobar los conocimientos de cada clase, mediante OGIS, acompañados de trabajos en equipo, con un 23.8% según la Tabla 8, en donde se destaca el trabajo colaborativo y la investigación.

3.1.9 Indicador: evaluación

Tabla 11

Instrumentos de evaluación en Ciencias Sociales

	Frecuencia	Porcentaje
Pruebas escritas	10	47,6
Proyectos	5	23,8
Organizadores gráficos	5	23,8
Exposiciones	1	4,8
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022.

Para evaluar los conocimientos adquiridos a partir de los contenidos didácticos del Currículo, el 47.6% de los encuestados aseguraron que la docente de Ciencias Sociales aplica pruebas escritas para valorar el aprendizaje. A pesar de que las clases continúan siendo de modalidad virtual, las

pruebas escritas se envían mediante plataformas en línea, estas están diseñadas mediante un cuestionario en donde se examina la ejecución del discente con base en tareas auténticas y también en que apliquen los conocimientos aprendidos a situaciones de la vida diaria (Salvatierra et al., 2015). Mediante cualquier instrumento de evaluación dentro de las Ciencias Sociales, se evalúa la capacidad de desenvolverse en situaciones cotidianas, por lo que casi la otra mitad de encuestados dijeron que la profesora emplea organizadores gráficos y proyectos como instrumento de evaluación.

3.1.10 Indicador: aprendizaje colaborativo con proyectos

Tabla 12

Preferencia por trabajar con proyectos en Ciencias Sociales

	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	76,2
No	5	23,8
Total	21	100,0

Fuente: Encuesta enero 2022.

Es beneficioso preguntar a los estudiantes la metodología con la que preferirían trabajar para que se logre un aprendizaje significativo y que llame su interés. Afortunadamente, el 76.2% de los adolescentes encuestados, eligen a los proyectos para emplearla en Ciencias Sociales. Los proyectos se trabajan dentro de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos. La cual, al vincularla con las Ciencias Sociales, según Alonso-Sánchez (2018), “Fomenta el aprendizaje activo, autónomo y autodirigido” (p.51). Esto también permite adquirir ciertas competencias que afrontan al estudiante hacia el mundo.

3.2 Resultados de entrevistas

Las narraciones que se contemplan en la segunda parte de este capítulo corresponden a la docente de Ciencias Sociales de octavo año, Lic. Germania Suárez (entrevistado 1) y al MSc. Milton Merlo (entrevistado 2), Rector de la Unidad Educativa “Salinas”.

Ambos profesores poseen más de 11 años de docencia y, entre uno y cinco años dentro de la Unidad Educativa “Salinas”. En este universo, se consideró una entrevista de cinco preguntas abiertas que se contestaron de manera virtual en un tiempo aproximado de 15 minutos.

Ellos han respondido a las interrogantes que están reflejadas a continuación en cada indicador.

3.2.1 Indicador: metodologías activas

El entrevistado 1 menciona que las metodologías que emplea en clase son los organizadores gráficos, las rutinas de pensamiento y la proyección de videos. Pues, usa esto debido a la virtualidad, ya que son pocos los estudiantes que se conectan a la clase. También, el entrevistado

2 menciona que, como Rector del establecimiento educativo se encarga de todas las actividades académicas puesto que, al ser una institución con menos de 500 estudiantes, no posee un vicerrector académico. Por eso señala que, dentro de las clases de Ciencias Sociales en todos los subniveles de educación básica, se utilizan aquellas metodologías que propicien la investigación en los estudiantes, tales como el ABP.

De este modo, se considera a las metodologías activas como una transformación en el rol docente y del estudiante en el cual también se flexibilizan los contenidos del currículo con el fin de alcanzar una mejora en la educación y en el rendimiento académico (Muntaner-Guasp, et al. 2020). Por otro lado, los recursos didácticos tales como organizadores gráficos, recursos tecnológicos; visuales y audiovisuales son definidos como un apoyo que emplea el docente al momento de la clase en donde se pretende llamar la atención del estudiante y complementar los temas que se enseñan (Cabrera y Pesántez, 2015). Entonces, se demuestra que hay una leve confusión en los entrevistados, entre las metodologías activas y los recursos didácticos que se usan al momento de desarrollar una clase, pero se reconoce que, dentro de ellas, es importante la investigación por parte del estudiantado. Recalcando también el protagonismo de cada estudiante dentro del aula de clase, enfocándose en el rol activo que debe mantenerse en el proceso de enseñanza-aprendizaje y a la vez, que se toma en cuenta la creatividad y la autonomía para aprender (Díaz et al. 2020).

3.2.2 Indicador: ABP en las aulas

Es importante que los docentes conozcan metodologías activas que sean aplicables acorde a la realidad de la comunidad educativa, tales como el ABP. El entrevistado 1 considera al Aprendizaje Basado en Proyectos como una metodología activa importante porque en ella los estudiantes aprenden haciendo y el docente es un facilitador, esta también tiene fases en donde el estudiante investiga previamente, luego realizan cualquier tipo de producto didáctico y a través de grupos de trabajo, comparten las conclusiones que hayan obtenido. Además, el entrevistado 2 comentó que el ABP es una metodología activa que busca que los estudiantes generen proyectos de su interés lo cual brindará un mayor nivel de apropiación de conocimientos.

A partir de las respuestas, se afirma que los docentes conocen esta metodología que según Toledo-Morales y Sánchez-García (2018), es una metodología en la que mediante grupos, los estudiantes planifican, aplican y evalúan proyectos para poder implementarles en el mundo real. Por eso se ha considerado vincular el ABP con las Ciencias Sociales, pues se pretende responder a una situación de interés para los estudiantes, mediante la investigación. Para lo cual es necesario que los docentes conozcan y dominen correctamente esta metodología, que es una opción para un cambio pedagógico dentro del aprendizaje de estudiantes que están iniciando su etapa secundaria y adolescente y, además, requiere de recursos e innovaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cascales-Martínez y Carrillo-García, 2018).

3.2.3 Indicador: ABP y Ciencias Sociales

Tal y como se mencionó, el Aprendizaje Basado en Proyectos permite que los estudiantes investiguen de manera autónoma para aplicar su proyecto en contextos de la vida diaria. De este modo, el entrevistado 1 refiere que, al ser una asignatura amplia, las Ciencias Sociales permiten investigar problemas cotidianos para darles una solución a través del ABP, siempre y cuando se tengan los medios adecuados. Igualmente, el entrevistado 2 afirma que el uso de esta metodología es importante dentro de las Ciencias Sociales debido a que genera investigación y permite que sea el estudiante quien la desarrolle con la orientación del docente.

Resulta novedoso, el incluir esta metodología en las clases de Ciencias Sociales puesto que tiene un gran potencial pedagógico y desarrolla de manera clara los procesos metacognitivos mediante el aprendizaje autónomo, cooperativo y autodirigido (Alonso-Sánchez, 2018). Recalcando también, que los estudiantes de octavo año están en una edad en donde sienten curiosidad por entender la realidad en la que se desenvuelven (De la Calle, 2016), y a esto se añaden los contenidos de Ciencias Sociales que ayudan en la formación de un bachiller con competencias clave para enfrentarse al mundo globalizado y cambiante.

3.2.4 Indicador: actividades investigativas

Todas las metodologías activas que se aplican en la actualidad tienen procesos de investigación que deben sustentar las actividades académicas de cada asignatura. Por tal motivo, el entrevistado 1 refirió que es importante que los estudiantes investiguen para que tengan ideas previas de alguna temática y fomentar la discusión entre ellos. También, el entrevistado 2 aseguró que, al basarse esta metodología en la investigación, cada actividad debe ser sustentada mediante la aplicación de un método de investigación sea cualitativo, cuantitativo o mixto.

Botella y Ramos (2019), mencionaron que dentro del Aprendizaje Basado en Proyecto los estudiantes construyen un producto mediante varias estrategias de investigación en donde también se resalta la labor docente como un guía. También es importante señalar que la investigación educativa no debe quedar únicamente en la teoría, sino en aplicar lo indagado en la práctica y en situaciones reales en las que se puedan cambiar las cosas (Dickens y Watkins, 1999).

3.2.5 Indicador: actualización docente

Para un buen desempeño docente, se requiere de actualizaciones y formaciones permanentes que evidencien una mejora en la aplicación de metodologías, estrategias, recursos, entre otros. Por eso, el entrevistado 1 dijo que ha participado en varias capacitaciones sobre metodologías como el ABP y desea seguir con actualizaciones. En la misma línea, el entrevistado 2 comenta que al ser un docente enfocado en el constructivismo y en el enfoque sociocultural, sí está interesado en procesos de actualización con base en el ABP, pues es importante que un docente esté capacitado con estrategias y metodologías que se centren en el aprendizaje pleno del estudiante.

Se puede mencionar que, el proceso de formación docente valora los mecanismos de formación, capacitación y actualización a través de un análisis de la pertinencia y atención a las necesidades de la sociedad actual (Delgado-Coronado, 2019). El Ministerio de Educación, con el fin de fomentar la actualización docente, ha diseñado cursos en los que se fortalecen las competencias adquiridas por el docente durante su labor profesional, enfocándose en el área de preferencia (MINEDUC, s.f). De este modo, resulta importante el actualizarse en ciertas metodologías como el ABP, en donde se destaca el rol activo de los estudiantes a través de la investigación y el trabajo cooperativo.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

A continuación, se presentan seis propuestas de proyectos que responden a la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos. Los proyectos proponen una serie de actividades dirigidas para que los estudiantes de octavo año investiguen y creen productos originales sobre los temas pertenecientes a las unidades didácticas 1 y 2 de Ciencias Sociales.

Para la elaboración de las planificaciones de cada proyecto se tomó como referente a Barge (2010), Edutopia (2017) y Tustón (2020), para lo cual se diseñó una estructura propia. Así mismo, para los recursos didácticos propuestos dentro de cada proyecto, se consideraron los mencionados por Moya (2010). Para los modelos de productos que se pueden realizar dentro de un proyecto se consideró lo planteado por el Ministerio de Educación (2021). Y con respecto a las rúbricas de evaluación, son autoría propia de la autora.

Cabe recalcar que se evaluarán los conocimientos adquiridos de manera individual, y en segundo plano se valorará el producto realizado de manera grupal. Pues, el objetivo principal de la aplicación del ABP es el aprendizaje cooperativo y significativo que este genera, más no el producto que realicen.

A continuación, se presenta la estructura que llevará cada proyecto.

1. Introducción a la pregunta motriz
2. Currículo
3. Desarrollo del proyecto
4. Recursos
5. Presentación del proyecto
6. Evaluación
7. Responder a la pregunta motriz



Proyecto 1: Regresemos a la Historia



1. Introducción a la pregunta motriz

Cuando tratamos de averiguar por qué está en tal lugar una ciudad, investigamos y nos cuentan que hace muchos años un grupo de personas se establecieron en ese lugar en el que construyeron casas, o queremos saber cómo viajaban en la antigüedad si no existían los carros o aviones.

Estas y más preguntas nos hacen comprender la realidad actual, por lo que es necesario saber qué pasó antes y cómo afecta en nuestra realidad actual.

Para introducir al tema de este proyecto, el profesor pregunta: **¿para qué sirve la Historia?** Y para dar respuesta a esta pregunta, se inicia con la distribución de cinco equipos de trabajo en donde se desarrollará el proyecto.



2. Currículo

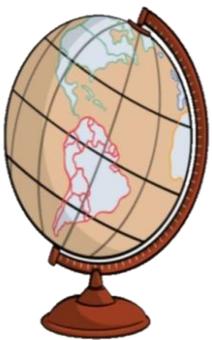
Bloque curricular: 1 Historia e identidad

Objetivos del área: OG. CS. 3 Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

Criterio de evaluación: CE.CS.4.1. Analiza y utiliza los conceptos de “historia y trabajo”, como herramientas teóricas en función de comprender el proceso de producción y reproducción de la cultura material y simbólica de los pueblos americanos y de la humanidad, destacando el protagonismo de la mujer en su evolución.

Destreza con criterio de desempeño: CS.4.1.1 Reconocer el estudio de la Historia como conocimiento esencial para entender nuestro pasado y nuestra identidad y para comprender cómo influyen en el mundo en que vivimos.

Indicador de evaluación: I.CS.4.1.1. Explica la importancia de la historia para la comprensión del origen de la humanidad, del trabajo como factor fundamental de la evolución y desarrollo de una sociedad, el papel de la mujer en la invención de la agricultura y la influencia de la agricultura y de la escritura en las formas de vida y organización social de los pueblos.



3. Desarrollo del proyecto

-Una vez distribuidos los equipos, el profesor señala los contenidos que son parte de este proyecto: ¿qué es la historia?, ¿qué se estudia en la historia? ¿qué hacen los historiadores y los arqueólogos?

-También, se indica que el producto de este proyecto es un juego de mesa el cual reúne las características principales de la historia, lo que estudia y la arqueología. Para conocer cómo se hace un juego de mesa, el docente proyecta este video de elaboración propia <https://tinyurl.com/yyabzd5s>. Así mismo, el profesor muestra este modelo de juego de mesa relacionado al tema <https://cutt.ly/IAIQaOG>.

-Luego, se seleccionan los recursos y herramientas que cada grupo necesita para el juego de mesa (descritos en el paso 4).

-Para realizar el juego de mesa, se necesita información sobre los contenidos antes descritos. Entonces, cada equipo de trabajo se dirige al laboratorio de computación e investiga en Internet y anota en el cuaderno la información más relevante. También pueden consultar en el libro de Ciencias Sociales de 8vo año en las páginas 12 hasta la número 15.

-Una vez se tenga anotado lo más importante sobre la historia y lo relacionado a ella, cada equipo diseña las reglas del juego, las fichas, imágenes sobre el tema y, los participantes. En el juego existirán 10 acertijos.

-Antes de que cada equipo haga el juego de mesa, el profesor revisa que las preguntas estén bien estructuradas y que la información investigada sea válida. Entonces cuando el docente apruebe lo investigado, los estudiantes realizan el juego de mesa con los materiales necesarios.

Páginas 12 y 13 libro de EE.SS 8vo año

4. Recursos

¿Sabes qué materiales usar para hacer el juego de mesa? Resuelve este crucigrama https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12071875-materiales_para_juego_de_mesa.html y cuando finalices, sabrás qué recursos necesitas.

Modelo de juego de mesa elaborado por el docente: <https://cutt.ly/IAIQaOG>

Estudiar Historia

¿Cómo se cuentan los años?
Al averiguar cuánto tiempo ha pasado desde un suceso, la respuesta es que fue el 10 de agosto de 1910. A partir de cuándo se cuentan esos 100 años? Se trata de un suceso para el cual la cuenta desde la fecha en que se supone nació Cristo. Fue el año cero.

El aporte de la arqueología
Para estudiar los hechos más antiguos y comprender mejor cómo eran los pueblos de entonces, también hay una ciencia especial que se llama arqueología. Cuando se refieren a la arqueología se refieren a arqueólogos. Los arqueólogos saben excavar y así, descubren objetos y construcciones que, con el paso del tiempo, han quedado ocultos o enterrados en diversas partes del territorio. Gracias a la arqueología conocemos, por ejemplo, las tumbas de grandes egipcios, o los objetos que los antiguos usaban para trabajar, para comer, para adorar a sus dioses. De este modo podemos entender cómo vivían las poblaciones de esos tiempos.

Los historiadores
Las personas que estudian el pasado se llaman historiadores. Para conocer el pasado, estudian documentos escritos, pinturas, fotos antiguas, grabados, fotografías, monumentos, instrumentos de trabajo, utensilios de cocina, armas de guerra, que se han conservado. También recogen lo que cuentan las personas mayores, que dan su testimonio de lo que pasó antes.

Los historiadores escriben el resultado de sus estudios en libros que luego son leídos o consultados por las personas que quieren saber cómo fue el pasado.

Arqueólogos restituyendo un templo

Conozco
Definí Decretado. Hacia abajo.
Definí Decretado. Hacia arriba.

Linea de tiempo

12 13

5. Presentación del proyecto

Cada equipo presenta brevemente su proyecto: el proceso de investigación y de elaboración del juego de mesa, y cada equipo jugará uno de ellos. Es decir, el equipo 1 resuelve el juego de mesa del equipo 5, equipo 2 del equipo 4, equipo 3 del equipo 1, equipo 4 del equipo 3, equipo 5 del equipo 2.



6. Evaluación

Cuando todos los equipos hayan presentado su proyecto. El docente evalúa a través de la rúbrica adjunta en la **siguiente** página, la cual consta de:

- Nota grupal (califica el docente).
- Autoevaluación.

7. Responder a la pregunta motriz

¿Recuerdas que antes de iniciar este proyecto, en el paso 1, el profe preguntó: ¿para qué sirve la Historia?

Ahora que ya conocemos qué es la Historia, lo que estudia y, la función de los historiadores y arqueólogos. Podemos responder de manera **grupal** según lo que aprendimos en la investigación y en el juego de mesa.

¿Creen que regresamos a la Historia a través del juego de mesa?

Si su respuesta es SÍ, continuemos al paso 7 para finalizar nuestro aprendizaje sobre el estudio de la Historia.

Si su respuesta es TAL VEZ, resolvamos de nuevo un juego de mesa de un equipo distinto y aclaremos algunas dudas.



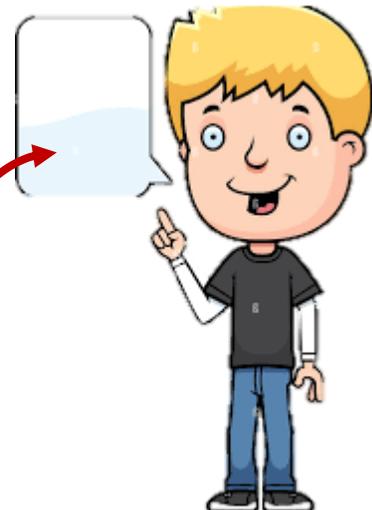
Rúbrica de evaluación de un juego de mesa

Criterios	Nivel de desempeño				Valoración
	Muy superior (2.5 puntos)	Superior (2 puntos)	Medio (1.5 puntos)	Bajo (1 punto)	
Contenido investigado	Consulta sobre los cuatro contenidos en mínimo cuatro fuentes diferentes	Consulta sobre los cuatro contenidos en dos y tres fuentes	Consulta sobre los contenidos en una fuente.	No investiga	
Elaboración y comprensión del juego de mesa	Utiliza los materiales necesarios y se comprende el juego de mesa al 100%.	Utiliza algunos materiales y la comprensión del juego es de -75%.	Utiliza pocos materiales y la comprensión del juego es de -30%	No realiza el juego de mesa	
Resolución del juego de mesa	Todos los integrantes del equipo resuelven un juego de mesa con agilidad	Algunos integrantes del equipo resuelven un juego de mesa	Pocos integrantes resuelven un juego de mesa	No resuelven ningún juego de mesa	
Responde a la pregunta motriz ¿para qué sirve la historia?	El equipo responde con fundamentos y seguridad a la pregunta motriz	La mitad de los integrantes responde a la pregunta, con fundamentos	Un integrante del equipo responde a la pregunta motriz	No responde	
TOTAL					

Autoevaluación

Ahora que ya sabes para qué sirve la Historia a través de resolver los acertijos del juego de mesa, ¿Qué calificación te pondrías acorde a tu aporte en la investigación y construcción del juego?

Escribe tu calificación aquí



Proyecto 2: El ser humano viene de...



1. Introducción a la pregunta motriz

Alrededor del mundo existen varias teorías del origen del hombre, tales como: Dios creó al hombre y de su costilla crea a la mujer (Adán y Eva), la teoría de la evolución de Charles Darwin en la que al pasar al tiempo las generaciones se adaptan mejor a su entorno, también se ha dicho que somos descendientes del mono, entre otras teorías un poco descabelladas.

Entonces como existen muchas teorías, este proyecto nace de la pregunta: **¿de dónde proviene el hombre?** ¡Organicemos tres equipos de trabajo para resolver este proyecto!

2. Currículo

Bloque curricular

1 Historia e Identidad

Objetivo del área

OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del proceso histórico latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación, históricos y contemporáneos.

Criterio de evaluación

CE.CS.4.1. Analiza y utiliza los conceptos de "historia y trabajo", como herramientas teóricas en función de comprender el proceso de producción y reproducción de la cultura material y simbólica de los pueblos americanos y de la humanidad, destacando el protagonismo de la mujer en su evolución.

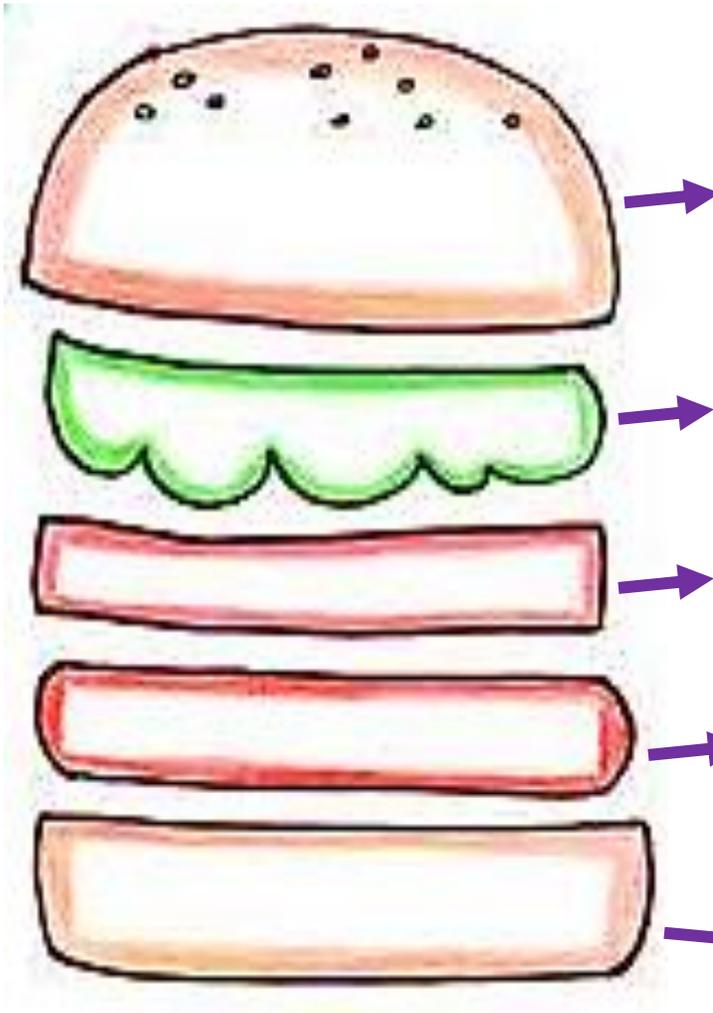
Destreza con Criterio de Desempeño

CS.4.1.2 Describir el origen de la humanidad en África y su difusión a los cinco continentes, con base en el trabajo y su capacidad de adaptación a diversos ambientes y situaciones climáticas.

Indicador de evaluación

I.CS.4.1.2. Analiza la evolución y relación entre el origen de los primeros pobladores de América, la formación de grandes civilizaciones, el desarrollo de las culturas andinas, el origen y desarrollo del Imperio inca y la estructura organizativa del Tahuantinsuyo, destacando el legado material y cultural indígena y los rasgos más significativos que diferencian las culturas americanas.

3. Desarrollo del proyecto



Para conocer el origen del hombre, se debe conocer sobre el Homo habilis, Homo erectus y Homo Sapiens y el docente da una breve explicación a través de esta infografía <https://cutt.ly/SORdnOW>. Entonces, a partir de los tres equipos organizados anteriormente, se distribuye: al grupo 1 el Homo Habilis, grupo 2 el Homo Erectus y grupo 3 el Homo Sapiens. Esto para elaborar el producto de este proyecto: **una escultura**.

Cuando cada grupo tiene uno de los contenidos, el profesor presenta el siguiente video sobre cómo hacer una escultura con arcilla https://youtu.be/1_q22W0qJRE

Una vez distribuidos los temas de cada equipo, inicia la fase de investigación en la cual se destacan las características principales del “homo” correspondiente, cuántos años vivieron y los inventos que se originaron con cada cual.

Ahora que cada equipo investigó sobre el homo erectus, habilis y sapiens, de las siguientes imágenes <https://cutt.ly/5AcOS2f> el grupo escoge **una** de ellas para representar en la escultura hecha de **arcilla para moldear**.

En el proceso de elaboración de la escultura, el docente debe revisar que esta sea lo más parecida a la imagen original y que se evidencie el aporte de cada integrante.

¿Reconoces a la siguiente caricatura, pero en modo prehistórico?



Es Esponja-gar y puedes ver el episodio de Bob Esponja relacionado al origen del hombre y sus inventos, en el siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=hgzde1Xp1dk>

Ahora, Esponja-gar te muestra una lista de imágenes que necesitas para este proyecto.

Páginas 16-17-18
libro de EE.SS 8vo
año

4. Recursos



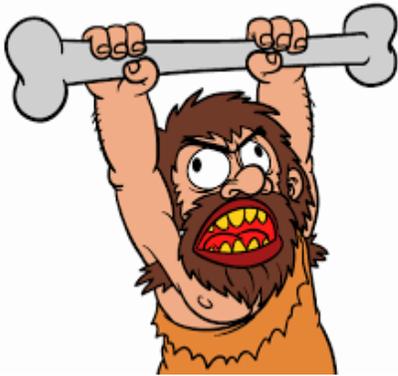
Arcilla para moldear



Mientras cada equipo hace la escultura, el docente gira la siguiente ruleta <https://tinyurl.com/2atswhhb> con los nombres de cada compañero. El que salga elegido debe **nombrar una película o serie** de TV en donde se hable sobre el origen del ser humano.

¡Es hora de refrescar tu memoria!

5. Presentación



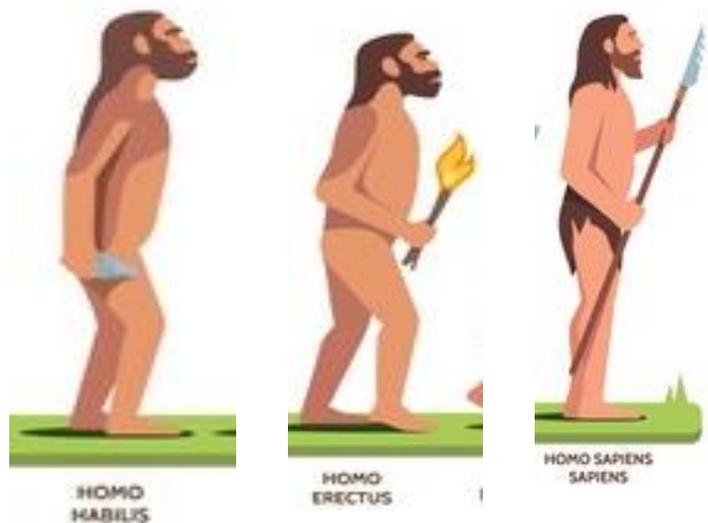
Él es Gilberto y es parte de la familia Homo Sapiens.

Gilberto dice que, para la presentación de este proyecto, debemos organizar el salón de clases de modo que todos estemos sentados en el piso formando un círculo y en el medio se colocará la escultura de cada grupo mientras los compañeros explican de manera oral lo que le caracteriza al “homo” correspondiente de los otros. Para su presentación, cada equipo tiene un tiempo de 15 minutos.



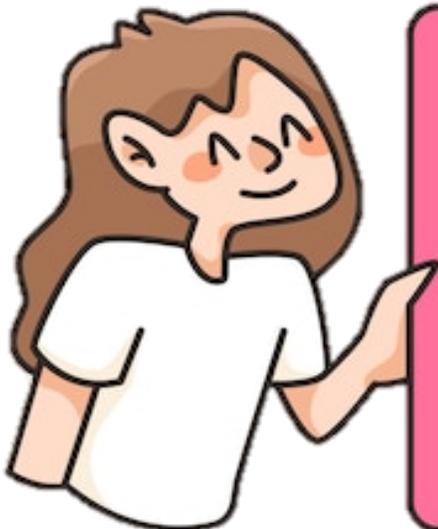
6. Evaluación

Para evaluar las tres esculturas, el docente usa la rúbrica que está en la siguiente página. Aquí también se valora la autoevaluación y el aporte de cada estudiante dentro del proyecto.



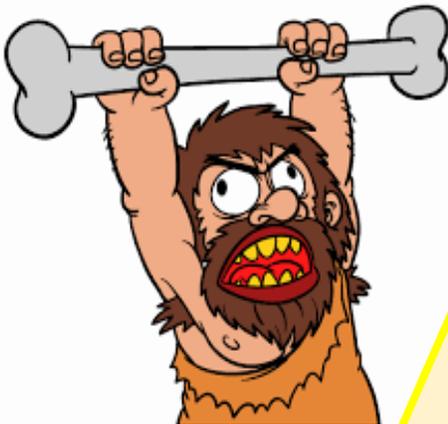
7. Responder a la pregunta motriz

Cuando discutimos sobre si el origen del ser humano proviene del mono o es obra divina, el profesor hizo la pregunta: **¿de dónde proviene el hombre?** Ahora que ya sabemos su origen y evolución desde el homo habilis, luego homo erectus y el homo sapiens hasta la actualidad, cada uno de los tres equipos responde esta pregunta al finalizar con la presentación de la escultura correspondiente.

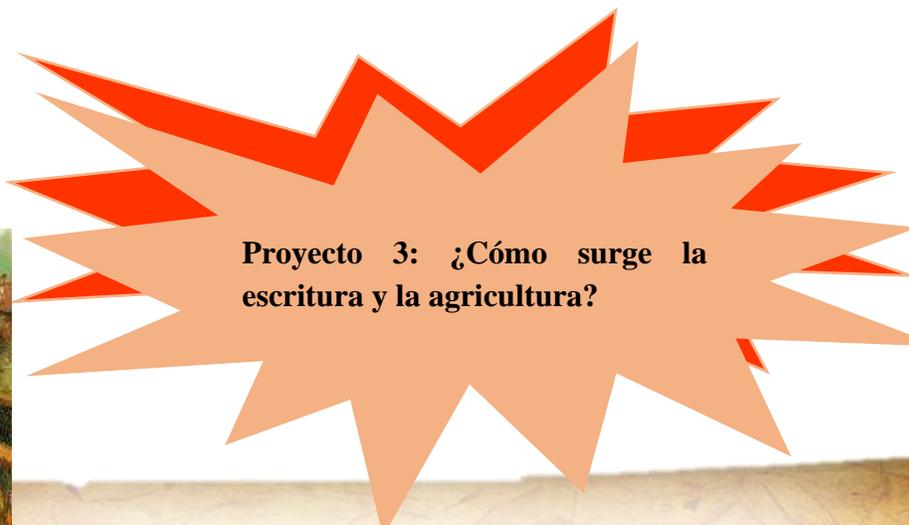


Rúbrica para evaluar una escultura

Criterios	Nivel de desempeño				Valoración
	Muy superior (2.5 puntos)	Superior (2 puntos)	Medio (1.5 puntos)	Bajo (1 punto)	
Contenido investigado	Consulta las características principales e inventos acorde al "homo" correspondiente	Consulta algunos datos sobre el "homo" correspondiente	Solo usa la información del libro de texto acorde al "homo" correspondiente	No investiga	
Elaboración de la escultura	Utiliza la arcilla y se identifica con claridad al homo que pertenece la escultura	Utiliza la arcilla y la escultura se identifica en un 75%	Utiliza la arcilla y la escultura se identifica en un 30%	No usa arcilla o no realiza la escultura	
Presentación oral de la escultura	Todos los integrantes explican con claridad el proceso de elaboración de la escultura	Algunos integrantes del equipo explican el proceso de elaboración de la escultura	Pocos integrantes explican el proceso de elaboración de la escultura	No explican el proceso de elaboración de la escultura	
Responde a la pregunta motriz ¿de dónde proviene el hombre?	El equipo responde con fundamentos y seguridad a la pregunta motriz	La mitad de los integrantes responde a la pregunta, con fundamentos	Un integrante del equipo responde a la pregunta motriz	No responde	
TOTAL					



Gilberto dice que te dirijas al siguiente enlace <https://tinyurl.com/3crryh> 36 para que registres la nota de autoevaluación en la pestaña **CHAT**.



Proyecto 3: ¿Cómo surge la escritura y la agricultura?



1. Introducción a la pregunta motriz

En el proyecto 2 vimos los grandes inventos que surgieron con el homo habilis, homo erectus y homo sapiens, y a partir de ello nace la necesidad de comunicarse y de alimentarse acorde al estilo nómada con el que vivían.

Estas actividades han evolucionado hasta la actualidad, pero ¿sabes para qué sirve la escritura? ¿cómo la agricultura cambió nuestra vida? Para conocer la respuesta, realicemos un **festival gastronómico** y un **lapbook** sobre la agricultura y la escritura, es decir diseñaremos **dos** productos por cada uno de los **tres** equipos de estudiantes.

2. Currículo

Bloque curricular: 1 Historia e identidad

Objetivo del área: O.CS.4.1. Identificar y explicar las diferentes expresiones culturales a través de la observación e interpretación de sus diversas manifestaciones para valorar su sentido y aporte a la configuración de nuestra identidad.

Criterio de evaluación: CE.CS.4.1. Analiza y utiliza los conceptos de “historia y trabajo”, como herramientas teóricas en función de comprender el proceso de producción y reproducción de la cultura material y simbólica de los pueblos americanos y de la humanidad, destacando el protagonismo de la mujer en su evolución.

Destreza con criterio de desempeño: CS.4.1.3. Discutir la influencia de la agricultura y la escritura en las formas de vida y de organización social de la humanidad.

Indicador de evaluación: I.CS.4.1.1. Explica la importancia de la historia para la comprensión del origen de la humanidad, del trabajo como factor fundamental de la evolución y desarrollo de una sociedad, el papel de la mujer en la invención de la agricultura y la influencia de la agricultura y de la escritura en las formas de vida y organización social de los pueblos.



3. Desarrollo del proyecto

Festival gastronómico

Uno de los contenidos de este proyecto es la agricultura, es por eso que con lo investigado se organiza un festival gastronómico.

Como lo dice su nombre, un festival gastronómico es un evento en el que se presentan varios alimentos con el fin de ser consumidos o comprados.

Para ejemplificar este primer producto, el profesor comparte la siguiente organización de un festival gastronómico <https://cutt.ly/aOUTNYJ>. Esto para dar a conocer lo que debe realizar cada grupo. Igualmente, para conocer algunos de los alimentos domesticados, juega al ahorcado en este enlace <https://learningapps.org/display?v=pr7j8eea22>

Cada equipo investiga en internet o el libro de EE.SS sobre aquellos alimentos que fueron domesticados para su consumo, así como la revolución agrícola y su influencia en la sociedad

Con la información recopilada, el docente ayuda en la organización del festival, los recursos que se necesitan y los estudiantes ejecutan todo para su presentación ante sus demás compañeros y docentes de las otras asignaturas.

Lapbook

El segundo producto de este proyecto, corresponde a la invención y evolución de la escritura, para ello vamos a realizar un lapbook, pero ¿qué es un lapbook? Miremos...

Un lapbook es un cuaderno despegable que permite a los estudiantes interactuar con los contenidos que están dentro de él. Visita el siguiente link si quieres más información sobre el lapbook <https://cutt.ly/4FmYW9T>

Ahora que conocemos la definición de un lapbook, cada equipo se organiza para investigar y elaborar este producto, reuniendo los materiales necesarios y tomando en cuenta las sugerencias del profesor.

El lapbook se realiza en un pliego de cartulina y debe contener elementos, imágenes y colores que llamen la atención de sus lectores. ¡Demuestra tu creatividad y originalidad en este producto!

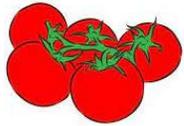
Ahora que conoces cómo surgió la escritura, resuelve este rompecabezas <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3220ed430802> y con la información reflejada, escribe tu nombre según los símbolos.

4. Recursos

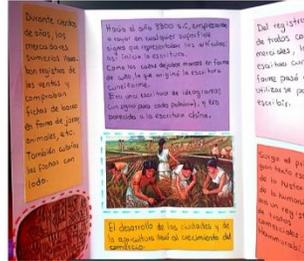


Para el festival gastronómico necesitamos:

Computadora, páginas 21-22-23 de libro de EE. SS de 8vo año, mesa para colocar los alimentos, alimentos que se detallaron en la investigación tales como: maíz, arroz, arveja, papa, tomate, yuca, entre otros.



Elaboración propia



Para el lapbook necesitamos:

Pliego de cartulina, marcadores, hojas de fómix o papel crepé, goma, imágenes sobre la escritura cuneiforme, el Hammurabi.

5. Presentación

Para que cada equipo presente sus productos, en el patio de la institución se organizan las mesas que contienen los alimentos producto de la agricultura y también se coloca el lapbook realizado.

La exposición se realiza hacia el docente de Ciencias Sociales, los docentes que tengan disponibilidad de tiempo y los demás compañeros de clase

6. Evaluación

Como son dos productos, se obtendrán dos notas diferentes las cuales se promedian entre sí.

El festival gastronómico y el lapbook serán valorados acorde a la creatividad y desenvolvimiento oral de cada integrante del equipo, a través de las rúbricas descritas en las páginas siguientes. También, se toma en cuenta la autoevaluación en este proyecto.



Él es Don Miguelito, un agricultor oriundo de Salinas, Imbabura. Nos menciona que para finalizar este proyecto con el **paso 8: responder a la pregunta motriz** luego de conocer los alimentos domesticados, la importancia de la agricultura y la evolución de la escritura desde su origen, debemos responder a las preguntas del inicio: **¿sabes para qué sirve la escritura? ¿cómo la agricultura cambió nuestra vida?** y debatir en el patio de la institución nuestras respuestas con los demás compañeros y el profe de Ciencias Sociales.

Rúbrica para evaluar un festival gastronómico

Criterios	Nivel de desempeño				Valoración
	Muy superior (2.5 puntos)	Superior (2 puntos)	Medio (1.5 puntos)	Bajo (1 punto)	
Contenido investigado	Consulta en varias fuentes sobre la importancia de la agricultura y los alimentos domesticados para su consumo	Consulta en dos o tres fuentes sobre la agricultura y los alimentos que se consumen a diario.	Consulta solo en el libro de texto sobre la agricultura	No investiga	
Organización del festival gastronómico	Demuestra una excelente organización en la elaboración del festival gastronómico	Demuestra una buena organización en la elaboración del festival gastronómico	Improvisa en la organización y elaboración del festival gastronómico	No hubo organización en la elaboración del festival gastronómico	
Presentación del festival gastronómico	Se comprende claramente lo investigado y se exponen los alimentos de manera prolija y ordenada	Se comprende lo investigado y se presentan los alimentos.	No se entiende en su totalidad lo investigado y muestra menos de 3 alimentos	No presenta el producto y/o no muestra los alimentos	
Respuesta a la pregunta motriz ¿cómo la agricultura cambió nuestra vida?	El equipo responde y debate sobre la pregunta, usando bibliografía verificada	El equipo únicamente responde a la pregunta, usando bibliografía recomendada	Algunos integrantes del equipo responden a la pregunta	No responde a la pregunta motriz	
TOTAL					

No olvides de calificarte a ti mismo y tu aporte en este festival gastronómico.

Pon tu nota **dentro** de la camiseta de Lulú



Rúbrica para evaluar un lapbook

Criterios	Nivel de desempeño				Valoración
	Muy superior (2.5 puntos)	Superior (2 puntos)	Medio (1.5 puntos)	Bajo (1 punto)	
Contenido investigado	Consulta en varias fuentes sobre el origen y evolución de la escritura.	Consulta en dos o tres fuentes sobre el origen y evolución de la escritura	Consulta solo en el libro de texto sobre la escritura	No investiga	
Elaboración del lapbook	El lapbook contiene información importante, ordenada y tiene elementos creativos.	El lapbook contiene mucha información y pocos elementos creativos	El lapbook tiene demasiada información y carece de elementos creativos	No realiza el lapbook	
Presentación del lapbook	Se comprende claramente lo investigado y se el lapbook de manera ordenada	Se comprende lo investigado y se presentan el lapbook	No se entiende en su totalidad el lapbook y sus contenidos	No presenta el lapbook o no se entiende.	
Respuesta a la pregunta motriz ¿sabes para qué sirve la agricultura?	El equipo responde y debate sobre la pregunta, usando bibliografía verificada	El equipo únicamente responde a la pregunta, usando bibliografía recomendada	Algunos integrantes del equipo responden a la pregunta	No responde a la pregunta motriz	
TOTAL					



Don Miguelito dice que pongas la calificación que te mereces en este proyecto en el pizarrón del aula junto a tu nombre y apellido

Proyecto 4: Imperios del Medio Oriente y Asia

1. Introducción a la pregunta motriz

En la unidad anterior analizamos el origen del ser humano y los tantos inventos que han ido evolucionando hasta la actualidad. Por lo que nace la primera civilización del mundo llamada Mesopotamia, y luego de ella surgen otros dos grandes imperios tales como el egipcio y el persa. Y, por el continente asiático podemos encontrar al imperio chino e indio. Pero para entender el gran poder e influencia de estos imperios nos preguntamos: **¿Cómo China llegó a ser un imperio tan grande? ¿Qué función cumple un Imperio?** Por lo que, para conocer el curioso mundo de los Imperios, vamos a realizar dos productos en este proyecto y dividiremos a todo el curso en **cuatro** equipos distintos



Bloque 2: Grandes Imperios antiguos

Bloque curricular

Indicador de evaluación

Objetivo del área

2. Currículo

Criterio de evaluación

Destreza con criterio de desempeño

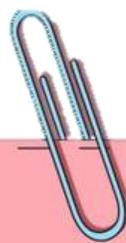
O.CS.4.1. Identificar y explicar las diferentes expresiones culturales a través de la observación e interpretación de sus diversas manifestaciones para valorar su sentido y aporte a la configuración de nuestra identidad. O.CS.4.2. Desarrollar una visión general de varios procesos históricos de

CE.CS.4.2. Analiza el origen de las sociedades divididas en clases en el mundo (esclavitud, pobreza), en función de los acontecimientos históricos de colonización y conquista (conquista del Imperio Romano, conquista del Imperio Inca, conquista europea en América) y la supervivencia de estructuras de desigualdad.

I.CS.4.2.1. Compara los Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio con el Imperio romano, los Imperios asiáticos (China e India), reconociendo que las estructuras de desigualdad son semejantes en diversos momentos históricos y el impacto del surgimiento del Islam en Arabia y su difusión al norte de África.

CS.4.1.5. Identificar los grandes Imperios esclavistas de la Antigüedad en el Oriente Medio, destacando el rol de la agricultura, la escritura y los ejércitos.

CS.4.1.6. Analizar y apreciar el surgimiento y desarrollo de los grandes imperios asiáticos, especialmente de China e India.



3. Desarrollo del proyecto

A continuación, encontrarás los pasos para realizar los dos productos que se solicitan en este proyecto: **una canción y una ronda de adivinanzas**



El primer producto de este proyecto es una **ronda de adivinanzas**. ¿En qué consiste? A través de ella, todos los compañeros junto al docente, nos vamos a entretener en adivinar las respuestas a la vez que refrescamos nuestra memoria.

Ya sabemos que uno de los temas de este proyecto es sobre los imperios del Medio Oriente, y dentro de ellos tendremos que investigar sobre Mesopotamia, el imperio egipcio y el persa. Buscaremos los aportes más significativos de cada imperio, y luego de reunir la información el profesor verificará lo investigado y ayuda a cada equipo a crear la ronda de adivinanzas.

Las adivinanzas pueden ser presentadas de manera oral o en pequeños papeles. Ahora, visita este enlace para conocer algunas adivinanzas sobre los imperios del Medio Oriente parecidas a las que debes crear, formuladas por tu docente <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12074989-imperios-del-medio-oriente.html>

El segundo producto de este proyecto consiste en crear una pieza musical, ahora dime ¿cuál es tu cantante favorito?

Mientras cada integrante del grupo menciona a su cantante preferido y su canción más famosa, el docente da la instrucción de investigar en internet y en el libro de Ciencias Sociales de 8vo año en las páginas 35-36-37, sobre: la importancia del imperio chino en la sociedad hasta la actualidad, la historia de la China antigua y la antigua India.

Luego de reunir la información necesaria sobre China e India, cada grupo escribe la letra de la canción de máximo dos minutos de duración en donde se expongan los rasgos principales del tema. Y el ritmo debe ser de una de las canciones preferidas de cada equipo. El aporte del docente consiste en revisar que la letra de la canción se ajuste a los imperios chino e indio y que sus versos rimen.



4. Recursos



En este proyecto necesitamos pocas herramientas ya que lo que más se destaca es nuestra creatividad. Por eso para la **ronda de adivinanzas** necesitamos: una computadora, internet, libro de la asignatura y cuaderno para anotar los acertijos.



Y, para la **canción** se necesita de computadora, internet, libro de la asignatura, pieza musical de una canción descargada de la plataforma YouTube, cuaderno para escribir la canción, parlante para reproducir la pista. Para recordar alguna de las canciones que están de moda, utiliza este video de Tik Tok <https://tinyurl.com/27v5naje> e intenta hacer los bailes, si te sabes más de 3 bailes, te ganas 1 punto en esta asignatura.



¡A bailar!

5. Presentación

Cada uno de los cuatro equipos, presenta frente a todos sus compañeros la ronda de adivinanzas en las que los demás grupos y el docente, deben adivinar la respuesta. Al finalizar las adivinanzas, el equipo reproduce la pieza musical que construyeron, pueden interpretar la canción en vivo o la pueden presentar ya grabada.

6. Evaluación



¿Reconoces al cantante de la imagen? Es el reguetonero más famoso de la actualidad y dará un concierto en noviembre en Quito.

Cuando sepas la respuesta, el docente calificará tu proyecto mediante las rúbricas. No olvides que también tú calificas la canción y las adivinanzas que elaboraste.

7. Responder a la pregunta motriz

Ahora que ejercitamos nuestro cerebro con las adivinanzas y las canciones que compusimos, podemos responder las preguntas con las que surgió este proyecto: **¿Cómo China llegó a ser un imperio tan grande? ¿Qué función cumple un Imperio?** Discutamos nuestras respuestas con el profesor de la asignatura.

Rúbrica para evaluar una canción

Criterios	Nivel de desempeño				Valoración
	Muy superior (2.5 puntos)	Superior (2 puntos)	Medio (1.5 puntos)	Bajo (1 punto)	
Contenido investigado	Consulta en varias fuentes sobre los imperios asiáticos	Consulta en dos o tres fuentes sobre los imperios asiáticos	Consulta solo en el libro de texto sobre los imperios asiáticos	No investiga	
Elaboración de la canción	La canción dura máximo dos minutos, sus versos riman y contienen los datos más esenciales	La canción dura máximo un minuto, rima en un 70% y contiene datos primarios y secundarios	La canción dura menos de un minuto, sus versos riman en un 30% y tiene poca información	No realiza la canción	
Presentación de la canción	Todos los integrantes del equipo interpretan la canción	Algunos integrantes del equipo interpretan la canción	Un integrante del equipo interpreta la canción	No interpretan la canción	
Respuesta a la pregunta motriz ¿cómo China llegó a ser un imperio tan grande?	El equipo responde y debate sobre la pregunta, usando bibliografía verificada	El equipo únicamente responde a la pregunta, usando bibliografía recomendada	Algunos integrantes del equipo responden a la pregunta	No responde a la pregunta motriz	
TOTAL					



¿Sabes a qué película pertenece la imagen?

Da la respuesta junto a la nota que crees que obtuviste en la realización del proyecto sobre los Imperios asiáticos.

Rúbrica para evaluar la ronda de adivinanzas

Criterios	Nivel de desempeño				Valoración
	Muy superior (2.5 puntos)	Superior (2 puntos)	Medio (1.5 puntos)	Bajo (1 punto)	
Contenido investigado	Consulta en varias fuentes sobre los imperios del Medio Oriente	Consulta en dos o tres fuentes sobre los imperios del Medio Oriente	Consulta solo en el libro de texto sobre los imperios del Medio Oriente	No investiga	
Elaboración de la ronda de adivinanzas	Las adivinanzas se relacionan con los imperios del Medio Oriente y se comprenden con facilidad	Las adivinanzas se relacionan con el tema y se comprenden en un 75%	Elabora menos de 5 adivinanzas y se comprenden en un 30%	No realiza la ronda de adivinanzas	
Presentación de las adivinanzas	Todos los integrantes del equipo exponen mínimo tres adivinanzas	Los integrantes del equipo exponen menos de tres adivinanzas	Algunos integrantes exponen menos de dos adivinanzas	No exponen la ronda de adivinanzas	
Respuesta a la pregunta motriz ¿qué función cumple un imperio?	El equipo responde y debate sobre la pregunta, usando bibliografía verificada	El equipo únicamente responde a la pregunta, usando bibliografía recomendada	Algunos integrantes del equipo responden a la pregunta	No responde a la pregunta motriz	
TOTAL					

¿En qué imperio del Medio Oriente te hubiese gustado vivir?

Responde y también anota aquí tu nota de la autoevaluación





Proyecto 5: actuemos como mediterráneos



1. Introducción a la pregunta motriz

Otros imperios igual de importantes como los de Asia y del Medio Oriente, son el griego y el romano a los cuales llamaremos imperios mediterráneos. Pero además de estos imperios, surgieron civilizaciones antes de Roma y Grecia, y para conocerlas además de el origen y caída, debemos preguntarnos **¿qué necesitaron los imperios mediterráneos para ser tan poderosos?** Y para conocer el poder de los imperios mediterráneos y cómo fue que desaparecieron, montaremos una gran **obra de teatro** en la que nos vamos a dividir en dos grupos para su presentación.



Bloque curricular: 2 Grandes imperios antiguos

Objetivo del área: O.CS.4.1. Identificar y explicar las diferentes expresiones culturales a través de la observación e interpretación de sus diversas manifestaciones para valorar su sentido y aporte a la configuración de nuestra identidad.

Criterio de evaluación: CE.CS.4.2. Analiza el origen de las sociedades divididas en clases en el mundo (esclavitud, pobreza), en función de los acontecimientos históricos de colonización y conquista (conquista del Imperio Romano, conquista del Imperio Inca, conquista europea en América) y la supervivencia de estructuras de desigualdad.

2. Currículo

Destreza con criterio de desempeño: CS.4.1.7. Explicar la naturaleza de las culturas mediterráneas, especialmente la griega, con énfasis en su influencia en el pensamiento filosófico y democrático.

CS.4.1.8. Caracterizar el Imperio romano, su expansión en el Mediterráneo, sus rasgos esclavistas e institucionales e influencia ulterior.

Indicador de evaluación: I.CS.4.3.1. Examina los orígenes de la conciencia humanista y el cristianismo, y la influencia de las culturas mediterráneas en el pensamiento filosófico y democrático, como antecedente para la tolerancia y la diversidad religiosa.

3. Desarrollo del proyecto

Ya conocemos que los temas de este proyecto son el imperio romano y el griego, por lo que se divide al curso en dos mitades iguales.

Un equipo construirá una obra sobre el imperio griego, la expansión de este y las sociedades griegas. El otro grupo, hará la obra de teatro sobre el origen del imperio romano, su expansión y su gran caída.

Para ello, todos los estudiantes y el docente deben conocer los pasos para realizar una obra de teatro, por ello vamos a ver el siguiente video <https://youtu.be/MCH7StNfIXM> y así ya tenemos una guía para su desarrollo.

Ahora que conocemos el proceso de elaboración de una obra teatral, cada equipo inicia con la búsqueda de información sobre los temas, para resumirla y formar una historia con ella. También con la ayuda del docente, reunimos los materiales y herramientas necesarias.

Escribir el guion de una obra teatral es un poco exhausto. Por eso para relajar tu mente, ingresa en este enlace para completar el juego sobre Grecia y Roma <https://learningapps.org/watch?v=p8jpw7u4a22>

4. Recursos

- Computadora
- Páginas 45-46-47 del libro de EE. SS de 8vo año.
- Actores (estudiantes de 8vo año).
- Escenografía
- Audiencia (mientras el grupo A presenta su obra, el grupo B es espectador, y viceversa).
- Guion (realizada por los estudiantes y supervisa el profesor).
- Vestuario
- Voz over (son enunciados que los emite quien no pertenece a ninguna obra, en este caso el docente).
- Director (un estudiante)

Visita

<https://psicologiaymente.com/cultura/elementos-del-teatro> para comprender mejor.



5. Presentación

Este proyecto a diferencia de los anteriores será ejecutado en tres a cinco sesiones (días diferentes). Puesto que necesita un día para investigar sobre cada imperio, para escribir el guion, para organizar y repasar la obra y finalmente para su presentación.

Para su presentación, cada grupo con la ayuda del docente organiza el salón de clase acorde a los materiales y tiene un tiempo máximo de 40 minutos para exponer el proyecto.

6. Evaluación

Después de que los dos grupos presentaron su obra teatral, mediante la rúbrica adjunta en la siguiente página, el docente evalúa según los parámetros señalados.

También, para que cada estudiante califique su aporte en este proyecto, lo hará en la plataforma Padlet.

¿Sabes qué es la plataforma Padlet? Mira este tutorial sobre cómo registrarse y qué hacer en ella <https://youtu.be/OYZmW9wMfyU>.



7. Responder a la pregunta motriz

Fue emocionante y exhausto hacer la obra de teatro ¿verdad? Solo nos falta un pequeño paso en el que solo debes recapitular lo aprendido en este proyecto, dime: **¿qué necesitaron los imperios mediterráneos para ser tan poderosos?** Opina y escucha la respuesta de tus compañeros mientras desarman la escenografía con ayuda del docente.

Rúbrica para evaluar una obra de teatro

Criterios	Nivel de desempeño				Valoración
	Muy superior (2 puntos)	Superior (1.5 puntos)	Medio (1 punto)	Bajo (0.5 puntos)	
Contenido investigado	Consulta en varias fuentes los datos esenciales del imperio mediterráneo	Consulta en dos o tres fuentes sobre los imperios mediterráneos	Consulta solo en el libro de texto sobre los imperios mediterráneos	No investiga	
Guion de la obra teatral	El guion está correctamente estructurado y responde al imperio griego y romano	El guion está estructurado en un 75% y responde al imperio griego y romano	El guion está medianamente estructurado y responde al imperio	No diseña el guion	
Organización de la obra teatral	Todos los integrantes participan en la planificación y organización de la obra de teatro	Algunos integrantes participan en la planificación y organización de la obra de teatro	Menos de la mitad de los integrantes participan en la planificación obra	Un integrante o nadie organiza la obra de teatro	
Presentación de la obra teatral	Todos los integrantes participan el rol correspondiente. Responde a todos los recursos solicitados	Varios integrantes cumplen con su rol en la obra. Responde a mínimo 7 recursos.	Pocos integrantes cumplen con su rol. Usan menos de 5 recursos	No presentan la obra teatral	
Responde a la pregunta motriz: ¿qué necesitaron los imperios romanos para ser poderosos?	El equipo responde y debate sobre la pregunta, usando bibliografía verificada	El equipo únicamente responde a la pregunta, usando bibliografía recomendada	Algunos integrantes del equipo responden a la pregunta	No responde a la pregunta motriz	
TOTAL					

En este enlace, <https://padlet.com/andreamendezbol/3a59o8raplw8pgma> cada estudiante ingresa su nota.

El docente proyectará en la pantalla y se verá simultáneamente lo que escribe cada compañero.



Proyecto 6: Recorramos el cristianismo



1. Introducción a la pregunta motriz

Algo que está junto a nosotros desde nuestros primeros años de vida, es la religión que nos han inculcado nuestros padres o abuelitos a través del bautizo, primera comunión y confirmación.

Pero nunca nos hemos preguntado su origen, desde qué año existe el cristianismo, dónde surgió y cómo ha llegado hasta el rincón más chiquito del mundo.

Puesto que el cristianismo está presente en muchas situaciones y lugares de la vida cotidiana, ¿en qué aspectos de la vida diaria sientes que está presente el cristianismo? Para saber la respuesta, organicemos al 8vo año de EGB en cinco grupos de trabajo quienes harán una línea del tiempo sobre el cristianismo y sus aportes más destacados.

2. Currículo

Bloque curricular: 2 Grandes Imperios antiguos

Objetivo del área: O.CS.4.1. Identificar y explicar las diferentes expresiones culturales a través de la observación e interpretación de sus diversas manifestaciones para valorar su sentido y aporte a la configuración de nuestra identidad.

Criterio de evaluación: CE.CS.4.3. Examina las diferentes formas de conciencia e insurgencia social (cristianismo, humanismo, revoluciones, etc.) como expresiones y representaciones del poder en el contexto

Destreza con criterio de desempeño: CS.4.1.9. Analizar el surgimiento y difusión conflictiva del cristianismo en el espacio mediterráneo romano y luego en Europa.

Indicador de evaluación: I.CS.4.3.1. Examina los orígenes de la conciencia humanista y el cristianismo, y la influencia de las culturas mediterráneas en el pensamiento filosófico y democrático, como antecedente para la tolerancia y la diversidad religiosa.

3. Desarrollo del proyecto

2. Ahora que cada equipo tiene ideas relevantes sobre el cristianismo, se procede a resaltar las fechas en las que ocurrieron los sucesos investigados.

Con aquello, se procede a organizar y ordenar los años de manera ascendente.



3. ¡Llegaste al tercer paso!

Descansemos por 10 minutos, mientras tanto puedes ingresar a la aplicación llamada Tik Tok para familiarizarnos con lo que vamos a hacer a continuación: mira este video sobre un modelo de línea de tiempo muy llamativo y único <https://vm.tiktok.com/ZML4A7RPr/>



1. Este sexto y último proyecto tiene como tema central el cristianismo. Para lo cual, cada equipo debe investigar sobre su influencia, expansión, orígenes y unión con el poder político

4. Ahora que tenemos la estructura y la información clasificada acorde a la evolución del cristianismo, cada equipo elabora la línea de tiempo en un cartel, no olvides incluir elementos e imágenes llamativos y representativos.



4. Recursos

Computadora e internet

Páginas 50-51-52 del libro de la asignatura.

Cartulina, marcadores, tijera, goma.

Imágenes sobre el cristianismo (las incluidas en este proyecto 6).



8 Surgimiento del cristianismo

En Hebreo, se conoce a quienes por el tiempo romano, nació a comienzos del siglo I en Nazareth, cerca de Haifa, un pequeño pueblo como Jesús, Cristo o Jesucristo, quien es la figura central del cristianismo. La mayoría de las doctrinas cristianas creen que en el año de Cristo, con su muerte y posterior resurrección, nació el cristianismo.

Se jugar los aspectos religiosos que la educación sea en una educación rural hasta a los comienzos de cada religión y tradición. Si se puede estar relativamente que Jesús, con su profecía de amor, paz y solidaridad, llegó a Nazareth, el pueblo que esperaba por su salvador, él se convirtió en su poder, su oración y con el que más tipo y dogmatismo. Entre la gente que puede ser que sea oportuna para que se agitar y contribuir su obra.

Los grupos que se organizaron en un grupo una armonía y su poder y congruencia para que el gobernador romano lo considerara a su favor, con sus leyes, reglamentos y finalmente ubicado en un país, como se evidencia a los cristianos hoy.

El grupo de seguidores cristianos, en un primer momento, se dio a conocer en las zonas rurales, pero a lo largo de los siglos, se fue expandiendo hacia las ciudades, donde se encontraba la mayoría de la población. En el siglo II, el emperador romano Constantino emitió el Edicto de Milán, que reconoció al cristianismo como una religión permitida y luego como la religión oficial del Imperio Romano.

El cristianismo, representado en el mundo hoy

Orígenes del cristianismo

En Hebreo, se conoce a quienes por el tiempo romano, nació a comienzos del siglo I en Nazareth, cerca de Haifa, un pequeño pueblo como Jesús, Cristo o Jesucristo, quien es la figura central del cristianismo. La mayoría de las doctrinas cristianas creen que en el año de Cristo, con su muerte y posterior resurrección, nació el cristianismo.

Se jugar los aspectos religiosos que la educación sea en una educación rural hasta a los comienzos de cada religión y tradición. Si se puede estar relativamente que Jesús, con su profecía de amor, paz y solidaridad, llegó a Nazareth, el pueblo que esperaba por su salvador, él se convirtió en su poder, su oración y con el que más tipo y dogmatismo. Entre la gente que puede ser que sea oportuna para que se agitar y contribuir su obra.

Los grupos que se organizaron en un grupo una armonía y su poder y congruencia para que el gobernador romano lo considerara a su favor, con sus leyes, reglamentos y finalmente ubicado en un país, como se evidencia a los cristianos hoy.

El grupo de seguidores cristianos, en un primer momento, se dio a conocer en las zonas rurales, pero a lo largo de los siglos, se fue expandiendo hacia las ciudades, donde se encontraba la mayoría de la población. En el siglo II, el emperador romano Constantino emitió el Edicto de Milán, que reconoció al cristianismo como una religión permitida y luego como la religión oficial del Imperio Romano.

El cristianismo, representado en el mundo hoy

Legalización y unión con el poder político

Durante tres siglos, el cristianismo sobrevivió y creció en la clandestinidad, rodeado por hostiles y persecuciones. Constantino (272-337), quien gobernó como un emperador cristiano, permitió que los cristianos se convirtieran en ciudadanos romanos. Luego, el emperador Teodosio, en el año 380, declaró el cristianismo como la religión oficial del Imperio Romano.

En el año 313, el emperador Constantino emitió el Edicto de Milán, que reconoció al cristianismo como una religión permitida y luego como la religión oficial del Imperio Romano.

El cristianismo, representado en el mundo hoy

5. Presentación

Cada equipo, mediante un sorteo presenta la línea de tiempo sobre el cristianismo y su construcción en un formato desconocido.



6. Evaluación

El docente califica este proyecto acorde a los parámetros de la rúbrica. También, cada estudiante se autoevalúa su aporte.

7. Respuesta a la pregunta motriz

Cada equipo debe responder a la pregunta motriz: ¿en qué aspectos de la vida diaria sientes que está presente el cristianismo? Mediante un video grabado desde Instagram, usando el filtro más gracioso que encuentres. Sigue este tutorial <https://tinyurl.com/2p832x78> para buscar filtros en Instagram.

Antes de que el docente evalúe tu línea del tiempo, completa este juego <https://wordwall.net/es/resource/32147088>



Rúbrica para evaluar una línea de tiempo

Criterios	Nivel de desempeño				Valoración
	Muy superior (2.5 puntos)	Superior (2 puntos)	Medio (1 .5 puntos)	Bajo (1 punto)	
Contenido investigado	Consulta en varias fuentes los datos esenciales del surgimiento del cristianismo	Consulta en dos o tres fuentes sobre el surgimiento del cristianismo	Consulta solo en el libro de texto sobre surgimiento del cristianismo	No investiga	
Estructura de la línea de tiempo	Las fechas y la información se diferencian y su contenido es muy comprensible	El orden de la línea de tiempo se comprende en un 75%	El orden de la línea de tiempo se comprende en un 35%	No diseña la línea de tiempo	
Presentación de la línea de tiempo	Todos los integrantes participan en la exposición y elaboración de la línea del tiempo	La mitad de los integrantes participan en la exposición y elaboración de la línea del tiempo	Un integrante participa en la exposición y elaboración de la línea del tiempo	No presentan la línea de tiempo	
Responde a la pregunta motriz: ¿en qué aspectos de la vida diaria sientes que está presente el cristianismo?	El equipo responde y debate sobre la pregunta, usando bibliografía verificada	El equipo únicamente responde a la pregunta, usando bibliografía recomendada	Algunos integrantes del equipo responden a la pregunta	No responde a la pregunta motriz	
TOTAL					



Soy Sarita y estoy aquí para recordarte que debes calificar tu esfuerzo y dedicación en este proyecto. Coloca **aquí** tu nota_____.

CONCLUSIONES

-La importancia de aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos en Ciencias Sociales radica en las habilidades cognitivas que se desarrollan al realizar los proyectos, pues para resolver la pregunta motriz de cada proyecto, es necesario potenciar el análisis y la creatividad.

-Se revisó la metodología de enseñanza e instrumentos con los que los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Salinas” aprenden la asignatura de Ciencias Sociales, a través de la variable Aprendizaje Basado en Proyectos, misma que permitió identificar un nivel bajo de la aplicación del ABP y un uso limitado de distintos medios didácticos e instrumentos de evaluación.

-Se analizó la importancia de las capacidades cognitivas dentro de la ejecución de proyectos en las clases de Ciencias Sociales, a través de la variable habilidades cognitivas, misma que permitió identificar un nivel medio de aplicación y enseñanza de las habilidades por parte del docente en todas las actividades relacionadas a la asignatura.

-El diseño de proyectos de las Unidades 1 y 2, mejora el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Sociales de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Salinas” y también refuerza algunas habilidades cognitivas como el pensamiento creativo y el análisis-síntesis.

RECOMENDACIONES

-Se recomienda investigar en distintas bases de datos, sobre la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos y las habilidades cognitivas en todas las asignaturas que contemplan el Currículo Nacional y su correcta ejecución tanto para clases presenciales como virtuales.

-Se recomienda profundizar en próximas investigaciones, sobre la importancia de fomentar las habilidades cognitivas en adolescentes por parte del docente, así como el uso de herramientas didácticas distintas a las tradicionales.

-Se sugiere que, a un futuro inmediato, la institución organice constantes programas de capacitación sobre metodologías activas, para que sus docentes conozcan qué metodología emplear y con qué recursos didácticos llevar a cabo los contenidos pertenecientes a una determinada asignatura.

-Se recomienda diseñar proyectos tomando en cuenta el formato propuesto, para las demás unidades didácticas de la asignatura Ciencias Sociales correspondientes al octavo año de educación básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña Sarmiento, J. (2017). Desarrollo del pensamiento crítico y creativo mediante estrategias interconectadas: estrategias de aprendizaje, lectura crítica, y ABP. *Gestión, Competitividad e innovación* (Julio-diciembre 2017), 145-162.
- Alonso Sánchez, A. (2018). *La metodología ABP y su aplicación a las Ciencias Sociales. Viaje a la Prehistoria: una propuesta didáctica para 1º ESO*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cantabria]. Repositorio UNICA. <https://bit.ly/2ZiG4kp>
- Andrade González, J. (2019). *La incidencia del Aprendizaje Basado en Proyectos colaborativos (ABP) aplicado a la producción de textos escritos en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de décimo EGB de la Unidad Educativa PCEI Salamanca*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio UCE. <https://bit.ly/3b3LuSH>
- Ayala, L. F. (2020). Creatividad e Inteligencias Múltiples, estudio realizado a estudiantes de la carrera de Biología Marina. *Runae*, 61-70. <https://cutt.ly/uR4ZeUF>
- Balcells, M. (2014). El trabajo por proyectos. Una metodología global. *Cuadernos de Pedagogía*, 450, 219-234.
- Barge, S. (2010). *Principles of Problem and Project Based Learning*. The Aalborg Model. Recuperado de <<https://goo.gl/tF3A8w>>
- Baro, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. <https://cutt.ly/HUZjPVf>
- Birgin, A., & Terigi, F. (1998). Proyectos escolares y formación docente: Una nueva oportunidad para pensar viejos problemas. *Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana* (PEL), 23(2), 165-188. <http://www.redae.uc.cl/index.php/pel/article/view/25453>
- Bernal, A. J. (2010). Medios tradicionales de enseñanza. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 35, 19. <https://cutt.ly/oIzNBnh>
- Botella, A., & Ramos, P. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos. Una revisión bibliográfica. *Perfiles educativos*, 41(163), 127-141. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v41n163/0185-2698-peredu-41-163-127.pdf>
- Briones-Bautista, M., & Huerta-Castañeda, M. (2019). *Habilidades Cognitivas: libro de texto para el estudiante*. http://prepa20.sems.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/habilidades_cognitivas_estudiante.pdf

Cabrera, E., & Pesántez, M. (2015). *Estrategias metodológicas y recursos didácticos para el aprendizaje de Estudios Sociales en el octavo año de Educación General Básica de la sección nocturna en la Unidad Educativa Dolores J. Torres, periodo lectivo 2014-2015*. [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/8605>

Carrasquero, Y., & Luzardo, F. (2014). Desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de edad escolar. *Multiciencias*, 297–303.

Carreira Zafra, C. (s.f). La importancia del aprendizaje basado en proyectos. *Harvard Deusto Learning & Pedagogics*, 14, 22-29. https://www.academia.edu/download/57307704/22-29_Dossier_Carreira_Def.pdf

Carvalho, T. de C. M, Fleith, D. S. y Almeida, L. S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17 (1), 164-187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>

Carvajal, D. (2014). El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo. *Escuela Universitaria de Diseño e Innovación*. https://www.researchgate.net/publication/268077446_El_papel_de_los_videojuegos_en_el_desarrollo_cognitivo

Cascales Martínez, A., & Carrillo-García, M. E. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Revista Iberoamericana De Educación*, 76, 79-98. <https://doi.org/10.35362/rie7602861>

Delgado-Coronado, S. (2019). Perspectivas en torno a la formación docente y la posibilidad de una capacitación y actualización constante: una mirada desde los actores en una universidad mexicana. *Revista Panorama*, 13(24), 34-41. doi:<http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1204>

Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 51-64. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>

De la Calle, M. (2016). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): posibilidades y perspectivas en ciencias sociales. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 82, 7-12.

Díaz, Ó. L., Mediavilla, A. A., Pastor, M. S., & Muñoz, L. F. M. (2020). Las metodologías activas en Educación Física: Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (38), 587-594. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7446413.pdf>

Díaz-Roncero, E., Marín-Rodríguez, W. J., Meleán-Romero, R. A., y Ausejo-Sánchez, J. L. (2021). Enseñanza virtual en tiempos de pandemia: Estudio en universidades públicas del Perú.

Revista de Ciencias Sociales (Ve), 18 (3), 428-440.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8090631>

Dickens, L., y Watkins, K (1999), "Action Research: Rethinking Lewin", *Management Learning*, 2(30). 127-140.

Domínguez López, C., & Domínguez Rosales, A. (2012). *Destrezas con criterio de desempeño en el área de Estudios Sociales para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes del Octavo año de educación básica el Colegio Fiscal compensatorio Dr. Félix Sarmiento Núñez del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena en el período lectivo 2012- 2013* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <https://cutt.ly/bPJMEzQ>

Educaplay. (s.f.). es.educaplay.com. Obtenido de es.educaplay.com: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html

Edutopia (2017). *Practical PBL Series: Design an Instructional Unit in Seven Phases*. Recuperado de <<http://www.edutopia.org/blog/practical-pbl-design-amber-graeber>>

Enríquez Quispe, F. M. (2021). *Programa de motivación para el aprendizaje durante la pandemia por Covid19 en estudiantes de una institución educativa de la provincia de Julcán, 2020* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61715>

Fernández March, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/152>

Freire López, N., & Pilataxi Tutugvano, S. (2020). *El Aprendizaje Basado en Proyectos en el Desarrollo Lógico – Matemático en niñas y niños de Primero de EGB en la Escuela Particular Salesiana "Don Bosco" Kennedy en el periodo lectivo 2019 – 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio UCE. <https://bit.ly/3mfqW0h>

García, J. G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. (2). 1-21. <https://cutt.ly/oR4VrDD>

García-Valcárcel, A.; Basilotta, V. & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 42, 65-74. doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-06>

García-Varcárcel Muñoz-Repiso, A. y Basilotta Gómez-Pablos, V. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131. DOI:<http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>

González López, M. (2021). *Habilidades cognitivas y metodología juego-trabajo en niños del nivel de Educación Inicial, subnivel 2* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/6766>

González Toaza, M. D. R., & Mariño Martillo, M. M. (2018). *Recursos didácticos en el proceso de lectura comprensiva, en la asignatura de Ciencias Sociales, para los estudiantes del primer año de bachillerato técnico de la especialización de Contabilidad, del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/31074>

Guerra Reyes, F. (2017). *El libro de los organizadores gráficos*. Editorial UTN. https://issuu.com/utnuniversity/docs/ebook_organizadores_graficos

Gutiérrez, C. J. C. L. (2016). DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR, SUSTENTO TEÓRICO Y REFLEXIÓN PRÁCTICA. https://www.researchgate.net/publication/349992810_DIDACTICA_DE_LA_EDUCACION_SUPERIOR_SUSTENTO_TEORICO_Y_REFLEXION_PRACTICA

Gutiérrez, C. J. C. L., & Alfonso, C. O. V. (2012). LA FORMACIÓN CONTEXTUAL DE LOS DIRECTIVOS Y SU BASAMENTO ANDRAGÓGICO Y CONSTRUCTIVISTA. UNA POLÉMICA SUPERADA. <https://n9.cl/41nqo>

Gutiérrez, J. C. L. (2001). La gestión por competencias, un proyecto para la formación de los cuadros directivos. *Folletos Gerenciales*, 5(6), 15-27. <https://n9.cl/79rmei>

Gutiérrez, J. C. L. (2002). Por una investigación gerencial abierta y colaborativa. *Folletos Gerenciales*, 6(1). <https://n9.cl/m9z2a>

Gutiérrez, J. C. L. (2010) Modelo de gestión del proceso de formación de directivos en el contexto. <https://n9.cl/uhzn7>

Gutiérrez, J. C. L. (2011). Modelo de gestión del proceso de formación de directivos en el contexto de sus organizaciones. *Revista Raites*, 4(8), 89-110. <http://itcelaya.edu.mx/ojs/index.php/raites/article/view/23>

Gutiérrez, J. C. L., Onofre, P. S. Q., & Solano, J. D. R. (2019). Dinámica socio-productiva y comercialización en las ferias solidarias de la ciudad de Ibarra. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 6(2), 1-19.

Gutiérrez, J. C. L., Pérez, I., & Aguirre, J. M. L. (2017). Didáctica universitaria: una didáctica específica comprometida con el aprendizaje en el aula universitaria. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1290-1308. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244030>

Gutiérrez, M. C. J. C. L. (2007). LOS MODELOS DIDÁCTICOS EN LAS FORMAS DE PREPARACIÓN Y SUPERACIÓN DE CUADROS Y LOS RETOS DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO. <https://n9.cl/il3v8>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, R. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.

Herrera-Clavero, F. (2017). Habilidades emocionales a lo largo del desarrollo cognitivo. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*. <http://www.elmayorportaldegerencia.com/Documentos/Coaching/%5BPD%5D%20Documentos%20-%20Habilidades%20cognitivas.pdf>

Iudin, P. F., & Rosental, M. M. (1946). *Diccionario filosófico marxista*. Montevideo, Uruguay: Ediciones Pueblos unidos.

Jerez, P. (2012). Recreando una feria de la Edad Media con el ABP y el método de proyectos. *Aula de innovación educativa*, 216, 44-48.

Jouannet, Ch., Salas, M. y Contreras, M. (2013). Modelo de implementación de aprendizaje servicio (A+S) en la UC: Una experiencia que impacta positivamente en la formación profesional integral. *Calidad en la educación* 39, 197-212. doi:10.4067/S0718-45652013000200007

Krumm, G., & Lemos, V. (2012). Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos. *International Journal of Psychological Research*, 5(2), 40-48.

Labrador, M, & Andreu, M. (2008). *Metodologías activas*. Valencia, ES: Ediciones Universidad Politécnica de Valencia.

Langer, Á., Schmidt, C., Aguilar-Parra, J., Cid, C., & Magni, a. (2017). Mindfulness y promoción de la salud mental en adolescentes: efectos de una intervención en el contexto educativo. *Revista médica de Chile*, 145(4), 476-482. <https://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872017000400008>

LearningApps. (s.f). ¿Qué es learningApps.org? <https://learningapps.org/impressum.php>

López Gutiérrez, J. C. (2004) El impacto de la capacitación desde la perspectiva de los modelos didácticos.

https://www.researchgate.net/publication/339537197_EL_IMPACTO_DE_LA_CAPACITACION_DESDE_LA_PERSPECTIVA_DE_LOS_MODELOS_DIDACTICOS

López Gutiérrez, J. C., & Pérez Ones, I. (2015). Gestión de la formación de directivos y su vínculo con la práctica organizacional. Propuesta de modelo contextual. *Revista científica ecociencia*, 2(3), 1-21. <https://biblat.unam.mx/es/revista/revista-cientifica-ecociencia/articulo/gestion-de-la-formacion-de-directivos-y-su-vinculo-con-la-practica-organizacional-propuesta-de-modelo-contextual>

López, J. (2010). Modelo de gestión del proceso en preparación y superación de cuadros en el contexto de las organizaciones en Cuba (Tesis doctoral inédita). *Universidad de la Habana, Cuba*.

López, J. C. (2003). Cuatro enfoques para un proceso de aprendizaje de los individuos en el marco de sus contextos laborales. *Folleto Gerenciales*, 7(7). <https://www.researchgate.net/publication/340741480> CUATRO ENFOQUES PARA UN PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS INDIVIDUOS EN EL

López, J. C. (2003). El impacto de la capacitación desde la perspectiva de los modelos didácticos. *Folleto Gerenciales*, 7(7). <https://www.researchgate.net/publication/345311343> El impacto de la capacitacion desde la perspectiva de los modelos didacticos

López, J. C. (2008). La formación en la empresa y la capacitación en el puesto de trabajo: dos referentes para un estudio en el contexto de la preparación y superación de los directivos. <https://www.researchgate.net/publication/339658045> LA CAPACITACION EN EL PUESTO DE TRABAJO UN ESTUDIO PARA SU VIABILIDAD EN LA CAPACITACION DE LOS CUADROS

López-Gutiérrez, J. C., & Ones, I. P. (2021). DOCENCIA UNIVERSITARIA Y TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA. ESTUDIO DE PERCEPCIÓN. *Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/555>

Lucio, A., & López, J. (2015). Dominios científicos, tecnológicos y humanísticos. Instrumento de organización de la ciencia en la fecha de recepción: abril 2016 fecha de aceptación: mayo 2016 Universidad Estatal de Bolívar. *Revista de Investigación Enlace Universitario*, 14(1), 5-10. <https://enlace.ueb.edu.ec/index.php/enlaceuniversitario/article/view/32>

Luna, D., & Vásquez, J. (2019). Análisis de los sistemas de organización de la economía solidaria como procesos de innovación social en la ciudad de Ibarra, en el período 2017-2019. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10044>

Machaca, C., & Samo, F. (2018). *Aprendizaje por descubrimiento y rendimiento académico en matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Santa Rosa Mazocruz de la Unidad De Gestión Educativa El Collao de la Región Puno-2017*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://cutt.ly/uUZd41a>

Maella, I. (2020). *Sobreexposición de menores en Internet: YouTube, Instagram y TikTok como plataformas de riesgo* [Tesis de pregrado]. Universidad de Zaragoza. [https:// bit.ly/3CidYDN](https://bit.ly/3CidYDN)

Martínez, D. A., & Ostúa, P. N. (2019). Juegos y simulaciones en la educación actual. *Prisma Social: revista de investigación social*, (25), 537-548. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6972156>

- Martínez Soto, J., Egas Vivanco, A., & Arias Ferrer, L. (2018). Evaluación de un juego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 17(1), 61-75. <https://dehesa.unex.es/handle/10662/7997>
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2016). Educación General Básica. https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/
- Ministerio de Educación. (2018a). Proyectos escolares: Subsecretaría para la Innovación Educativa y el Buen Vivir. <https://bit.ly/3m7SHrh>
- Ministerio de Educación. (2018b). *Estudios Sociales 8vo grado*. <https://cutt.ly/sTAbSvB>
- Ministerio de Educación. (2020). Currículo Priorizado. <https://cutt.ly/bUZuVhx>
- Ministerio de Educación. (2021). Instructivo para la elaboración de proyectos interdisciplinarios.
- Ministerio de Educación. (s.f). Formación y capacitación docente. <https://mecapacito.educacion.gob.ec/>
- Montemayor, R. (2007). *Método de proyectos: otra alternativa educativa*. Recuperado de http://elporvenir.com.mx/notas.asp?nota_id=107464
- Moya, A (2010). *Recursos Didácticos en la Enseñanza. Innovación y Experiencias Educativas*. Granan España.
- Muntaner Guasp, J. J., Pinya Medina, C., & Mut Amengual, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*, 24(1). 96-114. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/60713/8846-38600-3-PB.pdf?sequence>
- Muñoz, A., & Díaz, M. (2009). Metodología por proyectos en el área de Conocimiento del Medio. *Revista docencia e investigación*, (19). 101-126.
- Muñoz, A., Rey, C., & Domínguez, M. (2021). Aprendizaje cooperativo y ABP. En Pérez de Albéniz, A., Fonseca, E., & Lucas, B. (Coords.). *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación* (20-27). Editorial Universidad de la Rioja.
- Oliva, M. (Productor). (2015, 18 de junio). *¿Qué es Padlet y cómo utilizarlo?* [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=JBN_3oue0rs
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología* 3(2), 2-10.

Poaquiza-Paucar, X. (2022). *La herramienta educativa Word Wall y el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Bautista" de la ciudad de Ambato* [Tesis de pregrado]. Repositorio UTA. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34261>

Ponce, A. (2005). *Técnicas de procesamientos de datos en censos y encuestas*. [Tesis de pregrado, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Biblioteca USAC. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/08/08_0240_CS.pdf

Pozo, J. I. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Ediciones Morata S.L

Rueda Pineda, E., Mares Cárdenas, G., Gonzáles Beltrán, L.F., Rivas García, O., & Rocha Leyva, H. (2017). La participación en clase en alumnos universitarios: factores dispositionales y situacionales. *Revista iberoamericana de educación*, 74(1), 149-161. <https://cutt.ly/GIh8iHv>

Santos, I. (2018). *Recursos didácticos en el aprendizaje significativo de lengua y literatura subnivel superior. Guía de aplicación de recursos didácticos*. [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/37305>

Sáez, L.A., Abad, P., Abellán, G., Valenciano, C. y Cañamero, M. (2012). Potenciación curricular mediante el ABP: una propuesta interdisciplinar con las TIC en 4º de ESO. *Aula de innovación educativa*, 216, 39-43.

Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137. <https://cutt.ly/8R4G7D6>

Salvatierra, M. O., Obreque, A. S., & Cabaní, M. L. P. (2015). Estrategias de evaluación del aprendizaje en la universidad y tareas auténticas: percepción de los estudiantes. *Diálogos educativos*, (29), 19-33. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5159507.pdf>

Sanmartí, N. (2000). El diseño de unidades didácticas. En Perales-Palacios, F. J., & Cañal de León, P. (Eds.). *Didáctica de las ciencias experimentales* (pp.239-265). Editorial Marfil.

Santos, M. (2012). Problemas de historia: ABP y didáctica de las ciencias sociales en el aula de secundaria. *Aula de Innovación educativa*, 216, 34-38.

Schmidt, S. (2006). Competencias, habilidades Cognitivas, destrezas prácticas y actitudes. 1–5.

Silva, J., & Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(73), 117-131.

- Tandazo, M. (2014). *La enseñanza de Ciencias Naturales a través del Arte por medio del Aprendizaje Basado en Proyectos*. [Tesis de pregrado, Universidad San Francisco de Quito]. Repositorio USFQ. <https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/3311>
- Toledo Morales, P., & Sánchez García, J. M. (2018). Aprendizaje basado en proyectos: Una experiencia universitaria. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*, 22(2), 471-491. <https://idus.us.es/handle/11441/86870>
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking*. Lexington: Personnel Press
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Stead-Dorval, K. B. (2006). *Creative problem solving: An introduction*. Waco, TX. Prufrock Press.
- Trujillo, F. (2016). El diseño de proyectos y el currículo. *Cuadernos de Pedagogía*, 472, 66-69.
- Tustón, D. (2020). *Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología de enseñanza de la Matemática en Bachillerato General Unificado* [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato]. Repositorio PUCESA. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3050>
- Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos hospital de clínicas*, 58(1), 68-74. <https://cutt.ly/7Peg5m6>
- Vélez Tzerembo, A. (2020). *Análisis del desarrollo de habilidades cognitivas en la literatura psicológica del terror en la obra “El silencio de los inocentes” de Thomas Harris* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22935>
- Zurita Aguilera, M. S. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1), 51-74. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1226>

ANEXOS

Anexo 1. Carta de consentimiento para encuestar a los estudiantes

Carta de consentimiento dirigida a representantes legales de los estudiantes de Octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Salinas”

Ibarra, 08 de enero de 2022.

Estimado Padre/Madre/Representante legal

Reciba Usted un afectuoso saludo de la Universidad Técnica del Norte. Sabemos que nos ha tocado vivir una situación dramática durante un largo periodo de tiempo, en el cual no hemos podido encontrarnos físicamente y hemos tenido que desarrollar distintas estrategias para continuar con el proceso educativo de cada uno de nuestros estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa “Salinas”. En tal virtud y con el objetivo de seguir desarrollando procesos de mejora continua, solicitamos se autorice, por uno de los padres de familia o representante, llenar una encuesta que será aplicada virtualmente por su representado.

La mencionada encuesta está a cargo de la señorita FLAVIA ANDREA MÉNDEZ BOLAÑOS, estudiante de octavo semestre de la carrera de Educación Básica y tiene como finalidad obtener datos para desarrollar el trabajo de titulación con el tema “Aprendizaje Basado en Proyectos en Ciencias Sociales para Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Salinas, año lectivo 2021-2022”.

En el contexto antes mencionado, queremos solicitar su CONSENTIMIENTO para la participación de su hijo/representado en la aplicación de una encuesta anónima en la plataforma Forms y cuyos datos servirán para desarrollar mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En caso de autorizar la participación de su representado, solicitamos llenar sus datos y firma a continuación. A la vez, en el caso de no hacerlo, precisar NO autorizo.

Agradecemos su gentil apoyo, que contribuirá al desarrollo de su representado.

Yo,.....padre/madre/representante legal de el/la estudiante cuya cédula de identidad es del Octavo año de Educación Básica, SI () NO () autorizo la aplicación de la encuesta para el desarrollo apropiado del trabajo de titulación en convenio con la Universidad Técnica del Norte.

Firma:.....

Cédula de identidad:.....

Anexo 2. Encuesta dirigida a los estudiantes.

Encuesta sobre Aprendizaje Basado en Proyectos en Ciencias Sociales a Estudiantes de octavo grado

Objetivo: Valorar el punto de vista de los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Salinas” sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos en las Ciencias Sociales.

El Aprendizaje Basado en Proyectos compromete activamente a los estudiantes, porque fomenta el aprender haciendo de una manera flexible, lúdica, con múltiples oportunidades, tareas y estrategias, con el fin de que los estudiantes tengan mayores probabilidades de realización personal.

INSTRUCCIONES

- La encuesta es anónima para garantizar la confidencialidad de la información proporcionada.

Edad:años

Género: Femenino () Masculino () Otro ()

CUESTIONARIO

Marque con una X en el paréntesis según corresponda su respuesta.

1. ¿Con qué frecuencia se siente con mayor motivación y creatividad cuando el docente de Ciencias Sociales organiza trabajos en equipo?

Muy Frecuentemente ()

Frecuentemente ()

A veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()

2. Cuando el docente de Ciencias Sociales pregunta algo relacionado a la asignatura, usted prefiere:

Participar ()

Escuchar lo que dicen los compañeros ()

- Escuchar a los compañeros para proponer otra idea ()
Tomar apuntes de lo que dicen los compañeros y el docente ()
No participar ()
3. ¿Qué recursos usa el docente en las clases de Ciencias Sociales?
Carteles () Películas () Videos () Pizarra digital ()
4. En la asignatura de Ciencias Sociales, ¿qué unidad comprendió con más facilidad?
Origen de la humanidad ()
Surgimiento de la agricultura y escritura ()
5. ¿En la materia de Ciencias Sociales, han trabajado creando proyectos?
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
6. ¿Qué actividades propone el docente de Ciencias Sociales al momento de la clase?
Trabajos en equipo () Debate () Exposiciones () Dramatizaciones ()
7. ¿Cómo evalúa las temáticas el docente de Ciencias Sociales?
Pruebas orales () Pruebas escritas () Proyectos () Resúmenes () Organizadores gráficos () Exposiciones ()
8. ¿Le gustaría que, en Ciencias Sociales, el docente organice equipos de trabajo para elaborar proyectos?
Si () No ()

Gracias por su colaboración

Anexo 3. Entrevista dirigida a los docentes.

Guía de Entrevista a docentes

Nombre del entrevistado:

Cargo del entrevistado:

Fecha de la entrevista:

Hora de inicio:

Hora de finalización:

Objetivo: Recopilar información sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos, desde la perspectiva del docente de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Salinas”, en la asignatura de Ciencias Sociales.

La presente entrevista forma parte de la investigación del trabajo de titulación de la carrera de Educación Básica con el tema: “Aprendizaje Basado en Proyectos en Ciencias Sociales en octavo año de EGB de la UE “Salinas”, año lectivo 2021-2022”.

Por favor considerar las siguientes indicaciones:

- ☞ Es importante contar con su consentimiento para grabar la entrevista.
- ☞ La información recopilada será estrictamente confidencial y se usa con fines académicos.
- ☞ La duración aproximada de la misma es entre 10 y 20 minutos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos compromete activamente a los estudiantes, porque fomenta el aprender haciendo de una manera flexible, lúdica, con múltiples oportunidades, tareas y estrategias, con el fin de que los estudiantes tengan mayores probabilidades de realización personal.

Datos informativos

1. Género: Femenino Masculino Otro
2. Años de docencia: 1 - 3 4 - 10 11 a más
3. Años en la Institución: 1 - 5 6 - 10 11 a más
4. Título:
- 4.1. Especialidad:

5. Cargo que desempeña actualmente:

Cuestionario

1. Normalmente ¿qué metodologías utiliza en las clases de Ciencias Sociales?
2. ¿Usted conoce la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos y por qué considera importante utilizarla con los estudiantes?
3. ¿Considera que esta metodología se puede aplicar en el área de Ciencias Sociales? ¿Por qué?
4. ¿Considera que es importante sustentar actividades investigativas para promover el Aprendizaje Basado en Proyectos?
5. ¿Le gustaría participar en procesos de formación sobre el manejo de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos?

Firma de autorización

Gracias por sus aportes y valiosa colaboración

Anexo 4. Ejemplos de productos sugeridos para los proyectos escolares

Tripticos Informativos	Cómic	Microensayos	Lapbooks
Mapas sonoros	Álbumes de fotografías o ilustraciones	Producciones Land art (arte de la tierra)	Secuencias sonoras
Podcast	Catálogos sencillos	Banner Informativo	Diaporama
Collage	Diorama	Esculturas	Dibujos
Línea de tiempo	Página Web	Manual	Decálogo
Tablón de anuncios	Álbum de recortes	Revista	Carta
Carta editorial	Rompecabezas	Diagramas de flujo	Mapas
Biografías	Secuencias fotográficas	Periódico escolar	Diario
Mapa mental	Folleto	Libro de Imágenes emergentes	Historias cortas
Mitos	Leyendas	Mural	Mapa conceptual
Cuestionario	Tablero con objetos concretos	Juego de mesa	Formas musicales: rap
Disfraz	Rutina de comedia	Videos Interactivos	Narración
Musical	Discurso	Panel de discusión	Presentación teatral
Comedia	Rima	Simulación	Entrevista
Argumento persuasivo	Comercial	Infomercial	Producción auditiva
Monólogo	Teatro lector	Informe de noticias	Debate
Instalaciones artísticas	Improvisaciones	Arte urbano	Pieza musical
Tejido	Novela gráfica	Blog	Cartel
Itinerario	Portafolio digital	Guión gráfico	Secuencia sonora
Body art	Festival gastronómico	Festival de clips	Entrevista
Cajas del tesoro	Producción audiovisual	Anuncio publicitario	Reportes científicos
Remix digital	Recetarios ilustrados	Poster	Essay
Canción	Boletines de noticias	Titeres	Instrumentos musicales
Programa deportivo	Programa de juegos	Animación	Cerámica
Collage	Grafiti	Exposición virtual	Experimento
Cuentos	Libro para colorear	Prototipos	Logotipos
Refrán	Trabalenguas	Insumos artesanales	Modelos de fenómenos de la naturaleza
Adivinanzas	Juegos grupales	Infografías	Reportajes
Avatar	Maquetas	Modelos didácticos	Croquis

Fuente: Ministerio de Educación (2021).