



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE POSGRADO**

**UTN**  
IBARRA - ECUADOR  
Facultad de  
**POSGRADO**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

**DISEÑO DE UN OVA EN EXELEARNING PARA EL APRENDIZAJE  
INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA BÁSICA  
MEDIA, UE “LAS LOMAS”**

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster en Tecnología e  
Innovación Educativa

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

**AUTOR:** Katherin Yesenia Imba Imba

**TUTOR:** PhD. Frank Edison Guerra Reyes

IBARRA - ECUADOR

2024



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

### 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:	1726101783		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Imba Imba Katherin Yesenia		
DIRECCIÓN:	Tabacundo		
EMAIL:	kyimbai@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	0986626663	TELÉFONO MÓVIL:	0986626663

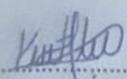
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	DISEÑO DE UN OVA EN EXEARNING PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA BÁSICA MEDIA, UE "LAS LOMAS"
AUTOR (ES):	Imba Imba Katherin Yesenia
FECHA: DD/MM/AAAA	07/10/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> GRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa
ASESOR /DIRECTOR:	PhD. Frank Edison Guerra Reyes

### 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 7 días del mes de octubre de 2024

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Katherin Yesenia Imba Imba

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**

Ibarra, 01 de octubre de 2024

DR. FRANK EDISON GUERRA REYES

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**CERTIFICA:**

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines pertinentes.

Prescrito electrónicamente por:  
FRANK EDISON GUERRA REYES  
Razón:  
Localización:  
Fecha: 2024-10-01T14:40:32.004297-05:00

(f) .....

FRANK EDISON GUERRA REYES

C.C.: 1001678844

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación a todas las personas que me han acompañado durante este proceso de creciendo personal y profesional. A mi madre, María Rosario, por ser un ejemplo de resiliencia, por enseñarme a valorar cada momento y por su apoyo incondicional en el cumplimiento de cada una de mis metas.

A mis hermanas, quienes con sus palabras de aliento y con su actitud positiva frente a los desafíos de la vida me ha enseñado a no rendirme y a seguir adelante siempre con más fuerza.

Este logro también es de ustedes.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a la Universidad Técnica del Norte por su arduo trabajo en la formación de profesionales con compromiso social, éticos e innovadores, dispuestos a ser agentes de cambio y mejora de esta sociedad.

Al PhD. Frank Guerra por ser un excelente guía, cuyos conocimientos y orientación han sido fundamentales para el desarrollo y culminación de este trabajo.

A las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Las Lomas” por su apertura y colaboración en la recolección de la información indispensable para llevar a cabo este estudio.

A mi familia y amigos quienes han sido un apoyo esencial en cada etapa de este proceso.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	12
CAPITULO I.....	14
EL PROBLEMA.....	14
1.1 Planteamiento del problema .....	14
1.2 Antecedentes.....	16
1.3 Objetivos de la investigación.....	17
1.3.1. Objetivo general .....	17
1.3.2 Objetivos específicos.....	17
1.4 Justificación.....	17
CAPÍTULO II.....	20
MARCO REFERENCIAL .....	20
2.1 Marco teórico.....	20
2.1.1 OVA en eXelearning .....	20
2.1.2 Aprendizaje interactivo de Estudios Sociales.....	28
2.1.3 Marco legal.....	36
CAPITULO III .....	37
MARCO METODOLÓGICO .....	37
3.1. Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio .....	37
3.2 Enfoque y tipo de investigación .....	38
3.3. Técnicas e instrumentos.....	39
3.4 Población y muestra.....	39
3.5 Procedimiento de investigación.....	39
3.6 Análisis de datos.....	41
3.7 Consideraciones bioéticas.....	42
CAPITULO IV .....	43
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	43

4.1 Resultados de la encuesta.....	43
4.2 Resultados de la validación del OVA.....	50
CAPÍTULO V.....	52
PROPUESTA .....	52
5.1 Tema de la propuesta.....	52
5.2.- Introducción .....	52
5.3.- Manual de uso del OVA en exelearning .....	53
5.4.- Objetivos .....	53
5.5.- Planificaciones de clase con OVA .....	53
5.6 Guía para desarrollar un aprendizaje interactivo.....	75
CONCLUSIONES.....	77
RECOMENDACIONES .....	78
REFERENCIAS .....	79
ANEXOS .....	83

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> <i>Ventajas y desventajas del uso de las herramientas tecnológicas en el aula</i>	20
<b>Tabla 2:</b> <i>Modelos de Diseño Instruccional</i>	24
<b>Tabla 3:</b> <i>Comparación de instrumentos para evaluar un OVA</i>	27
<b>Tabla 4:</b> <i>Clasificación de los recursos didácticos</i>	33
<b>Tabla 5:</b> <i>Actividad que más realiza el profesor</i>	44
<b>Tabla 6:</b> <i>Material didáctico que utiliza el profesor</i>	45
<b>Tabla 7:</b> <i>Herramientas tecnológicas que utiliza para aprender EESS</i>	46
<b>Tabla 8:</b> <i>Habilidades desarrolladas en clase</i>	48
<b>Tabla 9:</b> <i>Resultados de la validación</i>	51

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> <i>Características de los OVA</i>	22
<b>Figura 2:</b> <i>Fases del modelo ADDIE</i>	26
<b>Figura 3:</b> <i>Ciclo de Kolb</i>	30
<b>Figura 4:</b> <i>Contextos de aprendizaje</i>	32
<b>Figura 5:</b> <i>Ventajas de los recursos didácticos digitales</i>	34
<b>Figura 6:</b> <i>Ubicación de la Unidad Educativa Las Lomas</i>	36
<b>Figura 7:</b> <i>Procedimiento para realizar la sustentación teórica</i>	37
<b>Figura 8:</b> <i>Contexto donde más aprende</i>	43
<b>Figura 9:</b> <i>Cantidad de recursos didácticos que utiliza el profesor</i>	44
<b>Figura 10:</b> <i>Frecuencia con la que utiliza las herramientas tecnológicas</i>	46
<b>Figura 11:</b> <i>Actividades que le gustaría realiza con herramientas tecnológicas</i>	47
<b>Figura 12:</b> <i>Agente educativo más importante del proceso</i>	48
<b>Figura 13:</b> <i>Preferencia de medio didáctico para aprender EESS</i>	49
<b>Figura 14:</b> <i>Escala de evaluación</i>	50
<b>Figura 15:</b> <i>Código QR del manual de uso del OVA</i>	53

## RESUMEN

Actualmente, la tecnología se ha convertido en un medio fundamental para facilitar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Permite diseñar una gran variedad de recursos educativos digitales que captan la atención de los estudiantes y fomentan la interacción directa con el contenido de manera dinámica. Este trabajo tiene como objetivo el diseño de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que promuevan el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del subnivel de Básica Media de la Unidad Educativa Las Lomas. Esta investigación adopta un enfoque mixto de tipo propositiva, debido a que se aplicaron diferentes métodos y técnicas que permitieron la fundamentación y elaboración de una propuesta final. La población del estudio está compuesta por 86 estudiantes de la institución, a quienes se les aplicó una encuesta de opción múltiple con 10 preguntas. Los resultados muestran que los recursos didácticos más utilizados en las aulas de clase de la unidad educativa son los esquemas, el libro de texto y el pizarrón, dejando de lado la tecnología, esto favorece al desarrollo de un aprendizaje memorístico y repetitivo. Por lo tanto, es necesario la integración de Objetos de Aprendizaje como apoyo a la labor de los docentes para crear ambientes más interactivos, significativos y motivadores.

**Palabras clave:** OVA, recursos, tecnología y aprendizaje interactivo.

## **ABSTRACT**

Currently, technology has become a fundamental means to facilitate and improve the teaching-learning process. It allows you to design a wide variety of digital educational resources that capture students' attention and encourage direct interaction with the content in a dynamic way. This work aims to design Virtual Learning Objects (OVA) that promote interactive learning of the subject of Social Studies in students of the Basic Secondary sublevel of the Las Lomas Educational Unit. This research adopts a mixed propositional approach, because different methods and techniques were applied that allowed the foundation and development of a final proposal. The study population is made up of 86 students of the institution, to whom a multiple choice survey with 10 questions was applied. The results show that the most used teaching resources in the classrooms of the educational unit are the diagrams, the textbook and the blackboard, leaving technology aside, this favors the development of rote and repetitive learning. Therefore, the integration of Learning Objects is necessary to support the work of teachers to create more interactive, meaningful and motivating environments.

**Keywords:** OVA, resources, technology and interactive learning.

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación se centra en el desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Los OVA son “herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, las cuales permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas” (Feria & Zúñiga, 2016, p.66). Estos recursos digitales están diseñados para presentar contenidos y actividades que refuercen el conocimiento de los estudiantes. Por ello, es crucial que los docentes los conozcan y los utilicen tanto dentro como fuera del aula.

El modelo educativo del Ecuador busca promover un aprendizaje contextualizado, inclusivo, cooperativo, colaborativo y digital, que permita el desarrollo de ciudadanos con pensamiento crítico, participativos y corresponsables (MINEDUC, 2022). La utilización de objetos de aprendizaje se alinea con estos objetivos, ya que permite el desarrollo de diversas habilidades como la comunicativa y el pensamiento crítico. Además, fortalecerán el trabajo en equipo y el manejo de programas tecnológicos, preparándolos así para su inserción en la sociedad del conocimiento.

La integración de la tecnología en las planificaciones de clase convierte el proceso educativo en uno abierto y personalizado que promueve el aprendizaje autónomo, el trabajo en equipo y la interacción con otras personas (Rodríguez y Barragán, 2017). En consecuencia, las herramientas digitales utilizadas como recursos didácticos permiten a los estudiantes compartir sus conocimientos y recibir retroalimentación de sus propios compañeros, así también los padres serán partícipes de la educación de sus hijos porque podrán observar y apoyar en la realización de las actividades pedagógicas.

Para analizar el escaso uso de OVA para la enseñanza de Estudios Sociales es necesario describir las principales causas. Una de ellas es la aplicación de metodologías pedagógicas tradicionales, lo que dificulta el desarrollo de ambientes interactivos y no toma en cuenta el contexto digital en el que viven los estudiantes del siglo XXI. Quienes desde tempranas edades utilizan herramientas tecnológicas para realizar diferentes actividades tanto académicas como sociales. Por este motivo los docentes y las instituciones educativas del Ecuador deberían mantener una continua capacitación para adaptarse a los cambios y así estar preparados para aprovechar al máximo el potencial de los recursos digitales para llegar a sus estudiantes con más facilidad.

La investigación se llevó a cabo mediante la aplicación de diferentes métodos y técnicas. Para la investigación documental se recolectaron y analizaron varios documentos de diferentes fuentes como libros, artículos científicos, páginas web e informes. Por otro lado, para realizar la encuesta se desarrolló un cuestionario con 10 preguntas con la finalidad de recabar información sobre los recursos didácticos que utilizan los estudiantes para aprender Estudios Sociales.

La incorporación de la tecnología debería ser un eje transversal en la enseñanza de las Ciencias Sociales y de todas las asignaturas, porque mediante estos recursos se conseguirá mayor alcance de los aprendizajes, además de desarrollar las destrezas y competencias necesarias para desenvolverse en la sociedad actual. Por lo tanto, la presente investigación procura proponer un OVA con herramientas web 2.0 para promover el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa “Las Lomas” con la finalidad de enriquecer y reforzar el aprendizaje de los estudiantes, ya que al utilizarlo serán capaces de adquirir y compartir sus ideas, opiniones y conocimientos desde cualquier lugar con tan solo ingresar al OVA.

El presente trabajo se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I: El problema, en este apartado se encuentra el planteamiento del problema, la formulación del problema, la justificación, los objetivos y las interrogantes de la investigación.

Capítulo II: Marco lógico, se desarrollan los temas y subtemas que sustentan la investigación.

Capítulo III: Marco metodológico, se describe el tipo de investigación, los métodos, técnicas e instrumentos, la población investigada y el procedimiento para aplicar los instrumentos y obtener los resultados.

Capítulo IV: Marco administrativo, se establecen los recursos y el cronograma de las actividades necesarias para llevar a cabo el proyecto

## CAPITULO I

### EL PROBLEMA

#### 1.1 Planteamiento del problema

Actualmente, existe un amplio repertorio de herramientas tecnológicas destinadas a facilitar la adquisición de conocimientos y al desarrollo de competencias en diferentes áreas. Una de estas herramientas es Exelearning, donde se pueden crear Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) integrando varios recursos multimedia, actividades interactivas y siguiendo una metodología de aprendizaje previamente analizada. González (2019) menciona que “para los estudiantes los OVA ejercen una gran atracción y se convierten en un potencial para introducir cambios en su aprendizaje en la medida en que despiertan el interés en el tema propuesto” (p.7).

Con referencia a lo anterior, es importante señalar que en la Unidad Educativa Las Lomas ubicada en el cantón Cotacachi, existe una insuficiente aplicación de OVA para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, esto conlleva a que los estudiantes no puedan interactuar con el contenido de clases o compartir sus conocimientos con sus compañeros, por lo tanto, el aprendizaje de la asignatura se vuelve superficial y no se alcanza el desarrollo adecuado de las destrezas indispensables contempladas en el Currículo Nacional.

Existen varios estudios que contemplan el diseño y la aplicación de Objetos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza de algún tema o de una asignatura. Las investigaciones que se presentan a continuación comparten objetivos encaminados a fortalecer el aprendizaje de temas matemáticos o fomentar el aprendizaje autónomo (Morales *et al.*, 2016; González, 2019; Fera y Zúñiga, 2016). Los OVA diseñados por los investigadores cuentan con ciertas características que permiten el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes.

En este sentido, lo que se busca con esta investigación es diseñar y proponer un OVA en Exelearning que sirva como apoyo para los profesores y que permita el desarrollo de un aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Básica Media. Con este recurso digital los estudiantes tendrán la oportunidad de realizar actividades interactivas, compartir sus conocimientos con otros compañeros y debatir en foros, sin necesidad de estar presente físicamente en la institución educativa.

El escaso conocimiento sobre la aplicación de herramientas tecnológicas provoca que los profesores mantengan una enseñanza tradicional, ya que, aplican estrategias poco creativas que no se relacionan con los intereses de los estudiantes. Esto produce que los estudiantes se sientan desmotivados por aprender los temas de la asignatura al ser en su mayoría teóricos. Castelo (2012) afirma que “los alumnos de las nuevas generaciones son nativos tecnológicos, por lo tanto, se puede decir que la tecnología es parte de su vida el internet, el chat, las redes sociales y los contenidos multimedia ya lo están utilizando” (p.2).

En esta misma dirección, los docentes se limitan a la utilización de recursos didácticos obsoletos. El pizarrón suele ser el principal recurso didáctico provocando un ambiente de clase poco interactivo donde los estudiantes se limitan a copiar y repetir. De igual manera, Chacón *et al.* (2014), menciona que los principales factores que impiden la aplicación de la tecnología en las aulas de clase son la falta de capacitación en el uso de diferentes herramientas tecnológicas al igual que la falta de infraestructura tecnológica.

Del mismo modo, el limitado repertorio de recursos digitales como wikis, blogs y OVA con actividades destinadas a la enseñanza de Estudios Sociales reduce su aplicación en las aulas de clase, porque los docentes deben destinar más tiempo para la planificación y diseño de estas herramientas.

En el marco de las consideraciones anteriores, las preguntas que guían la investigación son: ¿Cómo diseñar objetos virtuales en Exelearning para promover el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de la Básica Media de la UE Las Lomas?

- ¿Qué medios didácticos emplean los estudiantes de Básica Media de la UELL para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales?
- ¿Cuáles bases teóricas sustentan el empleo del OVA en Exelearning para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales en la Básica Media?
- ¿Qué elementos y características debe tener un OVA en Exelearning para que promueva el aprendizaje interactivo en Estudios Sociales en los estudiantes de la Básica Media?
- ¿Cuán válido resultó el OVA para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales?

## 1.2 Antecedentes

El uso de las herramientas tecnológicas como recursos didácticos es uno de los temas principales cuando se habla de la educación del siglo XXI por su impacto en el aprendizaje, por esta razón, se han realizado varias investigaciones que fundamentan su aplicación. En el ámbito internacional, Arenas *et al.* (2009), en su trabajo sobre el aprendizaje interactivo mediante sitios web identificaron que los estudiantes muestran una clara satisfacción frente al empleo de aulas virtuales como complemento de las clases presenciales. Así también, utilizaron el correo para mantenerse en constante comunicación con los estudiantes obteniendo una valoración positiva acerca de la herramienta.

En América latina, se han emprendido varias investigaciones sobre el diseño y aplicación de objetos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de diferentes asignaturas. En Colombia, Albarracín *et al.* (2020), desarrollaron un estudio sobre un objeto virtual de aprendizaje para desarrollar habilidades numéricas en estudiantes de Educación Básica. En este trabajo crearon un OVA que fue evaluado por un equipo de expertos cuyos resultados arrojaron que la herramienta es de buena calidad didáctica y tecnológica porque favorecen la comprensión y asimilación del conocimiento.

En el Ecuador Santana *et al.* (2019) realizaron una investigación sobre las tecnologías utilizadas para el aprendizaje interactivo a través del uso de plataformas online en la Educación Superior y obtuvieron como resultados que estas plataformas están presentes en las universidades del país, además resalta que se confunde la inteligencia artificial como una herramienta de interacción aunque no sea así, finalmente, concluye que se está encasillando a las plataformas educativas como las clases virtuales convencionales.

De igual manera, Moreira *et al.* (2021), en su trabajo acerca del uso de objetos virtuales de aprendizaje para la enseñanza en la educación superior concluyeron que la tecnología y, particularmente los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), aprovechados en su totalidad pueden servir de apoyo a los procesos educativos en el medio universitario en el cometido de la formación de calidad que demanda la actual sociedad.

Finalmente, en el ámbito local, se encontraron varias tesis con temáticas relacionadas al diseño de objetos virtuales de aprendizaje o de plataformas digitales dirigidas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Landázuri, 2021; Vaca, 2022; Ruíz, 2023). Aunque

existe una amplia variedad de estudios sobre el diseño y aplicación de objetos virtuales de aprendizaje, muy pocos están destinados a la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Diseñar un OVA en Exelearning para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales en estudiantes de la Básica Media de la UE Las Lomas.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar los recursos didácticos que emplean los estudiantes de la Básica Media de la UELL para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales.
- Describir el empleo de un OVA en Exelearning para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales en la Básica Media.
- Elaborar un OVA en Exelearning para la asignatura de Estudios Sociales que promueva el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la Básica Media.
- Evaluar la validez del OVA en Exelearning para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales.

### **1.4 Justificación**

Las clases tradicionales ya no generan gran impacto en el desarrollo del aprendizaje como lo hacía en años anteriores, por esta razón es indispensable que los docentes aprendan a manejar diferentes programas y herramientas tecnológicas para crear mejores ambientes dentro del aula. De acuerdo con Morales *et al.* (2016), al aplicar una enseñanza tradicional en las clases, el proceso educativo se convierte en una simple transmisión y repetición de información. Por esta razón, se ha optado por la elaboración de un recurso educativo digital que sirva como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

De igual manera, este estudio se realizó debido a que la educación actual demanda de una actualización en las metodologías y recursos didácticos que se aplican en las aulas, de tal manera que se ajusten a las necesidades de los estudiantes de esta nueva generación, quienes viven inmersos en dispositivos tecnológicos la mayor parte del tiempo. De acuerdo con Alcívar & Molina (2022), “las herramientas tecnológicas y didácticas en el aprendizaje de la educación han permitido el abordaje de los contenidos para responder de manera pertinente a las necesidades de aprendizaje estudiantil” (p.22).

Por otro lado, puesto que la asignatura de Estudios Sociales requiere la aplicación de una variedad de medios para que los estudiantes puedan conectarse con los contenidos teóricos, los docentes pueden aprovechar el potencial de las herramientas tecnológicas para crear clases interactivas y motivadoras. Flores (2022) manifiesta que “el aprendizaje interactivo posibilita que el docente fomente un ambiente de estudio motivador donde el estudiante puede realizar sus actividades con autonomía preparándolo para un futuro cercano o lejano” (p.121).

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son los recursos educativos digitales más eficaces para la creación de ambientes escolares interactivos, ya que en ellos se puede integrar diferentes recursos multimedia de manera estructurada, además el docente puede personalizarlo de acuerdo con sus necesidades. La incorporación de los OVA “ofrece ventajas como la navegación intuitiva (...), aumentado la posibilidad de seguir un mejor proceso y, por ende, la obtención de mejores resultados de aprendizaje” (Morales *et al.*, 2016, p.144). Se ha seleccionado este recurso porque provee de varias ventajas como la presentación de información organizada, la integración de diferentes recursos multimedia, además, es fácil de diseñar y existe una gran variedad de herramientas tecnológicas que sirven para su elaboración.

Se ha decidido realizar este estudio en la Unidad Educativa Las Lomas porque aquí se aplican dos metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyecto y el Aula Invertida para el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, todavía no se ha logrado la integración de las herramientas tecnológicas como un recurso didáctico de apoyo para la aplicación de estas metodologías. De este modo, se vuelve necesario la integración de OVA en las planificaciones de clase, debido a que, al estar familiarizados con la tecnología, los estudiantes estarán más motivados y les será sencillo adquirir las destrezas necesarias.

Esta investigación sirve como guía para todos aquellos docentes con anhelo de hacer cambios significativos en la educación, porque al finalizar la investigación se presenta una propuesta con seis OVA para que los puedan utilizar en sus clases o para que se motiven a desarrollar sus propios recursos digitales. Con estas herramientas los estudiantes podrán explorar, editar, interactuar y compartir sus conocimientos desde diferentes lugares, puede ser en la institución educativa o desde sus mismos hogares.

La presente investigación aportó a los ámbitos: educativo, institucional, social y ambiental. En el ámbito educativo se promovió la creación de espacios dinámicos, interactivos y colaborativos dentro del aula mediante la utilización de diferentes herramientas virtuales, ya que todos los agentes de la comunidad educativa interesados en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje ahora cuentan con un modelo de un objeto virtual de aprendizaje destinado a promover el aprendizaje interactivo y significativo de los estudiantes.

En lo institucional se contribuyó al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la institución, debido a que los profesores tienen un objeto virtual de aprendizaje integrada con una diversidad de herramientas tecnológicas destinadas a promover un aprendizaje interactivo, además, los profesores de las demás asignaturas podrán reutilizar, reusar y adaptarlo de acuerdo con los objetivos de aprendizaje que deseen. Por último, en lo ambiental este proyecto promueve la utilización de recursos tecnológicos con el fin de disminuir el uso de materiales que perjudiquen al medio ambiente como papel, fomis, cartulinas, entre otros.

## CAPÍTULO II

### MARCO REFERENCIAL

#### 2.1 Marco teórico

##### 2.1.1 OVA en eXelearning

##### Herramientas tecnológicas en la educación

En las últimas décadas las herramientas tecnológicas se han ido incorporando al sistema educativo para de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje creando ambientes interactivos y enriquecedores. Alcívar & Molina (2022) refieren que “las herramientas tecnológicas y didácticas en el aprendizaje de la educación han permitido el abordaje de los contenidos para responder de manera pertinente a las necesidades de aprendizaje estudiantil” (p.12).

Los estudiantes del siglo XXI son nativos digitales, por lo tanto, su contexto está directamente vinculado con la tecnología, en este sentido, Molina & Ruiz (2020) mencionan que el uso de las TIC favorecen el aprendizaje porque brindan estrategias, recursos y herramientas para atender al perfil de estos estudiantes quienes desde tempranas edades desarrollan habilidades en el manejo de dispositivos tecnológicos.

##### Ventajas y desventajas del uso de las herramientas tecnológicas en el aula

La integración de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha permitido crear nuevos espacios para adquirir el conocimiento, tanto dentro como fuera del salón de clases, disminuyendo el uso de la pizarra y los textos como únicos recursos didácticos. Sin embargo, el uso de la tecnología conlleva tanto ventajas como desventajas en el proceso educativo, por lo tanto, su integración puede ser todo un reto para los docentes. En la tabla 1 se describen las principales ventajas y desventajas planteadas por ( Rodríguez-Parrales *et al.*, 2021).

**Tabla 1**

*Ventajas y desventajas del uso de las herramientas tecnológicas en el aula*

Ventajas	Desventajas
- Mejora la comunicación entre los agentes educativos	- Promueve el aislamiento social
- Facilita el acceso a la información de cualquier temática	- Aumenta el sedentarismo
- Permite el aprendizaje interactivo	- No todos tienen acceso a dispositivos tecnológicos

---

- Disposición de una amplia variedad de recursos educativos y en diferentes formatos	- Dependencia de los dispositivos tecnológicos
- Favorece el trabajo colaborativo	- Pueden convertirse en distractores

---

Nota: Fuente: Adaptado de Rodríguez-Parrales *et al.* (2021).

### **El Objeto de Aprendizaje como herramienta educativa**

Aunque el uso del término “Objetos Virtuales de Aprendizaje” (OVA) fue creado hace más de 30 años (1992) por Wayne Hodgins, su uso en el proceso educativo es relativamente nuevo, por esa razón, es necesario conceptualizar este término de tal manera que facilite su elaboración y aplicación. En el marco de las ideas anteriores, Feria & Zúñiga (2016) definen a un OVA como “una unidad de contenido o temática, un material digital para fines específicos de aprendizaje con objetivos, actividades y evaluación” (p.66).

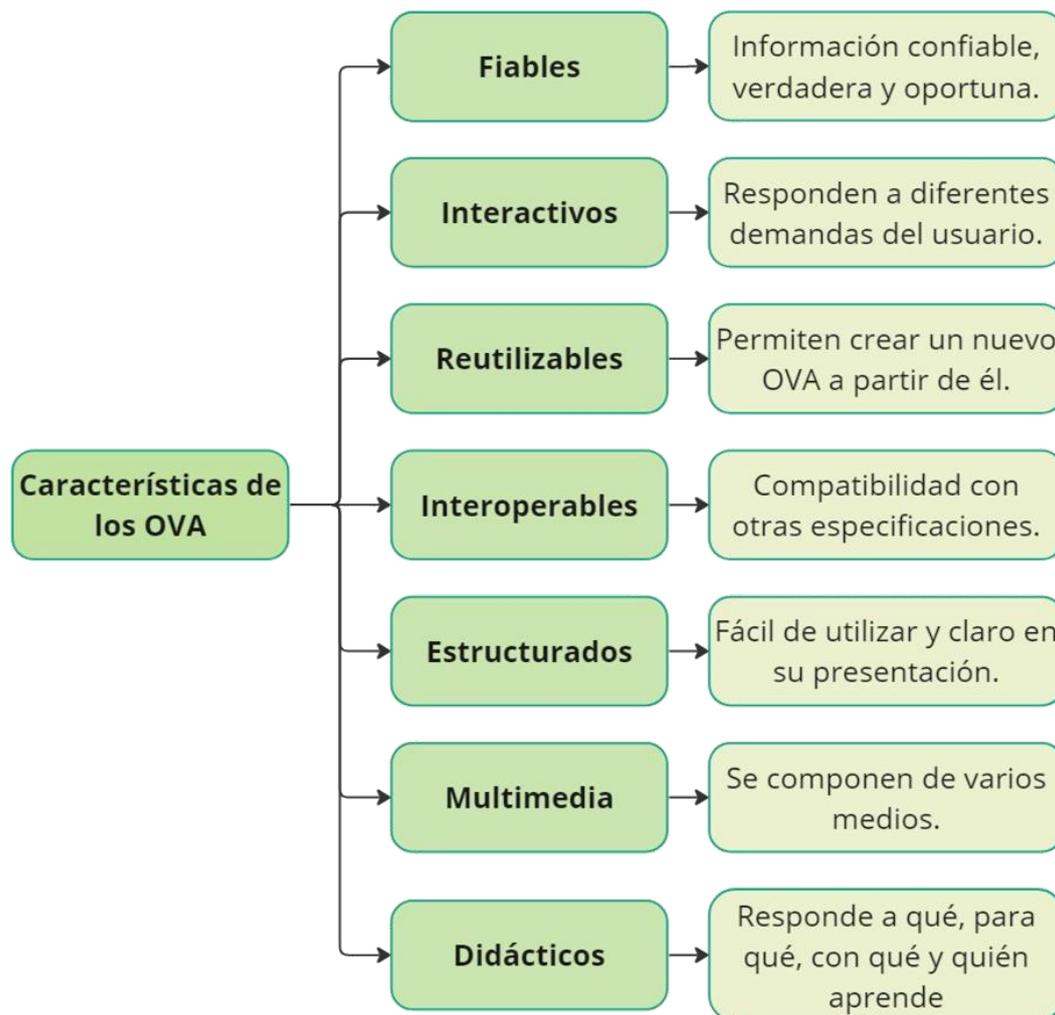
Asimismo, Feria & Zúñiga (2016) añaden que “los OVA son herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento, los cuales permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas” (p.66). Por otro lado, Morales *et al.* (2016) agregan que la finalidad de un OVA es promover el aprendizaje autónomo porque a través de estas herramientas los estudiantes pueden revisar los contenidos las veces que requieran y de manera independiente. Mientras que Albarracín *et al.* (2020) manifiestan que los objetos virtuales también permiten que “los estudiantes o sus representantes planifiquen el uso del tiempo de estudio y establezcan posibilidades de desarrollar actividades propuestas” (p.4).

### **Características de un OVA**

Dependiendo del autor las características de un OVA pueden ser cinco o más de diez, sin embargo, en este apartado se resaltarán las más importantes para facilitar su identificación. “Entre las características de los ova se tienen: flexibilidad, personalización, modularidad, adaptabilidad, reutilización y durabilidad” (Parra, 2022, p.530). Mientras que Feria & Zúñiga (2016) señalan once características. En la figura 1 se detallan cada una de las características de un Objeto Virtual.

### **Figura 1**

*Caraterísticas de los OVA*



Fuente: Feria & Zúñiga (2016).

En este sentido, Reyes *et al.* (2014) sostienen que los objetos de aprendizaje reutilizables son “creados con el propósito de ser reutilizados, adaptados, editados y/o combinados para facilitar al docente su función y a su vez la del estudiante, caracterizándose por la introducción de información auto descriptiva expresada en los metadatos” (p.784). Esta característica es muy útil para que los docentes puedan compartir sus trabajos y puedan hacer uso de las herramientas creadas por otros autores.

### **Beneficios del uso de Objetos de Aprendizaje**

El uso de recursos didácticos mediados por la tecnología como los OVA producen un gran impacto en la adquisición del conocimiento. Según varios autores la aplicación de los OVA produce varias bondades en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Albarracín *et al.*, 2020; Moreira *et al.*, 2021). A continuación, se destacan las más importantes:

- Fomenta el autoaprendizaje y el pensamiento crítico.
- Proporcionan interfaces gráficas con los que los estudiantes pueden interactuar y construir su aprendizaje.
- Facilita la comunicación constante entre estudiante y profesor de manera sincrónica y asincrónica.
- Fomenta el trabajo en equipo basado en la colaboración.
- Despierta la curiosidad y estimula la concentración de los estudiantes.

Sin embargo, cabe resaltar que si no se realiza una adecuada planificación para la implementación de estos recursos en el aula los resultados pueden ser contraproducentes. Debido a que los dispositivos tecnológicos tienden a convertirse en elementos distractores del aprendizaje cuando no se le da un enfoque didáctico bien definido.

### **Exelearning como Objeto de Aprendizaje**

En palabras de los mismos creadores “eXeLearning es un programa libre y abierto para crear contenidos educativos de una manera sencilla” (INTEF, 2021). Debido a las características de libre acceso y de código abierto esta herramienta se encuentra en una constante actualización y mejora que favorece a las personas que buscan crear contenido educativo.

De la misma manera, Aguado-Moralejo (2021) plantea que el programa eXelearning permite crear diversos recursos amigables y accesibles que promueven la interacción directa con el contenido facilitando el trabajo del profesorado al momento de planificar sus clases. Por esta razón, Hasti *et al.* (2019) recomiendan el uso de eXelearning si se quiere resaltar el contenido porque es más sencillo y contiene varios materiales como videos, imágenes, y actividades de aprendizaje. Asimismo, esta herramienta es excelente para trabajar metodologías que promueven el aprendizaje significativo como la Gamificación, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Problemas, o el Design Thinking.

La versatilidad de eXelearning brinda al cliente la oportunidad de desarrollar diferentes tipos de contenidos como tutoriales, cursos, objetos virtuales una página web o simplemente un recurso didáctico. “En los programas eXeLearning, el tema se puede presentar en forma de tutoriales y acompañarse de preguntas de práctica de opción múltiple” (Prasetyani *et al.*, 2019, p.1).

## Modelos Instruccionales

Un diseño instruccional (DI) es un conjunto de procesos que intervienen en el desarrollo de un aprendizaje óptimo como el diseño, la creación, la implementación y la evaluación (Sharif & Cho, 2015). Del mismo modo, Maldonado *et al.* (2016) manifiestan: “El diseño instruccional implica definir aspectos pertenecientes a la estructura interna del OVA” (p.8). En otras palabras, un DI conforma la parte interna y esencial de cualquier OVA para que logre su propósito pedagógico.

Existe una amplia gama de diseños instruccionales, por ejemplo: ADDIE, Dick y Carey, Kemp, PRADDIE o ASSURE. No obstante, el modelo más utilizado para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje es el ADDIE, debido a que cuenta con mayor flexibilidad brindando la oportunidad de regresar a las fases anteriores para posibles correcciones o mejoras (Sharif & Cho, 2015). En la tabla 2 se describen brevemente las fases de cada modelo instruccional.

**Tabla 2**

### *Modelos de Diseño Instruccional*

<b>Modelos de Diseño Instruccional</b>	<b>Proceso</b>	<b>Descripción</b>
Dick y Carey	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Evaluar las necesidades para identificar la meta o las metas.</li><li>2.- Realizar un análisis de instrucción y analizar a los estudiantes y su contexto.</li><li>3.- Redactar las actividades de desempeño.</li><li>4.- Desarrollar instrumentos de evaluación.</li><li>5.- Desarrollar la estrategia instruccional.</li><li>6.- Desarrollar y seleccionar materiales instruccionales.</li><li>7.- Diseñar y aplicar evaluaciones formativas.</li><li>8.- Revisar la instrucción.</li><li>9.- Diseñar y aplicar evaluaciones sumativas.</li></ol>	Enumera un amplio y detallado proceso de diseño basado en la teoría de sistemas (ISD). Empieza por identificar las metas instruccionales y termina con una evaluación sumativa.
Kemp	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Identificar los problemas instruccionales.</li><li>2.- Identificar las características de los estudiantes,</li><li>3.- Analizar las tareas.</li></ol>	Pone énfasis en las características de los estudiantes, en los recursos para apoyar la instrucción y las

	4.- Diseñar los objetivos instruccionales. 5.- Diseñar el contenido secuencial. 6.- Diseñar estrategias instruccionales. 7.- Diseñar el mensaje. 8.- Desarrollar la instrucción. 9.- Desarrollar instrumentos de evaluación.	actividades de aprendizaje.  Comienza con la identificación de los problemas instruccionales y termina con un proceso de evaluación.
Modelo de prototipado rápido	1.-Prototipo 2.-Revisión 3.-Perfeccionado	Está inspirado en el desarrollo de software. Se usa para desarrollar materiales instruccionales en un ciclo de diseño-evaluación que continúa a lo largo de la vida del proyecto.
ASSURE	A.- Analizar a los estudiantes. S.- Establecer estándares y objetivos. S.- Seleccionar estrategias, tecnología medios y materiales U.- Utilizar tecnología, medios y materiales. R.- Requerir la participación del estudiante. E.- Evaluar y revisar.	ASSURE es un acrónimo derivado de las tareas asociadas con el modelo.
ADDIE	A.- Análisis D.- Diseño D.- Desarrollo I.- Implementación E.- Evaluación	Cada uno de los resultados de las fases ADDIE conduce a la etapa posterior.

Nota: Fuente: Adaptado de Sharif & Cho (2015).

En el marco de las ideas anteriores, “ADDIE es un modelo de diseño instruccional compuesto por cinco (5) fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación” (Albarracín *et al.* 2020., p.119). Asimismo, Morales (2022) señala que el modelo ADDIE puede ser utilizado en diferentes contextos además del ámbito educativo, debido a que cuenta con una estructura fácil de aplicar en otros ambientes de instrucción. En la figura 2 se describen las fases del modelo ADDIE tomando como referencia lo planteado por Sharif & Cho (2015).

**Figura 2**

*Fases del modelo ADDIE*



Fuente: Basado en Sharif & Cho (2015).

### **Evaluación de la efectividad de un OVA**

La evaluación como en todo proceso permite realizar mejoras antes, durante y después de la realización de alguna actividad o de la implementación de algún producto. Por esta razón, es esencial llevar a cabo una evaluación continua del diseño, elaboración e implementación del Objeto de aprendizaje que se esté desarrollando.

En el ámbito de los OVA existe una amplia variedad de herramientas para su evaluación. Como afirman Molano *et al.* (2018) “actualmente hay diferentes estrategias e instrumentos para corroborar la calidad de recursos digitales, específicamente para los OVA” (p.55). Algunos de estos instrumentos son LORI, CODA, ECOBA, entre otros.

Aunque cada uno evalúa criterios diferentes, existen ciertos parámetros que cualquier OVA debería tener para que cumpla su finalidad como recurso educativo, estos son: psicopedagógico, didáctico-curricular, técnico-estético y la funcionalidad (Molano *et al.* 2018). Así también, Ribeiro & Cordeiro (2020) aseguran que “para ser eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje, un Objeto de Aprendizaje (OA) debe llevar en su estructura un conjunto de características que proporcionen al estudiante condiciones significativas de aprendizaje” (p.6). En la tabla 3 se presenta una comparación entre tres instrumentos para evaluar un OVA realizada por (Molano *et al.*, 2018).

**Tabla 3***Comparación de instrumentos para evaluar un OVA*

<b>Instrumento</b>	<b>Descripción</b>	<b>Factores de evaluación</b>
LORI	Modelo que contiene criterios, escala de evaluación y campos de comentarios, evaluando OA en función de nueve factores.	Calidad de contenidos Adecuación Retroalimentación y adaptación Motivación Diseño y presentación Usabilidad Accesibilidad Reusabilidad Cumplimiento de estándares
ECOBA	Permite realizar la evaluación de manera previa a la interacción con los estudiantes enfocada en tres ejes.	Pertenencia y veracidad de los contenidos Diseño estético y funcional, y diseño instruccional Aseguramiento de competencias
CODA	Presenta diez criterios de calidad, cinco relacionados con aspectos pedagógicos y los otros cinco con aspectos tecnológicos.	Objetivos y coherencia didáctica Calidad de los contenidos Capacidad de generar reflexión Crítica e innovación Interactividad y adaptabilidad, y motivación Formato y diseño Usabilidad Accesibilidad Reusabilidad Interoperabilidad

Nota: Fuente: Adaptado de Molano *et al.* (2018).

Por otro lado, también existen modelos para determinar el nivel de satisfacción o aceptación que presenta un agente que ha sido expuesto a un recurso tecnológico. Cabero *et al.* (2016) plantea que el TAM es un modelo que “sugiere que la utilidad percibida respecto a una tecnología y su facilidad de uso percibido establecerá unos valores respecto a la actitud de uso de la misma por el sujeto que la dirigirá hacia una intención de uso específico” (p.24). Estos modelos también permiten crear instrumentos para validar la eficacia de un recurso educativo digital, similares a los instrumentos antes vistos.

## **2.1.2 Aprendizaje interactivo de Estudios Sociales**

### **Teorías del aprendizaje y el aprendizaje significativo**

En la actualidad existe una variedad de teorías que explican cómo aprende el ser humano, sin embargo, para sustentar este estudio se seleccionaron solo tres de estas: la teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, el Aprendizaje Interactivo y el Modelo Constructivista.

#### **Aprendizaje interactivo**

Los cambios vertiginosos producidos por la tecnología en el campo educativo demandan la actualización en la forma como se desarrollan las destrezas y competencias de las diferentes asignaturas en las instituciones educativas. De acuerdo con Giler-Loor *et al.* (2020) en la actualidad es necesario que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se integren recursos que promuevan la interacción y que permitan compartir las ideas con el mundo para el desarrollo de habilidades. En este sentido, el aprendizaje interactivo es una de las principales opciones para cumplir con los requerimientos de los estudiantes quienes son nativos digitales.

El aprendizaje interactivo es una forma de adquirir conocimientos y habilidades mediante la participación e interacción directa del estudiante con los contenidos que se van a aprender. Flores (2022) señala: “Este aprendizaje en conjunto con la activa participación y motivación del estudiante, suman una clase entretenida y recordable” (p.121). Esta forma de aprendizaje se apoya de las herramientas tecnológicas para conseguir los objetivos pedagógicos.

Yuldashevna (2019) plantea que los principales objetivos del aprendizaje interactivo son:

- Estimulación y motivación en el estudiante.
- Mejorar habilidades comunicativas de los estudiantes.
- Autodesarrollo de los estudiantes.
- Priorizar el pensamiento crítico y analítico en los estudiantes.

#### **Aprendizaje significativo de David Ausubel**

El Aprendizaje significativo planteado por David Ausubel en 1963 es una de las teorías que más repercusión ha tenido en la educación del siglo XXI, debido a los altos niveles de aprendizaje que provoca en el estudiante. Ortiz (2013) manifiesta que esta teoría “señala el papel que juegan los conocimientos previos del estudiante en la adquisición de nuevas afirmaciones” (p.34).

Algunos postulados de esta teoría según Ortiz (2013), son:

- **Aprender es comprender:** implica tener en cuenta lo que el estudiante ya sabe sobre lo que se quiere enseñar.
- **Organizadores previos:** puentes cognitivos para realizar relaciones significativas con los nuevos contenidos.
- **Transmisión-recepción significativa:** parte de los estudiantes y se toma en cuenta la jerarquía de los conceptos.

En este contexto, con la ayuda de las herramientas tecnológicas antes mencionadas se pueden integrar actividades para determinar los conocimientos previos que tiene el estudiante a través de foros o preguntas. Una vez realizadas estas actividades se puede impartir los nuevos contenidos para crear un desequilibrio cognitivo y conseguir un aprendizaje duradero. Además, Ausubel plantea tres condiciones para desarrollar un aprendizaje significativo (Ortiz, 2013):

- Que los materiales de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual. situándose en la parte superior los más generales, inclusivos y poco diferenciados.
- Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del estudiante, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje.
- Que los estudiantes estén motivados para aprender.

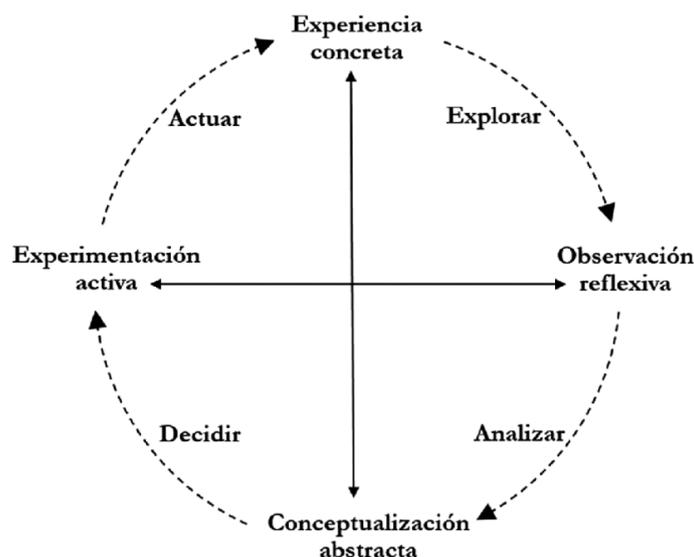
Por consiguiente, para desarrollar un aprendizaje significativo el docente debe seleccionar materiales y estrategias didácticas que tengan significado, sean motivadoras, además deben promover a interacción, de tal manera que los estudiantes estén predispuestos al aprendizaje. “Las TIC deben ser incorporadas a la enseñanza. La mediación que lleva a la captación de significados ya no es solamente humana y semiótica, incluye también el ordenador” (Matienzo, 2020, p.24).

### **Aprendizaje experiencial de KOLB**

Rodríguez (2017) menciona que este modelo consta de cuatro etapas como se muestra en la (figura 3), la experiencia concreta, una observación reflexiva, la conceptualización abstracta y una experiencia activa. Este modelo parte de una experiencia concreta o abstracta para después procesar la información siguiendo las tres fases restantes.

**Figura 3**

*Ciclo de Kolb*



Fuente: Benítez *et al.* (2016)

La metodología aplicada en los seis OVA para la organización del contenido y las actividades fue el modelo o ciclo de Kolb. De este modo, al inicio de cada OVA se presenta un museo o galería digital para que los estudiantes puedan observar y analizar imágenes representativas del tema. A partir de esta observación se procederá a responder preguntas generadoras, después se les presenta la información y finalmente, se plantean actividades para que pongan en práctica lo aprendido.

### **El modelo Constructivista**

El Constructivismo más que una teoría de aprendizaje es un modelo de enseñanza que integra postulados de diferentes teorías para hacer frente al modelo tradicional que promueve un aprendizaje memorístico y mecánico. En palabras de Tovar (2001), el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino que se construye con los esquemas que ya posee, creadas al interactuar con el medio que le rodea. Por lo tanto, el proceso de construcción depende de dos aspectos:

- De los conocimientos previos o representación que se tenga de la nueva información o de la actividad o tarea a resolver.
- De la actividad externa o interna que el aprendiz realice al respecto.

Uno de los autores que han aportado al desarrollo del Constructivismo es Jean Piaget con su teoría del desarrollo cognitivo. Tovar (2001) señala que “Piaget defiende la

hipótesis de que el sujeto explora activamente su entorno, creando a partir de sus acciones, estructuras internas que le permiten ir conociendo el mundo de forma cada vez más estable y objetiva” (p.60).

Por otro lado, están las aportaciones de Lev Vygotsky quien plantea que la cultura proporciona a los miembros de una sociedad, las herramientas necesarias para modificar su entorno físico y social. Los principales postulados de esta teoría son los “signos lingüísticos” que permite la interacción entre la sociedad y el individuo, y la “zona de desarrollo próximo” que es la diferencia entre la zona de desarrollo real y el desarrollo potencial (Tovar, 2001). En la actualidad el aprendizaje social de Vygotsky se puede facilitar mediante las herramientas tecnológicas, debido a que supera las barreras del espacio y tiempo de la presencialidad.

De acuerdo con las ideas anteriores cabe recalcar que para conseguir un aprendizaje constructivo en la época actual el docente se puede apoyar de las herramientas tecnológicas como medios didácticos para crear ambientes que promuevan el intercambio de ideas, la colaboración entre compañeros y el desarrollo óptimo de sus habilidades (Tamayo *et al.*, 2021). De esta manera, los conocimientos adquiridos serán más duraderos porque será el producto de un trabajo colaborativo.

En resumen, si se desea aplicar el Constructivismo en las aulas de clase se debe tener en cuenta que el aprendizaje es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos con los nuevos, para lo cual se requiere la ayuda de otros sujetos con más experiencia. Por lo tanto, “el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende” (Benitez, 2022, p.65). Los OVA son recursos que proporcionan espacios para que el estudiante sea el centro del aprendizaje, mientras que el docente se convierte en el guía quien tiene la responsabilidad de planificar y desarrollar estos recursos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Contextos de aprendizaje**

Con base en las ideas anteriores se entiende que el aprendizaje es un proceso que se desarrolla en diferentes espacios, por lo tanto, el docente debe aprovechar las nuevas formas de adquirir información mediante los medios tecnológicos para llevar la clase a otros contextos. Para Martín (2014), existen tres contextos de aprendizaje, el formal, el no formal y el informal.

Asimismo, Soto *et al.* (2023) describen la educación formal e informal como procesos organizados y sistemáticos, pero se diferencia en que la segunda tiene la finalidad de cumplir objetivos o necesidades muy concretos de una población de la sociedad y que están fuera del sistema educativo oficial, mientras que la educación informal se da a lo largo de toda la vida sin importar el espacio y sin mantener horarios o reglamentos. A continuación, en la figura 4 se presentan algunos ejemplos de los tres tipos de contextos educativos.

**Figura 4**

*Contextos de aprendizaje*

<b>Formal</b>	<b>No formal</b>	<b>Informal</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Centros infantiles</li> <li>• Escuelas</li> <li>• Colegios</li> <li>• Universidades</li> <li>• Instituciones educativas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres</li> <li>• Conferencias</li> <li>• Cursos</li> <li>• Alfabetización para adultos</li> <li>• Formación física deportiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Familia</li> <li>• Amigos</li> <li>• Juegos</li> <li>• La iglesia</li> <li>• Redes sociales</li> <li>• La web</li> <li>• Medios de comunicación</li> </ul>

Fuente: Soto *et al.* (2023).

### **Recursos didácticos tradicionales vs recursos didácticos digitales**

La utilización de diversos recursos didácticos en el aula es esencial para alcanzar los objetivos de aprendizaje, debido a que facilitan la comprensión y promueven la interacción entre los estudiantes y el contenido nuevo.

La importancia del material didáctico 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 (Vargas, 2017, p.69).

Los recursos que se han utilizado tradicionalmente desde el inicio de la escuela como institución educadora han sido los libros de texto, el pizarrón, el cuaderno de apuntes,

entre otros. Sin embargo, en la actualidad se debe tomar en cuenta la integración de la tecnología en todos los ámbitos de la sociedad.

Por lo tanto, es pertinente promover el uso regular de materiales didácticos digitales que favorezcan la interacción. “Los recursos didácticos interactivos son el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender, logrando de esta manera un aprendizaje significativo” (Chancusig *et al.*, 2017, p.115). En la tabla 4 se muestra la clasificación de los recursos didácticos según Vargas (2017).

**Tabla 4**

*Clasificación de los recursos didácticos.*

<b>Textos impresos</b>	<b>Material audiovisual</b>	<b>Tableros didácticos</b>	<b>Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación</b>
-Manual o libro de estudio -Libros de consulta y/o lectura -Biblioteca de aula -Cuaderno de ejercicios -Impresos varios -Material específico: revistas, prensa, anuarios.	-Proyectables -Videos -Películas -Audios	-Pizarra tradicional	-Software adecuado -Programas informáticos educativos -Medios interactivos -Multimedia e internet -TV y videos interactivos -Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje

Nota: Fuente Adaptado de Vargas (2017).

### **Actividades interactivas**

La principal característica de las actividades interactivas es que promueven la interacción directa con el contenido. Además, Flores (2021) refiere que la aplicación de estrategias interactivas favorece el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, siempre y cuando las actividades planificadas por el docente propicien la acción, experimentación y participación, tanto dentro como fuera del aula.

Aunque existen varias estrategias que se pueden realizar presencialmente para la práctica del aprendizaje interactivo, también es importante la integración de herramientas tecnológicas que faciliten este trabajo. “La implementación de la tecnología en la educación, permite mejorar la relación entre docentes y estudiantes, para así, optimizar la

comunicación dentro de proceso educativo, con el fin de formar individuos acordes a la era actual” (Giler-Loor *et al.*, 2020, p.1344).

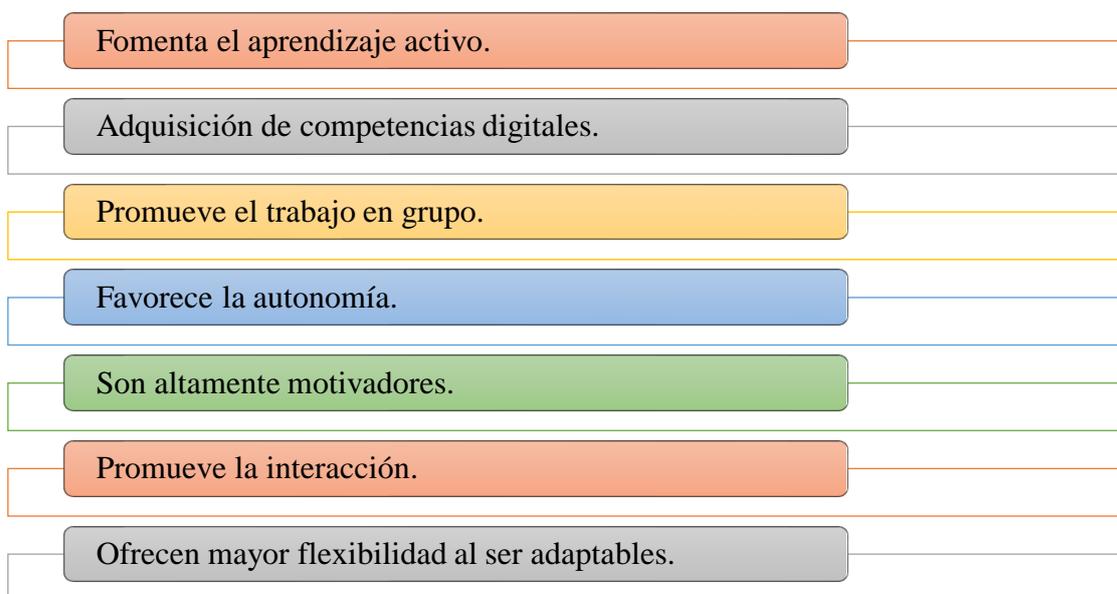
De acuerdo con los autores, Vargas (2017) manifiesta que “las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (nTIC) son recursos que permiten procesos de aprendizaje autónomos en los que se consolidan los principios del “aprender a aprender”, siendo el estudiante partícipe directo o guía de su propia formación” (p.69). Algunas de las herramientas tecnológicas que promueven un aprendizaje interactivo son:

- Edublog
- Wiki
- Páginas web
- WebQuest
- Quizziz
- Educaplay
- eXelearning

Mediante estas herramientas se pueden crear diversos recursos como lecciones, juegos, presentaciones, foros, entre otros, que sirven de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje fomentando un ambiente positivo. Real (2019) sostiene que la integración de los recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje conlleva algunas ventajas, mismas que se detallan en la figura 5.

### **Figura 5**

*Ventajas de los recursos didácticos digitales*



Fuente: Real (2019).

## Destrezas de la asignatura de Estudios Sociales

El área de Ciencias Sociales es una de las cuatro áreas básicas del sistema educativo del Ecuador, esta se implementa en el subnivel de Básica Media mediante la integración de la asignatura de Estudios Sociales. Esta área se divide en tres bloques para su aplicación en las aulas, Historia e identidad, Los seres humanos en el espacio y La convivencia (Ministerio de Educación, 2016). A continuación, se describe brevemente cada uno de los bloques.

- **Historia e identidad:** Conocimiento y apreciación del entorno geográfico, social y cultural, local y provincial, para interiorizar y construir la identidad cultural y el sentido de pertenencia histórica; la comprensión de los orígenes y evolución histórica del Ecuador,
- **Los seres humanos en el espacio:** Ubicación y localización de las características y componentes del entorno más cercano: la vivienda, la escuela, la comunidad, el barrio, la parroquia, la ciudad, la provincia, relacionado con el país y el planeta Tierra,
- **La convivencia:** Valoración de la convivencia social (familiar, escolar, vecinal, comunitaria, etc.) como condición indispensable (Ministerio de Educación, 2016).

Estos tres bloques están dirigidas a alcanzar los tres valores que promueve el Ministerio de Educación al finalizar el bachillerato, la justicia, la innovación y la solidaridad. Por esta razón, los docentes deben gestionar procesos didácticos que permitan a los estudiantes a desarrollar un pensamiento histórico más profundo y no solo superficial.

En este sentido Álvarez (2020) menciona que “la historia enseñada ha estado tradicionalmente fundada en el magistrocentrismo, donde la retención y repetición de información se presenta como un rasgo normalizado en la cultura escolar y académica” (p.443). De acuerdo con el autor, aunque la asignatura sea más narrativa que otras, se debe promover la práctica y la experimentación de los procesos históricos mediante el apoyo de recursos didácticos. De igual manera, Álvarez (2020) realizó una compilación de las competencias cognitivas que permiten desarrollar un pensamiento histórico.

- Leer y decodificar textos, imágenes, gráficos y recursos audiovisuales.
- Obtener información explícita e implícita por inferencia.
- Analizar y contrastar críticamente las fuentes.
- Comprender y utilizar convenciones temporales
- Comparar pasado-presente y formular interrogantes sobre diversas problemáticas actuales.

### **2.1.3 Marco legal**

En los artículos 26 y 27 de la Constitución de la República del Ecuador (2008) menciona que la educación es un derecho de todos, además garantizará el desarrollo holístico del ser humano; será participativa, incluyente, intercultural e impulsará el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. Asimismo, esta investigación, tiene como pilar el objetivo 7 del Plan de Creación de Oportunidades planteado por la Secretaría Nacional de Planificación (2021-2025), que busca potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles. Ya que, el producto final servirá como recurso didáctico para ser utilizado en las clases de Estudios Sociales.

En este mismo sentido, este trabajo está encaminado a contribuir al objetivo 4 de los 17 objetivos de desarrollo sostenible planteados por la Organización de Naciones Unidas (2015), que trata de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Porque se espera que en un futuro los docentes y estudiantes utilicen y diseñen herramientas educativas que les permita interactuar entre compañeros, manipular la información, practicar lo aprendido y por ende construir un aprendizaje duradero y de calidad.

También favorece el cumplimiento del artículo 3 del Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023), donde se establecen los enfoques mínimos para la implementación de la política educativa, como la educación inclusiva, la educación a lo largo de toda la vida y la educación para el desarrollo sostenible. Aquí se procura la eliminación de barreras para que todas las personas tengan acceso a una educación de calidad y adquieran conocimientos, competencias, valores y compromisos para enfrentar los desafíos sociales.

De igual manera, en el Currículo Nacional el Ministerio de Educación (2016), plantea que la enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel elemental y media puede ser mucho más narrativo, pero a su vez debe incluir la abstracción conceptual, el estudio de procesos históricos y los actores colectivos, con el fin de desarrollar en los estudiantes la capacidad para analizar y comprender los fenómenos sociales. Por esta razón es necesario promover el uso de herramientas digitales como los principales recursos didácticos para fomentar en los estudiantes un aprendizaje colaborativo y reflexivo sobre el proceso histórico del Ecuador.

## CAPITULO III

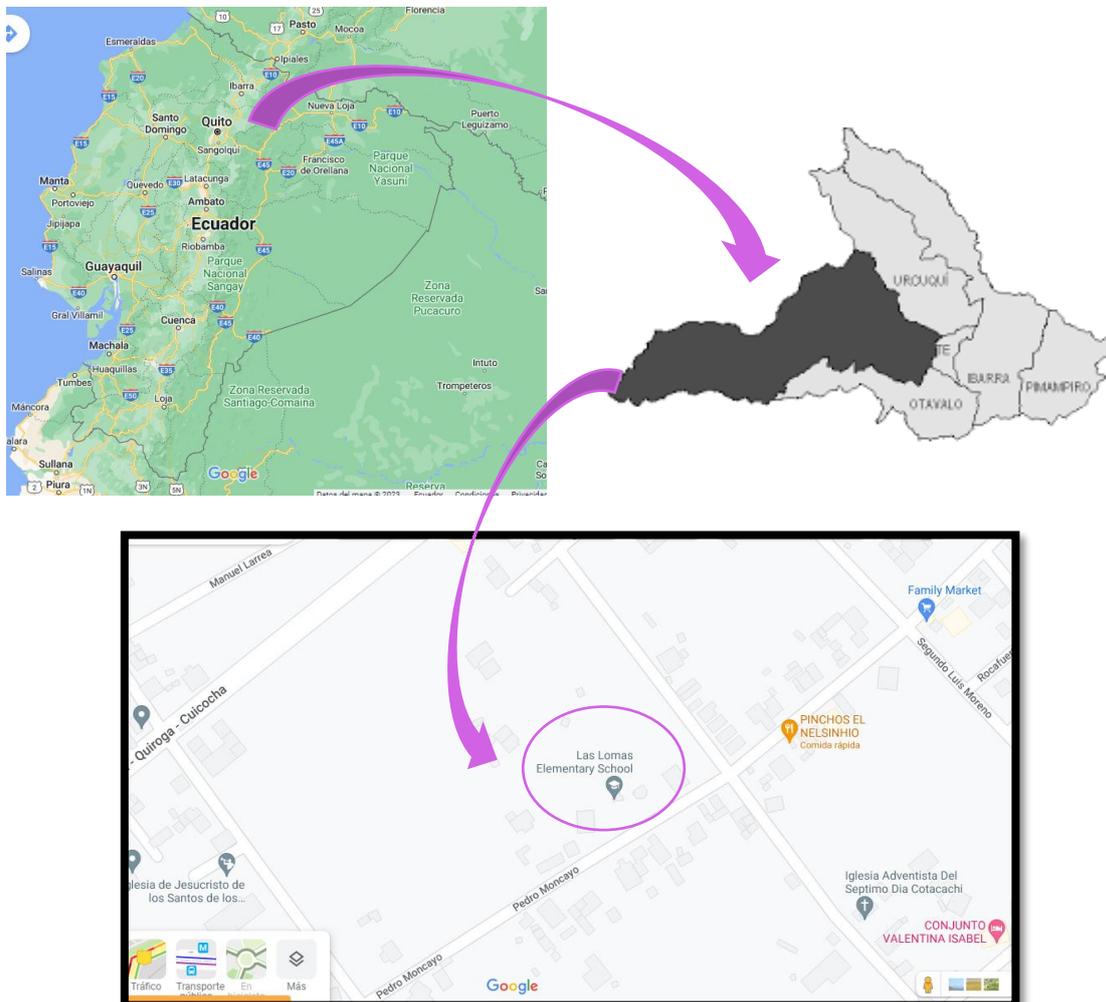
### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa Las Lomas ubicada en el Cantón Cotacachi de la Provincia de Imbabura, véase en la figura 6. Esta institución tiene un sostenimiento particular y es uno de los siete centros educativos que forman parte de la Red Diocesana de Ibarra. Cuenta con 420 estudiantes matriculados para el año lectivo 2023-2024 y 31 docentes, entre ellos autoridades. Además, tiene un solo establecimiento donde se labora en una única jornada, la matutina. La mayoría de los estudiantes que asisten al establecimiento se identifican dentro de la clase media y media alta según las fichas socioeconómicas realizadas cada año.

**Figura 6**

*Ubicación de la Unidad Educativa Las Lomas*



### **3.2 Enfoque y tipo de investigación**

Este proyecto tiene un enfoque mixto porque se aplicaron métodos y técnicas que pertenecen tanto al enfoque cuantitativo como al cualitativo. Primero se realizó una revisión documental y un análisis sistemático de los documentos referentes al tema de estudio, luego se aplicó una encuesta que permitió obtener datos numéricos sobre los recursos que utilizan los estudiantes de 7mo grado para el aprendizaje de Estudios Sociales para su posterior análisis.

#### **Tipo de investigación**

Es de tipo propositiva porque este estudio tiene como fin último el desarrollo de una propuesta que permita atender a las necesidades de la población previamente analizadas y brinda recursos didácticos digitales destinadas a resolver el problema de investigación planteada al inicio del trabajo. Los OVA desarrollados en el capítulo V servirán de apoyo al trabajo docente para facilitar la adquisición de las destrezas en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de los grados del subnivel de Básica Media.

#### **Diseños de investigación**

En este sentido, se aplicó el diseño de fuente mixta porque se utilizó el diseño documental y el diseño de campo para obtener la información.

Es una investigación de campo porque el estudio se desarrolló en el entorno físico donde se suscitó la problemática, es decir, en la Unidad Educativa Las Lomas, donde se mantuvo un contacto directo con la población de estudio, tanto con docentes como con estudiantes, además se aplicaron los instrumentos previamente elaborados para recolectar información que luego fue analizada.

También se aplicó un estudio documental porque se recolectó y analizó información de diferentes fuentes bibliográficas como libros, revistas científicas, tesis, documentos públicos, entre otros, para sustentar la importancia de la utilización de herramientas tecnológicas para promover un aprendizaje interactivo y el uso objetos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

Es descriptiva porque con la información obtenida de las técnicas de investigación se busca describir y explicar el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-

aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en el subnivel Media de EGB de la Unidad Educativa Las Lomas.

### **3.3. Técnicas e instrumentos**

Se aplicó la revisión de la literatura para la recopilación, interpretación y síntesis de investigaciones relacionadas con el tema de estudio. Los instrumentos utilizados fueron las diferentes fuentes de investigación como libros, artículos científicos, tesis y documentos públicos. Mediante esta técnica se obtuvo información valiosa sobre el impacto de las herramientas tecnológica en la educación, las características y los beneficios de la aplicación de Objetos Virtuales en las aulas, y sobre las estrategias y herramientas para el desarrollo del aprendizaje interactivo.

También se aplicó la técnica de la encuesta para la recolección de datos sobre los medios que utilizan los estudiantes de la Básica Media para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales, para ello, se elaboró un cuestionario con 10 preguntas cerradas obtenidas de las dimensiones de las variables de estudio, este cuestionario se aplicó a los 86 estudiantes que conforman este subnivel.

Finalmente, se utilizó la estadística descriptiva para analizar los datos obtenidos de las encuestas mediante el programa estadístico SPSS, donde todas las variables se convierten en códigos numéricos para una mejor interpretación de los resultados.

### **3.4 Población y muestra**

La población que participó en la investigación estuvo conformada por 86 estudiantes del subnivel Media de EGB de la institución educativa. Debido a que la población es menor a 100 no fue necesario realizar la fórmula para obtener el tamaño de la muestra. Por lo tanto, todos los estudiantes fueron participantes en esta investigación.

### **3.5 Procedimiento de investigación**

**Fase 1: Diagnóstico de los recursos didácticos que emplean los estudiantes de la Básica Media de la UELL para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales.**

En esta fase, se aplicó una encuesta a los 86 estudiantes de la Básica Media de la Unidad Educativa Las Lomas para recabar información sobre el uso de objetos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, para lo cual, se realizó un cuestionario con 10 preguntas cerradas de opción múltiple en la plataforma Google Forms. Las

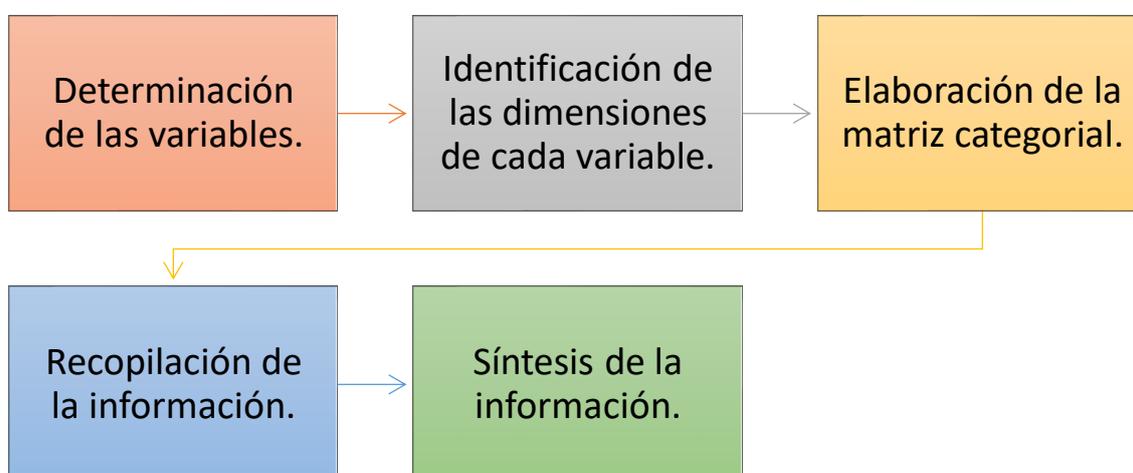
preguntas se obtuvieron a partir de las variables de estudio. Luego de recolectar la información necesaria se procedió a la tabulación de datos y a su respectivo análisis.

## **Fase 2: Descripción del empleo de un OVA en Exelearning para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales.**

En esta fase se realizó la recolección y síntesis de la información que permitió sustentar teóricamente el empleo de un OVA para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales. Para ello, primero se determinó las variables, las dimensiones y los indicadores, luego se recopiló información de diferentes fuentes bibliográficas, finalmente, se sintetizó la información. En la figura 7, se muestra cada paso que se siguió para el desarrollo del marco teórico.

### **Figura 7**

*Procedimiento para realizar la sustentación teórica*



A continuación, se detalla cada paso mostrado en la figura.

**1.-Determinación de variables:** en este paso se identificó y definió los elementos que serán estudiados y la relación entre ellos. Las variables se obtuvieron a partir del tema de investigación, donde se determinó la variable dependiente y la variable independiente.

**2.-Identificación de las dimensiones de cada variable:** aquí se realizó un desglose de cada variable en sus dimensiones más específicos. Este proceso facilita el análisis y comprensión de las variables.

**3.-Elaboración de la matriz categorial:** en esta fase se organizaron las dimensiones y se identificaron sus indicadores para un estudio más profundo.

**4.-Recopilación de la información:** se realizó una búsqueda en diferentes fuentes bibliográficas para la obtención de datos relevantes que sustenten el marco teórico de la investigación.

**5.-Síntesis de la información:** en esta última etapa se integraron y analizaron los datos obtenidos en la fase anterior. Finalmente, se desarrolló el informe mediante tablas y figuras.

### **Fase 3: Elaboración de un OVA en Exelearning para la asignatura de Estudios Sociales que promueva el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la Básica Media.**

En esta etapa se diseñaron dos OVA en la herramienta eXelearning por cada grado del subnivel de Básica Media, que se presentan detalladamente en el capítulo V. Cada uno de estos tiene una misma estructura porque siguen las fases del modelo instruccional ADDIE. Este modelo está formado por 5 fases interactivas que organizan el proceso instruccional, las cuales son: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (Morales *et al.*, 2014). Por otro lado, para el desarrollo de los contenidos y actividades se siguió las etapas de la metodología del ERCA o Ciclo de Kolb y se utilizaron diferentes herramientas como Geneally, Padlet, Educaplay, Canva, Youtube, entre otros.

### **Fase 4: Evaluación de la validez del OVA en Exelearning para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales.**

Finalmente, para evaluar la validez de los OVA en eXelearning se aplicó la herramienta CODA debido a su funcionalidad. Luego, se sometió al recurso a una evaluación por tres expertos en educación y tecnología, finalmente, se analizaron los datos obtenidos de la evaluación y se presentó en una tabla.

### **3.6 Análisis de datos**

Una vez obtenidos los resultados de las 86 encuestas, se procedió a tabular los datos en el software SPSS, luego los datos fueron presentados mediante tablas y figuras, por último, se realizó el análisis respectivo de la información y así determinar las conclusiones del estudio.

### **3.7 Consideraciones bioéticas**

En el desarrollo de la investigación participaron autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Las Lomas, por lo tanto, fue necesario la realización de trámites y permisos que den apertura al trabajo de campo. Primero, se realizó una solicitud dirigida al rector de la institución educativa para su debida aprobación, luego, para la aplicación de las encuestas se elaboró y solicitó el consentimiento informado de los representantes de los 86 estudiantes que conforman la población de estudio.

## CAPITULO IV

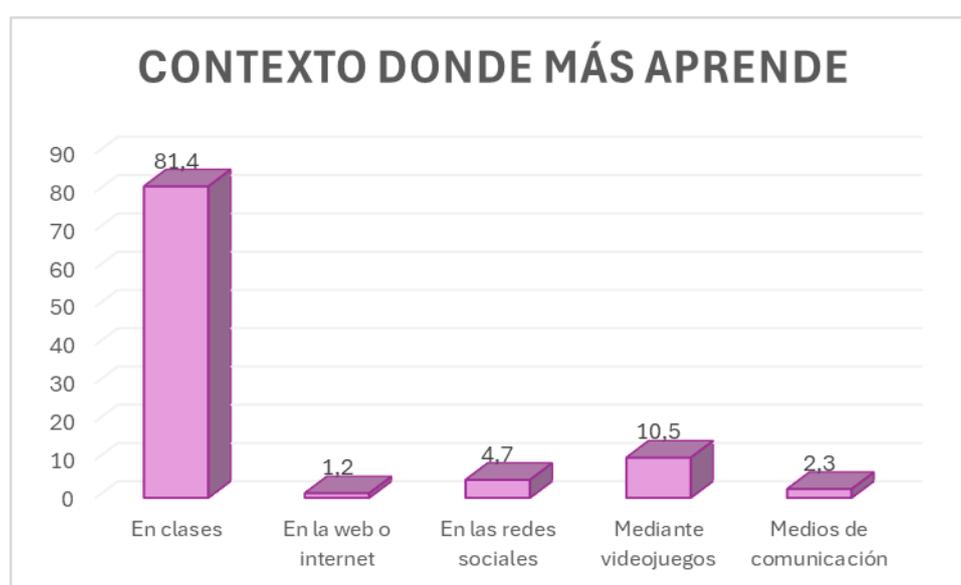
### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De acuerdo con los objetivos de esta investigación se realizó una encuesta a los 86 estudiantes que conforman el subnivel de Educación General Básica de la Unidad Educativa las Lomas, con la finalidad de diagnosticar los recursos que utilizan para aprender la asignatura de Estudios Sociales. A continuación, se presentan y discuten los resultados obtenidos.

#### 4.1 Resultados de la encuesta.

##### Figura 8

*Contexto donde más aprende.*

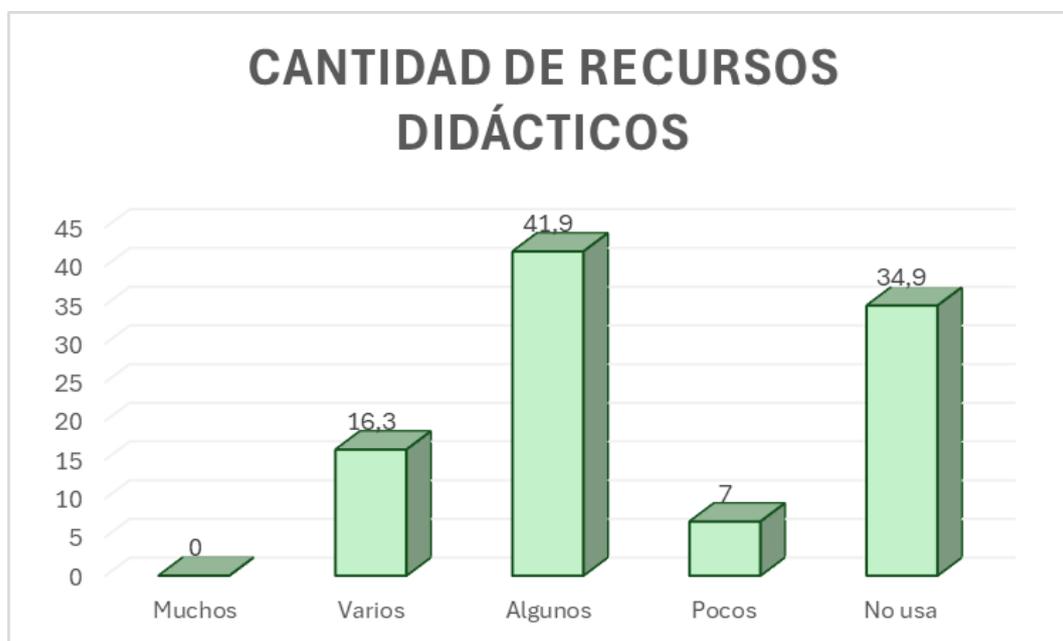


De acuerdo con la información de la figura 8, la mayoría de los estudiantes manifiestan que su principal espacio de aprendizaje son las clases en la escuela. Estos hallazgos discrepan con el estudio realizado por Martín (2014) donde menciona que “los contextos de aprendizaje se van construyendo a lo largo de la vida de las personas; la escuela, la familia, las actividades extracurriculares son fuentes de variados aprendizajes” (p.11). La escuela no es la única fuente de conocimiento, la tecnología es otra de las principales formas de adquirir información.

**Tabla 5***Actividad que más realiza el profesor.*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Memorización	1	1,2
Usa libros de texto	33	38,4
Realiza preguntas	7	8,1
Plantea problemas	0	0
Proyectos escolares	39	45,3
Espacios de diálogo	6	7
Emplea herramientas tecnológicas	0	0
<b>Total</b>	<b>86</b>	<b>100</b>

En la tabla 5 se observa que cerca de la mitad de los encuestados opinan que la actividad que más realiza su profesor para la enseñanza de la asignatura son los proyectos escolares, esto se debe a que la propuesta pedagógica de la institución educativa se basa en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos. Por esta razón, es importante la integración de la tecnología para aprovechar al máximo las potencialidades del ABP. Estos datos son respaldados por el estudio de Real (2019) donde menciona que las herramientas digitales favorecen al desarrollo de la autonomía y a la interacción, además, son fuentes de motivación y pueden ser utilizados como medios de evaluación.

**Figura 9***Cantidad de recursos didácticos que utiliza el profesor.*

Como se observa en la figura 9, más de la mitad de los estudiantes afirman que sus docentes sí utilizan diferentes recursos didácticos para dictar sus clases. Estos resultados no coinciden con la investigación realizada por Chancusing *et al.* (2017) donde concluyó que existe una limitada utilización de recursos didácticos por parte de los docentes, afectando directamente a la calidad educativa, dificultando la adquisición de conocimientos. En este sentido, Vargas (2017) hace énfasis en que “los recursos didácticos como ayuda pedagógica favorecen el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en el apoyo a la presentación de los contenidos, como mediador en el encuentro del estudiante con la realidad y para afianzar el aprendizaje de los conocimientos” (p.71).

**Tabla 6**

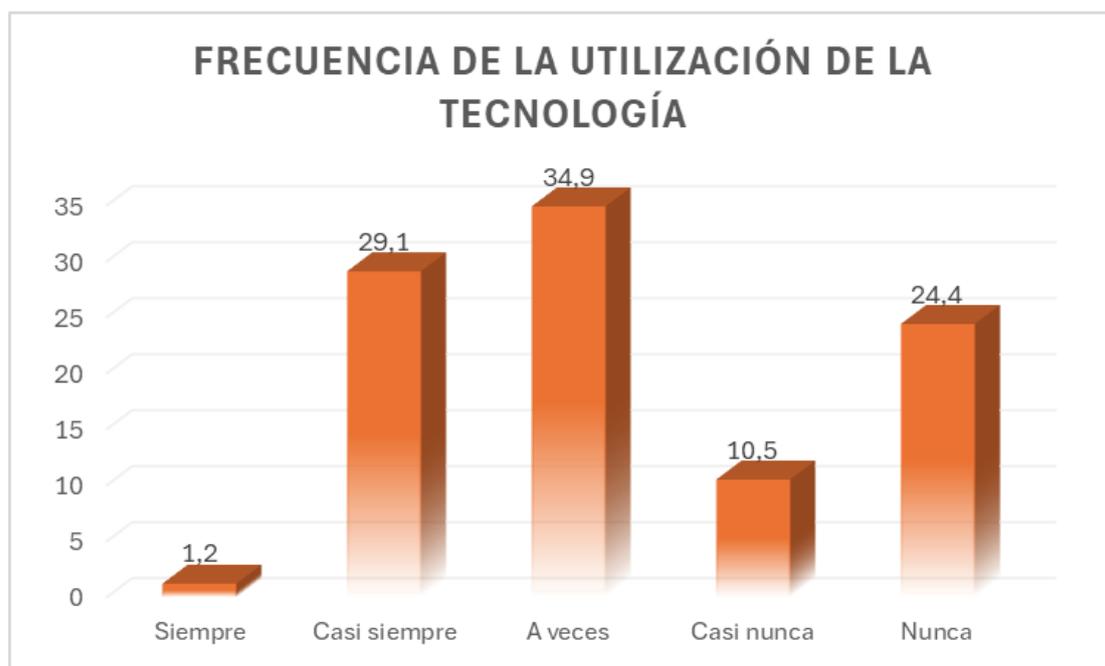
*Material didáctico que utiliza el profesor*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Apuntes	11	12,8
Libros de texto	16	18,6
Pizarrón	15	17,4
Fichas de trabajo	14	16,3
Resúmenes	1	1,2
Esquemas conceptuales	29	33,7
Experimentos	0	0
Dispositivos tecnológicos	0	0
<b>Total</b>	<b>86</b>	<b>100</b>

De acuerdo con los datos de la tabla 6, los tres materiales didácticos que más utilizan los estudiantes en las clases de Estudios Sociales son los esquemas conceptuales, los libros y el pizarrón. Estos hallazgos están alineados con la investigación realizada por Chancusing *et al.* (2017) donde se obtuvo que un 50% de la totalidad de los estudiantes afirman que el docente emplea la pizarra como recurso didáctico para impartir la clase. El uso de diversos materiales didácticos es esencial para el logro de los aprendizajes, por lo tanto, los docentes deberían dedicar un tiempo y espacio determinado al diseño de estos.

**Figura 10**

*Frecuencia con la que utiliza las herramientas tecnológicas.*



Como se muestra en la figura 10, la mayoría de los niños encuestados están de acuerdo con que su docente sí usa herramientas tecnológicas como recursos de apoyo. Por otro lado, existe un porcentaje importante de docentes que no utilizan la tecnología como recurso didáctico. Estos resultados se fundamentan con las afirmaciones de Chacón *et al.* (2014) donde plantean que los principales factores que impiden la aplicación de las herramientas tecnológicas en las aulas son “la falta de capacitación en el uso de diferentes herramientas tecnológicas al igual que la falta de infraestructura tecnológica” (p.109).

**Tabla 7**

*Herramientas tecnológicas que utiliza para aprender EESS.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Canva	1	1,2
Genially	0	0
eXelearning	0	0
LiveWorksheet	0	0
Power Point	1	1,2
YouTube	61	70,9
Ninguna	23	26,7
<b>Total</b>	<b>86</b>	<b>100</b>

En la tabla 7, se puede observar que la herramienta que más utilizan los estudiantes para aprender temas de la asignatura es YouTube. Esto se debe a que los docentes de la institución trabajan con la metodología de la Clase Invertida, por lo tanto, una de las herramientas que más se utiliza para las actividades previas a la clase es Youtube. Estos resultados corresponden con el estudio de Vargas (2017) donde asegura que en la actualidad se “requiere del compromiso de los docentes y la actualización sobre el manejo de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación ya sea en el uso o desarrollo de recursos informáticos con o sin conexión a Internet” (p.73). De este modo, es necesario que los docentes conozcan más herramientas tecnológicas para evitar la monotonía en el proceso didáctico.

**Figura 11**

*Actividades que le gustaría realizar con herramientas tecnológicas.*



De acuerdo con los resultados de la figura 11, las dos actividades que más quisieran realizar los estudiantes con las herramientas tecnológicas son los juegos educativos digitales y la investigación. Estos datos son similares a los hallazgos de Feria y Zúñiga (2016) en su estudio sobre los OVA y el desarrollo del aprendizaje autónomo donde encontraron que “más de la mitad del grupo manifiesta que es una ventaja contar con la ayuda de herramientas digitales en casa, eso representa el 68,5% de los estudiantes” (p.71). En la actualidad estas herramientas permiten la creación de diferentes recursos digitales como fichas, juegos, videos, presentaciones interactivas, entre otros.

**Tabla 8**

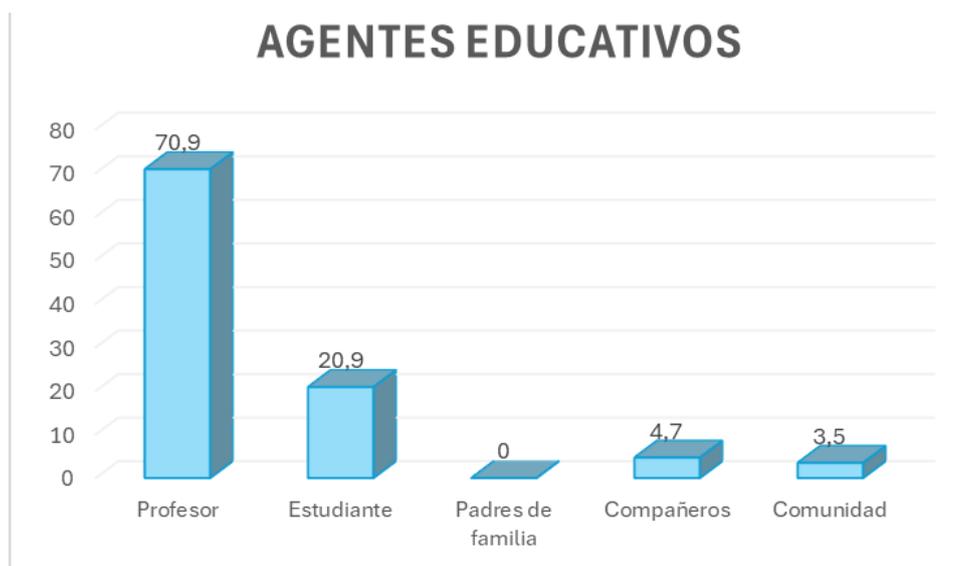
*Habilidades desarrolladas en clase.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Memorización	19	22,1
Repetición	0	0
Lectura	9	10,5
Escritura	27	31,4
Experimentación	1	1,2
Investigación	27	31,4
Observación	3	3,5
<b>Total</b>	<b>86</b>	<b>100</b>

Los datos de la tabla 8 muestran que las tres habilidades que más desarrollan los estudiantes durante las clases son la escritura, la investigación y la memorización. Mediante la tecnología se puede realizar un sinnúmero de recursos digitales que promuevan el desarrollo de varias habilidades. En su estudio sobre el uso de recursos interactivos mediante las TIC Chancusing *et al.* (2017) manifiesta que “la tecnología educativa ayuda a modificar la organización de los ambientes educativos para transmitir dicha información a los educandos, de modo que desarrollen de una manera más interactiva sus destrezas, habilidades y aptitudes, transformando el conocimiento en un aprendizaje significativo” (p.118). De este modo, es importante priorizar la integración de la tecnología en el aula para crear ambientes de aprendizajes más enriquecedores.

**Figura 12**

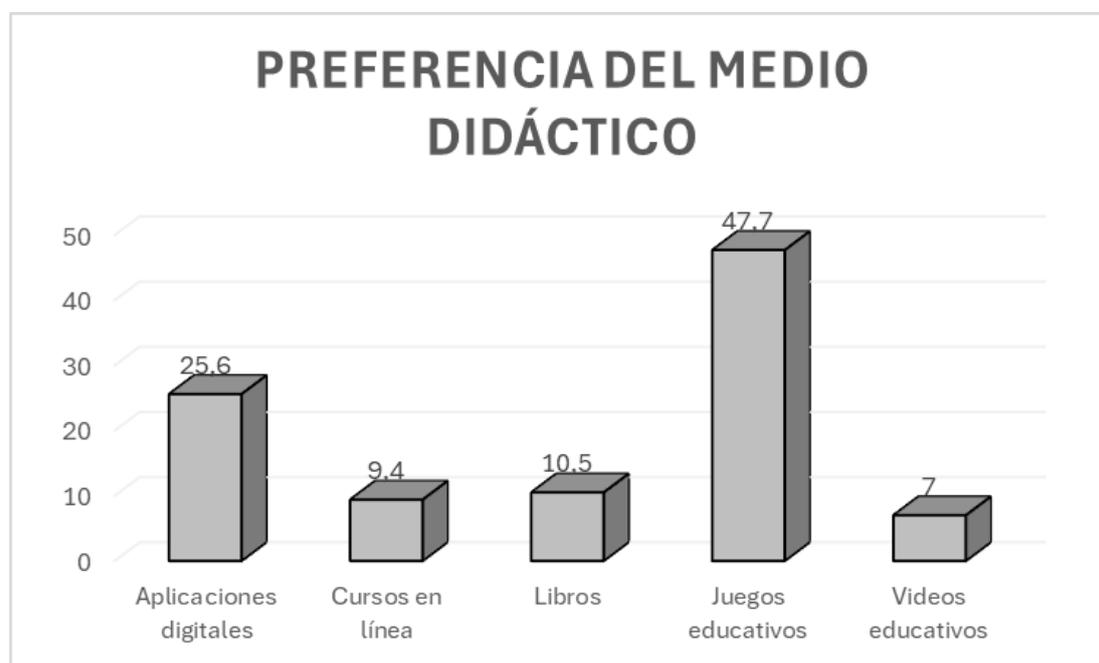
*Agente educativo más importante del proceso.*



En la figura 12 se observa que la mayoría de los estudiantes consideran al profesor como el agente principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto coincide con el estudio realizado por Chacón *et al.* (2014) donde afirma que “el docente es un mediador y estructurador de los procesos de enseñanza aprendizaje, los maestros lideran los procesos llevados a cabo por los miembros de la comunidad en torno al desarrollo y socialización del conocimiento de la comunidad” (p.115). No obstante, se debe tener presente que según el modelo constructivista el estudiante es quien está en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Figura 13**

*Preferencia de medio didáctico para aprender EESS.*



De acuerdo con los resultados de la figura 13, más de la mitad de los estudiantes encuestados desearían aprender la asignatura de Estudios Sociales mediante juegos educativos y aplicaciones digitales. Estos datos comprometen a los docentes a la preparación constante para atender a las necesidades de la nueva generación de estudiantes. Real (2019) sostiene que “el empleo de recursos educativos didácticos en las clases de las materias, requiere del compromiso de los docentes y la actualización sobre el manejo de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación ya sea en el uso o desarrollo de recursos informáticos con o sin conexión a Internet” (p.18).

## 4.2 Resultados de la validación del OVA.

En este apartado se presentan los resultados obtenidos de la validación del OVA aplicado a tres expertos. Este instrumento se aplicó con el objetivo de evaluar la validez del OVA en Exelearning para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales y así determinar si está listo para ser aplicado o si es necesario realizar correcciones.

Para la evaluación se aplicó una escala del 1 al 5, tomando en cuenta que 1 es muy bajo y 5 es muy alto, como se muestra en la figura 14.

**Figura 14**

*Escala de evaluación*



**Tabla 9**

*Resultados de la validación*

Nro.	Criterio	Validador 1	Validador 2	Validador 3
1	Objetivos y coherencia didáctica del OA	5	5	5
2	Calidad de los contenidos del OA	5	5	4
3	Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación	5	5	4
4	Interactividad y adaptabilidad	5	5	5
5	Motivación	4	5	3
6	Formato y diseño	5	5	4
7	Usabilidad	4	4	3
8	Accesibilidad	3	3	2
9	Reusabilidad	5	5	5

10	Interoperabilidad	5	3	5
	<b>TOTAL</b>	46	45	40

En la tabla 9 se observa claramente que la suma total brinda un resultado favorable para la validación de los OVA, sin embargo, existen algunos aspectos que se deben mejorar y corregir. Por un lado, los validadores coinciden que el contenido de los OVA tiene coherencia con las actividades y los objetivos, también es claro y adecuado para la edad de los estudiantes. De igual manera, las actividades promueven la reflexión, permiten que los estudiantes descubran el conocimiento y están conectados entre sí. Además, el diseño de los OVA está organizado y la interfaz es fácil de utilizar. Es así que González (2019) por su parte menciona: “para los estudiantes los OVA ejercen una gran atracción y se convierten en un potencial para introducir cambios en su aprendizaje en la medida en que despiertan el interés en el tema propuesto” (p.7).

Por otro lado, los aspectos que se deben mejorar según los validadores son la motivación, la usabilidad y la accesibilidad. Aunque los contenidos se presentan en diversos formatos, es necesario implementar sonidos referentes al tema que se esté tratando, asimismo, se añadirá más actividades para que se presenten de manera aleatoria con la finalidad de que los estudiantes no pierdan el interés luego de la primera exploración. Del mismo modo, en el estudio realizado por Feria & Zúñiga (2016) se concluye que los estudiantes consideran que los OVA son recursos que les ayuda a comprender los temas y que aumentan su motivación.

Finalmente, los OVA cuentan con audios para facilitar la navegación a los estudiantes con discapacidad visual o motora, pero el formato no es accesible en todos los dispositivos por lo que se requiere su actualización. Luego, de haber hecho el análisis de las evaluaciones se procedió a realizar las mejoras requeridas para que sean recursos aptos para su aplicación en las clases de Estudios Sociales y que faciliten el trabajo de los docentes.

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 Tema de la propuesta**

OVA para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales.

#### **5.2.- Introducción**

Un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) es un recurso digital de gran utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debido a que en estos se integra diferentes formatos de contenido audiovisual como videos, infografías, diagramas, juegos didácticos, entre otros, que facilitan la adquisición de aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades interactivas brindan la oportunidad a los estudiantes de practicar lo aprendido y revisar la información a su propio ritmo tomando en cuenta las capacidades y habilidades individuales.

La asignatura de Estudios Sociales puede ser muy teórica y abarca demasiada información que no puede ser tratada en tres o cuatro horas de clase. Al no contar con el tiempo suficiente para tratar todos los contenidos de la asignatura, se vuelve difícil desarrollar todas las destrezas que solicita el Currículo Nacional, además, al ser teórica provoca que los estudiantes pierdan la atención fácilmente, a pesar de que se apliquen diversas estrategias didácticas.

Los OVA realizados están dirigidos para los estudiantes del subnivel de Básica Media, es decir, para los grados 5to, 6to y 7mo. Mediante este recurso ellos tendrán la posibilidad de complementar los contenidos vistos en clase con información y actividades interactivas para que puedan afianzar el aprendizaje. De igual manera, Historia e Identidad es uno de los tres bloques que se deben desarrollar en la asignatura de Estudios Sociales, con el fin de construir una identidad nacional y que los estudiantes conozcan y valoren el proceso histórico del país (Ministerio de Educación, 2016). En total se diseñaron seis OVA, dos por cada grado del subnivel medio, para el bloque de Historia e Identidad de la asignatura de Estudios Sociales. Para lo cual se han seleccionado los dos primeros temas de cada grado.

### **5.3.- Manual de uso del OVA en exelearning**

En la siguiente figura se presenta el código QR donde está el manual de uso de la herramienta.

#### **Figura 15**

*Código QR del manual de uso del OVA*



### **5.4.- Objetivos**

#### **5.4.1 Objetivo general**

Promover un aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales integrando el Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en las planificaciones de clase para facilitar la comprensión de los contenidos y aumentar la motivación de los estudiantes.

#### **5.4.2 Objetivos específicos**

- 1.- Apoyar la labor docente integrando los Objetos Virtuales en las planificaciones de clase.
- 2.- Fortalecer el trabajo colaborativo entre estudiantes mediante las herramientas interactivas integradas en los OVA.
- 3.- Generar espacios virtuales mediante herramientas web 2.0 para que los estudiantes interactúen directamente con el contenido.

### **5.5.- Planificaciones de clase con OVA**

En este apartado se presentan las planificaciones de clase integrando los seis Objetos de Aprendizaje diseñados con la herramienta exelearning.

**PLANIFICACIÓN DE CLASE 1**  
**ESTUDIOS SOCIALES**  
**5TO GRADO DE EGB**

<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Los primeros pobladores				
<b>FECHA</b>	1 de julio de 2024				
<b>EDUCADORA</b>	Katherin Imba	<b>NIVEL/GRADO</b>	5to	<b>TIEMPO</b>	1 hora y media
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	O.CS.3.1. Comprender y valorar el proceso de Independencia y el legado originario que aportaron las sociedades aborígenes como fundamentos para la construcción de la identidad nacional.				
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Convivencia armónica y respeto a la diversidad.				
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.3.1.1. Explica la evolución de la organización económica y social de los primeros pobladores y sociedades agrícolas aborígenes mediante narraciones históricas con fundamento científico. (I.2.)				
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
CS.3.1.1. Analizar el origen de los primeros pobladores del Ecuador, sus rutas de llegada, sus herramientas y formas de trabajo colectivo.	<p><b>EXPERIENCIA</b></p> <p>-Visitar el museo virtual “Huellas antiguas” y observar las pinturas representativas de los primeros pobladores.</p> 	<p>✓ Código QR del OVA</p>  <p>✓ Dispositivos tecnológicos.</p>	<p><b>TÉCNICA:</b></p> <p>✓ Prueba escrita</p> <p><b>INSTRUMENTO:</b></p> <p>✓ Cuestionario</p>		

-Dialogar con los compañeros sobre las imágenes observadas en el museo.

## REFLEXIÓN

-Ingresar al PADLET y responder la pregunta, ¿Cuál crees que fue la razón por la que los seres humanos viajaron de Asia a América?



-Leer los comentarios de los compañeros y escoger la respuesta que considere más acertada.

## CONCEPTUALIZACIÓN

-Observar el video interactivo y responder las preguntas.



-Observar la presentación sobre los primeros pobladores.



-Completar la sopa de letras.

El juego ya ha comenzado.

E	A	J	H	W	P	S	K	Y
R	A	S	P	A	D	O	R	E
B	A	T	K	R	T	E	P	Y
B	N	K	T	Y	V	C	U	H
R	D	L	S	F	V	N	U	F
U	I	H	I	M	L	A	T	L
G	N	G	L	N	H	S	A	E
W	A	M	A	N	T	E	S	Y
F	J	R	L	W	A	R	E	N
L	O	L	O	I	R	J	U	O

- Instrumentos hechos de obsidiana y basalto.
- Cerro donde se encontraron vestigios de los primeros pobladores.
- Se establecieron hace 9000 años.
- Pertenecieron a la cultura Valdivia.

## APLICACIÓN

-Elaborar un cuento breve sobre la llegada de los primeros pobladores.

Demuestra lo que has aprendido

Instrucciones: imagina que eres parte de un grupo humano que cruzó el Estrecho de Bering y llegó a América, luego escribe un cuento breve sobre cómo ha sido tu vida en este nuevo territorio.

Si deseas saber cómo hacer un cuento revisa el siguiente video.

¿CÓMO ESCRIBIR UN CUENTO PASO A PASO?

Después de haber visto el video, empieza a escribir tu cuento con el siguiente esquema.

Título

Inicio

	-Compartir el cuento con los compañeros.		
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	En caso de tener se realizará las modificaciones de todos los recursos disponibles (materiales, espacio físico, comunicación o ayuda técnica) dirigidos a los alumnos con necesidades educativas especiales, especialmente aquellos con deficiencias motoras, visuales y auditivas para facilitar el acceso al currículo.		
Elaborado:	Revisado:	Aprobado:	
Firma:	Firma:	Firma:	

**PLANIFICACIÓN DE CLASE 2  
ESTUDIOS SOCIALES  
5TO GRADO DE EGB**

<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Sociedades agrícolas aborígenes				
<b>FECHA</b>	1 de julio de 2024				
<b>EDUCADORA</b>	Katherin Imba	<b>NIVEL/GRADO</b>	5to	<b>TIEMPO</b>	1 hora y media
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	O.CS.3.1. Comprender y valorar el proceso de Independencia y el legado originario que aportaron las sociedades aborígenes como fundamentos para la construcción de la identidad nacional.				
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Convivencia armónica y respeto a la diversidad.				
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.3.1.1. Explica la evolución de la organización económica y social de los primeros pobladores y sociedades agrícolas aborígenes mediante narraciones históricas con fundamento científico. (I.2.)				
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		

CS.3.1.2. Relacionar la organización económica y social de las sociedades agrícolas con su alfarería y el surgimiento de sus primeros poblados.

### EXPERIENCIA

-Ingresar a la galería virtual y observar las imágenes de los restos de las sociedades agrícolas del Ecuador.



-Dialogar con los compañeros sobre las imágenes vistas la galería virtual.

### REFLEXIÓN

-Observar la imagen y responder la pregunta en la pizarra digital de CANVA: ¿Cómo crees que se alimentaban los primeros pobladores?



- ✓ CANVA
- ✓ Dispositivo tecnológico
- ✓ Código QR del OVA:



### TÉCNICA:

- ✓ Prueba escrita

### INSTRUMENTO:

- ✓ Cuestionario

## CONCEPTUALIZACIÓN

-Analizar la infografía sobre el origen de las tribus.



-Leer la información de la imagen interactiva de Genially.

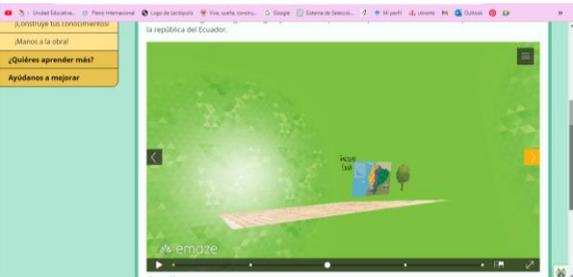


-Completar el cuestionario de Educaplay.



	<p><b>APLICACIÓN</b></p> <p>-Investigar más información sobre la cultura aborígen que más te llamó la atención y crea una presentación con sus características.</p> 		
<p><b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b></p>	<p>En caso de tener se realizará las modificaciones de todos los recursos disponibles (materiales, espacio físico, comunicación o ayuda técnica) dirigidos a los alumnos con necesidades educativas especiales, especialmente aquellos con deficiencias motoras, visuales y auditivas para facilitar el acceso al currículo.</p>		
<p>Elaborado:</p>	<p>Revisado:</p>	<p>Aprobado:</p>	
<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>	

**PLANIFICACIÓN DE CLASE 1**  
**ESTUDIOS SOCIALES**  
**6TO GRADO DE EGB**

<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Espacio y población a inicios de la república				
<b>FECHA</b>	1 de julio de 2024				
<b>EDUCADORA</b>	Katherin Imba	<b>NIVEL/GRADO</b>	6to	<b>TIEMPO</b>	1 hora y media
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	O.CS.3.2. Interpretar en forma crítica el desarrollo histórico del Ecuador desde sus raíces aborígenes hasta el presente, subrayando los procesos económicos, políticos, sociales, étnicos y culturales, el papel de los actores colectivos, las regiones y la dimensión internacional, de modo que se pueda comprender y construir su identidad y la unidad en la diversidad.				
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Convivencia armónica y respeto a la diversidad.				
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.3.4.1. Analiza las condiciones del Ecuador de 1830 (población, territorio, diversidad étnica, grupos sociales, vida en las ciudades), el papel de la regionalización y sus oligarquías en la reproducción de la pobreza y desunión. (I.2.)				
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
CS.3.1.25. Identificar los territorios que formaban parte del Ecuador en 1830, su población y diversidad étnica.	<p><b>EXPERIENCIA</b></p> <p>-Ingresar a la galería virtual y observar las imágenes sobre el Ecuador a inicios de la república.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dispositivo tecnológico</li> <li>✓ Código QR del OVA:</li> </ul> 	<p><b>TÉCNICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prueba escrita</li> </ul> <p><b>INSTRUMENTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuestionario</li> </ul>		

-Comentar lo observado en clase.

## REFLEXIÓN

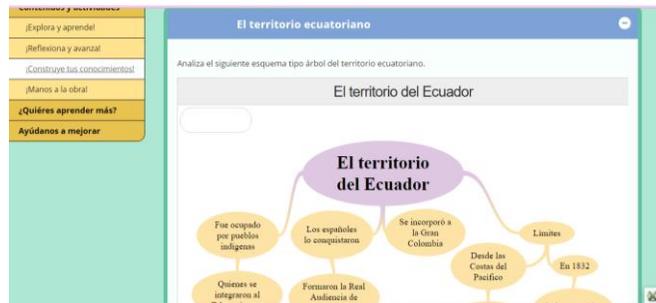
-Ingresar a la pizarra digital de MIRO y responder la pregunta.



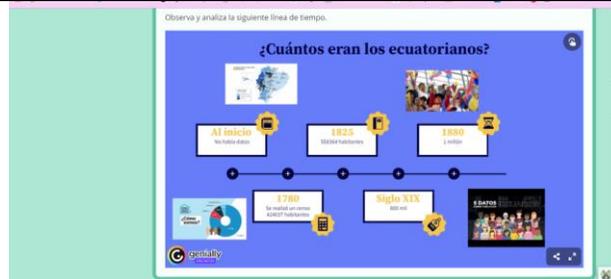
-Leer y dialogar sobre los comentarios de los compañeros.

## CONCEPTUALIZACIÓN

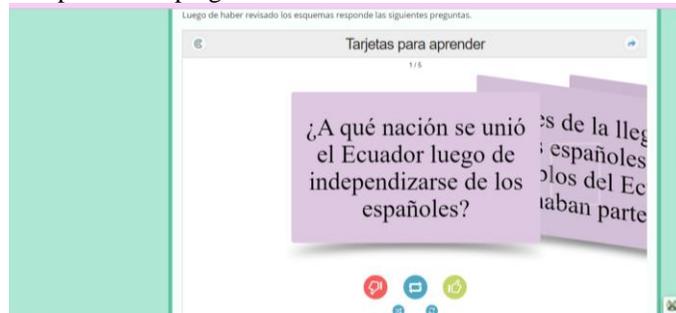
-Leer y analizar el esquema sobre el territorio del Ecuador.



-Observar y analizar la línea de tiempo de la población del Ecuador.



-Responder las preguntas de las fichas.



### APLICACIÓN

-Elaborar un cómic de 6 viñetas sobre el territorio y el espacio a inicios de la república.



<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	En caso de tener se realizará las modificaciones de todos los recursos disponibles (materiales, espacio físico, comunicación o ayuda técnica) dirigidos a los alumnos con necesidades educativas especiales, especialmente aquellos con deficiencias motoras, visuales y auditivas para facilitar el acceso al currículo.	
Elaborado:	Revisado:	Aprobado:
Firma:	Firma:	Firma:

**PLANIFICACIÓN DE CLASE 2**  
**ESTUDIOS SOCIALES**  
**6TO GRADO DE EGB**

<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	La vida rural				
<b>FECHA</b>	1 de julio de 2024				
<b>EDUCADORA</b>	Katherin Imba	<b>NIVEL/GRADO</b>	6to	<b>TIEMPO</b>	1 hora y media
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	O.CS.3.2. Interpretar en forma crítica el desarrollo histórico del Ecuador desde sus raíces aborígenes hasta el presente, subrayando los procesos económicos, políticos, sociales, étnicos y culturales, el papel de los actores colectivos, las regiones y la dimensión internacional, de modo que se pueda comprender y construir su identidad y la unidad en la diversidad				
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Convivencia armónica y respeto a la diversidad.				
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	I.CS.3.4.1. Analiza las condiciones del Ecuador de 1830 (población, territorio, diversidad étnica, grupos sociales, vida en las ciudades), el papel de la regionalización y sus oligarquías en la reproducción de la pobreza y desunión. (I.2.)				
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
CS.3.1.26. Describir los grupos sociales del naciente Ecuador, en especial los vinculados al espacio rural.	<b>EXPERIENCIA</b> -Ingresar a la galería virtual y observar imágenes de la vida rural del Ecuador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dispositivo tecnológico</li> <li>✓ Código QR del OVA:</li> </ul>	<b>TÉCNICA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prueba escrita</li> </ul> <b>INSTRUMENTO:</b>		



-Dialogar con un compañero sobre las imágenes observadas.

### REFLEXIÓN

-Ingresar a la pizarra digital y responder la pregunta: ¿Qué profesiones crees que había en el Ecuador hace 200 años?



-Leer y analizar los comentarios de los compañeros.

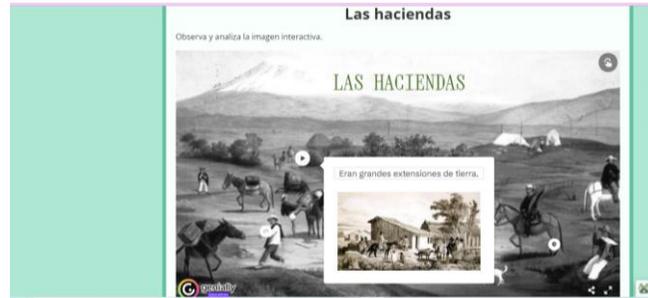
### CONCEPTUALIZACIÓN

-Analizar la presentación en Genially sobre la vida rural.



✓ Cuestionario

-Observar y analizar la imagen interactiva de las haciendas.



-Completar el crucigrama en Educaplay.



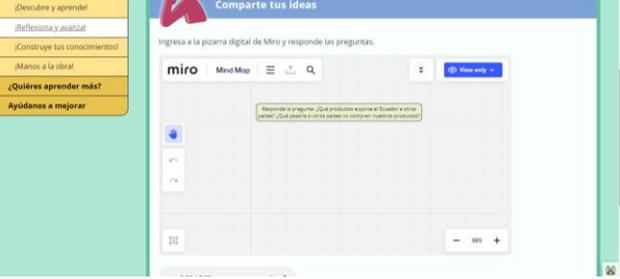
### APLICACIÓN

-Elaborar un video creativo sobre la vida rural en el Ecuador.

			
<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	En caso de tener se realizará las modificaciones de todos los recursos disponibles (materiales, espacio físico, comunicación o ayuda técnica) dirigidos a los alumnos con necesidades educativas especiales, especialmente aquellos con deficiencias motoras, visuales y auditivas para facilitar el acceso al currículo.		
Elaborado:	Revisado:	Aprobado:	
Firma:	Firma:	Firma:	

**PLANIFICACIÓN DE CLASE 1  
ESTUDIOS SOCIALES  
7MO GRADO DE EGB**

<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Transformaciones agrarias e industrialización				
<b>FECHA</b>	1 de julio de 2024				
<b>EDUCADORA</b>	Katherin Imba	<b>NIVEL/GRADO</b>	7mo	<b>TIEMPO</b>	1 hora y media
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	O.CS.3.2. Interpretar en forma crítica el desarrollo histórico del Ecuador desde sus raíces aborígenes hasta el presente, subrayando los procesos económicos, políticos, sociales, étnicos y culturales, el papel de los actores colectivos, las regiones y la dimensión internacional, de modo que se pueda comprender y construir su identidad y la unidad en la diversidad.				
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Convivencia armónica y respeto a la diversidad.				

INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.CS.3.7.1. Reconoce el papel de la educación y de los derechos sociales y políticos en la prevalencia de transformaciones agrarias, procesos de industrialización, modernización, reformas religiosas y cambios tecnológicos. (J.1., I.2.)		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>CS.3.1.52. Exponer el alcance de la transformación agraria y los procesos de industrialización con sus consecuencias en la economía y la política.</p>	<p><b>EXPERIENCIA</b> -Ingresa a la galería virtual y observa imágenes sobre la transformación agraria del Ecuador.</p>  <p>-Dialogar sobre las imágenes vistas en la galería virtual.</p> <p><b>REFLEXIÓN</b> -Ingresar a la pizarra digital de MIRO y responder la pregunta: ¿Qué cree que sucedería si los países no compraran los productos que exportamos?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dispositivo tecnológico</li> <li>✓ Código QR del OVA:</li> </ul> 	<p><b>TÉCNICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prueba escrita</li> </ul> <p><b>INSTRUMENTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuestionario</li> </ul>

## CONCEPTUALIZACIÓN

-Observar y analizar la presentación en Genially sobre la crisis del banano.



-Leer la infografía sobre la reforma agraria.



-Completar el juego de descubrir la pareja de tarjetas.



## APLICACIÓN

-Elaborar un juego de mesa sobre las transformaciones agrarias del Ecuador.



**ADAPTACIONES CURRICULARES**

En caso de tener se realizará las modificaciones de todos los recursos disponibles (materiales, espacio físico, comunicación o ayuda técnica) dirigidos a los alumnos con necesidades educativas especiales, especialmente aquellos con deficiencias motoras, visuales y auditivas para facilitar el acceso al currículo.

Elaborado: Katherin Imba

Revisado:

Aprobado:

Firma:

Firma:

Firma:

**PLANIFICACIÓN DE CLASE 2**  
**ESTUDIOS SOCIALES**  
**7MO GRADO DE EGB**

<b>TÍTULO DEL TEMA</b>	Modernización y petróleo				
<b>FECHA</b>	1 de julio de 2024				
<b>EDUCADORA</b>	Katherin Imba	<b>NIVEL/GRADO</b>	7mo	<b>TIEMPO</b>	1 hora y media
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	O.CS.3.2. Interpretar en forma crítica el desarrollo histórico del Ecuador desde sus raíces aborígenes hasta el presente, subrayando los procesos económicos, políticos, sociales, étnicos y culturales, el papel de los actores colectivos, las regiones y la dimensión internacional, de modo que se pueda comprender y construir su identidad y la unidad en la diversidad.				
<b>EJE TRANSVERSAL</b>	Convivencia armónica y respeto a la diversidad.				
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	CS.3.1.53. Explicar el surgimiento del “boom” petrolero ecuatoriano en los años setenta y su impacto en la sociedad, el robustecimiento del Estado y el inicio del endeudamiento externo.				
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
CS.3.1.53. Explicar el surgimiento del “boom” petrolero ecuatoriano en los años setenta y su impacto en la sociedad, el robustecimiento del Estado y el inicio del endeudamiento externo.	<p><b>EXPERIENCIA</b></p> <p>-Ingresar al museo virtual y observar imágenes sobre el boom petrolero.</p>  <p>-Dialogar en clase sobre las imágenes vistas en la galería virtual.</p> <p><b>REFLEXIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dispositivo tecnológico</li> <li>✓ Código QR del OVA:</li> </ul> 	<p><b>TÉCNICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prueba escrita</li> </ul> <p><b>INSTRUMENTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuestionario</li> </ul>		

-Ingresar a la pizarra digital y responder la pregunta: ¿Por qué es indispensable el petróleo en la mayoría de las actividades?

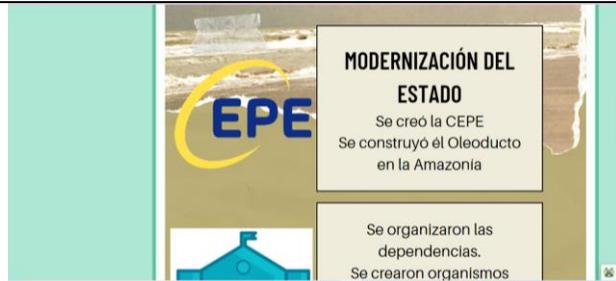


### CONCEPTUALIZACIÓN

-Observar el video sobre el boom petrolero.



-Leer y analizar la infografía sobre las consecuencias del Boom petrolero.



-Jugar a los marcianos en Genially.



### APLICACIÓN

-Elaborar un video interactivo sobre las consecuencias del auge petrolero.



<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	En caso de tener se realizará las modificaciones de todos los recursos disponibles (materiales, espacio físico, comunicación o ayuda técnica) dirigidos a los alumnos con necesidades educativas especiales, especialmente aquellos con deficiencias motoras, visuales y auditivas para facilitar el acceso al currículo.	
Elaborado: Katherin Imba	Revisado:	Aprobado:
Firma:	Firma:	Firma:

## 5.6 Guía para desarrollar un aprendizaje interactivo

### GUÍA PARA DESARROLLAR UN APRENDIZAJE INTERACTIVO MEDIANTE UN OVA

#### PASO 1

INGRESAR A LOS MUSEOS O GALERÍAS VIRTUALES Y OBSERVAR LAS IMÁGENES, PINTURAS E INFORMACIÓN INTERESANTE.



REALIZAR LLUVIAS DE IDEAS EN LOS FOROS O MURALES EN LÍNEA.

#### PASO 2

#### PASO 3

PRESENTAR EL CONTENIDO EN DIFERENTES FORMATOS COMO VIDEOS, INFOGRAFÍAS, IMÁGENES INTERACTIVAS, ENTRE OTROS.





COMPROBAR LOS  
CONOCIMIENTOS  
APRENDIDOS CON  
JUEGOS INTERACTIVOS  
EN GENIALLY, KAHOOT O  
QUIZZ.

**PASO 4**

**PASO 5**

REALIZAR TRABAJOS Y  
PROYECTOS EN EQUIPOS.



MANTENER UNA  
COMUNICACIÓN CONTINUA  
CON LOS ESTUDIANTES.

**PASO 6**

## CONCLUSIONES

Los recursos didácticos más empleados por los estudiantes de la Básica Media para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales son los esquemas conceptuales, los libros de texto y el pizarrón; mientras que la tecnología se muestra como un recurso que solo a veces se aplica en las aulas de la institución educativa. Sin embargo, los docentes sí hacen un empleo de otros recursos didácticos para dictar sus clases. Cabe resaltar que en la institución todos los profesores trabajan con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, por lo que, es pertinente la integración de los recursos tecnológicos para mejorar los resultados de esta y mejorar la adquisición de conocimientos.

El empleo de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en eXeLearning para el aprendizaje de Estudios Sociales demuestra un potencial significativo para mejorar la calidad educativa. A lo largo de esta tesis, se ha explorado y fundamentado cómo los OVA pueden transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando una experiencia educativa más dinámica, atractiva y efectiva. Algunos de los beneficios más destacados del uso de OVA en el proceso educativo son: que fomentan el autoaprendizaje, facilitan la comunicación y el trabajo en equipo, y despiertan la curiosidad en los estudiantes.

Al finalizar esta investigación se ofrecen un total de seis OVA para la enseñanza de Estudios Sociales en los tres grados de la Básica Media. Los mismos pueden ser modificados de acuerdo con las necesidades y requerimientos de cada grupo de estudiantes. Por otro lado, la herramienta eXeLearning ofrece una plataforma intuitiva y flexible para el diseño de contenidos educativos interactivos. Esto permite a los docentes crear y actualizar materiales didácticos de manera continua para mejorar su labor docente.

De acuerdo con los expertos que realizaron la validación, los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) elaborados en este estudio demuestran pertinencia para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales. Debido a que se han analizado diversos aspectos que confirman tanto su capacidad tecnológica como su validez pedagógica. Ya que, los contenidos y las actividades que se presentan están organizados, son interactivos y llaman la atención de los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda adoptar una serie de medidas para optimizar el uso de recursos didácticos en la enseñanza de Estudios Sociales en la Básica Media con un énfasis particular en la integración de la tecnología con la finalidad de mejorar la calidad del aprendizaje, haciéndolo más interactivo y significativo, en consonancia con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ya implementada por la institución educativa.

Debido al impacto positivo que muestra la aplicación de los OVA en el proceso de enseñanza-aprendizaje es oportuno la implementación y promoción de estas herramientas educativas en la institución. Para ello, se recomienda seguir algunas acciones específicas para maximizar los beneficios y asegurar una integración exitosa, entre ellas: la capacitación docente en el uso de OVA, su integración en los planes de estudio, la evaluación continua del uso de estas herramientas y el apoyo de un equipo técnico para mantener y mejorar los recursos.

Es necesario realizar las adecuaciones y mejoras que requieran los Objetos de Aprendizaje de acuerdo con los objetivos que se quieren alcanzar en los estudiantes. Además, todos aquellos docentes que decidan innovar la educación y aplicar estos recursos digitales, llevan consigo el compromiso de actualizarse en las nuevas tecnologías con la finalidad de crear ambientes inclusivos, interactivos y enriquecedores.

Aunque los resultados de la validación del OVA muestran aspectos positivos de la herramienta, se sugiere la integración de aplicaciones y otras herramientas que sirvan de apoyo a la inclusión, pueden ser lectores de texto, audios con sonidos, entre otros. De igual manera, si se desea llamar la atención del estudiante con estas herramientas se puede insertar diferentes recursos educativos digitales como juegos, videos, talleres, pruebas interactivas, entre otros, pero sin exagerar para no causar distracciones en los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Aguado-Moralejo, I. (2021). EXelearning como herramienta para la visualización de la enseñanza: el diseño de Objetos de Aprendizaje para el estudio del paisaje urbano. *Ikastorratza*, 26, 1–20. <https://doi.org/10.37261/26>
- Albarracín, C., Hernández, C., & Rojas, J. (2020). Objeto Virtual De Aprendizaje Para Desarrollar Las Habilidades Numéricas: Una Experiencia Con Estudiantes De Educación Básica. *Panorama*, 14(26), 111–133. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i26.1486>
- Alcívar, R., & Molina, P. (2022). Herramientas tecnológicas y didácticas en el aprendizaje de los valores cívicos en los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda 43 de la parroquia Chirijos del cantón Portoviejo. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(10), 22–32. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/194/329>
- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI : Propuestas para promover el pensamiento. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI(2), 442–459.
- Arenas, J., Domingo, M., Molleda, G., Ríos, M., & Ruíz, J. (2009). Aprendizaje interactivo en la educación superior a través de sitios weeb. Un estudio empírico. *Revista de Medios y Educación*, 35, 127–145. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812381011.pdf>
- Benitez, B. (2022). 7 Constructivism. *Rescuing Justice and Equality*, 10(3), 65–66. <https://doi.org/10.4159/9780674262713-010>
- Cabero, J., Barroso, J., & Llorente, M. (2016). Technology acceptance model & realidad aumentada: Estudio en desarrollo. *Revista Lasallista de Investigacion*, 13(2), 18–26. <https://doi.org/10.22507/rli.v13n2a2>
- Chacón, G., Yañez, J., & Fernández, J. (2014). Factores que impiden la aplicación de las tecnologías en el aula. *Zona Próxima*, 20, 108–118. <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n20/n20a05.pdf>
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). Utilización de Recursos Didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza matemática. *Boletín Virtual*, 6(4), 112–134. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119349.pdf>
- Feria, I., & Zúñiga, K. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis*, 12, 63–77. <https://doi.org/10.21676/23897856.1848>
- Flores, J. (2021). Artículo de revisión. *Revista San Gregorio*, 48, 186–197. [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-79072021000500186&script=sci\\_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-79072021000500186&script=sci_arttext)
- Flores, M. (2022). Aprendizaje interactivo enfocado en el estudiante. *Evsos*, 1(1), 119–126. <https://doi.org/10.57175/evsos.v1i1.12>
- Giler-Loor, D. J., Zambrano-Mendoza, G. K., Velásquez-Saldarriaga, A. M., & Vera-Moreira, M. T. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 1322–1351. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1376/html%0Ahttps://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1376/xml%0Ahttps://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1376>
- González, A. (2019). La Ova Como Recurso Didáctico Para La Enseñanza De Las Operaciones Matemáticas Básicas. *Revista de Investigación Educativa*, 1. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/88/88741004/88741004.pdf>
- Hasti, T., Putri, A., & Kusuma, D. (2019). Development and Comparison of Mathematic Mobile Learning By Using Exelearning 2.0 Program and Mit Inventor 2. *Infinity*

- Journal*, 8(1), 43–56. <https://doi.org/10.22460/infinity.v8i1.p43-56>
- Landázuri, R. (2021). *Objetos virtuales de aprendizaje (O.V.A) off-line, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de noveno año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Atahualpa*. [http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1129/1/PG\\_261\\_PROYECTO\\_DE\\_INVESTIGACION\\_MARIANA\\_VELASCO\\_YACELGA.pdf](http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1129/1/PG_261_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_MARIANA_VELASCO_YACELGA.pdf)
- Maldonado, J., Bermeo, J., & Pacheco, G. (2016). Assessing a Methodological Proposal for the Design, Creation and Evaluation of Learning Objects Oriented to Educators with Diverse Educational and Technological Competencies. *CLEI Electronic Journal*, 19(1), 1–19. <https://doi.org/10.19153/cleiej.19.1.3>
- Martín, R. (2014). Contextos de Aprendizaje: formales, no formales e informales. *Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas*, 1–13. [https://www.ehu.es/ikastorratza/12\\_alea/contextos.pdf](https://www.ehu.es/ikastorratza/12_alea/contextos.pdf)
- Matienco, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*, 2(3), 17–26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15/14>
- MINEDUC. (2022). *Modelo Educativo Nacional. Hacia una transformación educativa*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/08/Modelo-Educativo-Nacional-2022.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Media*.
- Molano, F., Alarcón-Aldana, A., & Callejas-Cuervo, M. (2018). Guía para el análisis de calidad de objetos virtuales de aprendizaje para educación básica y media en Colombia. *Praxis & Saber*, 9(21), 47–73. <https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n21.2018.8923>
- Molina, M., & Ruiz, Y. (2020). Diseño de Objeto de Aprendizaje basado en una WebQuest para la programación de áreas que definen el espacio arquitectónico. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 74, 127–148. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1623>
- Morales, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura*, 14(1), 80–95. <https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2160>
- Morales, B., Edel, R., & Aguirre, G. (2014). *Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos* (Issue 1). [https://www.uv.mx/personal/iesquivel/files/2015/03/los\\_modelos\\_tecno\\_educativos\\_\\_revolucionando\\_el\\_aprendizaje\\_del\\_siglo\\_xxi-4.pdf](https://www.uv.mx/personal/iesquivel/files/2015/03/los_modelos_tecno_educativos__revolucionando_el_aprendizaje_del_siglo_xxi-4.pdf)
- Morales, L., Gutiérrez, L., & Ariza, L. (2016). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral. *Revista Científica General José María Córdova*, 14(18), 127–147. <http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v14n18/v14n18a08.pdf>
- Moreira, J., Mera, C., & Vera, F. (2021). Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior. *Ciencias de La Educación*, 7(3), 926–934. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.2064%0ACiencias>
- Organización de Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de desarrollo sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Ortiz, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/93369?page=34>
- Parra, D. (2022). Creación de objetos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de Competencias tecnológicas y el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera. *Ikala*, 27(2), 527–546. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a14>
- Prasetyani, I., Darojah, D. M., Novianti, N., & Sulisworo, D. (2019). Developing eXeLearning application through project-based learning. *Journal of Physics:*

- Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012068>
- Real, C. (2019). Materiales didácticos digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. *3C TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 8(2), 12–27. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2019.82.12-27>
- República del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. In *Gobierno del Ecuador* (Vol. 40, p. 136). <https://doi.org/10.1075/ttwia.40.16bee>
- Reyes, R., Lazo, R. H., & Pacheco Ballagas, J. (2014). La calidad de objetos de aprendizaje reutilizables producidos en un curso mediado por la universidad virtual de la salud. *Revista Habanera de Ciencias Medicas*, 13(5), 782–789. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-519X2014000500015&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-519X2014000500015&script=sci_arttext&tlng=en)
- Ribeiro, M., & Cordeiro, L. (2020). Análise dos Objetos de Aprendizagem Utilizados em Curso Técnico de Meio Ambiente a Distância. *Ciência & Educação (Bauru)*, 26, 1–17. <https://doi.org/10.1590/1516-731320200032>
- Rodríguez-Parrales, D., Orellana-Rosado, J., Moreno-Lozano, D., & Pinzay-Reyes, K. (2021). Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades académicas. *Dominio de Las Ciencias*, 7(5), 182–195. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Rodríguez, M., & Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Social*, 1(2), 7–14. [https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v1i2.29](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v1i2.29)
- Ruíz, V. (2023). *Objeto virtual de aprendizaje del proyecto escolar – “diviértete programando en scratch” como estrategia de integración de las tic en el aprendizaje basado en proyectos.* [http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13469/2/PG\\_1277\\_TRABAJO\\_DE\\_GRADO.pdf](http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13469/2/PG_1277_TRABAJO_DE_GRADO.pdf)
- Santana, H., Catagua, J., & Mendoza, R. (2019). Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial. *Dominio de Las Ciencias*, 5(2), 836–850.
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). Plan de Creación de Oportunidades. In *Plan de Creación de Oportunidades* (p. 122). [https://observatorioplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Plan-de-Creación-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado\\_compressed.pdf](https://observatorioplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Plan-de-Creación-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado_compressed.pdf)
- Sharif, A., & Cho, S. (2015). Diseñadores instruccionales del siglo XXI: Cruzando las brechas perceptuales entre la identidad, práctica, impacto y desarrollo profesional. *RUSC Universities and Knowledge Society Journal*, 12(3), 72–86. <https://www.redalyc.org/pdf/780/78038521006.pdf>
- Soto, L. D., Segura, A., Navarro, Ó., Cedeño, S., & Medina, R. (2023). Educación formal, no formal e informal y la innovación: Innovar para educar y educar para innovar. *Innovaciones Educativas*, 25(38), 77–96. <https://doi.org/10.22458/ie.v25i38.4535>
- Tamayo, L., Tinitana, A., Apolo, E., & Martínez, E. (2021). Implicaciones del modelo constructivista en la visión educativa del siglo XXI. *Revista Del Instituto Tecnológico Jubones*, 4(2), 364–376. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/157/445>
- Tovar, A. (2001). *El constructivismo en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Instituto Politécnico Nacional. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/74043?page=50>
- Vaca, F. (2022). *La webquest como estrategia metodológica en los procesos de enseñanza de la asignatura contabilidad general de la carrera economía modalidad en línea de la Universidad Técnica Del Norte.* [http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13439/2/PG\\_1255\\_TRABAJO\\_DE\\_GRADO.pdf](http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13439/2/PG_1255_TRABAJO_DE_GRADO.pdf)

- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista "Cuadernos"*, 58(1), 1–7. [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1\\_a11.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf)
- Yuldashevna, A. S. (2019). Importance of Interactive Teaching Methods in Professional Education. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 7(12), 666–670. [www.idpublications.org](http://www.idpublications.org)



## ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
INSTITUTO DE POSGRADO



Facultad de  
Posgrado

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

**TEMA:** Diseño de un OVA en eXelearning para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales en estudiantes de la Básica Media, UE “Las Lomas”

**El objetivo de la encuesta es:** Diagnosticar los recursos didácticos que emplean los estudiantes de la Básica Media de la UELL para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales.

#### Instrucciones:

Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda encerrando la letra de la opción que usted considere conveniente, no le tomará mucho tiempo. Las respuestas serán confidenciales y anónimas.

Le agradecemos responder con la mayor sinceridad posible. No hay respuestas correctas ni incorrectas.

#### Datos informativos:

- **Género:** Masculino (  ) Femenino(  )
- **Edad** \_\_\_\_\_ años
- **Identificación étnica:**
  - (  ) Mestizo
  - (  ) Blanco
  - (  ) Afroecuatoriano
  - (  ) Indígena
  - (  ) Otro

#### 1.- ¿En qué espacio considera usted que aprende mejor la asignatura de Estudios Sociales?

- a. En clases
- b. En la web
- c. En las redes sociales
- d. Mediante videojuegos
- e. En los medios de comunicación (Prensa, radio y televisión)

#### 2.- De las siguientes opciones, escoja la actividad que más realiza su profesor en las clases de Estudios Sociales.

- a. Realiza actividades de memorización y repetición
- b. Usa el libro de texto
- c. Realiza preguntas
- d. Plantea problemas
- e. Hace proyectos escolares
- f. Genera espacios de diálogo
- g. Emplea herramientas tecnológicas

#### 3.- ¿En qué medida su docente utiliza materiales didácticos para enseñar Estudios Sociales?

- a. Usa muchos materiales
- b. Usa varios materiales
- c. Usa algunos materiales

- d. Usa pocos materiales
- e. No usa ningún material

**4.- ¿Qué material didáctico utiliza con mayor frecuencia para aprender temas de Estudios Sociales?**

- a. Apuntes
- b. Libros de texto
- c. Pizarrón
- d. Fichas de trabajo
- e. Resúmenes
- f. Esquemas conceptuales
- g. Experimentos
- h. Dispositivos tecnológicos

**5.- ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para aprender contenidos de Estudios Sociales?**

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Casi nunca
- e. Nunca

**6.- ¿Qué herramienta tecnológica ha utilizado con más frecuencia para aprender Estudios Sociales?**

- a. Canva
- b. Genially
- c. eXelearning
- d. LiveWorksheet
- e. Power Point
- f. YouTube
- g. Ninguna

**7.- ¿Qué actividad le gustaría realizar con las herramientas tecnológicas para aprender Estudios Sociales?**

- a. Dialogar con otros compañeros
- b. Observar imágenes o videos
- c. Investigar más información
- d. Visitar mundos virtuales temáticos
- e. Realizar pruebas o fichas digitales
- f. Realizar juegos educativos digitales

**8.- ¿Qué habilidad desarrolla usted en las clases de Estudios Sociales?**

- a. Memorización
- b. Repetición
- c. Lectura
- d. Escritura
- e. Experimentación
- f. Investigación
- g. Observación

**9.- ¿Cuál de las siguientes personas es más importante en el aprendizaje de Estudios Sociales?**

- a. Profesor
- b. Estudiantes
- c. Padres/madres de Familia

- d. Compañeros
- e. Comunidad

**10.- ¿Qué medio didáctico preferiría usted para aprender temas de Estudios Sociales?**

- a. Aplicaciones y plataformas en línea
- b. Cursos en línea
- c. Libros de texto
- d. Juegos educativos
- e. Videos educativos



### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala de excelente (E), Bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				

#### Observaciones generales

---

---

---

---

<b>Datos del validador</b> <b>Nombres y Apellidos</b>

**Coherencia:** relación lógica entre dos cosas o entre las partes o elementos de algo de modo que no se produce contradicción ni oposición entre ellas.

**Pertinencia:** que es adecuado y oportuno en un momento o en una ocasión determinada.

**Redacción:** las ideas son claras, concisas, son fáciles de entender y están correctamente conectadas entre sí.



## MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DEL OVA

Estimado Víctor Vásquez, solicito comedidamente a usted, se sirva a responder el presente instrumento que tiene como objetivo evaluar la validez del OVA en Exelearning para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales. El resultado de esta encuesta será utilizado en el trabajo investigativo para la maestría en Tecnología e Innovación Educativa.

#### Instrucciones:

1.-Para poder revisar los OVAS acceda al siguiente enlace:

[https://dws7wohm2wpezmi89eisdg.on.driv.tw/OVA\\_5TO\\_1/](https://dws7wohm2wpezmi89eisdg.on.driv.tw/OVA_5TO_1/)

2.- Luego de haber revisado el OVA, por favor escriba una x en el recuadro que corresponda a cada ítem según la escala del 1 a 5, tomando en cuenta que 1 es muy bajo y 5 es muy alto. Después de cada criterio se presenta un espacio para que realice sus observaciones.

#### Instrumento CODA

Plantilla de evaluación del OVA	1 Muy bajo	2 Bajo	3 Medio	4 Alto	5 Muy alto	NA
<b>URL del repositorio:</b> <b>URL del OA:</b> <b>Id del OA:</b>						
<b>1. Objetivos y coherencia didáctica del OA:</b> contiene metadatos, existe coherencia entre los objetivos, las destrezas, los contenidos y los destinatarios.						
Notas:						
<b>2. Calidad de los contenidos del OA:</b> el contenido es claro, fácil de identificar, es adecuado para el nivel de los destinatarios y es veraz, exacta y está actualizada.						
Notas:						

<b>3. Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación:</b> el contenido estimula la reflexión y promueve que el estudiante descubra y genera ideas.						
Notas:						
<b>4. Interactividad y adaptabilidad:</b> el contenido depende de los conocimientos previos. Propone diferentes contenidos y actividades.						
Notas:						
<b>5. Motivación:</b> es capaz de atraer y mantener el interés del alumno por aprender. Presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos didácticos.						
Notas:						
<b>6. Formato y diseño:</b> el diseño es organizado, claro y conciso. Los contenidos audiovisuales se complementan. Utiliza diferentes formatos multimedia.						
Notas:						
<b>7. Usabilidad:</b> es fácil navegar en el contenido digital del OA. La interfaz es intuitiva. Todos los enlaces funcionan correctamente.						
Notas:						
<b>8. Accesibilidad:</b> está adaptado a personas con alguna discapacidad de tipo visual, auditiva o motora con el fin de que puedan utilizarlos con los dispositivos asistenciales.						
Notas:						
<b>9. Reusabilidad:</b> todas o alguna de sus partes puede volver a utilizarse para construir otros OA. Se puede utilizar en más de una disciplina.						
Notas:						
<b>10. Interoperabilidad:</b> puede ser utilizado en múltiples entornos y sistemas informáticos. El contenido del OA se ha creado en formatos que son de uso general o estándar. Puede utilizarse en cualquier entorno web.						
Notas:						
<b>SUMA TOTAL</b>						

.....  
NOMBRE DEL VALIDADOR  
C.I.: CEDULA DEL VALIDADOR

## **Acuerdo de Consentimiento Informado**

Cotacachi, 21 de mayo de 2024

Revdo. Padre Narciso Guerra

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LAS LOMAS”

Presente.

### **Acuerdo de consentimiento informado**

Yo, Katherin Yesenia Imba Imba, estudiante de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa del Instituto de Postgrado de la Universidad Técnica del Norte, estoy llevando a cabo la investigación **DISEÑO DE UN OVA EN EXELEARNING PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA BÁSICA MEDIA, UE “LAS LOMAS”**, autorizado por esta universidad cuyo objetivo es el diseño de un OVA en eXelearning para el aprendizaje interactivo en la asignatura de Estudios Sociales.

A tal fin, solicito su autorización para la participación de los estudiantes de su Institución de forma voluntaria en una encuesta física que permita obtener información para diagnosticar los recursos didácticos que emplean los estudiantes de la Básica Media de la UELL para el aprendizaje interactivo de la asignatura de Estudios Sociales.

Este estudio no conlleva ningún riesgo y el participante no recibirá ningún beneficio o compensación económica por su contribución. Sin embargo, como aporte a esta comunidad de aprendizaje, y garantizando el pleno derecho de los participantes de conocer los resultados del mismo, el investigador se compromete a retribuir los siguientes productos:

- Compartir los resultados de las encuestas.
- Compartir los recursos digitales que se desarrollen al finalizar la investigación.

#### **Sustento legal:**

##### **Constitución de la República del Ecuador**

- En el título II de derechos; capítulo segundo de derechos del buen vivir; sección quinta de Educación.

**Art. 26.-** “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición

indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

### **La Ley Orgánica de Educación en su artículo 2 de los principios, literales:**

**Art. 2.-** Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

**b.** Educación para el cambio. - la educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país y de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizaje y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

### **Código de la Niñez y Adolescencia**

- El código de la niñez y adolescencia en los siguientes artículos se refiere a la educación de la siguiente manera:

En el Título III: Derechos, garantías y deberes. Capítulo III: Derechos relacionados con el desarrollo

**Art. 37.-** Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, este derecho demanda de un sistema educativo que:

**4.** garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Atentamente,

Lic. Katherin Imba  
Investigadora

## Tabla

*Matriz de operacionalización de variables.*

<b>Variab</b> les	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Preguntas</b>
<b>El aprendizaje interactivo de Estudios Sociales</b>	Contextos de aprendizaje	-En clases -En la web -Redes sociales -Mediante videojuegos -Medios de comunicación (Prensa, radio y televisión)	1.- ¿En qué espacios considera usted que aprende mejor la asignatura de Estudios Sociales?
	Proceso didáctico	-Realiza actividades de memorización y repetición de información -Usa el libro de texto -Realiza preguntas -Plantea problemas -Hace proyectos de investigación -Genera espacios de diálogo -Realiza experimentos -Emplea herramientas tecnológicas	2.-De las siguientes opciones, escoja la actividad que más realiza su profesor en las clases de Estudios Sociales.
	Empleo de recursos didácticos	-Usa muchos recursos -Usa varios recursos -Usa algunos recursos -Usa pocos recursos -No usa recursos -Apuntes -Libros de texto -Pizarrón -Fichas -Resúmenes -Esquemas conceptuales -Experimentos -Dispositivos tecnológicos	3.- ¿En qué medida su docente utiliza materiales didácticos para enseñar Estudios Sociales?  4.- ¿Qué material didáctico utiliza con mayor frecuencia para aprender la asignatura de Estudios Sociales?
	Herramientas tecnológicas	-Siempre -Casi siempre -A veces -Casi nunca -Nunca -YouTube -Canva -Genially -eXelearning -LiveWorksheet -Power Point -Padlet -Ninguna	5.- ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para aprender contenidos de Estudios Sociales?  6.- ¿Cuáles herramientas tecnológicas ha utilizado para aprender Estudios Sociales? Escoja dos

Actividades interactivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Compartir ideas con otros compañeros</li> <li>-Observar imágenes o videos</li> <li>-Investigar más información</li> <li>-Visitar mundos virtuales temáticos</li> <li>-Realizar pruebas o fichas digitales</li> <li>-Realizar juegos educativos digitales</li> </ul>	7.- ¿Qué actividad le gustaría realizar con las herramientas tecnológicas para aprender Estudios Sociales? Escoja dos
Destrezas o habilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memorización</li> <li>-Repetición</li> <li>-Lectura</li> <li>-Escritura</li> <li>-Experimentación</li> <li>-Investigación</li> <li>-Observación</li> </ul>	8.- ¿Cuáles de las habilidades desarrolla usted en las clases de Estudios Sociales? Escoja dos
Agentes educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Profesor</li> <li>-Estudiantes</li> <li>-Padres/madres de Familia</li> <li>-Compañeros</li> <li>-Comunidad</li> </ul>	9.- ¿Cuál de los siguientes agentes educativos es más importante en el aprendizaje de Estudios Sociales?
Propuesta didáctica	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Talleres</li> <li>-Página web interactiva</li> <li>-Afiches</li> <li>-Juegos educativos</li> <li>-Videos educativos</li> <li>-Aplicaciones móviles</li> </ul>	10.- ¿Qué medio didáctico preferiría usted para aprender temas de Estudios Sociales?