



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



Instituto de
Posgrado

MAESTRÍA EN “TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA”

**PROYECTO DE TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD
VIRTUAL**

TEMA:

**“METODOLOGÍA TPACK EN EL PROCESO ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA
EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO
DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO, PROVINCIA DE PICHINCHA,
DURANTE EL PERIODO 2021-2022”**

**Línea de investigación: Gestión, Calidad de la Educación, Procesos
Pedagógicos e Idiomas**

AUTORA: Karen Maricela Samaniego Alemán

DIRECTOR: MSc. Marco Remigio Pusedá Chulde

2023

Ibarra – Ecuador

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Marco Pusdá Chulde certifico que la estudiante KAREN MARICELA SAMANIEGO ALEMÁN con cédula de identidad 100343529-2, ha elaborado bajo mi tutoría la sustentación del trabajo de grado titulado: “METODOLOGÍA TPACK EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO, PROVINCIA DE PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO 2021-2022”.

Este trabajo se sustenta a las normas y metodologías dispuestas en el reglamento del título a obtener, por lo tanto, autorizo la presentación a la sustentación para la calificación respectiva.

Ibarra, 13 de abril del 2023



MSc. Marco Pusdá Chulde

TUTOR

DEDICATORIA

A DIOS por darme la oportunidad de culminar con éxito mis estudios, carrera, brindándome la oportunidad de obtener un grado académico más en mi vida, del cual me siento orgullosa y segura que será de provecho y prosperidad en mi porvenir.

A las personas que más amo en este mundo mi familia, en especial a mi esposo quien ha apoyado en esta meta de mi vida, mis abuelitos, mis padres y hermanos que han sido un pilar fundamental en mi formación como profesional por ser la fuente de mi inspiración y motivación para superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Técnica del Norte, al Instituto de Posgrado por haberme brindado la oportunidad de superarme como profesional.

Agradezco a los Catedráticos del Instituto de Posgrado, quienes con sus conocimientos científicos han aportado al logro de esta meta final, que es la obtención del Título de Magister en Tecnología e innovación educativa.

De manera especial, quiero expresar mi sincero agradecimiento al MSc. Marco Pusdá Chulde director de Tesis y al Dr. Paúl Andrade Ubidia asesor de Tesis quienes, con su criterio técnico en el campo de la investigación, guiaron mi trabajo de grado.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100343529-2	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Samaniego Alemán Karen Maricela	
DIRECCIÓN:	Otavalo, Sector Carabuela, calle S/N (4) y Pedro Pareja	
EMAIL:	karensreina@gmail.com	
TELÉFONO FIJO:	06 2 922 333	TELÉFONO MÓVIL: 0981377096

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“METODOLOGÍA TPACK EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO, PROVINCIA DE PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO 2021-2022”
AUTOR (ES):	Samaniego Alemán Karen Maricela
FECHA: DD/MM/AAAA	09/05/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Paúl Andrade Ubidia / MSc. Marco Pusdá Chulde

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 09 días del mes de mayo de 2023

EL AUTOR: Firma:

Nombre: Karen Maricela Samaniego Alcmán



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

Ibarra, 13 de abril del 2023

Dr. (a) Lucía Yépez
Director (a)
Instituto de Postgrado

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señor(a) Director (a):

Nos permitimos informar a usted que se ha revisado el Trabajo final de Grado “METODOLOGÍA TPACK EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO, PROVINCIA DE PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO 2021-2022” del/de la maestrante Karen Maricela Samaniego Alemán, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa en línea, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

“METODOLOGÍA TPACK EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO, PROVINCIA DE PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO 2021-2022”

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutor/a	MSc. Marco Pusdá Chulde	0401200951 MARCO REMIGIO PUSDA CHULDE Firmado digitalmente por 0401200951 MARCO REMIGIO PUSDA CHULDE Fecha: 2023.04.12 16:35:21 -05'00'
Asesor/a	Dr. Paúl Andrade Ubidia	ROMULO PAUL ANDRADE UBIDIA Firmado digitalmente por ROMULO PAUL ANDRADE UBIDIA Fecha: 2023.04.12 09:46:57 -05'00'

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN	XIV
ABSTRACT.....	XV
1 CAPÍTULO I.....	16
INTRODUCCIÓN	16
1.1 Planteamiento del Problema.....	16
1.2 Antecedentes	20
1.3 Objetivos	24
1.3.1 Objetivo General	24
1.3.2 Objetivos Específicos	25
1.4 Justificación	25
2 CAPÍTULO II.....	28
MARCO REFERENCIAL.....	28
2.1 Tecnología Educativa	28
2.2 Habilidades tecnológicas	29
2.3 Modelos de Integración tecnológica	30
2.4 Metodología TPACK.....	31
2.4.1 Conocimiento pedagógico del contenido (PCK).....	32
2.4.2 Conocimiento tecnológico del contenido (TCK).....	33
2.4.3 Conocimiento tecnológico- pedagógico (TPK)	33
2.4.4 Conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (TPACK).....	34
2.5 Competencias Digitales en Educación.....	34
2.6 Tecnología de la información y la comunicación (TIC).....	36
2.6.1 Características de las Tic.....	37
2.7 Herramientas tecnológicas para la educación	38
2.8 Objeto virtual de aprendizaje (OVA).....	41
2.8.1 Características y componentes de un Objeto Virtual de aprendizaje... 42	
2.9 Modelo de Diseño Instruccional del Proceso Enseñanza Aprendizaje	43

2.9.1	Modelo de Dick y Carey.....	45
2.9.2	Modelo ASSURE.....	45
2.9.3	Modelo ADDIE	45
2.9.4	La Educación	47
2.9.5	La Didáctica.....	47
2.10	Proceso enseñanza-aprendizaje.....	48
2.11	El Aprendizaje	49
2.11.1	Teorías de aprendizaje	50
2.11.2	Objetivos de aprendizaje.....	52
2.11.3	Estrategias de aprendizaje	52
2.11.4	Estilos de aprendizaje.....	54
2.11.5	Métodos de enseñanza-aprendizaje	56
2.11.6	Ambientes de aprendizaje.....	56
2.12	La asignatura de educación para la Ciudadanía.....	57
2.13	Habilidades Ciudadanas.....	58
2.14	Marco Legal.....	59
2.14.1	Constitución de la República (2008).....	59
2.14.2	Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural	60
2.14.3	Estatuto de la Universidad Técnica Del Norte.....	61
3	CAPÍTULO III	62
	MARCO METODOLÓGICO.....	62
3.1	Descripción del área de estudio/ Grupo de estudio.....	62
3.2	Enfoque de la Investigación.....	63
3.3	Tipo de Investigación.....	64
3.4	Métodos de investigación	64
3.5	Procedimientos.....	65
3.6	Operacionalización de variables	68

3.7 Consideraciones Bioéticas	70
4 CAPÍTULO IV	71
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	71
4.1 Análisis de la evaluación diagnóstica aplicada al inicio del año lectivo	71
4.2 Resultados de la encuesta	73
4.2.1 Pregunta 1: Señale los dispositivos tecnológicos que usted usa para su aprendizaje en modalidad virtual	73
4.2.2 Pregunta 2: ¿Cuál es la utilidad que le das a las herramientas tecnológicas en el aprendizaje virtual?.....	75
4.2.3 Pregunta 3: ¿Dispone en casa de internet para usar la tecnología aplicada a la educación?	76
4.2.4 Pregunta 4 ¿Cuál de las siguientes alternativas han sido sus limitantes en el aprendizaje virtual y para desarrollar eficientemente sus actividades?	77
4.2.5 Pregunta 5: ¿Si tuvieras que calificar las clases virtuales en promedio cuanto le pondrías?.....	79
4.2.6 Pregunta 6: ¿Qué tan adecuado crees que se maneja la metodología de enseñanza por parte de los docentes en las clases virtuales?.....	80
4.2.7 Pregunta 7: ¿Cuáles herramientas digitales aprendiste a usar, durante las clases virtuales?	82
4.2.8 Pregunta 8: ¿Te parece adecuado continuar con el uso de medios digitales en las clases de modalidad presencial?	84
4.2.9 Pregunta 9: ¿Consideras que es necesario, capacitar a los estudiantes con el uso de herramientas digitales que sean útiles para el aprendizaje y para realizar actividades?	85
4.2.10 Pregunta 10: ¿Por qué es importante capacitar a los estudiantes sobre el uso de tecnología para su aprendizaje?.....	86
4.2.11 Pregunta 11: ¿Te gustaría reforzar tu aprendizaje por medio de herramientas digitales con contenido de las asignaturas?.....	88
4.2.12 Pregunta 12: ¿Qué te gustaría que implementaran los docentes en sus clases que te incentive a aprender?.....	89
4.3 Ficha de observación aplicada por el docente	90
4.4 Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes	91

4.4.1	Pregunta 1 ¿Te pareció una manera adecuada continuar con el uso de herramientas digitales en las clases de modalidad virtual?	91
4.4.2	Pregunta 2: ¿Estás satisfecho con tu docente y el método de enseñanza de la asignatura?	92
4.4.3	Pregunta 3: ¿Cómo calificarías tus clases, utilizando herramientas virtuales como apoyo para tus actividades y refuerzo académico?	93
4.4.4	Pregunta 4: ¿Crees que el recurso digital OVA (Objeto virtual de aprendizaje) es dinámico y sus contenidos de la asignatura cumplen con las necesidades de los estudiantes?.....	94
4.4.5	Pregunta 5: ¿Te fue necesario reforzar tu aprendizaje por medio del OVA (Objeto virtual de aprendizaje) de la asignatura?.....	95
5	CAPITULO V	97
	PROPUESTA.....	97
5.1	Desarrollo de la Propuesta Didáctica de Implementación metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía ...	97
5.1.1	Introducción	97
5.1.2	Objetivos de la propuesta	98
5.1.3	Desarrollo	99
6	OBJETIVOS GENERALES	114
7	EJES TRANSVERSALES	115
8	DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN	115
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	105
	Conclusiones	105
	Recomendaciones	106
	REFERENCIAS.....	108
	ANEXOS	114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	68
Tabla 2 Evaluación diagnóstica.....	72
Tabla 3 Resultados de la pregunta 1.....	73
Tabla 4 Resultados de la pregunta 2.....	75
Tabla 5 Resultados de la pregunta 3.....	76
Tabla 6 Resultados de la pregunta 4.....	78
Tabla 7: Resultados de la pregunta 5.....	79
Tabla 8: Resultados de la pregunta 6.....	81
Tabla 9: Resultados de la pregunta 7.....	82
Tabla 10 Resultados de la pregunta 8.....	84
Tabla 11 Resultados de la pregunta 9.....	85
Tabla 12: Resultados de la pregunta 10.....	86
Tabla 13 Resultados de la pregunta 5.....	88
Tabla 14: Resultados de la pregunta 12.....	89
Tabla 15 Resultados de la pregunta 1 Encuesta de satisfacción.....	91
Tabla 16 Resultados de la pregunta 2 Encuesta de satisfacción.....	92
Tabla 17 Resultados de la pregunta 3 encuesta de satisfacción.....	93
Tabla 18: Resultados de la pregunta 4 encuesta de satisfacción.....	94
Tabla 19: Resultados de la pregunta 2 encuesta de satisfacción.....	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 :Modelo TPACK	34
Figura 2 Estrategias didácticas con el uso de las Tic	40
Figura 3 Fases del modelo ADDIE.....	46
Figura 4 Aprendizaje, teorías, tipos y condiciones.....	51
Figura 5 Ejes de la Agenda Educativa Digital 2021-2025 anclados a Pilares de la Educación	57
Figura 6 Ubicación geográfica de la Unidad Educativa Tabacundo, parroquia Tabacundo,del cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha	63
Figura 7 Fases o Etapas del Trabajo de Investigación	65
Figura 8 Resultados de la pregunta 1	74
Figura 9: Resultados de la pregunta 2	75
Figura 10 Resultados de la pregunta 3.....	77
Figura 11 Resultados de la pregunta 4.....	78
Figura 12 Resultados de la pregunta 5.....	79
Figura 13 Resultados de la pregunta 5.....	81
Figura 14: Resultados de la pregunta 7	83
Figura 15 Resultados de la pregunta 5.....	84
Figura 16 Resultados de la pregunta 9.....	85
Figura 17 Resultados de la pregunta 10.....	87
Figura 18 Resultados de la pregunta 5.....	88
Figura 19: Resultados de la pregunta 12	89
Figura 20 Resultados de la pregunta 1 Encuesta de satisfacción	91
Figura 21 Resultados de la pregunta 2 encuesta de satisfacción	92
Figura 22 Resultados de la pregunta 3 encuesta de satisfacción	94
Figura 23 Resultados de la pregunta 4 encuesta de satisfacción	95
Figura 24: Resultados de la pregunta 2 encuesta de satisfacción.....	95

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo I Creación de un Objeto virtual de aprendizaje como recurso didáctico de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.....	114
Anexo II: Solicitud de permiso para realizar la investigación.....	132
Anexo III Oficio de aceptación de la institución	134
Anexo IV Consentimiento informado	135
Anexo V Solicitud para validación de instrumentos de evaluación	136
Anexo VI Validación de instrumentos de evaluación	137
Anexo VII Encuesta a estudiantes	145
Anexo VIII Encuesta de Satisfacción a estudiantes en Forms	149
Anexo IX Diseño del OVA	151
Anexo X Evidencia fotográfica de la capacitación a estudiantes del uso del OVA.....	154

RESUMEN

El uso de las Tecnologías de información y Comunicación (TIC) son un medio de transformación e innovación en el sistema educativo, que ha cobrado mucha relevancia específicamente en las clases en modalidad virtual, sin embargo se evidencia dificultades de aprendizaje en los estudiantes, generadas principalmente por problemas de conectividad, la falta de interés, y el desconocimiento del uso herramientas digitales, además, por la escasa formación en competencias digitales en los docentes; lo que ha provocado desmotivación, falta de concentración, atención y participación de los educandos. Ante esta problemática el objetivo del estudio fue desarrollar la metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en estudiantes de primer año bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, durante el período 2021-2022. La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, siendo de tipo de Campo, Documental y Descriptiva, toma como muestra de estudio un curso de 30 alumnos de una unidad educativa mismos que les aplicó una encuesta inicial para identificar las dificultades o limitaciones presentadas en clases de modalidad virtual; posteriormente al finalizar el trabajo se realizó una encuesta de satisfacción con el fin de evidenciar la existencia de mejoras significativas al aplicar la metodología TPACK en el proceso de enseñanza aprendizaje. Como resultado de la investigación se encontró que la implementación de TPACK en el currículo puede fomentar una cultura de colaboración y creatividad en el aula, donde los estudiantes y educadores pueden trabajar juntos para crear y compartir contenido digital de manera efectiva, dentro del currículo educativo puede mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para el mundo digital y globalizado.

Palabras clave: TPACK, Educación, Ciudadanía, Tecnología, Innovación, Calidad Educativa

ABSTRACT

The use of Information and Communication Technologies (ICT) are a means of transformation and innovation in the educational system, which has gained a lot of relevance specifically in virtual classes, however there are evidence of learning difficulties in students, mainly generated due to connectivity problems, lack of interest, and ignorance of the use of digital tools, in addition, due to the scarce training in digital skills in teachers; which has caused demotivation, lack of concentration, attention and participation of the students. Faced with this problem, the objective of the study was to develop the TPACK methodology in the teaching-learning process of the subject of Education for Citizenship in first-year students of the unified general baccalaureate of the Tabacundo Educational Unit, during the period 2021-2022. The present investigation is developed under a qualitative approach, being of the Field, Documentary and Descriptive type, taking as a study sample a course of 30 students from an educational unit that applied an initial survey to them to identify the difficulties or limitations presented in classes. virtual modality; Subsequently, at the end of the work, a satisfaction survey was carried out in order to demonstrate the existence of significant improvements when applying the TPACK methodology in the teaching-learning process. As a result of the research, it was found that the implementation of TPACK in the curriculum can foster a culture of collaboration and creativity in the classroom, where students and educators can work together to create and share digital content effectively, within the educational curriculum it can improve the quality of education and prepare students for the digital and globalized world.

Keywords: TPACK, Education, Citizenship, Technology, Innovation, Educational Quality

1 CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento del Problema

La crisis generada por la pandemia de la enfermedad del coronavirus (COVID-19) ha sido sin precedentes en todas las áreas. Según datos de la UNESCO (2020):

La pandemia tuvo como uno de sus efectos más notables el cierre de escuelas y universidades. Durante algún momento del 2020, se estima que más de mil millones de instituciones educativas en todo el mundo se vieron afectadas por estas medidas, incluyendo a más de 160 millones de estudiantes de América Latina y el Caribe. Para hacer frente a esta situación, se han implementado diversas estrategias, entre las que se destacan: la implementación de modalidades de aprendizaje a distancia, utilizando diferentes formatos y plataformas tecnológicas; el apoyo y la movilización del personal docente y de las comunidades educativas; y la atención a la salud y bienestar integral de los estudiantes.(Francesc, 2021)

La pandemia de COVID-19 tuvo un gran impacto en la educación a nivel mundial. A medida que el virus se propagaba, los gobiernos de todo el mundo cerraron las escuelas y universidades para proteger a los estudiantes, el personal educativo y sus familias. A continuación, se presentan algunos de los principales efectos de la pandemia en la educación a nivel mundial:

Cierre de escuelas: Los cierres de escuelas y universidades fueron uno de los efectos más notables de la pandemia. Se estima que, en algún momento del 2020, más de 1200 millones de escuelas se vieron afectadas.(Francesc, 2021, párr. 7)

Educación a distancia: Muchos países y escuelas tuvieron que adoptar soluciones de educación a distancia para garantizar que los estudiantes continuaran aprendiendo durante los cierres de las escuelas. La educación en línea y la educación a distancia se convirtieron en la nueva normalidad.(Organización Mundial de la Salud, 2020, p. 5)

Brechas digitales: La educación en línea y la educación a distancia expusieron las brechas digitales entre los estudiantes, especialmente en países en desarrollo y áreas rurales. No todos los estudiantes tienen acceso a la tecnología necesaria para el aprendizaje en

línea.(Bambra et al., 2020, p .12)

Afectación del aprendizaje: Los cierres de escuelas y la educación a distancia afectaron el aprendizaje de los estudiantes en todo el mundo, especialmente para aquellos que no estaban preparados para el aprendizaje en línea o que no tenían acceso a los recursos necesarios. (Aguilar, 2020, p. 216).

Afectación del bienestar emocional: La pandemia y los cierres de escuelas también tuvieron un impacto en el bienestar emocional de los estudiantes, el personal educativo y las familias. El aislamiento social y la incertidumbre causada por la pandemia afectaron la salud mental de muchas personas.(Sánchez-V & De La Fuente 2020, p. 23)

Desde el inicio de la pandemia los docentes se han adaptado de manera inesperada a cambios pedagógicos y metodológico en el proceso educativo, poniendo en práctica modalidades de educación a distancia de manera virtual, en algunos casos sin suficiente orientación, capacitación o recursos. La ONU (2020), en su informe manifiesta que:

En muchos contextos el desarrollo profesional de los docentes se ha desplazado a medios en línea o se ha difundido mediante aplicaciones telefónicas o de vídeo, pero es posible que los docentes marginados no hayan recibido ese apoyo. Las reuniones de clase y las aplicaciones de mensajería basadas en la web se han convertido en herramientas útiles y nuevas formas de comunicación con los alumnos y la comunidad educativa. En gran medida, los docentes de todo el mundo carecían de la preparación necesaria para apoyar la continuidad del aprendizaje y adaptarse a nuevas metodologías de enseñanza. (p.16-17).

El Ministerio de Educación (2020), del Ecuador, establece:

Mediante los Acuerdos Ministeriales Nos. MINEDUC-MINEDUC-2020-00014-A del 15 de marzo de 2020 y MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A del 3 de abril de 2020, la Autoridad Educativa Nacional estableció una resolución que ordenaba la suspensión de clases en todo el territorio nacional para todas las instituciones educativas públicas, fisco misionales y particulares. Esto se debió a la declaratoria de emergencia sanitaria en el país. No obstante, se dispuso la continuidad de labores para todo el personal administrativo y docente del Sistema Nacional de Educación bajo la

modalidad de teletrabajo. (Ministerio de Educación, 2020)p. 4).

En este contexto, el Ministerio de Educación ha planteado el plan educativo "Aprendamos juntos en casa" con el fin de garantizar el derecho a la educación, proporcionando herramientas pedagógicas, metodológicas, psicoemocionales y psicosociales que fomenten y fortalezcan la construcción de un modelo educativo adaptable y contextualizado (Ministerio de Educación, 2020, párr. 1). Este plan utiliza medios de comunicación, medios tecnológicos y fichas pedagógicas para garantizar la educación de niños, niñas y adolescentes en su hogar. De esta manera, se busca proporcionar una educación de calidad y accesible para todos en medio de las medidas de cierre de escuelas y universidades causadas por la pandemia.

Los principales medios tecnológicos utilizados para las clases virtuales son: plataformas Teams o redes sociales especialmente WhatsApp, entre otras, esta nueva modalidad de trabajo en el sistema educativo da la oportunidad de adaptación e innovación mediante las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza aprendizaje; es de gran beneficio en la formación de los estudiantes, de igual manera conlleva desventajas y dificultades, principalmente en el aprendizaje de los estudiantes, deserción o abandono de los estudios. (Vaca et al., 2018)

Según una encuesta en línea realizada por UNICEF (2020):

Los estudiantes de 10 a 19 años, el 61,2% considera que están aprendiendo menos desde el cierre de las escuelas. El cierre de las escuelas ha afectado a 4,4 millones de estudiantes, lo que ha impactado negativamente en su aprendizaje y bienestar. En el contexto de la pandemia, al menos 90.000 niños abandonaron el sistema educativo en 2020. (p.1)

A esto se suma la falta de conocimiento de los docentes en competencias digitales, lo que genera el desinterés, desconcentración y aburrimiento de las clases, por lo que es necesario aprovechar los recursos tecnológicos, formarse y autoformarse en competencias digitales e implementar metodologías que preparen a los y las estudiantes a comprender la realidad y desarrollen las destrezas en base a un aprendizaje flexible y lúdico; mediante el desarrollo y ajuste de los contenidos curriculares apoyado con herramientas tecnológicas

y digitales.

En la Unidad Educativa Tabacundo mediante la experiencia del investigador en su práctica docente, se evidenció que el uso de metodología tradicional en el proceso enseñanza aprendizaje en modalidad virtual puede provocar dificultades de aprendizaje en los estudiantes y su desinterés por la participación en las clases virtuales y actividades autónomas.

Además, esto se da por un débil conocimiento de metodología TPACK y de herramientas digitales por parte de algunos docentes, por esto el docente tiene la responsabilidad de capacitarse continuamente en competencias digitales para poder integrar la tecnología a sus metodologías de enseñanza. De esta manera, el docente podrá mejorar su capacidad pedagógica y ofrecer a sus estudiantes una experiencia de aprendizaje más completa y adaptada a las necesidades actuales. Con el uso de la tecnología en el aula cada vez más presente y relevante, es esencial que los docentes estén actualizados y tengan las herramientas necesarias para ofrecer una educación de calidad, si bien los estudiantes y docentes disponen de conexión a internet en sus hogares, no se ha fomentado la realización de actividades mediante herramientas, tecnológicas que refuercen los conocimientos adquiridos en las clases.

La investigación pretende responder a las preguntas: ¿Cuáles son las dificultades de aprendizaje de los estudiantes en la modalidad virtual?, ¿Cómo implementar como docente ¿Las TIC como estrategia didáctica en las clases virtuales? y ¿Cómo aplicar la metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje?

En consecuencia, el modelo TPACK es una metodología muy necesaria para investigarla e implementarla en el sistema educativo, con mucho énfasis en la actualidad que se mantiene clases de modalidad virtual; ya que en el proceso enseñanza aprendizaje con el uso adecuado de herramientas digitales se puede lograr una educación de calidad en la enseñanza de los contenidos de la asignatura de Educación para la Ciudadanía, así como de otras asignaturas.

1.2 Antecedentes

En España se encuentra la investigación de Fernández, et al., (2018) , que se realiza en 60 docentes que se encuentran en 40 centros educativos entre las ciudades de Sevilla y Huelva con el objetivo de determinar cuál es la formación del profesorado respecto al modelo de enseñanza TPACK, entre los resultados se encontró que los docentes se sienten componentes ante los requerimientos de conocimiento que propone este modelo en el que se destaca su habilidad en el componente pedagógico y de contenido, este estudio se realiza desde las cuatro dimensiones de conocimiento y la autosuficiencia computacional en la que se encuentran correlaciones positivas entre la variable de conocimiento (TK, PCK+TPK+TPACK) con la variable de autosuficiencia computacional.

En Turquía es pertinente el estudio de Baran et al., (2019) que tiene por objetivo principal examinar las percepciones de los futuros maestros sobre el apoyo que brindan sus programas de formación docente para desarrollar su conocimiento del contenido pedagógico tecnológico (TPACK). La investigación se llevó a cabo con 215 futuros maestros en el último año de programas de formación docente y programas de certificado de enseñanza en tres universidades de Turquía. Las fuentes de datos fueron la escala de síntesis de evidencia cualitativa (SQD) que se validó en el contexto turco como parte de este estudio y la escala práctica TPACK. El análisis de regresión lineal reveló una relación positiva entre las estrategias de formación docente y el TPACK de los futuros docentes. La reflexión y los formadores de docentes como modelos a seguir fueron las estrategias de formación docente más utilizadas en los programas de formación docente incluidos en este estudio.

En Singapur el trabajo de Chai (2019), esta revisión identifica 20 estudios relacionados con el desarrollo profesional docente para la educación STEM. Usando una combinación de análisis de contenido con referencia al marco TPACK y codificación abierta y axial, usando la construcción de un modelo descriptivo. El modelo describe la conexión de las diversas categorías de variables asociadas con el desarrollo profesional docente para STEM. La forma en que el contenido, la pedagogía y la tecnología se presentan en la investigación STEM actual se tratan como propiedades del fenómeno central del desarrollo profesional docente para STEM.

En América Latina, se han realizado diversos estudios acerca del uso de la metodología

TPACK enfocado a la educación, principalmente como medio de innovación e integración curricular de las herramientas tecnológicas, estas investigaciones se basan en la integración de la pedagogía, contenido y tecnología para mejorar el proceso de aprendizaje de los educandos, además, dan cuenta de la necesidad de la formación en competencias digitales en los docentes.

En la investigación en Perú realizada por Cebrian et al. (2018), aborda el tema en su tesis: Descripción de una experiencia de aplicación del modelo TPACK y su influencia en el rendimiento académico, el cual se plantea como objetivo plantea la necesidad de realizar un análisis estadístico inferencial riguroso para determinar si se puede rechazar la hipótesis nula de igualdad de medias muestrales de las calificaciones como medida del rendimiento académico. La investigación se basó en describir mediante una metodología cuasi experimental una relación de rendimiento académico entre dos grupos de estudiantes de 2º curso del Grado de Maestro de Educación Primaria de la Facultad de Educación de Albacete, mediante una metodología tradicional y el uso de modelo TPACK con herramientas TIC de la Web 2.0. Los autores concluyen que el grupo de alumnos con el que se usó la metodología TPACK mostró más interés, dedicación, esfuerzo y motivación en la asignatura, y mejor su rendimiento académico en comparación al grupo de alumnos que utilizó únicamente la metodología tradicional.

En su investigación "Uso del modelo TPACK como herramienta de innovación para el proceso de enseñanza-aprendizaje en matemáticas", Salas (2018) examinó el impacto del modelo TPACK en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para lograr este objetivo, se diseñó una unidad didáctica de Lógica de Predicados utilizando el software Raptor, videos de YouTube y la red social Facebook. El autor concluyó que la metodología TPACK es una alternativa efectiva para mejorar el proceso educativo a través de la integración de los conocimientos tecnológicos, disciplinares y pedagógicos. Esta metodología apoya a los maestros en la exploración y selección de herramientas digitales adecuadas para el desarrollo de las competencias de los estudiantes, fomentando la innovación e interactividad del uso de las TIC.

También el artículo "Modelo TPACK: ¿Medio para innovar el proceso educativo

considerando la ciencia de datos y el aprendizaje automático?" tiene como objetivo "analizar el diseño y uso de la Aplicación Web Sobre la Probabilidad Condicional (AWSPC) en el proceso educativo, considerando el modelo Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)" (Salas, 2019, p.16), la ciencia de datos y el aprendizaje automático. La metodología se aplicó a 61 estudiantes de una universidad mexicana que cursaron la asignatura de Instrumentación Estadística para los Negocios durante el ciclo escolar 2018. Se diseñó y construyó la aplicación AWSPC mediante la combinación del conocimiento tecnológico (lenguaje de programación PHP y HTML), el conocimiento disciplinar (probabilidad condicional e intersección) y el conocimiento pedagógico (simulación por computadora).

La investigación logró construir una interfaz web intuitiva y eficaz que facilita el proceso educativo. Además, la implementación de esta herramienta en el proceso educativo contribuyó a incrementar la motivación de los estudiantes y propició un rol activo en el aprendizaje. (Salas, 2019, p.52-60).

En el artículo de investigación de (Rubio et al. (2018), titulado : "Competenciadigital en futuros docentes de Ciencias Sociales en Educación Primaria: análisis desde el modelo TPACK", con el objetivo de analizar el impacto del modelo TPACK durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el artículo examina los conocimientos que tienen los docentes en formación de competencias digitales relacionado con el conocimiento técnico, pedagógico del contenido (TPACK) y la utilización de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) dentro del área de Ciencias Sociales.

Con el fin de conocer hasta qué punto el conocimiento de estos aspectos la utilización de los nuevos recursos tecnológicos en la enseñanza y el aprendizaje son parte fundamental de las nuevas prácticas docentes, el trabajo combina una doble fundamentación teórica acudiendo a dos paradigmas actuales en Didáctica de las Ciencias Sociales, concluyen la eficacia de la metodología con la integración eficaz de la enseñanza con contenidos, de la pedagogía y de la misma tecnología, además la importancia de la formación docente.

Segura (2020) llevó a cabo una investigación en Ecuador sobre la implementación del modelo TPACK en el plan micro curricular de matemáticas para estudiantes de primer año

de bachillerato general unificado en la Institución Educativa Fiscal Amazonas durante el período 2018-2019. El objetivo de la investigación fue resolver la problemática presentada por el incumplimiento de los objetivos de aprendizaje debido a factores como la metodología, recursos, técnicas o la planificación micro curricular que no estaban acordes con los estudiantes de la era digital.

Para lograr el objetivo, se incorporó el modelo TPACK en el micro currículo de matemáticas con el propósito de que los estudiantes utilicen eficientemente las herramientas tecnológicas en el desarrollo del contenido educativo. Entre los principales medios tecnológicos utilizados se encuentran: videos, contenido interactivo, evaluaciones en línea, entre otros.

El modelo TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge o Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido) propuesto por Koehler et al. (2013), citado por (Noroña Vaca, 2021), permite al docente apoyarse en la tecnología, destacando la importancia del conocimiento del contenido, de la pedagogía y de la tecnología, y su aplicación para generar un proceso de enseñanza-aprendizaje eficiente. En las conclusiones del proyecto investigativo realizado, se encontró que mediante la implementación del modelo TPACK en el micro currículo de matemáticas se logró establecer que este método favorece un aprendizaje más eficiente y eficaz. Además, se considera innovador, participativo e interactivo gracias a la integración y adecuado uso de las herramientas tecnológicas.

En Colombia la investigación de Monsalve, (2018) en Colombia, titulada "Aplicación del modelo TPACK (Conocimiento tecnológico, pedagógico y de contenido) para fortalecer el razonamiento lógico en los procesos de enseñanza de las matemáticas en el grado undécimo del Colegio Distrital Nelson Mandela - Bogotá D.C."(Monsalve, 2018), se centró en la inserción de las TIC en las instituciones educativas para fortalecer el razonamiento lógico matemático de los estudiantes de undécimo grado en el Colegio Distrital Nelson Mandela de Bogotá. Se realizó una evaluación diagnóstica para conocer los aprendizajes adquiridos por los estudiantes y se aplicó la metodología TPACK. Los resultados fueron favorables en el aprendizaje de los estudiantes y se identificaron las capacidades alcanzadas en su rendimiento académico.

El artículo investigativo "Modelo TPACK y metodología activa, aplicaciones en el área de matemática. Un enfoque teórico" (Solís et al., 2021) tiene como objetivo identificar las estrategias innovadoras tecnológicas mediante el modelo TPACK y la metodología activa en los docentes de tercer grado de educación general básica para la cátedra de restas con reagrupación. La investigación fue cualitativa y se basó en la observación de fenómenos relacionados con el modelo TPACK y su metodología activa en el área de matemática. La investigación se desarrolló siguiendo las cinco fases de Hoyos (2000) que son: inicial, descriptiva, interpretativa por núcleo temático, de construcción teórico global y de extensión y publicación, y se utilizó análisis documental al final.

Según los autores de la investigación anterior, las herramientas didácticas digitales facilitan nuevos mecanismos de conocimiento, mejoran los tiempos de aprendizaje y los niveles de efectividad en la resolución de problemas. En la investigación se exponen varios tipos de recursos digitales que pueden ser implementados dentro y fuera de las aulas de clase según la necesidad.

El proyecto de investigación de Carvajal et al., (2018) sobre la enseñanza de Biología utilizando el modelo TPACK destaca la importancia de la pedagogía, el contenido y la tecnología como pilares para el aprendizaje y enseñanza eficientes. El autor desarrolló la Metodología TPACK para integrar herramientas tecnológicas en la enseñanza de Biología acorde al contenido y objetivos del currículo de bachillerato internacional. La metodología se aplicó en el primer quimestre de la asignatura de biología y se evaluó con pruebas antes y después de la intervención experimental. Los resultados fueron favorables, evidenciando mejoras estadísticamente significativas en el aprendizaje de los estudiantes.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- Determinar la metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía en estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, provincia de Pichincha,

durante el periodo 2021-2022.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Analizar las dificultades de aprendizaje y el uso de las TIC en clases de modalidad virtual de los estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, provincia de Pichincha.
- Fundamentar teóricamente los requerimientos y virtudes de la metodología TPAK para su correcta aplicación en el currículo de la materia de Educación para la Ciudadanía de primer año de bachillerato.
- Diseñar una propuesta de estrategia didácticas con la metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía Educativa Tabacundo, provincia de Pichincha.
- Aplicar la estrategia didáctica propuesta en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía en estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, provincia de Pichincha.

1.4 Justificación

El uso de las Tecnologías de información y Comunicación (TIC) son un medio de transformación e innovación en el sistema educativo, que ha cobrado mucha relevancia específicamente en las clases en modalidad virtual.

La agenda educativa digital es una estrategia del Ministerio de Educación que busca implementar políticas y programas para fortalecer el uso de tecnologías de información y comunicación en el ámbito educativo, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y garantizar una educación inclusiva y equitativa para todos los estudiantes en Ecuador. Esta iniciativa involucra la formación y capacitación continua de docentes en competencias digitales, la implementación de recursos tecnológicos y la promoción del acceso a la conectividad en todas las instituciones educativas del país. (Ministerio de Educación, 2020, p. 2)

La unidad educativa Tabacundo, pese algunos limitantes casi en su totalidad los estudiantes cuentan con conectividad y un dispositivo tecnológico de conexión lo que ha facilitado interrelacionarse y continuar con el proceso enseñanza aprendizaje durante el tiempo de pandemia que se está viviendo, el principal medio de comunicación ha sido la plataforma Teams implementada por el ministerio de educación y al cual como institución se ha regido a usarla.

Sin embargo, se ha evidenciado dificultades de aprendizaje en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Tabacundo, durante las clases virtuales, estas dificultades por lo general se dan por factores de conectividad, falta de interés y desconocimiento del uso herramientas digitales, además, por la escasa formación en competencias digitales en los docentes, se ha mantenido la metodología tradicional en las clases virtuales lo que ha provocado de alguna manera la falta de concentración, atención y participación de los educandos.

En calidad de investigadora y docente de dicha institución, el presente trabajo investigativo se enfoca en resolver la problemática de las dificultades de aprendizaje presentadas en los estudiantes de primero BGU, mediante la aplicación de la metodología TPACK (Tecnología, Pedagogía y Contenido), que tiene como pilares fundamentales la integración de pedagogía, el contenido y la tecnología.

La metodología TPACK tiene un enfoque educativo que combina el conocimiento sobre tecnología, pedagogía y contenido para diseñar, implementar y evaluar experiencias de enseñanza y aprendizaje en entornos tecnológicos. Esta metodología es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje por varias razones:

Diseño de actividades educativas significativas: La metodología TPACK ayuda a los educadores a diseñar actividades educativas que integren la tecnología de manera efectiva, utilizando estrategias pedagógicas adecuadas y que estén enfocadas en los objetivos de aprendizaje específicos.(Balladares, 2022, p. 12)

Potencia el aprendizaje activo y colaborativo: La metodología TPACK favorece el aprendizaje activo y colaborativo, lo que significa que los estudiantes pueden construir su

propio conocimiento a través de la interacción con sus compañeros y la utilización de recursos tecnológicos.(Salas, 2018, p. 4)

Adaptable a diferentes contextos educativos: La metodología TPACK puede ser aplicada en diferentes contextos educativos, desde la educación preescolar hasta la educación superior, y en diferentes áreas de conocimiento.(Tseng et al., 2022, p. 21)

Fomenta la reflexión y el pensamiento crítico: La metodología TPACK invita a los educadores a reflexionar sobre la forma en que están integrando la tecnología en sus prácticas educativas y a evaluar la efectividad de sus estrategias para el aprendizaje de sus estudiantes.(Wang et al., 2018, p. 6)

Actualización constante: La metodología TPACK está en constante evolución, lo que significa que los educadores que la utilizan están constantemente actualizando su conocimiento sobre tecnología, pedagogía y contenido.(Wang et al., 2018, p. 7)

Con el fin de contribuir a un aprendizaje significativo la investigación corresponde al segundo objetivo del eje social del plan nacional de desarrollo 2017-2021 que es “promover un sistema educativo inclusivo y de calidad en todos los niveles e impulsar la economía naranja” (Secretaría Nacional de Planificación, 2021, p.1).

Por lo señalado se justifica la presente investigación que implementa la metodología TPACK en el currículo por su relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque ayuda a los educadores a diseñar actividades educativas significativas, promueve el aprendizaje activo y colaborativo, es adaptable a diferentes contextos educativos, fomenta la reflexión y el pensamiento crítico y permite una actualización constante del conocimiento.

2 CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Tecnología Educativa

La tecnología educativa fomenta un cambio dentro del proceso enseñanza aprendizaje, en los cuales la aplicación de conocimientos se fundamenta en una pedagogía abierta, flexible, e inclusiva mediante la utilización de herramientas tecnológicas centradas en las necesidades del estudiante y su entorno inmediato; se implementa como una metodología que permite el acercamiento entre el docente y el alumno, propiciando la interacción, la didáctica y la innovación.

La tecnología educativa tiene como finalidad contribuir con el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico estudiantil, además han ido cambiando la cotidianidad convirtiéndose en un aspecto social y cultural; ya que la sociedad se encuentra inmersa en esta realidad, sin embargo, no existe un buen manejo de las TIC principalmente en la selección y uso de información confiable, afectando de alguna manera al conocimiento; es decir la comprensión y utilización eficaz de información.

Bolaños (2022) afirma que “en la sociedad constantemente se está dando muestra de malos usos de las tecnologías y que este uso tiene aspectos en común con una adicción, de manera que está afectando negativamente la calidad de vida de las personas”. (p.6). La afirmación sugiere que, en la sociedad actual, el uso inadecuado de la tecnología está convirtiéndose en un problema cada vez más común, con efectos similares a los de una adicción. Esto puede estar resultando en una disminución de la calidad de vida de las personas.

Según Vásquez (2021) la tecnología educativa desde el paradigma de su necesaria justificación didáctica y pedagógica para que adquiera todo su sentido y potencialidad en los procesos enseñanza-aprendizaje; es necesaria la debida vinculación curricular. Esta nueva

forma de comprender el proceso enseñanza-aprendizaje mediado por la tecnología en las diferentes etapas educativas ha generado la necesidad de que los programas de formación se centren en las competencias y en el uso aplicado y práctico de la tecnología para resolver, crear o difundir contenido.

Por lo que es importante que el docente oriente los procesos de enseñanza basados en la comprensión, búsqueda de información, y aprendizaje integral, haciendo uso de nuevas metodologías, diseño de material educativo con contenidos curriculares que promueva cumplir con los objetivos educativos, formando estudiantes críticos, capaces de resolver problemas, líderes y colaboradores, capaces de acceder y analizar información, demostrar habilidades, imaginación creatividad justificando el uso adecuado de la tecnología en la educación.

2.2 Habilidades tecnológicas

Las habilidades digitales se refieren a la capacidad de utilizar tecnologías digitales y herramientas de información para comunicarse, acceder y evaluar información, resolver problemas y realizar tareas de manera eficiente y efectiva en un entorno digital. Cuásquer & Flores, (2019) indican que estas habilidades se han vuelto cada vez más importantes en el mundo actual, ya que la tecnología digital se ha vuelto omnipresente en muchas áreas de la vida personal y profesional.

Entre las habilidades digitales comunes se incluyen:

- Búsqueda y evaluación de información en línea
- Comunicación a través de correo electrónico, redes sociales y plataformas de mensajería instantánea
- Creación y edición de documentos en línea y con software especializado
- Gestión de datos y archivos digitales, como copias de seguridad y almacenamiento en la nube
- Conocimientos básicos de seguridad cibernética, como el uso de contraseñas seguras y la identificación de amenazas potenciales.

La adquisición de habilidades digitales es esencial para participar plenamente en la sociedad actual y para tener éxito en muchos campos profesionales. Las habilidades digitales

también se pueden mejorar y desarrollar a través de la educación y la formación continua (Vizoso & López, 2018).

2.3 Modelos de Integración tecnológica

La evolución de las tecnologías digitales ha permitido generar espacios de aprendizaje saliendo de una visión tradicional de la educación, donde el educador y los textos no son el único recurso para alcanzar los conocimientos, el docente se convierte en facilitador y guía, para que estos espacios se vean enriquecidos con el uso de la tecnología, es necesario integrar contenidos curriculares que cumplan con los objetivos de aprendizaje. Existen varios modelos y enfoques de integración tecnológica en la educación, según Monsalve (2018) algunos de los cuales se describen a continuación:

SAMR: Este modelo propuesto por Rubén Puentedura divide la integración tecnológica en cuatro niveles: Substitución, Augmentación, Modificación y Redefinición. El modelo se enfoca en cómo la tecnología puede transformar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. (Villegas, 2022, párr. 3)

TPACK: Este modelo se enfoca en la integración de tres tipos de conocimiento: el conocimiento tecnológico (T), el conocimiento pedagógico (P) y el conocimiento del contenido (C). El modelo propone que la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje requiere un equilibrio entre estos tres tipos de conocimiento. (Cabero & Barroso, 2016, p. 13)

RAT: El modelo de Reemplazo, Ampliación y Transformación se enfoca en cómo la tecnología puede reemplazar, ampliar o transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje. El modelo se enfoca en cómo la tecnología puede mejorar la eficacia y la eficiencia de las prácticas educativas.

TIP: El modelo de Procesos de Transformación de la Tecnología se enfoca en cómo la tecnología puede transformar los procesos educativos, incluyendo la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. El modelo propone una serie de pasos para integrar la tecnología

de manera efectiva en los procesos educativos.

CTP: Este modelo se enfoca en la integración de la tecnología en el currículo, la enseñanza y la evaluación. El modelo propone que la tecnología debe ser un componente integral del proceso educativo y que debe estar alineada con los objetivos del currículo. (p. 76).

En síntesis, existen diversos modelos que pueden ser útiles para el docente al momento de integrar la tecnología en los contenidos curriculares, entre ellos destacan el modelo TPACK de Mishra y Koehler (2006), el modelo SAMR desarrollado por el Dr. Rubén Puentedura (2006) y la Matriz de Integración de la Tecnología (TIM) (2010). Cada uno de estos modelos se enfoca en diferentes aspectos de la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje, y los educadores pueden elegir el modelo que mejor se adapte a sus necesidades y objetivos educativos.

2.4 Metodología TPACK

La metodología TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) fue propuesta en el año 2006 por los investigadores Matthew Koehler y Punya Mishra en un artículo titulado "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge". En el 2006 y 2009, Koehler y Mishra se dieron cuenta de que la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje requería más que simplemente conocer la tecnología o tener habilidades pedagógicas. En lugar de eso, argumentaron que los docentes necesitaban un conocimiento profundo de cómo la tecnología interactúa con el contenido curricular y los procesos de enseñanza y aprendizaje, utilizando como base el conocimiento pedagógico del contenido (PCK) de Shulman; este modelo se basa en la combinación de tres variables:

- Conocimiento de contenido (CK) son los contenidos específicos sobre la asignatura que va a enseñar, hace referencia a los conceptos, teorías, enfoques, temáticas, prácticas, evaluaciones, etc.
- Conocimiento pedagógico (PK), se refiere a las metodologías o formas de enseñar

que utilizan como habilidades y fortalezas cada uno de los docentes. Se basan en un fin educativo general, cumplimiento de objetivos y destrezas que enmarca la pedagogía.

- Conocimiento tecnológico (TK), son las herramientas tecnológicas utilizadas para enseñar.

Estos tres componentes básicos al integrarse generan conocimientos específicos:

2.4.1 **Conocimiento pedagógico del contenido (PCK)**

Campos, (2021), explica que el Conocimiento Pedagógico del Contenido (PCK, por sus siglas en inglés) se refiere al conocimiento que tienen los docentes sobre cómo enseñar un contenido específico. Es una forma de conocimiento práctico que va más allá de saber el contenido en sí mismo. El PCK implica conocer la forma en que los estudiantes aprenden mejor el contenido, las dificultades más comunes que pueden encontrar los estudiantes al aprenderlo y las estrategias más efectivas para enseñar ese contenido en particular.

Por ejemplo, un docente de matemáticas que tenga un buen PCK comprenderá cómo enseñar conceptos matemáticos complejos de forma clara y accesible para los estudiantes, y sabrá cómo diseñar y presentar actividades y ejercicios para que los estudiantes puedan aplicar esos conceptos en situaciones prácticas. También será capaz de identificar y abordar las dificultades que puedan presentarse al aprender el contenido, y podrá ajustar su enseñanza en consecuencia.

El PCK se considera fundamental para la enseñanza efectiva, ya que permite a los docentes adaptar su enseñanza a las necesidades de sus estudiantes, lo que puede aumentar la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes. Además, el PCK se ve como un componente clave del TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), que es una metodología que integra el conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Este conocimiento se orienta en la aplicación del tema que se va a enseñar, planificación del contenido y saber cómo impartirlo a los estudiantes.

2.4.2 Conocimiento tecnológico del contenido (TCK)

Tseng et al., (2022), menciona que el Conocimiento Tecnológico del Contenido (TCK, por sus siglas en inglés) se refiere al conocimiento que tienen los docentes sobre cómo integrar la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje de un contenido específico. El TCK se centra en cómo la tecnología puede ser utilizada para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del contenido, y cómo los docentes pueden seleccionar y utilizar herramientas y recursos tecnológicos adecuados para mejorar la comprensión y el rendimiento de los estudiantes.

Por ejemplo, un docente de ciencias con un buen TCK comprenderá cómo utilizar programas de simulación y software especializado para enseñar conceptos complejos en ciencias, y cómo diseñar y presentar actividades y ejercicios que utilicen la tecnología para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. También será capaz de evaluar y seleccionar herramientas y recursos tecnológicos que sean adecuados para su contenido y su estilo de enseñanza, y de utilizar la tecnología de forma efectiva en el aula.

El TCK es considerado un componente esencial del TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), que es una metodología que integra el conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. El TPACK enfatiza que los docentes deben tener un conocimiento profundo de cómo la tecnología interactúa con el contenido curricular y los procesos de enseñanza y aprendizaje, para que puedan integrar la tecnología de forma efectiva en su enseñanza.

2.4.3 Conocimiento tecnológico- pedagógico (TPK)

Monsalve, (2018), explica que el Conocimiento Tecnológico-Pedagógico (TPK, por sus siglas en inglés) se refiere al conocimiento que tienen los docentes sobre cómo utilizar la tecnología para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el aula. El TPK implica la combinación del conocimiento tecnológico (TK) con el conocimiento pedagógico (PK) y su aplicación en la enseñanza de un contenido específico.

Un docente con un buen TPK comprenderá cómo la tecnología puede ser utilizada para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje de un contenido específico, y cómo puede diseñar y presentar actividades y estrategias de enseñanza que utilicen la tecnología de manera efectiva. También podrá adaptar su enseñanza y sus estrategias a las necesidades de sus estudiantes y utilizar la tecnología para mejorar la comunicación, la colaboración y el

aprendizaje autónomo de los estudiantes.

El TPK se considera fundamental para la enseñanza efectiva con tecnología, ya que permite a los docentes integrar la tecnología de forma significativa en su enseñanza y adaptar su enseñanza a las necesidades de sus estudiantes. El TPK es un componente clave del TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), que es una metodología que integra el conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

2.4.4 Conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (TPACK)

Corresponde a la integración de los 6 componentes básicos; es decir al conocimiento integral del contenido, estrategia pedagógica para la enseñanza mediante el uso de herramientas tecnológicas que conlleven a lograr los objetivos de aprendizaje, el modelo se compone por los conocimientos del docente, creando o diseñando actividades didácticas con contenidos específicos de acuerdo a la planificación curricular, facilitando la enseñanza aprendizaje de los educandos, y haciendo uso de herramientas tecnológicas digitales.

Figura 1 :Modelo TPACK



Nota. El gráfico representa la integración de los conocimientos tecnológico, pedagógico y de contenido fundamentales del método, Fuente: Elaboración propia

2.5 Competencias Digitales en Educación

Al ser una metodología tecno-pedagógica, se enfatiza en la formación de los docentes ya que son la principal fuente para generar habilidades y conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que es fundamental que estén preparados en el ámbito

tecnológico, pedagógico y de contenido para lograr mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes y por lo tanto sobre la sociedad y el futuro.

En la Agenda educativa digital el equipo técnico Game et al., (2021), consideran tres ejes anclados a pilares de la educación: Aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser, en base a los cuales el uso de la tecnología ha pasado a formar parte importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje, además, indican que con la incorporación de las tecnologías para la información y la comunicación (TIC) que conllevan la consolidación de una sociedad digital, es importante contar con un proceso de formación que, más allá del acceso a las TIC, permita que las personas conozcan cómo utilizarlas de una forma adecuada.

Es por esto que se consideran necesarias nuevas formas de alfabetización digital que permita que las personas sean competentes en esta sociedad digital, partiendo del conocimiento para el uso de las tecnologías.

La alfabetización digital es responsabilidad de toda la comunidad educativa (estudiantes, docente, personal educativo, autoridades y familia) ya que genera conocimientos, habilidades y actitudes que permiten la resolución de problemas en espacios digitales, en la pandemia que se suscitó a nivel mundial, se reconoció la importancia de la capacitación tecnológica e innovación docente, situación que permite fortalecer las competencias digitales con fines educativos.

Dichas competencias permiten al docente ser autónomo e independiente al momento de implementar las TIC en el aula, desde conectar y usar equipos tecnológicos (ordenador, Tablet, proyector, etc.) hasta utilizar programas, crear o diseñar objetos virtuales con contenidos para impartir las clases o como material complementario, al aplicar estos tres conocimientos, el docente obtiene material didáctico y práctico de utilidad para estimular el aprendizaje de conceptos teóricos mediante nuevas herramientas digitales.

Para la UNESCO, (2022), esta alfabetización busca “empoderar a las personas en todos los ámbitos de la vida, con el fin de que alcancen sus metas personales, sociales, educativas y ocupacionales y estén en condiciones de participar activamente en la sociedad, se trata de un derecho básico en un mundo digital, que promueve la inclusión social de todas las

naciones” (p.1).

La inclusión social es clave para construir sociedades justas y equitativas, y para lograrla es necesario que todas las personas tengan las mismas oportunidades de acceso y participación en la vida social y económica. La tecnología puede ser una herramienta poderosa para promover la inclusión social, ya que puede proporcionar acceso a recursos y servicios que de otra manera podrían estar fuera del alcance de muchas personas.

Según Wang et al., (2018) ,al aplicar estas competencias digitales y vincularlas a educación se derivan las siguientes actividades:

- Alfabetización digital: la capacidad de utilizar herramientas y recursos digitales para buscar, procesar y comunicar información.
 - Resolución de problemas tecnológicos: la capacidad de identificar y resolver problemas técnicos en el uso de herramientas digitales.
 - Comunicación digital: la capacidad de comunicarse de manera efectiva utilizando tecnología digital, incluyendo la comunicación asincrónica y sincrónica.
 - Colaboración digital: la capacidad de trabajar de manera colaborativa utilizando herramientas y recursos digitales.
 - Ciudadanía digital: la capacidad de utilizar tecnología de forma responsable y ética, y de entender el impacto social, político y económico de la tecnología.
 - Pensamiento crítico y creatividad digital: la capacidad de utilizar herramientas digitales para analizar, sintetizar y crear nuevos conocimientos y productos.
- (p.34).

En referencia a lo descrito es importante considerar aspectos que califican a una persona como competente en el uso de las Tic, a continuación, se detallan las siguientes: Uso de información y tratamiento de datos, la comunicación y colaboración, creación de contenido, seguridad, y resolución de problemas.

2.6 Tecnología de la información y la comunicación (TIC)

Cacheiro (2018), indica que las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación)

su concepto hace referencia a las tecnologías que permiten la transmisión de información y comunicación en cualquier momento y cualquier lugar, por medio de dispositivos electrónicos.

En el ámbito educativo es cada vez más generalizado el uso de las TIC, con el fin de complementar, enriquecer y transformar la educación, como indica la UNESCO, (2021), la tecnología puede desempeñar un papel fundamental en el avance de la educación en todo el mundo, y puede ayudar a resolver muchos de los desafíos que enfrentan los sistemas educativos actuales.

En el proceso enseñanza aprendizaje la tecnología permite al docente buscar la forma de interactuar con el estudiante dentro y fuera del aula a través de herramientas digitales que les permitan dinamizar y alcanzar los objetivos planteados y con ello un aprendizaje significativo basado en la participación, el trabajo colaborativo, desarrollo de las capacidades cognitivas que puedan además promover innovaciones y proyectos tecnológicos en beneficio de la sociedad.

El uso de la tecnología es un pilar de apoyo en la educación, no con el fin de sustituir al docente sino como una aliada al trabajo educativo; por ello es necesario diseñar materiales o recursos didácticos mediante herramientas digitales para desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes.

En la actualidad el avance de la tecnología y el internet facilita a los docentes a crear objetos y entornos digitales de aprendizaje con contenidos necesarios y que sean seguros para los educandos, por lo que es indispensable que aprendan a ser ciudadanos digitales responsables.

2.6.1 Características de las Tic

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas y recursos que se utilizan para procesar, almacenar, recuperar y transmitir información. Según Luz, (2018), entre las principales características de las TIC se incluyen:

- **Interactividad:** Las TIC permiten a los usuarios interactuar con la información y con otros usuarios de diversas formas, como mediante la comunicación en

tiempo real, el trabajo colaborativo, la participación en comunidades virtuales, entre otras.

- **Multimedialidad:** Las TIC permiten la integración de diferentes formatos de información, como texto, imágenes, audio y video, en un mismo recurso.
- **Accesibilidad:** Las TIC permiten el acceso a la información desde cualquier lugar y en cualquier momento, siempre y cuando se disponga de una conexión a Internet.
- **Velocidad:** Las TIC permiten el procesamiento y la transmisión de la información de manera rápida, lo que facilita la toma de decisiones y la solución de problemas.
- **Personalización:** Las TIC permiten adaptar los recursos y herramientas a las necesidades y preferencias de cada usuario, lo que aumenta la eficacia y la eficiencia de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- **Innovación:** Las TIC están en constante evolución, lo que significa que siempre hay nuevas herramientas y recursos disponibles para mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- **Globalidad:** Las TIC permiten la conexión y la colaboración entre personas de diferentes partes del mundo, lo que aumenta las oportunidades de intercambio de conocimientos y experiencias. (p.27).

En resumen, las características de las TIC permiten a los usuarios procesar, almacenar, recuperar y transmitir información de manera eficaz, eficiente y personalizada, lo que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje y abre nuevas posibilidades de conexión e intercambio a nivel global.

2.7 Herramientas tecnológicas para la educación

Según Jaramillo et al., (2018) Las herramientas tecnológicas para la educación son programas de aplicaciones software que pueden ser utilizados para facilitar la labor docente y que dinamiza el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tanto docentes y estudiantes tienen acceso a una amplia variedad de herramientas digitales que se usan como medios de comunicación e información que varían de acuerdo a

la necesidad y materiales a emplear entre estas plataformas educativas se encuentran: videoconferencias, Learning, sistema de gestión de aprendizaje (LMS), blogs, wikis, simuladores, libros digitales, juegos, entre otras.

Las mismas que permiten crear recursos didácticos útiles para el proceso enseñanza-aprendizaje, basados en teorías constructivistas con el fin de dinamizar, experimentar, desarrollar el conocimiento y reforzar el aprendizaje adquirido y con ello obtener aprendizajes significativos, donde el estudiante es el centro de atención y el docente el que guía el aprendizaje.

El avance de la tecnología plantea nuevas estrategias y medios para crear espacios y contenido multimedia para uso educativo, por lo que es importante el manejo de dispositivos tecnológicos y formación en programas, aplicaciones básicas o el uso de un software que apoye las actividades pedagógicas.

Jaramillo et al. (2018) es ampliamente reconocido que el uso de software libre en el aula de clase puede ser altamente beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje. La educación es una de las áreas que más ha sido beneficiada por la existencia de software gratuito, ya que este ofrece una amplia gama de herramientas que pueden apoyar el proceso educativo y la gestión docente en general. Al ser de acceso libre y gratuito, el software libre permite a los docentes y estudiantes acceder a herramientas de calidad sin incurrir en costos adicionales, lo que aumenta la accesibilidad y equidad en el acceso a la tecnología. Además, el uso de software libre puede fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, así como permitir la personalización y adaptación de las herramientas a las necesidades específicas de cada clase o grupo de estudiantes.

Las herramientas y aplicaciones de software propietario también ofrecen ventajas en cuanto a su disponibilidad, ya que a menudo vienen preinstaladas en los equipos o se pueden adquirir fácilmente en el mercado comercial, aunque con el costo adicional de la licencia necesaria para utilizarlas. En la actualidad existen diversas aplicaciones libres y de propietarios que permiten crear contenidos educativos didácticos y de calidad para ser usados en el aula o como refuerzo académico; ya sea en modalidad virtual o presencial; y en base a los contenidos y estrategias didácticas (individuales, en grupo o colaborativas) que se

pretenda utilizar en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Figura 2 Estrategias didácticas con el uso de las Tic



Nota. En el gráfico se identifica las diferentes estrategias didácticas y las diferentes aplicaciones que se pueden utilizar, Fuente: Elaboración propia

Existen una gran cantidad de herramientas tecnológicas que se pueden utilizar en la educación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunas de las más comunes son:

- Plataformas de aprendizaje en línea: Son plataformas que ofrecen recursos y herramientas para la enseñanza y el aprendizaje en línea, como Blackboard, Moodle o Canva.
- Herramientas de videoconferencia: Permiten la comunicación en tiempo real a través de audio y video, y se pueden utilizar para impartir clases en línea, realizar reuniones virtuales, etc. Algunas de las más conocidas son Zoom, Microsoft Teams y Google Meet.
- Herramientas de gestión de proyectos: Son herramientas que permiten la planificación y seguimiento de proyectos, como Trello o Asana, y pueden ser útiles para la organización de tareas y proyectos en el ámbito educativo.

- Plataformas de creación y edición de contenido multimedia: Permiten la creación de contenido multimedia, como videos, presentaciones y gráficos, que pueden ser utilizados en la enseñanza. Algunas de las más populares son Adobe Creative Suite, Canva o Prezi.
- Herramientas de gamificación: Son herramientas que permiten la creación de juegos educativos para motivar y aumentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje. Algunas de las más utilizadas son Kahoot, Quizlet y Classcraft.
- Herramientas de realidad aumentada y virtual: Son herramientas que permiten la creación de experiencias inmersivas de aprendizaje, como Google Expeditions o Merge Cube.
- Redes sociales: Las redes sociales, como Facebook, Twitter o Instagram, también pueden ser utilizadas para la educación, como plataformas de comunicación, creación y compartición de contenido, y para la interacción con otros estudiantes y docentes.

En conclusión, existen muchas herramientas tecnológicas útiles para la educación, y su elección dependerá del objetivo específico que se busque alcanzar. Es importante tener en cuenta que las tecnologías deben ser utilizadas de manera estratégica y adecuada para maximizar su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.8 Objeto virtual de aprendizaje (OVA)

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) surgieron a finales de la década de 1990 como una respuesta a la necesidad de contar con materiales educativos digitales de calidad. Estos objetos, que pueden ser definidos como paquetes autocontenidos de recursos digitales que se utilizan con fines educativos, se diseñaron con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza y del aprendizaje. (González, 2020, p .13)

Herrera et al., (2020), indica que, en su concepción inicial, los OVA se centraban en proporcionar a los estudiantes y docentes una gran cantidad de información en diversos formatos (texto, imágenes, audio y video), que pudieran ser utilizados de manera flexible para la adquisición de conocimientos. Sin embargo, con el tiempo, los OVA se han ido enriqueciendo con nuevas características, como la interactividad, la adaptabilidad y la

personalización.

Hoy en día, los OVA se utilizan en una gran variedad de contextos educativos, desde la educación a distancia hasta la formación continua en empresas y organizaciones. Existen muchas herramientas para la creación y distribución de OVA, como eXeLearning, Moodle, Edmodo, entre otros.

Se puede resumir que los Objetos Virtuales de Aprendizaje han evolucionado con el tiempo para convertirse en una herramienta importante en el ámbito educativo, ofreciendo a los estudiantes y docentes una gran cantidad de recursos digitales de calidad que pueden ser adaptados a sus necesidades específicas y contribuyendo a mejorar la calidad del aprendizaje.

2.8.1 Características y componentes de un Objeto Virtual de aprendizaje

Para Jaramillo et al. (2018), Un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) es una unidad de aprendizaje autocontenida, diseñada para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que puede estar compuesta por diferentes elementos. A continuación, se describen algunas de las características y componentes que pueden estar presentes en un OVA:

1. Estructura: el OVA debe contar con una estructura clara, que permita a los estudiantes comprender la organización de los contenidos y la secuencia en que deben ser abordados.
2. Interactividad: los OVAs pueden ser interactivos, permitiendo que los estudiantes realicen actividades y ejercicios, así como también brindar retroalimentación en tiempo real.
3. Multimedia: un OVA puede combinar diferentes tipos de contenido multimedia, como texto, imágenes, audio y video, para facilitar la comprensión de los temas abordados.
4. Adaptabilidad: los OVAs pueden ser adaptativos, es decir, ajustarse al nivel de conocimiento de cada estudiante.
5. Personalización: un OVA puede permitir la personalización de los contenidos, según las necesidades específicas de cada estudiante.
6. Evaluación: un OVA puede contar con herramientas para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, como cuestionarios, actividades y ejercicios.
7. Metadatos: los OVAs pueden contar con información descriptiva, como autor,

fecha de creación, objetivos de aprendizaje, entre otros.

8. Plataforma: un OVA puede ser diseñado para ser utilizado en una plataforma específica, como un LMS (Learning Management System) o una plataforma en línea. (p.23).

En cuanto a los componentes de un OVA, estos pueden variar dependiendo de la plataforma o herramienta utilizada para su creación. Algunos de los componentes comunes de un OVA pueden ser:

- Texto: contenido escrito que describe el tema que se va a tratar.
- Imágenes: gráficos o ilustraciones que complementan el texto.
- Audio: grabaciones de voz que permiten escuchar la información.
- Video: material audiovisual que puede ser utilizado para mostrar procedimientos o situaciones.
- Actividades: ejercicios prácticos que permiten afianzar los conocimientos adquiridos.
- Evaluaciones: cuestionarios o exámenes que miden el aprendizaje del estudiante.

En resumen, un OVA puede ser una herramienta muy útil para el aprendizaje en línea, ya que permite que los estudiantes puedan aprender de manera autónoma, adaptándose a su ritmo y necesidades específicas. Los OVAs pueden ser diseñados de diferentes maneras, pero siempre deben contar con una estructura clara, contenido interactivo y multimedia, adaptabilidad y personalización, evaluación y metadatos (En el contexto digital, los metadatos son información adicional asociada a un archivo o conjunto de datos que describe su contenido, formato, autoría, fecha de creación, ubicación, entre otros aspectos relevantes).

2.9 Modelo de Diseño Instruccional del Proceso Enseñanza Aprendizaje

Una de las definiciones más reconocidas acerca del Diseño Instruccional (DI) es planteada por Bruner citado en López & D'Silva, (2020), “quien en líneas generales es uno de los fundadores de la instrucción y enseñanza; a grandes rasgos plantea que es un proceso conducente a planear, preparar y diseñar los recursos y ambiente didáctico en el que se desarrolla el aprendizaje”. (p. 8-9)

Este concepto se amplía con la aparición de las TIC, por lo que es una herramienta fundamental para el diseño de actividades a llevarse a cabo de manera presencial y virtual, por su metodología y aporte en el proceso educativo a nivel formativo o de refuerzo, y el cual es mediado por la tecnología.

El diseño instruccional parte desde la definición de lo que el docente va a enseñar y lo ayuda a identificar los métodos de acuerdo a la necesidad tomando en cuenta que el estudiante es el centro del proceso enseñanza aprendizaje, permite plantear los objetivos a lograr y evaluar el conocimiento mediante la evaluación formativa y sumativa del proceso.

Es decir, permite detallar todas las actividades del proceso de diseño, desarrollo, implementación y evaluación de propuestas formativas, se debe considerar el ambiente para el cual se desarrollará el material didáctico y los recursos a utilizarse, tomando en cuenta que estos deben facilitar las actividades individuales o grupales, activar de conocimientos previos, orientar y motivar al estudiante, lograr la reflexión y participación del estudiante; en busca de proporcionar un aprendizaje significativo.

De acuerdo a Jaramillo et al. (2018) se debe realizar un análisis del material a elaborar tomando en cuenta tres ámbitos:

En el proceso educativo se pueden identificar tres análisis fundamentales que se deben tomar en cuenta: el análisis disciplinario, metodológico y tecnológico. El análisis disciplinario se enfoca en la materia o asignatura que se va a impartir, considerando el enfoque conceptual y la capacidad del estudiante para utilizar los conocimientos adquiridos. Además, se debe tener en cuenta la interacción entre el docente y el estudiante. El análisis metodológico se refiere a la forma en que se facilita el aprendizaje al estudiante, siendo el rol del docente el de facilitador y el material didáctico diseñado un elemento fundamental en la formación. Es importante tener claro el propósito educativo y basarse en las estructuras curriculares. El análisis tecnológico corresponde a las tecnologías que se utilizan en la elaboración e implementación de los materiales educativos, aprovechando herramientas y contenidos multimedia para innovar y dar un valor extra al proceso educativo.

A partir del diseño instruccional se establecen diversos modelos que puede utilizarse de

acuerdo a la necesidad o realidad educativa, estos se basan en las teorías de aprendizaje mismos que se mencionan a continuación.

2.9.1 Modelo de Dick y Carey

Según Jaramillo et al. (2018) es un modelo que se basa en diseñar un recurso parecido a un software, útil para la enseñanza de procedimientos desarrollo de aplicaciones todo en un ambiente tecnológico, presenta las siguientes etapas: identificación de metas instruccionales, análisis instruccional, análisis del contexto y audiencia, redacción de objetivos, desarrollo de instrumentos de evaluación, estrategias instruccionales, materiales instruccionales, evaluación formativa, sumativa y revisión de la instrucción.

2.9.2 Modelo ASSURE

Jaramillo et al. (2018) indican que presenta un proceso que permite al docente crear un ambiente de aprendizaje de acuerdo a objetivos a alcanzar en los estudiantes durante el proceso educativo, este presenta características en base a una teoría constructivista, apto para clases semipresenciales o en línea, las fases principales de este modelo son: análisis de estudiantes, establecimiento de objetivos, selección del método instruccional, medios y materiales, utilización de medios y materiales, participación del estudiante, evaluación y revisión.

2.9.3 Modelo ADDIE

En esta investigación se ha tomado en cuenta el modelo ADDIE ya que como determina Jaramillo et al. (2018) es participativo y tiene características de interactividad, dinamismo y flexibilidad, este es un modelo que se basa en una teoría constructivista y que permite evaluar cada fase y retroalimentar, además de fortalecer o reforzar los conocimientos con actividades de los contenidos aprendidos, se evidencia sus resultados en las evaluaciones formativas de cada fase y esto conlleva al docente a regresar a cualquier fase previa para su mejoramiento o cambio, a continuación se describen las fases del modelo.

Análisis: En esta primera etapa, se identifican las necesidades de capacitación y se realiza un análisis detallado del público objetivo, los objetivos de aprendizaje y los recursos disponibles. Se lleva a cabo una investigación exhaustiva para determinar los requisitos de

aprendizaje y los desafíos a abordar.

Diseño: En esta etapa, se diseñan los objetivos específicos, el contenido, los medios, los recursos y los métodos de evaluación para el curso o programa de capacitación. Se desarrolla un plan detallado que establece los objetivos de aprendizaje, el material del curso y la estrategia de evaluación.

Desarrollo: En esta etapa, se crea el contenido del curso o programa de capacitación, incluyendo la producción de materiales de instrucción, recursos multimedia, ejercicios prácticos y evaluaciones. Esta etapa también incluye la revisión y prueba de los materiales del curso para asegurarse de que cumplan con los objetivos de aprendizaje.

Implementación: En esta etapa, se lleva a cabo la implementación del curso o programa de capacitación en el ambiente de aprendizaje previsto. Esto puede incluir la entrega en línea o en persona, la coordinación de instrucción, la entrega de materiales, la supervisión y el seguimiento del progreso de los estudiantes.

Evaluación: En esta última etapa, se evalúa el curso o programa de capacitación para determinar si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje y si el contenido y la estrategia de instrucción son efectivos. Se puede llevar a cabo una evaluación formativa durante el proceso de desarrollo y una evaluación sumativa al finalizar el curso o programa. Los resultados de la evaluación pueden utilizarse para mejorar y ajustar el curso o programa de capacitación en futuras iteraciones del modelo ADDIE.

Figura 3 Fases del modelo ADDIE



Nota. En el gráfico se identifica cada fase del modelo instruccional ADDIE, Fuente: Elaboración propia

2.9.4 La Educación

Orsini, (2021), define a la educación como un proceso sistemático y planificado que busca desarrollar las capacidades y habilidades de las personas, con el objetivo de que puedan desenvolverse en la sociedad y enfrentar los retos que esta les presenta. A través de la educación, se busca proporcionar a los estudiantes los conocimientos, habilidades y valores necesarios para ser ciudadanos responsables, críticos y capaces de enfrentar los desafíos del mundo actual.

La educación es un proceso continuo que comienza en la infancia y se extiende a lo largo de toda la vida, abarcando diferentes etapas, como la educación infantil, la educación primaria, la educación secundaria, la educación superior y la formación profesional.

La educación se lleva a cabo en diferentes contextos, como la familia, la escuela, la universidad, la empresa y otras instituciones. Además, la educación puede ser formal, no formal e informal. La educación formal es aquella que se imparte en instituciones educativas, como escuelas y universidades, mientras que la educación no formal se refiere a programas y actividades de formación organizadas fuera del sistema educativo formal. La educación informal es aquella que se adquiere a través de la experiencia cotidiana y la interacción social.

2.9.5 La Didáctica

Según Gallego, R. (2019), la didáctica es una disciplina que se encarga del estudio y la reflexión sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta disciplina se enfoca en el

diseño y la implementación de estrategias pedagógicas que permitan lograr los objetivos de aprendizaje propuestos, teniendo en cuenta las características de los estudiantes, los objetivos del aprendizaje, los contenidos que se deben enseñar y los contextos en los que se lleva a cabo la educación.

La didáctica se basa en el conocimiento teórico y empírico sobre el aprendizaje humano y en la aplicación de este conocimiento en el diseño de experiencias educativas efectivas. Esta disciplina se preocupa por desarrollar las habilidades y competencias de los estudiantes, así como por promover el desarrollo de valores y actitudes que contribuyan al bienestar social y al desarrollo humano.

Entre las principales áreas de interés de la didáctica se encuentran la planificación, el diseño y la implementación de estrategias didácticas, la evaluación de los resultados del aprendizaje y el análisis crítico de los modelos y teorías educativas.

La didáctica se aplica en diferentes ámbitos educativos, desde la educación infantil hasta la formación profesional y continua. Su objetivo principal es mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, proporcionando herramientas y recursos pedagógicos adecuados a las necesidades y características de los estudiantes y a los objetivos de aprendizaje propuestos.

2.10 Proceso enseñanza-aprendizaje

López et al., (2018), indican que el proceso enseñanza-aprendizaje es un conjunto de actividades y experiencias organizadas de manera sistemática con el fin de que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades, valores y actitudes. Este proceso involucra la participación activa tanto del docente como del estudiante y se lleva a cabo en diferentes contextos, como la escuela, la universidad, la empresa, entre otros.

El proceso enseñanza-aprendizaje consta de tres etapas principales:

- **La etapa de planificación:** En esta etapa se establecen los objetivos de aprendizaje, se determinan los contenidos a enseñar, se seleccionan las estrategias de enseñanza y se preparan los materiales y recursos necesarios para la enseñanza.
- **La etapa de implementación:** En esta etapa se llevan a cabo las actividades y experiencias de aprendizaje, en las que el docente utiliza diferentes

estrategias didácticas y recursos para lograr los objetivos de aprendizaje. Los estudiantes, por su parte, participan activamente en el proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades y destrezas, adquiriendo conocimientos y construyendo su propio aprendizaje.

- **La etapa de evaluación:** En esta etapa se realiza la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de comprobar si se han logrado los objetivos de aprendizaje propuestos. Esta evaluación puede ser formativa (durante todo el proceso de enseñanza) o sumativa (al final del proceso de enseñanza), y puede incluir diferentes tipos de pruebas, trabajos y proyectos.

Como opina Zúñiga, (2018), en el proceso de enseñanza aprendizaje el uso de la tecnología contribuye a la formación académica de los estudiantes, el uso de información y aplicaciones innovadoras de manera adecuada por docentes genera una herramienta eficaz para cumplir los objetivos de aprendizaje.

Se puede resumir que el proceso enseñanza-aprendizaje es un proceso continuo y dinámico que se lleva a cabo a través de diferentes etapas y estrategias, con el objetivo de que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades y valores que les permitan desenvolverse en la sociedad y enfrentar los desafíos del mundo actual.

2.11 El Aprendizaje

Aprender es adquirir conocimiento por medio de la información o experiencia, logrando un cambio resultante en el comportamiento.

Sáez. (2020) define al aprendizaje como “un cambio en el comportamiento relativamente permanente que se produce como resultado de la experiencia o la práctica. Einstein decía que el aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información” (p. 8).

Un aprendizaje efectivo se caracteriza por aspectos como: suplir las necesidades educativas del estudiante, preparación para aprender, situación formal e informal (entorno familiar, escolar o medio ambiente) del estudiante; y la interacción en el proceso de aprendizaje. Además, para lograr un aprendizaje significativo se debe considerar las condiciones de aprendizaje entre las que se encuentran: la motivación, estímulo de los

sentidos, seguridad para participar, experimentación, retroalimentación, práctica e interacción. Esta última es importante ya define la manera en que el estudiante está aprendiendo con respecto a los contenidos, docente y compañeros; además determina su experiencia, se debe generar un buen lazo comunicativo entre los actores educativos: estudiantes-contenidos, estudiantes- estudiantes, y estudiantes-docente.

Las posibilidades de aprendizaje en la actualidad son ilimitadas desde las mismas bibliotecas hasta recursos en internet, que ayuda a tener información y generar espacios didácticos que contribuyan a la formación, siendo estos utilizados de la manera adecuada.

2.11.1 Teorías de aprendizaje

Las teorías de aprendizaje son “marcos conceptuales que describen como la información es absorbida, procesada y retenida durante el aprendizaje” (Sáez, 2020,p.11).

Existen diversas teorías de aprendizaje dentro del proceso educativo, de las cuales en el presente trabajo se citan las siguientes:

2.11.1.1 Conductismo

El conductismo es una teoría educativa que se enfoca en el estudio del comportamiento observable y medible. Esta teoría sostiene que el aprendizaje es el resultado de la experiencia y que se puede modificar mediante la manipulación de estímulos y recompensas. El conductismo se enfoca en el condicionamiento, es decir, en la asociación de un estímulo y una respuesta. Asimismo, considera que la enseñanza debe ser estructurada, sistemática y repetitiva, y que el rol del docente es de un controlador y organizador del ambiente de aprendizaje. En resumen, el conductismo cree que el aprendizaje es el resultado del refuerzo de conductas deseables y la extinción de conductas no deseables a través de la manipulación del ambiente de aprendizaje.(Esther et al., 2020)

2.11.1.2 Cognitivism

De acuerdo con Vega et al. (2019) La teoría educativa del cognitivism se enfoca en el estudio de los procesos mentales y la forma en que las personas adquieren, procesan, almacenan y utilizan la información en su aprendizaje. En lugar de enfocarse en el comportamiento observable, el cognitivism se enfoca en la cognición, lo que significa que

se centra en cómo las personas procesan y comprenden la información. La teoría educativa del cognitivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la exploración, la experimentación y la reflexión sobre su propia comprensión. El cognitivismo también enfatiza la importancia del feedback y la retroalimentación para el aprendizaje efectivo.

En el contexto educativo, el cognitivismo ha influido en la forma en que se diseñan y se entregan los materiales de enseñanza y aprendizaje. El cognitivismo ha llevado a la creación de materiales de enseñanza que se enfocan en la comprensión profunda de los conceptos, así como en la implementación de técnicas de enseñanza que promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, el cognitivismo ha llevado a la utilización de herramientas tecnológicas en el aula para mejorar la eficacia del proceso de aprendizaje.

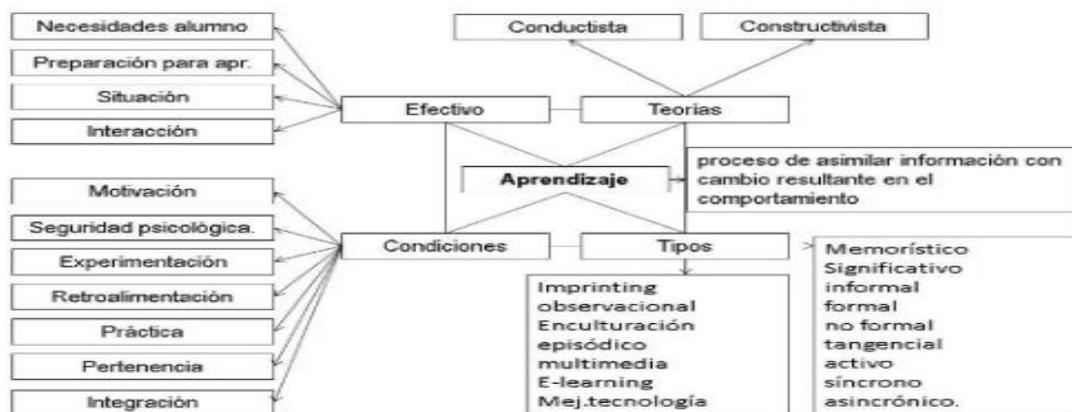
2.11.1.3 *Constructivismo*

Como señala Vega et al. (2019) la teoría educativa del constructivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la experiencia y la reflexión. Según esta teoría, el conocimiento no se transmite simplemente de un profesor a un estudiante, sino que el estudiante debe construir su propio conocimiento a partir de su experiencia previa y la interacción con el entorno.

En el constructivismo, el papel del profesor es guiar al estudiante en su proceso de construcción del conocimiento, proporcionando oportunidades para la exploración, el descubrimiento y la reflexión. El aprendizaje no se enfoca en la memorización de hechos, sino en la comprensión de los conceptos y su aplicación en situaciones reales.

El constructivismo también destaca la importancia del aprendizaje significativo, es decir, la conexión entre el nuevo conocimiento y la experiencia previa del estudiante. Para lograr esto, el estudiante debe ser capaz de relacionar el nuevo conocimiento con su experiencia y comprensión previa.

Figura 4 Aprendizaje, teorías, tipos y condiciones



Nota. Adaptado de Aprendizaje, teorías, tipos y condiciones, (Sáez, 2020)

2.11.2 Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje comunican lo que el estudiante debe aprender o saber y demostrar al concluir una temática, contenido, unidad de una asignatura o a su vez un periodo escolar. Estos objetivos deben ser bien planteados y capaces de cumplir con la meta general de la asignatura y proceso educativo, donde el estudiante demuestra el dominio de sus habilidades, conocimiento y actitudes adquiridas en el proceso educativo. Se debe considerar que al plantear objetivos se puede utilizar taxonomías de aprendizaje, la más utilizada es la taxonomía de objetivos para el dominio cognoscitivo de Bloom. Además, los objetivos planteados deben generar resultados medibles los mismos que a posterior serán verificados por medio de métodos de evaluación de aprendizaje como: proyectos, exámenes (orales, escritos), presentaciones, entre otros. (Sáez, 2020)

2.11.3 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son una guía flexible que conlleva procedimientos para alcanzar los objetivos propuestos en el proceso educativo, estas estrategias se ven inmersas en el proceso de enseñanza donde el docente de acuerdo a su planificación pone énfasis en el diseño, programación, elaboración de contenidos que los estudiantes necesitan aprender; es decir personaliza el aprendizaje, de igual manera las estrategias de aprendizaje pretenden que el estudiante sea el responsable de su aprendizaje.

Díaz Barriga y Hernández Rojas (2010) citado en Sáez, (2020) en destacan las siguientes

características de las Estrategias de Aprendizaje:

- Son intencionales: las estrategias de aprendizaje son elegidas deliberadamente por el estudiante para ayudarles a alcanzar sus objetivos de aprendizaje.
- Son flexibles: las estrategias de aprendizaje pueden adaptarse a diferentes situaciones y tipos de contenido.
- Son reflexivas: los estudiantes deben reflexionar sobre cómo están aprendiendo y si las estrategias que están utilizando son efectivas o no.
- Son metacognitivas: las estrategias de aprendizaje implican pensar sobre el propio proceso de aprendizaje y la forma en que se está gestionando.
- Son activas: las estrategias de aprendizaje implican la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, en lugar de simplemente recibir información pasivamente.
- Son orientadas a la tarea: las estrategias de aprendizaje están diseñadas para ayudar al estudiante a alcanzar un objetivo específico.
- Son adaptables: las estrategias de aprendizaje pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales.
- Son transferibles: una vez que se han aprendido y dominado las estrategias de aprendizaje, se pueden aplicar a diferentes contextos y áreas de aprendizaje.

En la actualidad con el uso de las TIC en educación, es necesario generar estrategias de aprendizaje con contenidos y actividades interactivas, dinámicas y motivadoras; las estrategias de aprendizaje que pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión y retención de la información, así como a desarrollar habilidades prácticas y sociales. Es importante recordar que diferentes estrategias funcionarán mejor para diferentes estudiantes y situaciones de aprendizaje, por lo que los educadores deben estar dispuestos a experimentar y adaptarse a las necesidades de los estudiantes.

2.11.4 Estilos de aprendizaje

En el proceso educativo se puede evidenciar que cada estudiante se caracteriza por su diferente forma de aprender siendo seres humanos completamente distintos unos con otros, aunque se comparta una misma aula cada quien tiene un estilo distinto para procesar la información y adquirir los conocimientos, esto hace que algunos estudiantes no puedan ser afines a ciertas estrategias pedagógicas.

Instituto Profesional de Chile, (2018) comparte la definición de Keefe (1988) quien determina a los estilos de aprendizaje como “los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables de cómo perciben los aprendices, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje” (p. 4).

Los rasgos cognitivos se centran en el proceso de recibir, interpretar y construir la información para resolver problemas mediante las estrategias creadas a partir de los componentes fisiológicos que se refiere a lo visual, auditivo y kinestésico característico del estudiante, y una un componente afectivo refiriéndose a las expectativas y motivación del estudiante.

Los estilos de aprendizaje se basan en la teoría de David Kolb, que indica 4 etapas para aprender, cada una de estas se basan en actividades de percepción (como se capta la información) y de procesamiento (como se procesa y transforma la información). A continuación, se describe cada una de las etapas:

- Experiencia concreta (EC), ser parte de experiencias nuevas.
- Observación Reflexiva (OR), ser capaz de reflexionar ante las experiencias
- Conceptualización abstracta (CA), ser capaz de crear conceptos y teorías lógicamente sólidas tomando en cuenta sus observaciones y experiencias.
- Experiencia Activa (EA), ser capaz de emplear las teorías en la toma de decisiones y solución de problemas.

A partir de estas etapas Kolb diferencia 4 estilos de aprendizaje:

- Divergentes, son aquellas personas que combinan la experiencia concreta con la observación reflexiva, se caracterizan por un pensamiento concreto y procesan la

información de manera reflexiva tomando en cuenta diferentes puntos de vista y ven las situaciones desde distintas perspectivas, además son emotivos y se interesan por los demás.

- Asimiladores, son aquellas personas que combinan pensamiento abstracto y procesamiento reflexivo, se caracterizan por tener un aprendizaje de manera secuencial; es decir captan y entienden una gran cantidad de información y la organizan de manera lógica tomando en cuenta un razonamiento inductivo, se interesan por las ideas mas no de las personas.
- Convergentes, son aquellas personas que combinan pensamiento abstracto y con la experimentación activa, se caracterizan por encontrar la utilizan practica de las ideas o teorías que aprenden, son más técnicos.
- Acomodadores, son aquellas personas que combinan pensamiento concreto y procesamiento activo, se caracterizan por: asumir retos, generar ideas y accionar; son arriesgados y se enfrentan a nuevas experiencias; son intuitivos y aprenden por ensayo y error.

Kolb menciona que se puede partir de una experiencia concreta (alumno activo), o de una conceptualización abstracta (alumno teórico), estas se transforman en conocimiento cuando reflexionan (alumno reflexivo) y a su vez las experimentan (alumno pragmático); por lo que se destaca las fases: teorizar, experimentar, actuar y reflexionar (Sáez, 2020, p. 14).

Los estilos de aprendizaje son diversos enfoques o maneras de aprender, los cuales deben ser evaluados por los docentes, con el fin de adaptar la metodología de enseñanza de una signatura de manera inclusiva e integral. Por lo que se debe determinar el estilo de aprendizaje en función del estudiante:

Estudiantes activos o reflexivos Los estudiantes activos les gusta realizar nuevas experiencias, sin perjuicio y con entusiasmo, se encuentran realizando algunas actividades constantemente, prefieren el trabajo en equipo; los estudiantes reflexivos analizan las situaciones antes de actuar, prefieren trabajar solos.

Estudiantes sensoriales o intuitivos Los estudiantes sensoriales tienden a aprender de las experiencias y resolver problemas; es decir son prácticos; los estudiantes intuitivos

prefieren descubrir, innovar, son buenos en captar nuevos conceptos.

Estudiantes visuales o verbales Los estudiantes visuales aprenden a través de lo que ven (cuadros, imágenes, películas, etc.) y los estudiantes prefieren las palabras, son buenos para explicar de manera oral o escrita.

Estudiantes secuenciales o globales Los estudiantes secuenciales aprenden mediante pasos a seguir y los estudiantes globales aprenden de manera rápida desde lo general y llegan a interconectar las ideas.

Estudiantes de inteligencia múltiple De acuerdo con Howard Gardner citado en Sáez, (2020) afirma que existen siete maneras de aprender: corporal, interpersonal, intrapersonal, lógica matemática, musical, verbal lingüística, visual-espacial.

2.11.5 Métodos de enseñanza-aprendizaje

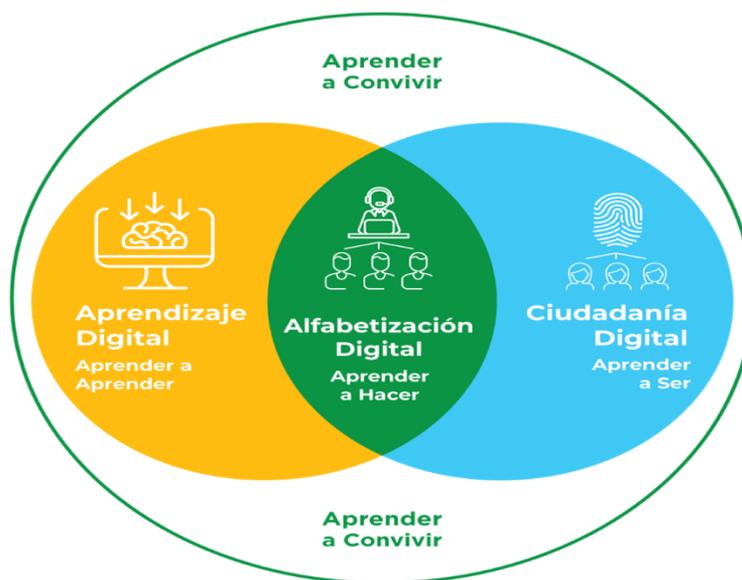
El método es el camino para cumplir una meta en el aprendizaje, el docente debe considerar el método a utilizar en el proceso educativo en base a los elementos curriculares y diseñar experiencia de aprendizaje en necesidad de los estudiantes, para que logren aprendizajes significativos. Se debe considerar ciertos factores como el nivel de desarrollo del estudiante, objetivos a alcanzar, contenidos, el entorno y los recursos.

En base a los estilos de aprendizaje se pueden utilizar distintos métodos de enseñanza-aprendizaje como: ABP (Aprendizaje basado en proyectos), aprendizaje colaborativo, exposiciones, foros, método de estudio de casos, gamificación, proyectos, aula invertida, métodos activos, entre otros.

2.11.6 Ambientes de aprendizaje

Se debe generar ambientes de aprendizaje seguros para los estudiantes tanto en el entorno educativo como fuera de este, por lo que es importante generar ambientes virtuales de aprendizaje que permitan mejorar competencias y habilidades de los estudiantes mediante el uso de las TIC en el proceso educativo, basado en los 4 pilares de la educación: aprender a ser, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos.

Figura 5 Ejes de la Agenda Educativa Digital 2021-2025 anclados a Pilares de la Educación



Nota. Adaptado de Ejes de la Agenda Educativa Digital 2021-2025 anclados a pilares de la Educación, Dirección Nacional de Tecnologías para la Educación. (2021).

2.12 La asignatura de educación para la Ciudadanía

En Ecuador, la educación para la ciudadanía es un tema importante y se incluye en el plan de estudios nacional como parte de la educación cívica y ética. El Ministerio de educación (2021) indica que el objetivo principal de la educación para la ciudadanía en el sistema educativo ecuatoriano es formar ciudadanos responsables, críticos y comprometidos con su sociedad y su país. Se busca que los estudiantes desarrollen habilidades y valores que

les permitan ser participantes activos y conscientes de la sociedad en la que viven, fomentando el bien común y la justicia social.

El currículo de educación para la ciudadanía se enfoca en enseñar a los estudiantes sobre sus derechos y responsabilidades como ciudadanos, el funcionamiento del sistema político y la importancia de la participación ciudadana en la toma de decisiones. También aborda temas como la democracia, la participación ciudadana, los derechos humanos, la diversidad cultural, la igualdad de género, la protección del medio ambiente, la ética, los valores morales y la importancia del respeto a la diversidad cultural.

Además, la educación para la ciudadanía se integra en otras áreas del currículo, como ciencias sociales, historia, geografía, lengua y literatura. Y promueve actividades extracurriculares que fomenten la participación cívica y la responsabilidad social, como la participación en clubes estudiantiles y proyectos comunitarios. En el sistema educativo ecuatoriano, la educación para la ciudadanía es obligatoria en todos los niveles de la educación, desde la educación básica hasta la educación superior. Los estudiantes también deben participar en actividades extracurriculares que fomenten la participación cívica y la responsabilidad social.

2.13 Habilidades Ciudadanas

Las habilidades ciudadanas se refieren a la capacidad de una persona para participar de manera efectiva en su comunidad y en la sociedad en general. Estas habilidades incluyen una amplia variedad de conocimientos, actitudes y comportamientos que permiten a una persona ser un miembro activo y responsable de la sociedad (Bernate et al., 2019).

Según Zambrano (2019) entre las habilidades ciudadanas más comunes se incluyen:

- Participación cívica: habilidades para involucrarse en procesos políticos y comunitarios, como votar, asistir a reuniones comunitarias, escribir cartas a funcionarios públicos y participar en protestas pacíficas.
- Pensamiento crítico: habilidades para analizar y evaluar información y perspectivas de manera objetiva y lógica, para tomar decisiones informadas.
- Comunicación efectiva: habilidades para escuchar, hablar y escribir de manera clara y persuasiva, para poder expresarse y trabajar con otros de

manera efectiva.

- Tolerancia y respeto: habilidades para aceptar y apreciar la diversidad de las personas y las culturas, y para tratar a los demás con dignidad y respeto.
- Responsabilidad social: habilidades para reconocer y tomar acciones para abordar los problemas sociales, económicos y ambientales en la comunidad y en el mundo.

El desarrollo de habilidades ciudadanas es esencial para mantener una sociedad justa y equitativa, donde todos los miembros tienen la oportunidad de participar plenamente y contribuir a la comunidad. Además, estas habilidades son importantes para el crecimiento y el bienestar individual, ya que fomentan la toma de decisiones informadas y la participación activa en la vida cívica.

2.14 Marco Legal

Como fundamento legal de la investigación se considera importante resaltar los siguientes artículos de Constitución del República del Ecuador (2008), los mismos que se encuentran detallados a continuación:

2.14.1 Constitución de la República (2008)

En la Constitución de la República del Ecuador se encuentra hola el artículo 347 que indica las responsabilidades del Estado para con el sistema educativo y en el artículo 385 en la sección octava correspondiente a Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales mismos que se indican a continuación Asamblea Nacional del Ecuador, (2008)

El artículo 347 de la Constitución establece las responsabilidades del Estado en relación a la educación, entre ellas: fortalecer la educación pública y la coeducación, mejorar la calidad y ampliar la cobertura de las instituciones educativas públicas, asegurar la educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos. Estas medidas buscan mejorar la educación en el país y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

El artículo 385 de la ley establece la finalidad del sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía. Su objetivo es generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos, recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales, y desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, mejoren la calidad de vida y contribuyan al buen vivir. Además, el artículo 347 establece la responsabilidad del Estado en fortalecer la educación pública y la coeducación, asegurar el mejoramiento permanente de la calidad y la ampliación de la cobertura de las instituciones educativas públicas. También se asegura que todas las entidades educativas impartan educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, y se garantiza la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos. Se destaca la importancia de incorporar tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

2.14.2 Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural

La presente Ley emitida por la Asamblea Nacional República del Ecuador (Asamblea Nacional República del Ecuador, 2021) tiene por objeto normar el Sistema Nacional de Educación, por lo que es indispensable considerar los siguientes artículos que fundamentan la investigación:

El artículo 2.4 establece los principios de la gestión educativa que el Estado debe asegurar, entre ellos, el interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas mediante el arte, cultura, deporte, sostenibilidad ambiental, acceso a la información y tecnologías, comunicación y conocimiento. Asimismo, se destaca la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y la producción de conocimientos, promoción de investigación y experimentación para la innovación educativa y formación científica. Este artículo enfatiza en la importancia de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) para el desarrollo personal y colectivo en los procesos educativos. En general, establece mecanismos para que el Estado pueda determinar con éxito la asimilación del aprendizaje en los procesos educativos.

El Artículo 6 de la ley establece que la principal obligación del Estado es cumplir plenamente los derechos y garantías constitucionales en materia educativa. Además, se obliga a garantizar la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las Tecnologías de la información, así como la alfabetización digital desde una perspectiva intercultural y el uso de la comunicación en el proceso educativo como derechos fundamentales. El Estado también debe propiciar el vínculo de la enseñanza con las actividades productivas y sociales. También se establece la obligación de propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

El artículo 22 de la Ley de Educación de Ecuador establece las competencias y deberes de la Autoridad Educativa Nacional, donde se destaca la importancia de estimular la investigación científica, pedagógica, tecnológica y de conocimientos ancestrales en coordinación con otros organismos del Estado. Este artículo señala la responsabilidad del Estado en fomentar el uso de recursos y herramientas tecnológicas, así como fortalecer las competencias digitales en el ámbito educativo. Además, se establece la obligación de formular políticas nacionales basadas en estándares de calidad y de gestión educativa, que permitan el desarrollo del talento humano dentro del sistema educativo. En general, este artículo destaca la importancia de la investigación y la innovación en el ámbito educativo, para mejorar la calidad de la educación y fomentar el desarrollo del país.

2.14.3 Estatuto de la Universidad Técnica Del Norte

Según el (Estatuto de La Universidad Técnica Del Norte, 2021), menciona los siguientes fines:

Art. 5. del Estatuto Universitario, establece los fines de la universidad, que incluyen implementar modelos educativos que formen académicos y profesionales éticos y solidarios capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones del país y al sistema democrático, así como estimular la participación social. En resumen, la universidad tiene como objetivo formar personas comprometidas con la sociedad y capaces de contribuir al desarrollo del país.

3 CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Descripción del área de estudio/ Grupo de estudio

La Unidad Educativa Tabacundo que pertenece al Distrito 17D10 Cayambe - Pedro Moncayo, se encuentra ubicada en la parroquia urbana Tabacundo, del cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha, zona 2 del Ecuador. La institución cuenta con los siguientes niveles de educación: básica superior, bachillerato general unificado y bachillerato técnico.

La Unidad Educativa Tabacundo es una institución educativa ubicada en la ciudad de Tabacundo, provincia de Pichincha, en Ecuador. La historia de esta institución se remonta a la década de 1940, cuando se fundó la Escuela de Varones de Tabacundo. En aquel entonces, esta escuela solo ofrecía educación primaria a los niños de la comunidad.

En la década de 1960, se construyó un nuevo edificio para la escuela y se cambió el nombre a Escuela Fiscal Mixta Tabacundo, ya que se comenzó a admitir a niñas en la institución. A finales de la década de 1970, se construyó otro edificio para la escuela, lo que permitió ampliar su capacidad para atender a más estudiantes.

En la década de 1990, la escuela se convirtió en la Unidad Educativa Tabacundo, y se comenzó a ofrecer educación secundaria a los estudiantes. Además, se construyeron nuevos edificios para albergar a la creciente población estudiantil.

En la actualidad, la Unidad Educativa Tabacundo cuenta con una amplia oferta académica que incluye educación primaria, secundaria y bachillerato, así como programas

técnicos y tecnológicos. La institución se ha convertido en una referencia en la región por la calidad de su enseñanza y su compromiso con la formación integral de los estudiantes.

El nombre que se le puso a la institución fue el de la cabecera cantonal “TABACUNDO”; nombre que lleva hasta hoy, y que significa “ANCIANO DEL PUEBLO”, que se deriva del Caribe Taba = pueblo y Kuika, dialecto Chibcha; Kundoh: anciano (Unidad Educativa Tabacundo, 2021).

La Unidad educativa Tabacundo fue el escenario principal para la investigación a realizarse, el grupo de estudio está constituido por 30 estudiantes de primero BGU.

Figura 6 Ubicación geográfica de la Unidad Educativa Tabacundo, parroquia Tabacundo, del cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha



Nota: Esta figura muestra la ubicación geográfica de la institución, en la cual se realizará la presente investigación. Tomado de Google Maps ([Unidad Educativa Tabacundo - Google Maps](#))

3.2 Enfoque de la Investigación

La presente investigación tuvo un enfoque cualitativo, el cual según Pérez *et al.* (2020) el enfoque cualitativo, trata de “visibilizar la capacidad de acción de los sujetos”. Está centrada en los sujetos, las personas: sus vidas, sus puntos de vista (perspectivas subjetivas),

sus historias, sus comportamientos, sus experiencias, sus acciones, sus sentidos” (p. 170).

3.3 Tipo de Investigación

La investigación al ser de tipo descriptiva, según Maldonado, (2018) La investigación descriptiva se enfoca en la realidad de los hechos y busca descubrir características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. Su objetivo principal es presentar una interpretación correcta de la realidad estudiada y obtener notas que la caractericen.

La investigación descriptiva indica las razones por la que existen dificultades en el aprendizaje de los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Tabacundo, ya que se utilizó como técnica un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas, de acuerdo con la encuesta.

Se aplicó el cuestionario a los estudiantes mediante la encuesta al iniciar el segundo quimestre del año lectivo; además se realizó observaciones con el fin de evidenciar los datos proporcionados en las encuestas.

3.4 Métodos de investigación

La presente investigación fue de campo, lo que permitió analizar e interpretar los hechos lo más naturalmente posible como ocurren. En la investigación realizada por Maldonado, J. (2018) menciona que: “La investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna”. (p. 97). Este tipo de diseño de campo permitió tener contacto directo e interactuar con los actores educativos en este caso los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Tabacundo.

Además, en la investigación se utilizó un método documental, se investigó y revisó fuentes de información legales sobre las variables determinadas previamente. En este caso el modelo TPACK y la enseñanza de los contenidos de la asignatura de educación para la ciudadanía para el nivel de bachillerato. Mismos contenidos que se encuentran en la planificación micro curricular, y como estrategia se ha realizado utilizando gamificaciones, audiovisuales y aplicaciones creando un objeto virtual de aprendizaje como material de

aprendizaje.

Finalmente es propositiva ya que el resultado permitirá que se use el modelo TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de otras asignaturas en beneficio de los estudiantes de la institución.

3.5 Procedimientos

Figura 7 Fases o Etapas del Trabajo de Investigación



Nota. En el gráfico se identifica cada fase o etapa del trabajo investigativo, Fuente: Elaboración propia

A continuación, se detalla cada fase o etapa que se realizó en el presente trabajo investigativo:

Fase 1: Dificultades de aprendizaje y uso de las TIC en clases virtuales de los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Tabacundo, provincia de Pichincha, durante el

periodo 2021-2022

Se determinó las dificultades de aprendizaje en el grupo de estudiantes de primeroBGU, mediante el análisis de la evaluación diagnóstica realizada al iniciar el año lectivo con el fin de conocer los aprendizajes adquiridos sobre los contenidos de la asignatura de estudios sociales en el año lectivo anterior que mantenían clases en modalidad virtual, específicamente en relación a contenidos de acontecimientos históricos generadores de derechos y leyes, plurinacionalidad, la organización, y el estado.

Además, se aplicó una encuesta a los estudiantes, la misma que contiene 12 ítems de información básica con preguntas de selección, preguntas abiertas y cerradas; el cuestionario se envió mediante un enlace de la aplicación Forms de Office 365 compartido mediante el grupo de la clase virtual, instrumento por el cual se identificó desde el punto de vista de los estudiantes las dificultades o limitaciones que tuvieron en las clases virtuales y el uso de las TIC por parte de los docentes como estrategia didáctica. También se evidenció si los estudiantes tienen competencias digitales adecuadas que faciliten las actividades y su aprendizaje. Esta encuesta fue validada por profesionales de la educación.

Fase 2: Diseño de estrategias didácticas con la metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Tabacundo, provincia de Pichincha, durante el periodo 2021-2022.

Se revisa el contenido curricular de la asignatura de educación para la ciudadanía y se realizó la planificación micro curricular correspondiente a las unidades 3 y 4 del segundo quimestre, para el desarrollo de la planificación fue necesario el uso del Plan Curricular Institucional, y el currículo 2016 área de Ciencias Sociales. En la planificación se integró estrategias didácticas mediante la utilización de herramientas tecnológicas como: aplicaciones de office365 y aplicaciones interactivas (Padlet, Genially, Quizziz, Canva, Google Earth, entre otras) y la creación de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) bajo un esquema didáctico y pedagógico. Además, se utilizó en las clases de dispositivos tecnológicos: computador, parlantes, celular, proyector.

En la planificación se especifica el uso de TIC, de acuerdo con los contenidos y actividades planteadas.

Fase 3. Aplicación de las estrategias didácticas en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, provincia de Pichincha, durante el periodo 2021-2022.

Se aplicaron las estrategias diseñadas con contenido de la asignatura de ciudadanía, con el fin de facilitar y reforzar el aprendizaje. Además, se realizó una capacitación a los estudiantes sobre el uso del OVA y de las distintas herramientas tecnológicas utilizadas; con el fin de facilitar el uso, generar competencias digitales en los estudiantes y mejorar el aprendizaje.

Fase 4: Metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, provincia de Pichincha, durante el periodo 2021-2022.

Una vez aplicada la metodología TPACK en las clases con los estudiantes de primero BGU, mediante la utilización de tecnología, con contenidos curriculares, se realizó un análisis con el fin de verificar si la metodología aplicada ha contribuido en el aprendizaje de los estudiantes, revisando el desempeño en las actividades de refuerzo del OVA y el rendimiento académico mediante las evaluaciones formativas y sumativa ; y posterior a esta evaluación se aplicó una encuesta de satisfacción a los estudiantes con preguntas abiertas y cerradas; instrumento por el cual se determinó la efectividad de integrar tecnología en la enseñanza de la asignatura de educación para la ciudadanía sustentado en el modelo TPACK. A su vez, se realizó una ficha de observación por parte del docente, lo que permitió también identificar el desarrollo, la dinamización, creatividad y habilidades que presentaron los estudiantes en las actividades planteada.

3.6 Operacionalización de variables

Tabla 1 Operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensión	Indicadores	ITEM	Técnicas e Instrumentos
Modelo TPACK	Modelo dinámico que integra conocimientos del contenido, tecnológicos y pedagógicos, se interrelacionan para crear actividades o recursos innovadores que contribuyan a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.	Integración de la Tecnología	Disposición al uso de las Tic	1-2-3	Encuesta-Cuestionario
		Componentes del Modelo TPACK	Experiencia y conocimiento del uso de la tecnología en las clases	4-5-6	
		Uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas	Motivación hacia el uso de las Tic	7-8	
Enseñanza de la asignatura de Educación para la Ciudadanía	Proceso que se basa en la construcción de conocimientos, habilidades y destrezas centrado en el estudiante, el cual es guiado	Estrategias y Métodos de enseñanza aprendizaje	Estrategias	9	Encuesta-Cuestionario
		Estudiante	Recursos	10-11	
		Evaluación	Motivación	12-13	

y apoyado en su proceso de aprendizaje mediante la implementación de métodos, estrategias y técnicas que fomentan la creación de experiencias y ambientes de aprendizaje acordes a los objetivos de la asignatura y a su formación como ciudadano responsable..

Nota: en la tabla se puede apreciar la operacionalización de las variables, desarrollado por el investigador

3.7 Consideraciones Bioéticas

Durante la realización de la investigación, se tomaron en cuenta los principios de beneficencia, no maleficencia y autonomía, y se obtuvo la aprobación explícita de las autoridades educativas del centro para llevar a cabo el estudio.. Las siguientes son consideraciones bioéticas que se tuvieron en cuenta para proteger la privacidad y el bienestar de los participantes:

- **Consentimiento informado:** es fundamental obtener el consentimiento informado de los padres o tutores legales antes de realizar la encuesta a menores de edad. Los padres deben estar informados acerca del propósito de la encuesta, los temas que se tratarán, y cómo se utilizarán los resultados.
- **Protección de la privacidad:** se deben tomar medidas para proteger la privacidad de los participantes, incluyendo el uso de preguntas sensibles o personales. Se debe garantizar la confidencialidad de los datos obtenidos, de manera que los resultados no se vinculen con información personal que pueda identificar a los participantes.
- **Evitar cualquier forma de coacción:** los menores de edad no deben sentirse obligados a participar en la encuesta. Por lo tanto, no se debe ofrecer ninguna forma de incentivo que pueda influir en su decisión de participar o no.
- **Consideración de la capacidad de comprensión:** se debe tener en cuenta la edad de los participantes para asegurarse de que puedan comprender completamente el propósito de la encuesta y las preguntas que se les hacen. Es importante utilizar un lenguaje sencillo y evitar preguntas que puedan confundirlos o angustiarlos.
- **Protección del bienestar:** las preguntas de la encuesta no deben ser invasivas, violentas o que puedan provocar alguna forma de malestar emocional o físico. Si se presenta alguna situación en la que se considere que la encuesta puede afectar el bienestar de los menores de edad, se debe interrumpir inmediatamente la encuesta.

Los participantes del estudio fueron informados oralmente acerca de los objetivos, procedimientos y la importancia de su participación en la investigación, así como también se les explicó el tiempo de duración, las leyes, códigos y normas que regulan la investigación, el carácter voluntario de su participación y los beneficios a obtener.

4 CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los datos analizados en esta sección corresponden a los cuestionarios respondidos por estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Tabacundo, los mismos que se aplicaron al iniciar y al finalizar el año lectivo 2021-2022, además, se incluye información recolectada durante las observaciones de clase que se realizaron durante el año lectivo.

La presentación de los datos inicia con el análisis general de la evaluación diagnóstica realizada al inicio del año lectivo, la misma que se la realiza por medio de Forms en las clases de modalidad virtual mantenidas; con el propósito de determinar el rendimiento académico y aprendizaje obtenido en clases virtuales durante el año lectivo anterior, posteriormente se presenta el análisis cualitativo de la información recolectada durante las observaciones realizadas y los datos de los cuestionarios respondidos por los estudiantes.

La interpretación de los resultados se sustenta con la información presentada en el marco teórico en base a las variables determinadas, a su vez esta interpretación de resultados construirá las conclusiones, las recomendaciones y la propuesta de investigación.

4.1 Análisis de la evaluación diagnóstica aplicada al inicio del año lectivo

El Ministerio de Educación, (2016), la evaluación estudiantil es un proceso constante en el que se observa, valora y registra información que refleja el logro de los objetivos de aprendizaje por parte de los estudiantes. Este proceso incluye sistemas de retroalimentación para mejorar tanto la metodología de enseñanza como los resultados de aprendizaje.

La evaluación permite al docente el análisis y reconocimiento de las habilidades y destrezas del estudiante, con el fin de potenciar y desarrollar de manera oportuna los aprendizajes adquiridos y ayudarlo a lograr los objetivos pedagógicos, mediante el proceso de retroalimentación refuerzo académico; se la puede registrar de manera cualitativa o cuantitativa.

Existen 3 tipos de evaluación según el propósito a alcanzar:

- Diagnóstica, se la realiza al inicio del proceso académico, para determinar previamente los conocimientos y aprendizajes que tienen los estudiantes o han alcanzado en años lectivos anteriores.

- **Formativa**, es realizada durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y permite al docente reflexionar sobre la metodología aplicada y realizar ajustes en caso de ser necesario, los resultados pueden ser mediante pruebas, proyectos, portafolios, etc.
- **Sumativa**, es un tipo de evaluación que permite identificar los aprendizajes alcanzados de una asignatura al final del año lectivo.

Evaluación diagnóstica De acuerdo al Ministerio de Educación, (2016) la escala de calificaciones determina el rendimiento académico de los estudiantes considerando lo siguiente:

- Domina los aprendizajes adquiridos, entre una puntuación de 9-10
- Alcanza los aprendizajes adquiridos de 7-8,99
- Esta próximo a alcanzar los aprendizajes adquiridos de 4,01-6,99
- No alcanza los aprendizajes adquiridos puntuación menos a 4.

Tabla 2 Evaluación diagnóstica

Evaluación diagnóstica		
NOTAS	No.	%
9,00-10,00	3	10%
7,00-8,99	11	37%
4,01-6,99	12	40%
<=4,00	4	13%
TOTAL	30	100%

Nota: en la tabla se puede observar la ponderación de la evaluación aplicada, elaborado por la investigadora

En el análisis de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato general unificado paralelo “A”, con respecto a los aprendizajes adquiridos en base a temáticas específicas de la asignatura de estudios sociales, se evidencia que, del total de 30 alumnos, el 10% dominan los aprendizajes adquiridos, el 37% alcanzan los

aprendizajes adquiridos, el 40% están próximos a alcanzar los aprendizajes adquiridos y el 13% no alcanzan los aprendizajes adquiridos.

Los resultados obtenidos mediante el análisis de la evaluación permiten determinar que más de la mitad de los estudiantes necesitan un proceso de refuerzo académico en ciertas temáticas indispensables para la asignatura de educación para la ciudadanía, además mediante el proceso de retroalimentación se pudo observar que la mayoría de estudiantes desconocían de las temáticas, por lo que se indagó sobre las dificultades que tuvieron los estudiantes en la asignatura de estudios sociales en décimo de educación general básica, donde ellos manifestaron que la principal causa es debido a que no aprendían en las clases de modalidad virtual.

4.2 Resultados de la encuesta

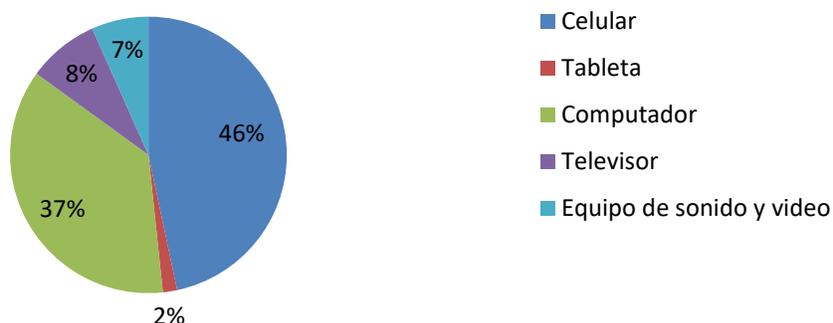
4.2.1 Pregunta 1: Señale los dispositivos tecnológicos que usted usa para su aprendizaje en modalidad virtual

Tabla 3 Resultados de la pregunta 1

RANGO	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Celular	28	46%
Tablet	1	2%
Computador	22	37%
Televisor	5	8%
Equipo de sonido y video	4	7%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 8 Resultados de la pregunta 1



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación

Del total de los encuestados, respecto a los dispositivos tecnológicos que utilizaron en las clases de modalidad virtual se evidencia que la mayoría de los estudiantes utilizaron celulares y computadores, y una minoría hicieron uso de programas de televisión, equipo de sonido y video o una Tablet. Se debe destacar que más de un estudiante cuenta con 2 o más dispositivos tecnológicos en sus hogares, lo que permitió que puedan continuar con el proceso pedagógico de manera virtual durante el tiempo de emergencia por la pandemia de COVID- 19.

Estos resultados son semejantes con la investigación de Huilcatoma & García, (2021) realizada en la ciudad de Ambato que fue de tipo descriptivo, en el que se aplicó una encuesta basada en un cuestionario de retos educativos durante la pandemia COVID-19 hoy en este se encontró que el 95% de los estudiantes han adoptado nuevas tecnologías para recibir clases en línea de los cuales el 52% ocupa el celular como herramienta para acceder a clases en esta investigación se concluye que los estudiantes de la Universidad técnica de Ambato hoy se vieron forzados a optar por nuevas tecnologías para poder continuar con sus estudios.

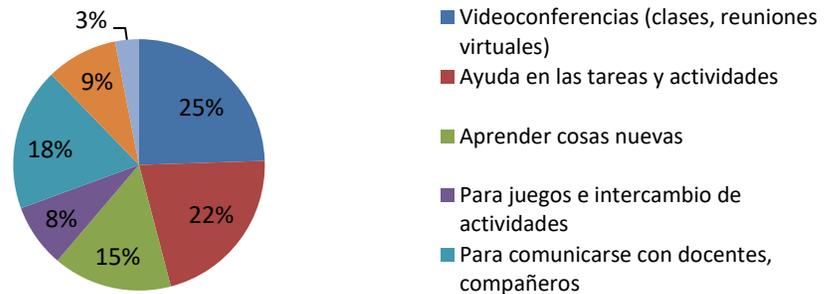
4.2.2 Pregunta 2: ¿Cuál es la utilidad que le das a las herramientas tecnológicas en el aprendizaje virtual?

Tabla 4 Resultados de la pregunta 2

RANGO	Usabilidad	Porcentaje
Videoconferencias (clases, reuniones virtuales)	24	25%
Ayuda en las tareas y actividades	21	22%
Aprender cosas nuevas	15	15%
Para juegos e intercambio de actividades	8	8%
Para comunicarse con docentes, compañeros	18	18%
Para compartir contenido en las asignaturas	9	9%
Otras	3	3%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 9: Resultados de la pregunta 2



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

Del total de los encuestados, se evidencia que los estudiantes dan mayor utilidad a las herramientas tecnológicas para realizar video conferencias (clases, reuniones virtuales), como ayuda en las tareas y actividades, como medio de comunicación con los docentes y compañeros, y para aprender nuevas cosas. Los estudiantes utilizan muy poco las herramientas digitales para compartir contenido de las asignaturas e intercambiar juegos y actividades y otros fines.

La situación de salud que atraviesa el país ha impulsado a la comunidad educativa el

uso de herramientas tecnológicas, por lo que con la experiencia que se ha tenido con los estudiantes se observa que dan mayor utilidad a herramientas como: plataforma Teams y zoom para video conferencias; la red social WhatsApp para comunicación entre el docente y los estudiantes, para búsqueda de información y realización de actividades se encuentran Microsoft office, Canva, Google, Quizziz, Kahoot, entre otras.

En esta línea se encuentra con resultados similares la investigación de (Cavadía et al., 2019), quién es utilizando una investigación de tipo cualitativa describe la incidencia de las herramientas hoy tecnológicas como elementos de mediación pedagógica para los docentes en sus clases hola estableciendo que la aplicación de entornos virtuales y herramientas como: las redes sociales y herramientas de videoconferencia que facilitan la intercomunicación entre docentes y estudiantes para la realización de procesos de enseñanza aprendizaje además de afectar positivamente la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

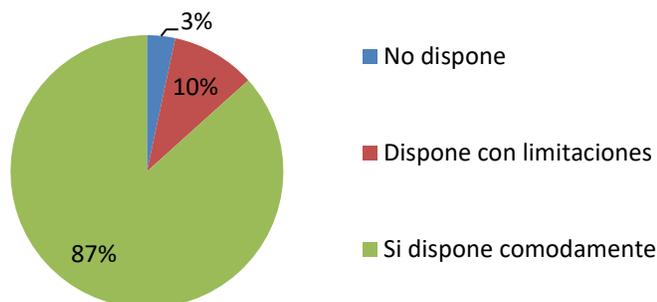
4.2.3 Pregunta 3: ¿Dispone en casa de internet para usar la tecnología aplicada a la educación?

Tabla 5 Resultados de la pregunta 3

RANGO	TOTAL	PORCENTAJE
No dispone	1	3%
Dispone con limitaciones	3	10%
Si dispone cómodamente	26	87%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 10 Resultados de la pregunta 3



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

Del total de los encuestados, respecto a la disponibilidad de internet en casa, se evidencia que todos los estudiantes disponen de un servicio de internet en casa en su mayoría sin limitaciones, a excepción de un estudiante quien menciona que cuenta con datos móviles. La facilidad de este recurso permite que los estudiantes continúen de la mejor manera con el proceso de enseñanza aprendizaje mediante las clases en modalidad virtual, y posteriormente en la presencialidad se continúe con la integración de las Tic en la educación.

Semejante a los resultados Núñez, (2020), en su estudio en Valencia Venezuela realizó un diagnóstico acerca de la disponibilidad de recursos tecnológicos e internet por parte de alumnos en Latinoamérica para poder continuar con normalidad el proceso educativo en la modalidad virtual en el encuentro que el 73.3% de los alumnos contaban con recursos tecnológicos y el 80% poseía internet en casa por tal motivo era posible continuar con el proceso educativo siempre y cuando éste se flexibilizará en la asignación de actividades y fechas de entrega lo que dio pie a fomentar el trabajo colaborativo.

4.2.4 Pregunta 4 ¿Cuál de las siguientes alternativas han sido sus limitantes en el aprendizaje virtual y para desarrollar eficientemente sus actividades?

Tabla 6 Resultados de la pregunta 4

RANGO	FRECUENCIA	ESTUDIANTES
Inconvenientes de conectividad	17	39%
Falta de capacitación tecnológica	6	14%
Desconocimiento del uso de herramientas digitales	8	19%
Mal uso de la plataforma educativa Teams	1	2%
Falta de actividades didácticas por parte de los docentes	8	19%
Todas	1	2%
Ninguna	2	5%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 11 Resultados de la pregunta 4



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

De acuerdo a lo que indican los estudiantes encuestados con respecto a los limitantes en el aprendizaje virtual y en el desarrollo de actividades, se evidencia que las principales dificultades presentadas son: inconvenientes de conectividad, desconocimiento del uso de herramientas digitales, falta de actividades didácticas por parte del docente y falta de capacitación tecnológica a los estudiantes.

En este sentido se realizó un estudio por parte de Vásquez-Ponce et al., (2020) en la provincia de Manabí Ecuador en el que desde la perspectiva socioeconómica de los estudiantes hoy se determinó hola guapa que para el desarrollo de la educación virtual la

mayoría de los estudiantes utilizan como recurso tecnológico el teléfono móvil mismo que se ve limitado por temas de solvencia económica en el momento de la contratación de planes de internet para el desarrollo normal de las actividades académicas y para acceder a herramientas virtuales.

Se puede afirmar que el uso de herramientas tecnológicas es fundamental para mejorar y facilitar el desarrollo de los procesos educativos, tanto en modalidad virtual como presencial. No obstante, la falta de conocimiento y capacitación en el uso de estas herramientas ha sido un obstáculo importante. Por lo tanto, es crucial que la comunidad educativa tenga competencias digitales para poder superar estas limitaciones y mejorar el proceso de aprendizaje.

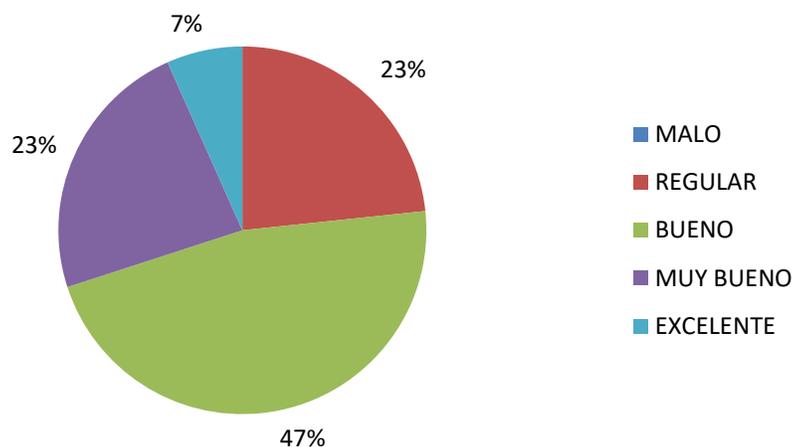
4.2.5 Pregunta 5: ¿Si tuvieras que calificar las clases virtuales en promedio cuanto le pondrías?

Tabla 7: Resultados de la pregunta 5

RANGO	TOTAL	PORCENTAJE
MALO	0	0%
REGULAR	7	23%
BUENO	14	47%
MUY BUENO	7	23%
EXCELENTE	2	7%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 12 Resultados de la pregunta 5



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

Del total de los encuestados, la mayoría de los estudiantes califican a las clases de modalidad virtual entre el promedio de bueno, muy bueno y regular, a su vez en su minoría consideran que fueron excelentes.

Debido a la pandemia de Covid-19, las instituciones educativas han tenido que adoptar la modalidad virtual para continuar con los procesos educativos. Sin embargo, muchos docentes y estudiantes han tenido que enfrentar la falta de formación en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de manera repentina, lo que ha resultado en limitaciones y dificultades para lograr una formación satisfactoria en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se vuelve esencial capacitar a docentes y estudiantes en competencias digitales para superar estas limitaciones y mejorar la calidad de la educación virtual.

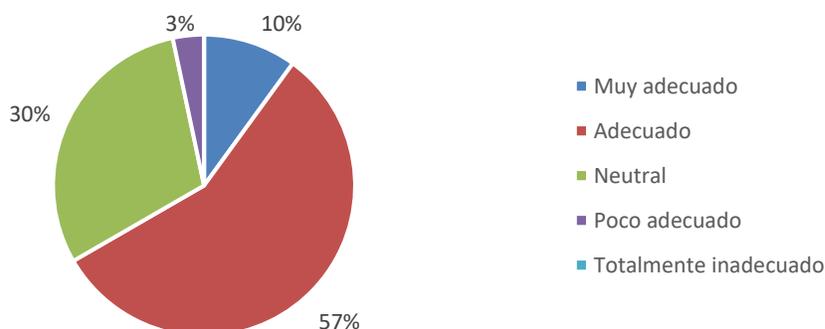
4.2.6 Pregunta 6: ¿Qué tan adecuado crees que se maneja la metodología de enseñanza por parte de los docentes en las clases virtuales?

Tabla 8: Resultados de la pregunta 6

RANGO	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Muy adecuado	3	10%
Adecuado	17	57%
Neutral	9	30%
Poco adecuado	1	3%
Totalmente inadecuado	0	0%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 13 Resultados de la pregunta 5



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

Del total de los encuestados, más de la mitad de los estudiantes indican que el manejo de la metodología utilizada por los docentes en las clases virtuales fue adecuado, un porcentaje considerable de estudiantes se mantienen en una posición neutral y en su minoría consideran que no fue adecuado. En relación a lo descrito y de acuerdo a la experiencia como docente, las Tic en la educación han venido avanzando en pasos agigantados a través de los últimos tiempos, los docentes a pesar de utilizar dispositivos y algunas herramientas digitales han presentado algunas dificultades o limitaciones principalmente por falta de formación en

competencias digitales no solo con el fin de conocer la usabilidad de los recursos y las herramientas digitales, sino con el objetivo de integrar la tecnología con los contenidos, actividades, evaluaciones de una asignatura y crear contenidos útiles y didácticos para el desarrollo de las clases virtuales.

(Véliz Salazar et al., 2021), en su estudio mencionan la implementación de buenas prácticas por parte de los docentes tiene mayor impacto cuando éstas se basan en estrategias pedagógicas más allá de los apoyos tecnológicos por lo que es interesante que los educadores que se consideran como efectivos en su práctica siempre tengan inclinación a la especialización didáctica y académica.

Esta limitación junto con otras ha impedido llegar al nivel requerido para cambiar el conocimiento de los estudiantes durante las clases virtuales, principalmente al inicio de la pandemia que la comunidad educativa tuvo que vivir el cambio inesperado al uso completo de la tecnología.

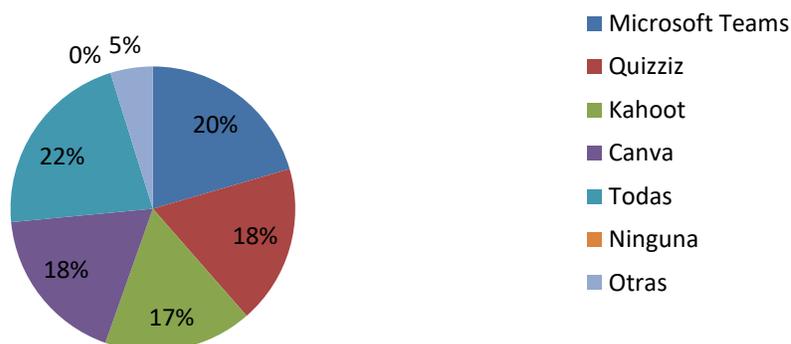
4.2.7 Pregunta 7: ¿Cuáles herramientas digitales aprendiste a usar, durante las clases virtuales?

Tabla 9 Resultados de la pregunta 7

RANGO	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Microsoft Teams	17	20%
Quizziz	15	18%
Kahoot	14	17%
Canva	15	18%
Todas	18	22%
Ninguna	0	0%
Otras	4	5%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 14: Resultados de la pregunta 7



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

Las respuestas dadas en la encuesta indican que algunos estudiantes aprendieron a utilizar más de una herramienta digital en las clases virtuales, entre las principales y con mayor frecuencia en su uso son: Microsoft Teams, Quizziz, Kahoot y Canva; mismas que de acuerdo a lo expuesto por los estudiantes aprendieron a usar para el ingreso a clases virtuales, realización de actividades y proyectos escolares, evaluaciones, entrega de actividades y dinámicas individuales. Se debe considerar que el Ministerio de educación como plan de emergencia dispone el uso de la plataforma Teams como entorno virtual para las clases mediante videoconferencia, asignación y entrega de actividades, entre otras. Por lo que los estudiantes aprendieron a usar dicha herramienta digital.

Caso similar se encuentra en el estudio de (Martín & Martín, 2021) realizado en España en el que se indica que el proceso de digitalización en la educación a través del uso de herramientas digitales para la docencia exige competencias digitales de específicas en los docentes que han sido adquiridas en su mayor parte en el proceso hora de adaptación a la pandemia en el que las herramientas más utilizadas son las de videoconferencia seguida por plataformas educativas wikis y herramientas que permiten la gamificación.

4.2.8 Pregunta 8: ¿Te parece adecuado continuar con el uso de medios digitales en las clases de modalidad presencial?

Tabla 10 Resultados de la pregunta 8

RESPUESTA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	3	10%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 15 Resultados de la pregunta 5



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

Del total de los encuestados, la mayoría de los estudiantes confirman que sería adecuado continuar con el uso de las Tic en las clases en modalidad presencial, por el contrario, una minoría no consideran adecuada esta integración. El uso de las Tic ha permitido que los estudiantes continúen con el proceso enseñanza aprendizaje principalmente en la situación de emergencia a nivel mundial, y ha facilitado la comunicación entre los actores educativos en beneficio de la educación. Los estudiantes se han ido involucrando en el uso adecuado de algunas herramientas digitales que han sido de utilidad en su formación y realización de actividades y proyectos, así también el material o recursos que han utilizado los docentes han sido de gran ayuda al momento de enseñar. A pesar de presentar dificultades en la educación virtual, se considera a las Tic como un complemento necesario en la educación presencial, por ejemplo, el uso de material didáctico de apoyo en clases o en

procesos de retroalimentación y refuerzo académico; por lo que es importante integrar las Tic en el proceso de aprendizaje, utilizando recursos o herramientas con contenidos útiles para los estudiantes.

(Kraus et al., 2019), en su estudio realizado en Buenos Aires Argentina habla acerca de elementos virtuales como espacios complementarios a la educación presencial, hoy encuentran que la implementación de tics sumadas a las capacidades y proactividad del docente mejoran los procesos de enseñanza y aprendizaje favoreciendo los procesos ubicuos que pueden generarse a partir de la implementación de este tipo de tecnologías.

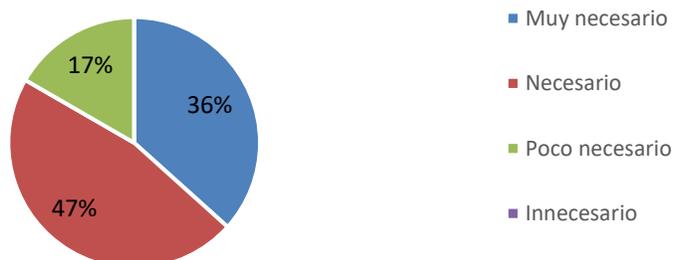
4.2.9 Pregunta 9: ¿Consideras que es necesario, capacitar a los estudiantes con el uso de herramientas digitales que sean útiles para el aprendizaje y para realizar actividades?

Tabla 11 Resultados de la pregunta 9

VALORACIÓN	FRECUENCIA	ESTUDIANTES
Muy necesario	11	37%
Necesario	14	47%
Poco necesario	5	17%
Innecesario	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 16 Resultados de la pregunta 9



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación

Del total de los encuestados, con respecto a la necesidad de capacitación de los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales, la mayoría de los estudiantes consideran que es importante y necesaria la formación en competencias digitales; por el contrario, una minoría considera que es poco necesario. En relación a los descrito la agenda educativa digital (Game et al., 2021) indica que la integración de las Tic en la educación conlleva alcanzar una sociedad digital y para ello es importante contar con un proceso de formación o denominada alfabetización digital que permita que toda la comunidad educativa (docentes, estudiantes, personal, autoridades y familia) conozca como usar la tecnología de manera adecuada.

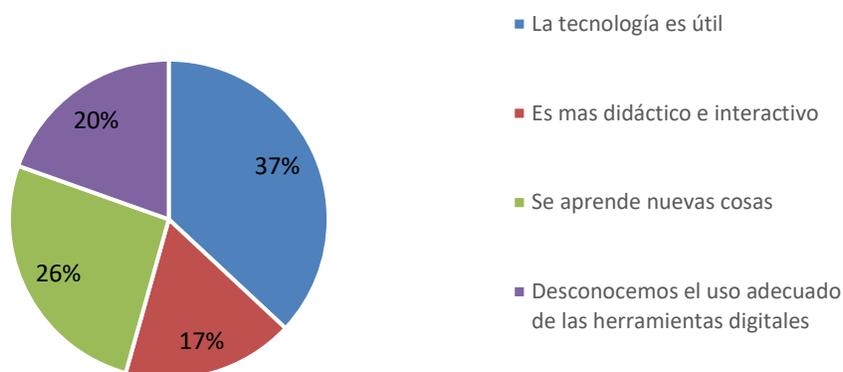
4.2.10 Pregunta 10: ¿Por qué es importante capacitar a los estudiantes sobre el uso de tecnología para su aprendizaje?

Tabla 12: Resultados de la pregunta 10

RASGOS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
La tecnología es útil	17	37%
Es más didáctico e interactivo	8	17%
Se aprende nuevas cosas	12	26%
Desconocemos el uso adecuado de las herramientas digitales	9	20%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 17 Resultados de la pregunta 10



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

Del total de los encuestados, con respecto a la importancia de capacitación de los estudiantes sobre el uso de la tecnología, la mayoría consideran que la tecnología es útil, sirve para aprender nuevas cosas y es didáctica e interactiva. A su vez, una minoría de estudiantes indican que existe desconocimiento del uso de algunas herramientas tecnológicas. De acuerdo al análisis se puede determinar que todos los estudiantes consideran que es importante la implementar capacitaciones que les permita mejorar sus competencias digitales.

(Mero Ponce, 2021), menciona que la intencionalidad de las herramientas digitales educativas se orienta a la mejora y motivación respecto al desarrollo de destrezas en los estudiantes y al mismo tiempo tratar de que las mentes de los alumnos hoy consigan aprendizajes significativos, a partir de la generación de hábitos de estudio hoy hasta saber utilizar una herramienta digital de manera adecuada para que el alumno sea autosuficiente en sus actividades encomendadas.

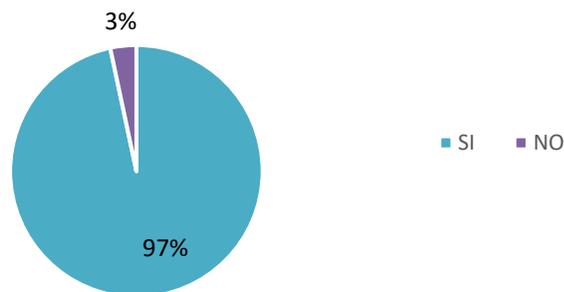
4.2.11 Pregunta 11: ¿Te gustaría reforzar tu aprendizaje por medio de herramientas digitales con contenido de las asignaturas?

Tabla 13 Resultados de la pregunta 5

RESPUESTA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	29	97%
NO	1	3%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 18 Resultados de la pregunta 5



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

De acuerdo a la opinión de los estudiantes casi en su totalidad consideran la importancia de reforzar los aprendizajes por medio de herramientas digitales con contenidos de las asignaturas, a excepción de un estudiante que considera lo contrario.

Castro et al (2018), en una investigación realizada en el sector de la trinitaria del cantón de Guayaquil encuentran que los alumnos al implementar el uso de herramientas digitales educativas tienen un alza en las notas y un aumento en la motivación por lo que determinaron que es rentable la implementación de medios digitales y dispositivos digitales en estos sectores para aumentar la cantidad y calidad de aprendizajes.

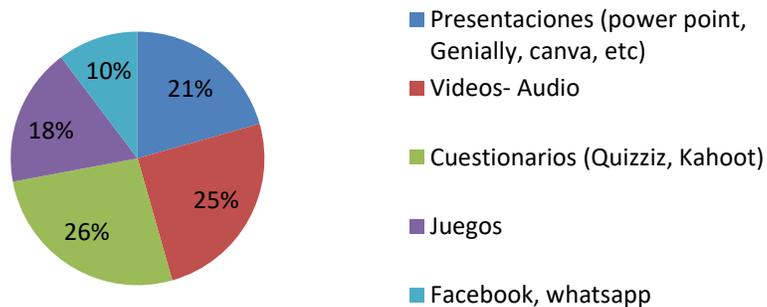
4.2.12 Pregunta 12: ¿Qué te gustaría que implementaran los docentes en sus clases que te incentive a aprender?

Tabla 14: Resultados de la pregunta 12

HERRAMIENTAS DIGITALES	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Presentaciones (power point, Genially, Canva, etc.)	14	21%
Videos- Audio	17	25%
Cuestionarios (Quizziz, Kahoot)	18	26%
Juegos	12	18%
Facebook, WhatsApp	7	10%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 19: Resultados de la pregunta 12



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación:

Las respuestas obtenidas en la encuesta evidencian que los estudiantes consideran necesario que se implementen en las clases distintos recursos digitales, entre los principales y con mayor importancia que indicaron son: Cuestionarios (mediante el uso de herramientas

como: Quizziz, Kahoot, etc.), recursos multimedia (videos, audio, etc.), presentaciones (mediante el uso de power point, Genially, Canva, etc.) y juegos. Además, en menor grado de importancia como recurso para las clases consideran que al uso de redes sociales (Facebook, WhatsApp).

En la misma línea el estudio de Amores & Moreno (2019), realizado en España analiza la influencia de los recursos de las herramientas digitales en el campo educativo con la finalidad de motivar a los estudiantes en el aula de clases encontrando una correlación positiva entre la motivación de estos con la implementación adecuada de las herramientas digitales.

4.3 Ficha de observación aplicada por el docente

En el proceso de evaluación de la implementación de la metodología TPACK en una clase de Ciudadanía, se utilizó una ficha de observación compuesta por 15 criterios y una escala de calificación que iba desde excelente hasta insuficiente. Los resultados indicaron que la docente logró obtener calificaciones positivas en la mayoría de los criterios, lo que sugiere una efectividad en la aplicación de la metodología TPACK en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Este hallazgo es importante en el contexto actual de la educación, ya que la pandemia de Covid-19 ha llevado a la implementación de la educación a distancia y la utilización de herramientas tecnológicas en el proceso educativo. Es crucial que los docentes estén preparados y capacitados para utilizar efectivamente estas herramientas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. La ficha de observación utilizada en este estudio puede ser una herramienta valiosa para evaluar la efectividad de la implementación de la metodología TPACK en el proceso de enseñanza aprendizaje y ayudar a los docentes a identificar áreas de mejora en su práctica educativa. La escala fue excelente, muy bueno y un criterio señalado como bueno.

Al respecto conviene decir que los criterios observados en la clase fueron positivos, en otras palabras, la ficha de observación permitió evidenciar la eficiencia de la clase con el uso de la metodología TPACK.

4.4 Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes

Una vez que se aplicó las estrategias didácticas en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía, es importante conocer el grado de satisfacción, cumplimiento de expectativas o requerimientos de los estudiantes.

Por lo que se detalla el análisis de la encuesta de satisfacción.

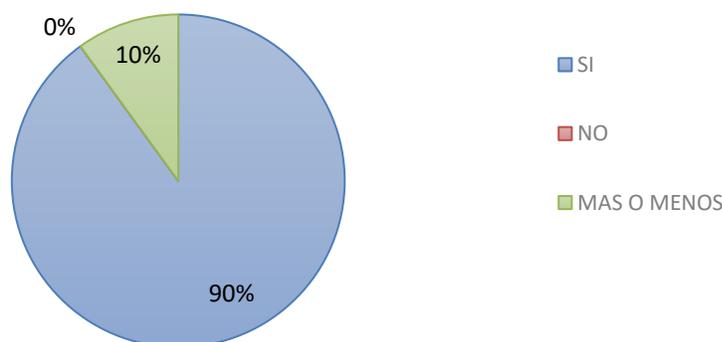
4.4.1 Pregunta 1 ¿Te pareció una manera adecuada continuar con el uso de herramientas digitales en las clases de modalidad virtual?

Tabla 15 Resultados de la pregunta 1 Encuesta de satisfacción

RESPUESTA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	0	0%
MAS O MENOS	3	10%
TOTAL		100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 20 Resultados de la pregunta 1 Encuesta de satisfacción



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación

Con respecto a la integración de herramientas digitales en las clases de modalidad presencial la mayoría de estudiantes indican que fue adecuada dicha integración y en una minoría mantienen una consideración intermedia, por lo tanto, se evidenció que ningún estudiante está en insatisfecho.

Por lo que es necesario considerar la utilidad de la formación docente en competencias digitales para generar espacios y recursos virtuales útiles e integrales para los estudiantes.

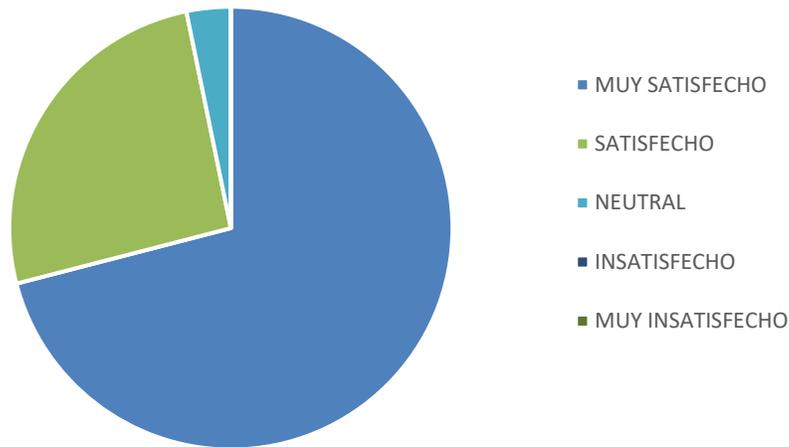
4.4.2 Pregunta 2: ¿Estás satisfecho con tu docente y el método de enseñanza de la asignatura?

Tabla 16 Resultados de la pregunta 2 Encuesta de satisfacción

VALOR	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUY SATISFECHO	22	71%
SATISFECHO	8	26%
NEUTRAL	1	3%
INSATISFECHO	0	0%
MUY INSATISFECHO	0	0%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 21 Resultados de la pregunta 2 encuesta de satisfacción



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación

Considerando la escala de satisfacción como: muy satisfecho, satisfecho, neutral, insatisfecho y muy insatisfecho, se puede evidenciar que existe un alto nivel de satisfacción de todos los estudiantes con relación a la metodología de enseñanza por parte de la docente.

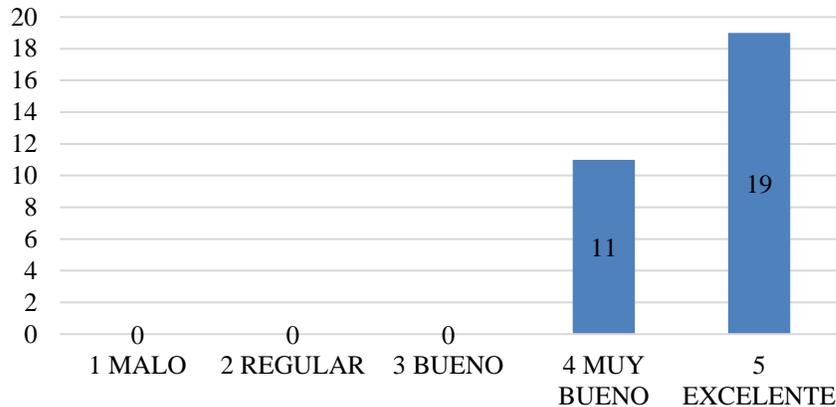
4.4.3 Pregunta 3: ¿Cómo calificarías tus clases, utilizando herramientas virtuales como apoyo para tus actividades y refuerzo académico?

Tabla 17 Resultados de la pregunta 3 encuesta de satisfacción

RANGO	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MALO	0	0%
REGULAR	0	0%
BUENO	0	0%
MUY BUENO	11	37%
EXCELENTE	19	63%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 22 Resultados de la pregunta 3 encuesta de satisfacción



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación

Del total de los encuestados, la mayoría califica a las clases basadas en una metodología TPACK como excelentes y muy buenas, por lo que se evidencia un alto grado de aceptación y satisfacción de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

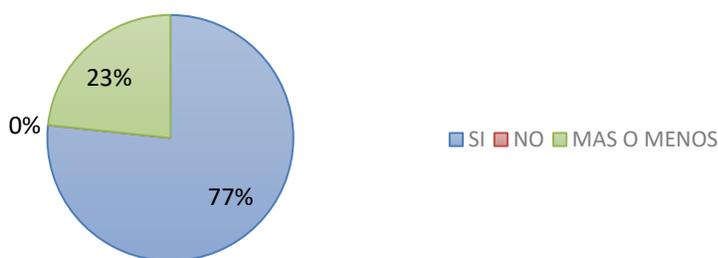
4.4.4 Pregunta 4: ¿Crees que el recurso digital OVA (Objeto virtual de aprendizaje) es dinámico y sus contenidos de la asignatura cumplen con las necesidades de los estudiantes?

Tabla 18: Resultados de la pregunta 4 encuesta de satisfacción

VALOR	FRECUENCIA	ESTUDIANTES
SI	23	77%
NO	0	0%
MAS O MENOS	7	23%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 23 Resultados de la pregunta 4 encuesta de satisfacción



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación

Con respecto al objeto virtual de aprendizaje diseñado para la asignatura de educación para la ciudadanía, la mayoría de estudiantes consideran que este recurso es dinámico y cumple con los contenidos de la asignatura, en su minoría mantienen una consideración intermedia, por lo tanto, se evidencio que existe satisfacción con el uso del OVA.

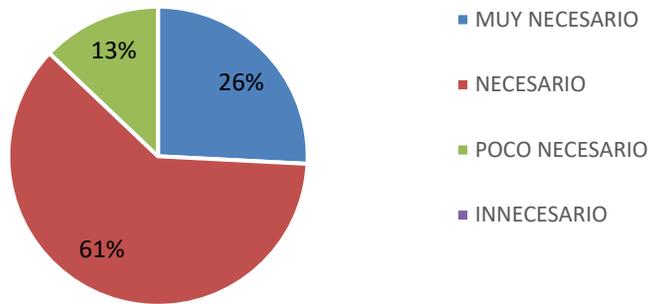
4.4.5 Pregunta 5: ¿Te fue necesario reforzar tu aprendizaje por medio del OVA (Objeto virtual de aprendizaje) de la asignatura?

Tabla 19: Resultados de la pregunta 2 encuesta de satisfacción

RANGO	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUY NECESARIO	8	26%
NECESARIO	19	61%
POCO NECESARIO	4	13%
INNECESARIO	0	0%
TOTAL	31	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Figura 24: Resultados de la pregunta 2 encuesta de satisfacción



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes

Análisis e interpretación

Del total de los encuestados, la mayoría de estudiantes indican que es importante y necesario que se integre los contenidos con la tecnología. Con base a este análisis se puede determinar que la integración tecnológica, pedagógica y de contenido basada en el modelo TPACK fue satisfactoria en el grupo de estudio, permitiendo que se cumplan los objetivos pedagógicos de la asignatura, mismos que además se evidencian con el rendimiento académico de la evaluación sumativa finalizar el segundo quimestre, en el cual la mayoría de estudiantes tiene una calificación de muy buena a satisfactoria es decir que dominan los aprendizajes adquiridos.

5 CAPITULO V PROPUESTA

5.1 Desarrollo de la Propuesta Didáctica de Implementación metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía

5.1.1 Introducción

La metodología TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) se enfoca en la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una materia determinada. Su objetivo es mejorar la calidad del aprendizaje, fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, y preparar a los estudiantes para el mundo digital.

TPACK cómo metodología puede integrar la tecnología de manera más efectiva considerando tanto los conocimientos pedagógicos como los conocimientos específicos del contenido de la materia

En la educación para la ciudadanía, la metodología TPACK puede ser especialmente útil para fomentar la participación activa y responsable de los estudiantes en la sociedad. Al

integrar las tecnologías adecuadas en la enseñanza, los estudiantes pueden comprender mejor los conceptos de ciudadanía y participación cívica, y practicar sus habilidades en situaciones del mundo real. Es importante recordar que el uso efectivo de TPACK requiere una planificación cuidadosa y una enseñanza efectiva para asegurar que los estudiantes comprendan el contenido y sean capaces de aplicarlo en situaciones del mundo real.

5.1.2 Objetivos de la propuesta

- **Desarrollar habilidades digitales:** La implementación del TPACK en la asignatura de Ciudadanía puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales como la búsqueda y selección de información, el uso de herramientas tecnológicas para presentar información de manera creativa y efectiva, y el uso responsable y ético de la tecnología.
- **Fomentar la participación activa de los estudiantes:** El uso de la tecnología en la asignatura de Ciudadanía puede fomentar la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Las herramientas tecnológicas pueden ser utilizadas para promover la colaboración y la interacción entre los estudiantes, lo que puede mejorar su capacidad de expresarse y escuchar las ideas de los demás.
- **Desarrollar habilidades ciudadanas:** La asignatura de Ciudadanía tiene como objetivo formar ciudadanos críticos, comprometidos y responsables. La implementación del TPACK puede contribuir a desarrollar habilidades ciudadanas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones informadas, y la reflexión ética y moral.
- **Promover el aprendizaje autónomo:** La utilización del TPACK en la asignatura de Ciudadanía puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades para el aprendizaje autónomo, tales como la capacidad para aprender de manera autodirigida, el acceso a múltiples fuentes de

información, y la capacidad para evaluar la calidad y la fiabilidad de la información.

5.1.3 Desarrollo

Para el desarrollo de esta propuesta se la ha ejemplificado con la planificación de las 4 unidades didácticas de la materia para el primer año de BGU, acorde a los lineamientos del magisterio de Educación.

El marco TPACK (siglas en inglés para Conocimiento Tecnológico, Pedagógico y de Contenido) se refiere a la capacidad de los docentes para integrar de manera efectiva la tecnología en el aula, mientras mantienen su conocimiento pedagógico y de contenido. Para implementar TPACK en el currículo, se deben considerar los siguientes criterios:

1. Integración coherente: es importante que la integración de la tecnología sea coherente con los objetivos de aprendizaje del currículo. La tecnología no debe ser vista como un fin en sí mismo, sino como una herramienta para lograr los objetivos de aprendizaje.
2. Enfoque centrado en el estudiante: TPACK se enfoca en la mejora del aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, cualquier implementación de TPACK en el currículo debe ser centrada en los estudiantes y estar diseñada para mejorar su aprendizaje y comprensión de los temas de estudio.
3. Selección adecuada de tecnología: la elección de la tecnología adecuada es esencial para la implementación efectiva de TPACK en el currículo. La tecnología debe ser seleccionada en función de su idoneidad para la enseñanza del tema específico, su disponibilidad y accesibilidad para los estudiantes, y su capacidad para mejorar el aprendizaje y la comprensión.
4. Desarrollo profesional docente: la implementación efectiva de TPACK en el currículo requiere de un desarrollo profesional docente adecuado. Los docentes deben estar capacitados en el uso efectivo de la tecnología y cómo integrarla de manera coherente en la enseñanza.
5. Evaluación y seguimiento: se deben establecer procesos de evaluación y seguimiento para medir la efectividad de la implementación de TPACK en el currículo. Los resultados de la evaluación pueden ayudar a mejorar el proceso de implementación y

garantizar su eficacia a largo plazo.

Para la implementación efectiva de TPACK en el currículo requiere de una selección adecuada de tecnología, enfoque centrado en el estudiante, integración coherente, desarrollo profesional docente y evaluación y seguimiento efectivos. Todos estos criterios son fundamentales para garantizar una integración efectiva de la tecnología en la enseñanza y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Para una creación adecuada de un Objeto virtual de aprendizaje (OVA) como recurso didáctico se puede encontrar un ejemplo en el Anexo I ubicado al final de este proyecto de investigación.

Antes de implementar TPACK en un entorno educativo, es importante tener en cuenta algunas consideraciones, tales como:

1. Conocimiento previo: Asegurarse de que los educadores y estudiantes tengan un conocimiento previo adecuado de las herramientas tecnológicas y su uso educativo.
2. Infraestructura tecnológica: Asegurarse de que la escuela o institución cuente con la infraestructura necesaria para soportar el uso de tecnología, como una buena conexión a internet, dispositivos para los estudiantes y educadores, y software adecuado.
3. Formación: Proporcionar formación y apoyo a los educadores para que puedan integrar la tecnología de manera efectiva en su enseñanza, y a los estudiantes para que puedan utilizar las herramientas de manera adecuada.
4. Selección de herramientas: Elegir las herramientas adecuadas para el objetivo de enseñanza y aprendizaje, en lugar de utilizar la tecnología por sí sola como un fin en sí mismo.
5. Evaluación y retroalimentación: Asegurarse de que el uso de la tecnología sea evaluado regularmente para determinar si está mejorando la enseñanza y el aprendizaje, y proporcionar retroalimentación a los educadores y estudiantes para mejorar su uso.
6. Seguridad y privacidad: Garantizar que se cumplan los estándares de seguridad y privacidad para proteger la información personal y la propiedad intelectual de los estudiantes y educadores.

BLOQUE: LA DEMOCRACIA Y LA CONSTRUCCIÓN DE UN ESTADO PLURINACIONAL				
1. TIEMPO				
CARGA HORARIA SEMANAL	N.º SEMANAS DE TRABAJO	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE E IMPREVISTOS	TOTAL DE SEMANAS CLASES	TOTAL DE PERÍODOS
2	8 <i>semanas</i>	1	7	16
2. OBJETIVOS GENERALES				
OBJETIVOS DEL ÁREA		OBJETIVOS DEL GRADO / CURSO		
<p>OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.</p> <p>OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.</p> <p>OG.CS.6. Construir una conciencia cívica, crítica y autónoma, a través de la interiorización y práctica de los derechos humanos universales y ciudadanos, para desarrollar actitudes de solidaridad y participación en la vida comunitaria.</p> <p>OG.CS.7. Adoptar una actitud crítica frente a la desigualdad socioeconómica y toda forma de discriminación, y de respeto ante la diversidad, por medio de la contextualización histórica de los procesos sociales y su desnaturalización, para promover una sociedad plural, justa y solidaria.</p> <p>OG.CS.8. Aplicar los conocimientos adquiridos, a través del ejercicio de una ética solidaria y ecológica que apunte a la</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar el origen y significación de los conceptos de ciudadanía y derechos, como sustratos esenciales sobre los que descansa la democracia y el modelo latinoamericano de república, en función de la construcción permanente de la igualdad y la dignidad humanas. 2. Analizar, comprender y valorar la importancia y trascendencia histórica de la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano, de la Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos en la construcción de las democracias modernas, para comprender su fundamento. 3. Caracterizar y analizar la democracia moderna como experiencia y práctica social, además de política, sustentada en sus distintas formas de manifestación y relación con la configuración de una cultura plurinacional. 4. Utilizar los medios de comunicación y las TIC para obtener, analizar y contrastar información que recoja diferentes enfoques y puntos de vista, con el fin de construir un pensamiento crítico, fundamentado, estructurado, coherente y riguroso. 		

<p>construcción y consolidación de una sociedad nueva basada en el respeto a la dignidad humana y de todas las formas de vida. OG.CS.10. Usar y contrastar diversas fuentes, metodologías cualitativas y cuantitativas y herramientas cartográficas, utilizando medios de comunicación y TIC, en la codificación e interpretación crítica de discursos e imágenes, para desarrollar un criterio propio acerca de la realidad local, regional y global, y reducir la brecha digital.</p>				<p>5. Utilizar y valorar el diálogo como forma de aproximación colectiva, reconociendo y practicando sus valores intrínsecos como el respeto mutuo, la tolerancia, el sentido autocrítico y demás valores democráticos.</p>	
<p>3. EJES TRANSVERSALES Interculturalidad Formación de una ciudadanía democrática Protección del medioambiente</p>					
<p>4. DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN</p>					
	<p>COMPETENCIAS DISCIPLINARES</p>			<p>COMPETENCIAS PEDAGÓGICAS</p>	<p>COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS</p>
<p>N.º 3</p>	<p>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</p>	<p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p>	<p>CONTENIDOS</p>	<p>ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</p>	<p>EN LÍNEA</p>
<p>TEMA: Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades (I)</p>					
<p>1</p>	<p>CS.EC.5.3.5. Determinar la evolución histórica de las demandas sociales de los</p>	<p>I. CS.EC.5.6.1. Analiza el desarrollo de la democracia en el país, identificando los procesos</p>	<p>Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades (I)</p>	<p>La enseñanza de la evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades requiere de una metodología que permita una comprensión profunda de</p>	<p>Anticipación Conocimientos previos sobre que son demandas sociales</p>

<p>pueblos y nacionalidades, en función de la construcción de un Estado incluyente y sostenible.</p>	<p>inclusivos, los alcances, limitaciones o dificultades en la resolución de demandas y expectativas sociales, reconociendo el derecho ciudadano de exigir la rendición de cuentas y/o la revocatoria del mandato. (J.1., J.2., I.2.).</p>	<p>los procesos históricos y sociales que han llevado a la emergencia de dichas demandas. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para su enseñanza:</p>	<p>QUIZZIZ: https://quizzz.com/join/quiz/09ae6eb69a50e36fa6d976f66c8b701961283467c264082627ef2753c933d3db/start?studentShare=true</p> <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abordaje histórico de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades indígenas - Identificación de las causas que provocaban la exclusión de los grupos nativos indígenas y sus efectos. <p>PRESENTACIONES</p> <p>MATERIAL VISUAL (IMAGEN)</p> <p>Uso de recurso digital (OVA): https://view.genial.ly/625ca1651abc7d00133c790e/guide-ova-ciudadania</p> <p>Consolidación</p>
		<p>Contextualizar el tema: Es fundamental que los estudiantes comprendan el contexto histórico, político, económico y social en el que surgieron las demandas de los pueblos y nacionalidades. Para ello, se puede realizar una breve introducción que sitúe al estudiante en el tiempo y espacio de los acontecimientos.</p>	
		<p>Trabajar con fuentes primarias y secundarias: Es importante que los estudiantes tengan acceso a fuentes primarias y secundarias que les permitan conocer los hechos y procesos históricos de primera mano. Entre las fuentes primarias se pueden incluir documentos históricos,</p>	

			<p>fotografías, testimonios, entre otros. Las fuentes secundarias pueden ser libros de historia, artículos académicos, entre otros.</p> <p>Promover la participación activa de los estudiantes: Es recomendable que se fomente la participación activa de los estudiantes durante la clase. Se puede lograr mediante preguntas, debates, discusiones, actividades en grupo, entre otros. Esto les permitirá desarrollar habilidades críticas y de análisis.</p> <p>Trabajar con ejemplos concretos: Es importante que se trabajen con ejemplos concretos que permitan a los estudiantes comprender las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades en su contexto histórico. Se pueden utilizar ejemplos locales o nacionales que permitan establecer vínculos</p>	<p>Actividad en mapa interactivo de Educaplay.</p> <p>https://es.educaplay.com/recurso-s-educativos/5170515-pueblos_y_nacionalidades.html</p> <p>Observe el video sobre Fernando Daquilema, anote las luchas que él ha realizado y comente su desarrollo en la próxima clase.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=g8xMeMhTFgM</p>
--	--	--	--	--

				entre los procesos históricos y la realidad actual. Fomentar el respeto a la diversidad cultural: Es fundamental que se fomente el respeto a la diversidad cultural y a las diferentes formas de pensar y actuar de los pueblos y nacionalidades. Esto ayudará a generar un ambiente de diálogo y comprensión en el aula.	
TEMA: Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades (II)					
2	CS.EC.5.3.5. Determinar la evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades, en función de la construcción de un Estado incluyente y sostenible.	I.CS.EC.5.6.1. Analiza el desarrollo de la democracia en el país, identificando los procesos inclusivos, los alcances, limitaciones o dificultades en la resolución de demandas y expectativas sociales, reconociendo el derecho ciudadano de	Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades (II)	A continuación, se presentan algunas sugerencias metodológicas para enseñar el tema de Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades: Partir de la realidad: Es importante partir de la realidad y contexto social de los estudiantes, identificando las demandas y necesidades que existen en su entorno y su relación con la historia de lucha y resistencia de los pueblos y nacionalidades.	Anticipación ¿Sabes cómo estaba distribuida la tierra en el siglo XX? Construcción - Conocer el proceso histórico de las demandas sociales indígenas, grupos afrodescendientes, montubios. - Reconocer el aporte de Dolores Cacuango en las demandas sociales. - Orientación para que reflexionen sobre la exclusión histórica de los pueblos indígenas

		<p>exigir la rendición de cuentas y/o la revocatoria del mandato. (J.1., J.2., I.2.).</p>		<p>Utilizar materiales y recursos diversos: Utilizar materiales como documentos históricos, videos, fotografías, testimonios de líderes y lideresas de los movimientos sociales, entre otros, para contextualizar el tema y motivar la participación de los estudiantes.</p> <p>Fomentar la reflexión crítica: Promover la reflexión crítica y el diálogo entre los estudiantes, para que puedan analizar y comprender el contexto histórico y social que dio origen a las demandas de los pueblos y nacionalidades, y cómo estas demandas han ido evolucionando a lo largo del tiempo.</p> <p>Integrar la perspectiva intercultural: Integrar la perspectiva intercultural en el proceso de enseñanza, valorando y respetando la diversidad cultural y lingüística de los pueblos y nacionalidades.</p>	<p>Presentaciones Uso de recurso digital (OVA) Video sobre los derechos de los indígenas https://youtu.be/iXQMxrYsxjg</p> <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formen grupos de trabajo e investiguen: Quién fue Dolores Cacuango, su biografía, así como su lucha a lo largo del siglo XX. - Con sus hallazgos desarrollen una presentación en Power point. Al final expresen su opinión respecto de cómo una mujer indígena analfabeta luchó por su pueblo, por las mujeres indígenas y por la educación intercultural bilingüe. - Suba su presentación al enlace: https://n9.cl/baqmw
--	--	---	--	--	--

				<p>Promover la participación activa de los estudiantes: Fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, a través de la realización de actividades como debates, investigaciones, exposiciones, entre otras.</p> <p>Evaluar de forma participativa: Evaluar de forma participativa el aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta las diferentes habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo del proceso. .</p>	
TEMA: Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades (III)					
3	CS.EC.5.3.5. Determinar la evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades, en función de la construcción de un Estado	11 I.CS.EC.5.6.1. Analiza el desarrollo de la democracia en el país, identificando los procesos inclusivos, los alcances, limitaciones o dificultades en la resolución de	Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades (III)	<p>Análisis de fuentes históricas: El análisis de fuentes históricas, como documentos, testimonios y relatos de la época, es fundamental para entender la evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades. Es importante que los estudiantes tengan acceso a estas fuentes y que</p>	<p>Anticipación ¿Sabes por qué luchan los indígenas ahora?</p> <p>Construcción - Conocer el proceso histórico del levantamiento indígena.</p>

	<p>incluyente y sostenible.</p>	<p>demandas y expectativas sociales, reconociendo el derecho ciudadano de exigir la rendición de cuentas y/o la revocatoria del mandato. (J.1., J.2., I.2.).</p>		<p>aprendan a analizarlas críticamente.</p> <p>Contextualización histórica: Para entender las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades, es necesario contextualizarlas en su época histórica correspondiente. Es importante que los estudiantes comprendan las condiciones políticas, sociales y económicas en las que surgieron estas demandas y cómo éstas se fueron transformando a lo largo del tiempo.</p> <p>Análisis de los movimientos sociales: Los movimientos sociales son una herramienta fundamental para entender las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades. Es importante analizar los movimientos sociales que se han desarrollado en distintas épocas históricas y su influencia en la evolución de las demandas sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de demandas y soluciones del acontecimiento histórico. - Conocer el proceso histórico de las demandas sociales indígenas del siglo XX y en la constitución del 2008 - Reflexión sobre el reconocimiento del estado ecuatoriano como plurinacional. <p>Presentaciones</p> <p>Uso de recurso digital (OVA)</p> <p>Audio-visual de refuerzo: https://youtu.be/_sVoGRibgyM</p> <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realice una infografía de línea de tiempo sobre las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades (utilice la herramienta Canva)
--	---------------------------------	--	--	--	--

				<p>Debate y discusión: La enseñanza de la evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades requiere de un debate y una discusión activa en el aula. Es importante que los estudiantes debatan sobre las diferentes demandas sociales que han surgido a lo largo del tiempo y propongan soluciones y alternativas.</p> <p>Análisis comparativo: Es importante comparar las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades en distintas épocas históricas y en diferentes contextos geográficos y culturales. Se pueden comparar las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades en América Latina, África, Asia y Europa para entender cómo se han transformado a lo largo del tiempo.</p> <p>Análisis de las políticas públicas: Es importante analizar las políticas públicas</p>	<p>- Imprima su actividad y colóque en el periódico mural del curso</p>
--	--	--	--	---	---

				que se han desarrollado en respuesta a las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades. Es importante analizar cómo estas políticas públicas han respondido a las demandas sociales y cómo han influido en su evolución histórica.	
TEMA: La democracia como forma paradójica.					
4	CS.EC.5.3.6. Reconocer la democracia como forma paradójica, a partir de su dificultad para concretar las expectativas sociales (igualdad social, movilidad social, autonomía del individuo).	I.CS.EC.5.3.1. Ejemplifica el origen de la democracia moderna y la alternabilidad, sus contradicciones (soberanía del pueblo y democracia para todos) y sus limitaciones (corrupción, persistencia de la	La democracia como forma paradójica.	<p>Análisis de las paradojas de la democracia: Es fundamental que los estudiantes comprendan las paradojas de la democracia, es decir, las contradicciones que se presentan en la práctica democrática. Se pueden analizar paradojas como la tensión entre la libertad individual y la igualdad, la participación ciudadana y la representatividad, y la eficiencia y la transparencia.</p> <p>Debate y discusión: La enseñanza de la democracia como forma paradójica requiere de un debate y una discusión activa en el aula. Es importante que los estudiantes</p>	<p style="text-align: center;">Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observe las imágenes e identifique que demandas sociales ha visto usted en la actualidad. - Responda: ¿Creé que es fácil o difícil atender las demandas de todos los sectores sociales? <p style="text-align: center;">Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer democracia como forma paradójica por la dificultad de sus expectativas sociales. - Identificación del significado de igualdad social, movilidad social y autonomía personal.

		<p>exclusión social y surgimiento de nuevas élites) y la concepción natural y hereditaria del poder, destacando el significado y rol de la ciudadanía. (J.1., J.3.)</p> <p>I.CS.EC.5.3.1. Ejemplifica el origen de la democracia moderna y la alternabilidad, sus contradicciones (soberanía del pueblo y democracia para todos) y sus limitaciones</p>		<p>debatan sobre las diferentes paradojas y contradicciones que se presentan en la práctica democrática, y propongan soluciones y alternativas.</p> <p>Análisis de casos prácticos: Los casos prácticos permiten a los estudiantes entender cómo se presentan las paradojas de la democracia en situaciones reales. Se pueden utilizar casos prácticos como el surgimiento del populismo en América Latina, el papel de los medios de comunicación en la democracia o las tensiones entre la democracia y el neoliberalismo.</p> <p>Análisis comparativo: Es importante comparar diferentes sistemas políticos y cómo se presentan las paradojas en cada uno de ellos. Se pueden comparar sistemas políticos como la democracia liberal, la democracia deliberativa o la democracia participativa para entender cómo se presentan</p>	<p>Uso de recurso digital (OVA)</p> <p>Consolidación</p> <p>Actividad Grupal</p> <p>Realizar un análisis de las limitaciones actuales que impiden a todas las personas en el Ecuador satisfacer sus necesidades y derechos. Luego, elaboren una lista que incluya las dificultades identificadas y propongan soluciones posibles para cada una de ellas.</p> <p>Elabore un folleto (tríptico) en la herramienta Canva https://www.canva.com/, este debe promover una igualdad social en base a la democracia.</p>
--	--	---	--	---	--

		(corrupción, persistencia de la exclusión social y surgimiento de nuevas élites) y la concepción natural y hereditaria del poder, destacando el significado y rol de la ciudadanía. (J.1., J.3.)		<p>las paradojas en cada uno de ellos.</p> <p>Análisis de las instituciones políticas: Es fundamental que los estudiantes comprendan cómo funcionan las instituciones políticas y cómo se relacionan con las paradojas de la democracia. Se pueden analizar instituciones como el poder judicial, el poder legislativo y el poder ejecutivo para entender cómo se relacionan con las paradojas de la democracia.</p>	
TEMA: La soberanía del pueblo					
5	CS.EC.5.2.5. Determinar las contradicciones del significado de soberanía del pueblo, considerando la evolución del concepto y sus cambios sustanciales	I.CS.EC.5.3.1. Ejemplifica el origen de la democracia moderna y la alternabilidad, sus contradicciones (soberanía del pueblo y	La soberanía del pueblo	<p>Aprendizaje activo y participativo: Para enseñar la soberanía del pueblo, es importante que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje. Una forma de hacerlo es a través de actividades prácticas y dinámicas que les permitan comprender el concepto de manera vivencial.</p>	<p>Anticipación Observe las imágenes e identifique cual hace referencia a soberanía, luego analice y responda: ¿Qué significa soberanía popular?</p> <p>Construcción - Identificación el concepto de soberanía - Reconocimiento de las Formas de gobierno en la historia</p>

		<p>democracia para todos) y sus limitaciones (corrupción, persistencia de la exclusión social y surgimiento de nuevas élites) y la concepción natural y hereditaria del poder, destacando el significado y rol de la ciudadanía. (J.1., J.3.)</p> <p>I.CS.EC.5.3.1.</p> <p>Ejemplifica el origen de la</p>		<p>Enfoque en valores cívicos: La soberanía del pueblo es un valor fundamental en la democracia. Por ello, es importante enseñar a los estudiantes a valorar y respetar los derechos de todos los ciudadanos y a comprender la importancia de la participación ciudadana.</p> <p>Uso de recursos didácticos variados: Es importante utilizar una variedad de recursos didácticos para enseñar la soberanía del pueblo. Estos recursos pueden incluir textos, imágenes, videos, juegos y actividades prácticas.</p> <p>Enfoque interdisciplinario: La enseñanza de la soberanía del pueblo debe ser un enfoque interdisciplinario. Se debe hacer una conexión con otras disciplinas como la historia, la política, la economía y la sociología, para que los estudiantes comprendan el</p>	<p>- Análisis de la soberanía en el Ecuador</p> <p>Presentaciones: https://prezi.com/ovmu29mxyoo/g/soberania-popular/ Uso de recurso digital (OVA)</p> <p>Consolidación Actividad investigativa Se solicita leer tres características de la soberanía popular y determinar si hay alguna contradicción con la realidad en el Ecuador. Se debe buscar información en Google utilizando dos o tres fuentes para contrastar la información y presentar las consultas en la plataforma Teams.</p>
--	--	--	--	---	---

	<p>democracia moderna y la alternabilidad, sus contradicciones (soberanía del pueblo y democracia para todos) y sus limitaciones (corrupción, persistencia de la exclusión social y surgimiento de nuevas élites) y la concepción natural y hereditaria del poder, destacando el significado y rol de la ciudadanía. (J.1., J.3.)</p>		<p>concepto desde diferentes perspectivas.</p> <p>Evaluación formativa: Es importante realizar una evaluación continua del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Esto permitirá identificar los puntos fuertes y débiles de los estudiantes y hacer los ajustes necesarios en el proceso de enseñanza.</p> <p>Enfoque en el pensamiento crítico: La enseñanza de la soberanía del pueblo debe enfatizar el pensamiento crítico y la reflexión. Esto permitirá a los estudiantes comprender los diferentes aspectos del tema y desarrollar habilidades para tomar decisiones informadas y responsables en su vida ciudadana.</p>	
--	---	--	--	--

TEMA: Postulados y formas del republicanismo					
6	<p>CS.EC.5.4.9. Señalar los postulados del republicanismo , tomando en cuenta las diferencias con otros modelos de organización Política.</p> <p>CS.EC.5.4.10. Identificar formas de republicanismo (federalismo, centralismo y confederalismo), a partir del análisis de determinados estados latinoamericanos (México, Venezuela, Argentina y Brasil).</p>	<p>I.CS.EC.5.10.1. Examina las formas y postulados del republicanismo</p>	<p>Postulados y formas del republicanismo</p>	<p>Análisis de textos teóricos: Es fundamental que los estudiantes comprendan los textos teóricos fundamentales del republicanismo. Se pueden analizar textos de autores como Maquiavelo, Rousseau y Montesquieu para comprender los postulados básicos de esta corriente de pensamiento.</p> <p>Debate y discusión: El republicanismo se basa en la participación ciudadana y el diálogo. Por ello, es importante fomentar el debate y la discusión en el aula, promoviendo el respeto y el diálogo constructivo entre los estudiantes.</p> <p>Análisis comparativo: Es importante comparar los postulados del republicanismo con otras corrientes políticas como el liberalismo o el</p>	<p>Anticipación Analice y responda: ¿Por qué Estados Unidos se llama así?</p> <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Examinación de los postulados y formas de republicanismo - Relación del republicanismo con otros modelos de organización política. - Identificación de las formas de republicanismo - Análisis de cada forma de republicanismo y estados latinoamericanos. <p>Consolidación Actividad en clase</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explica en tus propias palabras la distinción principal entre las distintas formas de organización de un estado. Además, reflexiona sobre el significado del término "autonomía" y explica por qué esta es relevante en el contexto del federalismo.

				<p>socialismo, para entender sus diferencias y similitudes. Se pueden analizar casos prácticos para entender cómo se aplican estos postulados en diferentes contextos políticos.</p> <p>Análisis de la participación ciudadana: El republicanismo se basa en la participación ciudadana en la vida política. Por ello, es importante analizar las diferentes formas de participación ciudadana, como las elecciones, la protesta social y la iniciativa popular, entre otras.</p> <p>Análisis de la organización política: El republicanismo defiende la organización política basada en la república y la separación de poderes. Es importante analizar cómo se organizan los diferentes sistemas políticos en el mundo y cómo se aplican estos postulados en la vida política.</p>	<p>Actividad colaborativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formen grupos de trabajo y elaboren una presentación digital sobre los principios del republicanismo, sus características y formas. - Suba su presentación a la asignación de la plataforma Teams. - Exponga su presentación y reflexione si en la actualidad aún están vigentes estos principios
TEMA: La legitimidad de poder político.					
7	CS.EC.5.2.7. Describir los	I.CS.EC.5.4.2.	La legitimidad de poder político.	Análisis histórico: Es importante enseñar la	Anticipación

<p>procesos de búsqueda de la legitimidad del poder político, por medio del análisis de los mecanismos de legitimación social.</p>	<p>Analiza los procesos de legitimidad y representación política, partiendo del análisis de la deliberación y la implementación de mecanismos de control para el afianzamiento de los sistemas democráticos representativos.</p>		<p>evolución histórica de la legitimidad del poder político. Se pueden utilizar ejemplos de diferentes épocas y países para mostrar cómo la legitimidad ha variado a lo largo del tiempo y cómo se han justificado diferentes formas de poder político.</p> <p>Debate y discusión: Es fundamental que los estudiantes discutan y debatan sobre la legitimidad del poder político. Esto puede realizarse mediante la realización de debates y mesas redondas en las que se analicen las diferentes teorías y enfoques sobre la legitimidad del poder.</p> <p>Análisis de casos prácticos: El análisis de casos prácticos permite a los estudiantes entender cómo se ha aplicado la teoría de la legitimidad en situaciones reales. Se pueden utilizar casos prácticos como la Revolución Francesa, la independencia de los Estados Unidos o la lucha por los</p>	<p>Lluvia de ideas sobre el significado de legítimo e ilegítimo</p> <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - analizar los procesos mediante los cuales se busca legitimidad en el poder político, lo cual implica identificar los mecanismos sociales de legitimación y reconocer la democracia como una experiencia social. También se debe analizar las manifestaciones y expresiones que se presentan en la vida cotidiana relacionadas con la legitimidad del poder político. <p>Mapa mental: https://www.mindomo.com/es/indmap/legitimidad-del-poder-politico-58d6986257d7424da48fa7cabe9c870b Revisión de material de apoyo (OVA)</p> <p>Consolidación</p> <p>Elaboración de una infografía digital sobre propuestas de cómo</p>
--	--	--	---	---

				<p>derechos civiles en el siglo XX para mostrar cómo se han justificado diferentes formas de poder político.</p> <p>Análisis comparativo: La comparación entre diferentes sistemas políticos y sus formas de legitimidad es fundamental para que los estudiantes puedan entender cómo se justifica el poder político en diferentes contextos. Se pueden comparar sistemas políticos como la democracia, el autoritarismo y el totalitarismo para entender cómo se justifica el poder político en cada uno de ellos.</p> <p>Análisis de las instituciones políticas: Es importante que los estudiantes comprendan cómo funcionan las instituciones políticas y cómo se relacionan con la legitimidad del poder político. Se pueden analizar instituciones como el poder judicial, el poder legislativo y</p>	<p>debería ser la convivencia democrática en la comunidad educativa y los valores a fomentar.</p>
--	--	--	--	---	---

				el poder ejecutivo para entender cómo se relacionan con la legitimidad del poder político.	
TEMA: La democracia como experiencia social					
	CS.EC.5.2.18. Reconocer la democracia como una experiencia social enfocándose en el análisis de sus manifestaciones y expresiones en la vida cotidiana y en las prácticas ciudadanas comunes.	I.CS.EC.5.5.1. Ejemplifica la democracia como una experiencia social que puede llevarse a cabo en los diferentes espacios cotidianos mediante mecanismos de expresión y deliberación como forma de consenso y disenso. (J.1., S.1., S4)	La democracia como experiencia social	Enfoque práctico: La enseñanza de la democracia debe ser práctica y centrada en el estudiante, fomentando la participación activa y la reflexión sobre situaciones reales de la vida cotidiana. Se pueden utilizar casos prácticos, ejercicios y juegos de rol para que los estudiantes comprendan la importancia de la democracia en su día a día. Enseñanza interdisciplinaria: La democracia no es solo un concepto político, sino que también está estrechamente relacionada con otros ámbitos sociales como la economía, la cultura, la educación, entre otros. Por lo tanto, se debe enseñar la democracia de manera interdisciplinaria, vinculando diferentes áreas del conocimiento para ofrecer una visión más completa de su	Anticipación Analiza y responde con un ejemplo la siguiente cuestión: ¿Cómo aportarías a la construcción de la democracia en tu día a día ¿? Construcción - Relación entre las demandas sociales, la soberanía y la legitimación social del poder, y su aporte a la democracia. - Identificación de los principios de la convivencia democrática. - Reflexión sobre la importancia de la práctica de valores democráticos en la cotidianidad. Mapa mental: https://www.mindomo.com/es/indmap/legitimidad-del-poder-politico-

			<p>importancia y funcionamiento.</p> <p>Enseñanza basada en valores: La democracia se sustenta en valores como la libertad, la igualdad, la tolerancia y la participación, entre otros. Por ello, es fundamental que la enseñanza de la democracia esté basada en valores, fomentando el diálogo, el respeto y la empatía en el aula.</p> <p>Análisis de noticias y casos actuales: La democracia es un proceso vivo y en constante evolución, por lo que es importante analizar noticias y casos actuales para entender su funcionamiento en la sociedad actual. Se pueden utilizar noticias y casos actuales para debatir y reflexionar sobre la importancia de la democracia y su papel en la sociedad actual.</p> <p>Experiencias prácticas: La democracia se aprende</p>	<p>58d6986257d7424da48fa7cabe9c870b</p> <p>Audio visual: https://youtu.be/SpaApyJXuVc</p> <p>Revisión de material de apoyo (OVA)</p> <p>Consolidación</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organicen equipos y realicen una observación del ambiente escolar en su institución educativa, analizando el cumplimiento de los valores democráticos en diferentes espacios como el aula, el tiempo de recreo, las relaciones con las autoridades, el traslado en el transporte escolar, entre otros. - Elaboren una propuesta en la que se establezca cómo debería ser la convivencia democrática en la comunidad educativa, identificando los valores que deberían ser promovidos. Con sus hallazgos, elabore un video usando la red social Tik Tok, que permita concientizar y fomentar la práctica de valores en el entorno educativo. El video debe ser de
--	--	--	---	--

				haciendo, por lo que es fundamental que los estudiantes participen en experiencias prácticas que les permitan ejercer su ciudadanía de forma activa. Esto puede ser a través de la organización de debates, la participación en elecciones estudiantiles o la realización de actividades de voluntariado en la comunidad.	30s. Luego debe compartirlo en el grupo de WhatsApp de la asignatura.
--	--	--	--	---	---

BLOQUE: EL ESTADO Y SU ORGANIZACIÓN				
1. TIEMPO				
CARGA HORARIA SEMANAL	N.º SEMANAS DE TRABAJO	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE E IMPREVISTOS	TOTAL, DE SEMANAS CLASES	TOTAL, DE PERÍODOS
2	10 semanas	1	9	20
6 OBJETIVOS GENERALES				
OBJETIVOS DEL ÁREA		OBJETIVOS DEL GRADO / CURSO		
<p>OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.</p> <p>OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.</p> <p>OG.CS.6. Construir una conciencia cívica, crítica y autónoma, a través de la interiorización y práctica de los derechos humanos universales y ciudadanos, para desarrollar actitudes de solidaridad y participación en la vida comunitaria.</p> <p>OG.CS.7. Adoptar una actitud crítica frente a la desigualdad socioeconómica y toda forma de discriminación, y de respeto ante la diversidad, por medio de la contextualización histórica de los procesos sociales y su desnaturalización, para promover una sociedad plural, justa y solidaria.</p> <p>OG.CS.8. Aplicar los conocimientos adquiridos, a través del ejercicio de una ética solidaria y ecológica que apunte a la</p>		<p>6. Determinar el origen y significación de los conceptos de ciudadanía y derechos, como sustratos esenciales sobre los que descansa la democracia y el modelo latinoamericano de república, en función de la construcción permanente de la igualdad y la dignidad humanas.</p> <p>7. Analizar, comprender y valorar la importancia y trascendencia histórica de la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano, de la Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos en la construcción de las democracias modernas, para comprender su fundamento.</p> <p>8. Caracterizar y analizar la democracia moderna como experiencia y práctica social, además de política, sustentada en sus distintas formas de manifestación y relación con la configuración de una cultura plurinacional.</p> <p>9. Utilizar los medios de comunicación y las TIC para obtener, analizar y contrastar información que recoja diferentes enfoques y puntos de vista, con el fin de construir un pensamiento crítico, fundamentado, estructurado, coherente y riguroso.</p>		

<p>construcción y consolidación de una sociedad nueva basada en el respeto a la dignidad humana y de todas las formas de vida.</p> <p>OG.CS.10. Usar y contrastar diversas fuentes, metodologías cualitativas y cuantitativas y herramientas cartográficas, utilizando medios de comunicación y TIC, en la codificación e interpretación crítica de discursos e imágenes, para desarrollar un criterio propio acerca de la realidad local, regional y global, y reducir la brecha digital.</p>	<p>10. Utilizar y valorar el diálogo como forma de aproximación colectiva, reconociendo y practicando sus valores intrínsecos como el respeto mutuo, la tolerancia, el sentido autocrítico y demás valores democráticos.</p>
--	--

7 EJES TRANSVERSALES

Interculturalidad
 Formación de una ciudadanía democrática
 Protección del medioambiente

8 DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN

	COMPETENCIAS DISCIPLINARES			COMPETENCIAS PEDAGÓGICAS	COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
N.º	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EN LÍNEA
Tema: Origen y evolución del Estado como forma de control social					
1	CS.EC.5.4.1. Reconocer el surgimiento y evolución del Estado como	I.CS.EC.5.8.1. Explica la evolución histórica del Estado como	Origen y evolución del Estado como forma de control social	a enseñanza del origen y evolución del Estado como forma de control social requiere de una metodología que permita una comprensión	Anticipación Lluvia de ideas sobre el significado de legítimo o ilegítimo.

	<p>forma de control Social.</p>	<p>forma de control social, identificando los mecanismos e instituciones que emplea para ejercer dicho control, y las funciones que lo diferencian de nación y gobierno. (J.1., J.3.)</p>		<p>profunda de los procesos históricos y sociales que han llevado al surgimiento de esta institución. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para su enseñanza:</p> <p>Contextualizar el tema: Es fundamental que los estudiantes comprendan el contexto histórico, político, económico y social en el que surgió el Estado como forma de control social. Para ello, se puede realizar una breve introducción que sitúe al estudiante en el tiempo y espacio de los acontecimientos.</p> <p>Trabajar con fuentes primarias y secundarias: Es importante que los estudiantes tengan acceso a fuentes primarias y secundarias que les permitan conocer los hechos y procesos históricos de primera mano. Entre las fuentes primarias se pueden incluir documentos históricos,</p>	<p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento del surgimiento y evolución del Estado - Identificación y análisis del surgimiento del estado moderno - Análisis del estado actual y su forma de gobierno <p>Presentación: https://prezi.com/view/Lwx1Y0jFvEVqjZV16o7z/</p> <p>Material didáctico: https://www.mindomo.com/es/mindmap/origen-y-evolucion-del-estado-como-forma-de-control-social-ab576c33f9df422a92db91f756c4d6e6</p> <p>Revisión de material de apoyo (OVA)</p> <p>Consolidación:</p> <p>Actividad Autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza el Quizz didáctico: https://view.genial.ly/62733d923bbd5d0018010ab8/interactive-content-verdadero-o-falso
--	---------------------------------	---	--	---	--

				<p>fotografías, testimonios, entre otros. Las fuentes secundarias pueden ser libros de historia, artículos académicos, entre otros.</p> <p>Promover la participación activa de los estudiantes: Es recomendable que se fomente la participación activa de los estudiantes durante la clase. Se puede lograr mediante preguntas, debates, discusiones, actividades en grupo, entre otros. Esto les permitirá desarrollar habilidades críticas y de análisis.</p> <p>Trabajar con ejemplos concretos: Es importante que se trabajen con ejemplos concretos que permitan a los estudiantes comprender el origen y la evolución del Estado como forma de control social. Se pueden utilizar ejemplos locales o nacionales que permitan establecer vínculos entre los procesos históricos y la realidad actual.</p>	<p>Actividad Colaborativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investiguen en la web acerca del origen de la burguesía y el liberalismo. - Suba su consulta a la plataforma Teams en un documento PDF.
--	--	--	--	--	---

				Fomentar el pensamiento crítico: Es fundamental que se fomente el pensamiento crítico y la reflexión sobre la naturaleza del Estado como forma de control social. Se pueden realizar actividades que permitan a los estudiantes analizar y debatir las implicaciones éticas, políticas y sociales de la existencia del Estado.	
TEMA: Componentes del Estado: Fuerzas armadas y el derecho					
2	CS.EC.5.4.2. Identificar y analizar el rol de cada uno de los componentes del Estado: Fuerzas Armadas, derecho (leyes), tribunales de justicia, burocracia, cárceles, aparatos	I.CS.EC.5.8.1. Explica la evolución histórica del Estado como forma de control social, identificando los mecanismos e instituciones que emplea para ejercer dicho control, y las funciones que lo diferencian de nación y gobierno. (J.1., J.3.)	Componentes del Estado: Fuerzas armadas y el derecho	La enseñanza del origen y evolución del Estado como forma de control social requiere de una metodología que permita una comprensión profunda de los procesos históricos y sociales que han llevado al surgimiento de esta institución. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para su enseñanza: Contextualizar el tema: Es fundamental que los estudiantes comprendan el contexto histórico, político,	Anticipación Observe el video y reflexione su mensaje. https://youtu.be/udu9CH6NLFE Analice y responda: ¿Qué aportan las Fuerzas Armadas al país? ¿Qué es una ley y para qué sirve? Construcción - Identificación y análisis del rol de cada componente del estado - Reconocimiento de los tipos de derecho y su clasificación.

	<p>ideológicos (medios de comunicación), etc., y su impacto en las distintas clases sociales.</p>			<p>económico y social en el que surgió el Estado como forma de control social. Para ello, se puede realizar una breve introducción que sitúe al estudiante en el tiempo y espacio de los acontecimientos.</p> <p>Trabajar con fuentes primarias y secundarias: Es importante que los estudiantes tengan acceso a fuentes primarias y secundarias que les permitan conocer los hechos y procesos históricos de primera mano. Entre las fuentes primarias se pueden incluir documentos históricos, fotografías, testimonios, entre otros. Las fuentes secundarias pueden ser libros de historia, artículos académicos, entre otros.</p> <p>Promover la participación activa de los estudiantes: Es recomendable que se fomente la participación activa de los estudiantes durante la clase. Se puede lograr mediante</p>	<p>- Determinación de las funciones de las fuerzas armadas en un estado</p> <p>Presentación: https://view.genial.ly/627c5d793b505c001174d729/presentation-copia-componentes-del-estado-derecho</p> <p>Revisión de material de apoyo (OVA)</p> <p>Consolidación</p> <p>- Refuerce lo aprendido realizando un mapa mental en Canva (https://www.canva.com/) sobre el derecho y tipos de derechos</p>
--	---	--	--	--	---

				<p>preguntas, debates, discusiones, actividades en grupo, entre otros. Esto les permitirá desarrollar habilidades críticas y de análisis.</p> <p>Trabajar con ejemplos concretos: Es importante que se trabajen con ejemplos concretos que permitan a los estudiantes comprender el origen y la evolución del Estado como forma de control social. Se pueden utilizar ejemplos locales o nacionales que permitan establecer vínculos entre los procesos históricos y la realidad actual.</p> <p>Fomentar el pensamiento crítico: Es fundamental que se fomente el pensamiento crítico y la reflexión sobre la naturaleza del Estado como forma de control social. Se pueden realizar actividades que permitan a los estudiantes analizar y debatir las implicaciones éticas, políticas</p>	
--	--	--	--	--	--

				y sociales de la existencia del Estado.	
TEMA: Componentes del Estado: tribunal de justicia y burocracia					
3	CS.EC.5.4.2. Identificar y analizar el rol de cada uno de los componentes del Estado: Fuerzas Armadas, derecho (leyes), tribunales de justicia, burocracia, cárceles, aparatos ideológicos (medios de comunicación), etc., y su impacto en las distintas clases sociales.	I.CS.EC.5.8.1. Explica la evolución histórica del Estado como forma de control social, identificando los mecanismos e instituciones que emplea para ejercer dicho control, y las funciones que lo diferencian de nación y gobierno. (J.1., J.3.)	Componentes del Estado: tribunal de justicia y burocracia	La enseñanza de los componentes del Estado, como el tribunal de justicia y la burocracia, requiere de una metodología que permita a los estudiantes comprender el papel que desempeñan en la organización y el funcionamiento del Estado. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para su enseñanza: Contextualizar el tema: Es importante que los estudiantes comprendan el contexto histórico, político y social en el que se originaron y se han desarrollado el tribunal de justicia y la burocracia. Esto les permitirá entender su papel en la organización y el funcionamiento del Estado. Trabajar con fuentes primarias y secundarias: Es recomendable que los	Anticipación Observe el video y reflexione su mensaje. Analice y responda: ¿Qué significa para ti que algo sea justo? Construcción - Identificación y análisis del rol del tribunal de justicia - Identificación de los principios de la función judicial. - Análisis de la burocracia como forma de control social. Presentación: https://view.genial.ly/627c5a5ab40eb800126b40fa/presentation-componentes-del-estado-tribunales-de-justicia-y-burocracia Material visual (mapa de territorialización del Ecuador por zonas) Revisión de material de apoyo (OVA)

			<p>estudiantes tengan acceso a fuentes primarias y secundarias que les permitan conocer los hechos y procesos históricos de primera mano. Entre las fuentes primarias se pueden incluir documentos históricos, fotografías, testimonios, entre otros. Las fuentes secundarias pueden ser libros de historia, artículos académicos, entre otros.</p> <p>Realizar actividades de debate y discusión: Se puede organizar debates y discusiones sobre los roles del tribunal de justicia y la burocracia en la sociedad, para que los estudiantes puedan reflexionar sobre su importancia en la organización del Estado. Estas actividades pueden realizarse en grupos o en parejas, para fomentar la discusión y el diálogo entre los estudiantes.</p> <p>Analizar casos prácticos: Es importante que los estudiantes analicen casos prácticos para</p>	<p>Consolidación Actividad colaborativa - Realiza una entrevista a un funcionario público para obtener información sobre los servicios que brinda su institución, los procesos que utiliza para llevarlos a cabo y el tiempo promedio que demoran los trámites. Además, también se puede realizar entrevistas a los usuarios del servicio para conocer su experiencia al utilizarlo. Use la herramienta Forms</p>
--	--	--	--	---

				<p>entender cómo el tribunal de justicia y la burocracia afectan a la sociedad en la que se vive . Por ejemplo, se pueden analizar casos de justicia social, así como casos de corrupción y cómo el tribunal de justicia y la burocracia responden a estas situaciones.</p> <p>Fomentar el pensamiento crítico: Es fundamental que se fomente el pensamiento crítico y la reflexión sobre los componentes del Estado. Se pueden realizar actividades que permitan a los estudiantes analizar y debatir las implicaciones éticas, políticas y sociales de la existencia del tribunal de justicia y la burocracia.</p>	
TEMA: Componentes del Estado: las cárceles y aparatos ideológicos					
4	CS.EC.5.4.2. Identificar y analizar el rol de cada uno de los componentes del Estado: Fuerzas	I.CS.EC.5.8.1. Explica la evolución histórica del Estado como forma de control social,	Componentes del Estado: las cárceles y aparatos ideológicos	La enseñanza de los componentes del Estado, como el tribunal de justicia y la burocracia, requiere de una metodología que permita a los estudiantes comprender el papel que desempeñan en la organización y el	<p>Anticipación Analice y responda: ¿Sabes cómo viven los PPL dentro de la cárcel? ¿Cuál es el valor de educarse?</p> <p>Construcción</p>

<p>Armadas, derecho (leyes), tribunales de justicia, burocracia, cárceles, aparatos ideológicos (medios de comunicación), etc., y su impacto en las distintas clases sociales</p>	<p>identificando los mecanismos e instituciones que emplea para ejercer dicho control, y las funciones que lo diferencian de nación y gobierno. (J.1., J.3.)</p>		<p>funcionamiento del Estado. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para su enseñanza:</p> <p>Contextualizar el tema: Es importante que los estudiantes comprendan el contexto histórico, político y social en el que se originaron y se han desarrollado el tribunal de justicia y la burocracia. Esto les permitirá entender su papel en la organización y el funcionamiento del Estado.</p> <p>Trabajar con fuentes primarias y secundarias: Es recomendable que los estudiantes tengan acceso a fuentes primarias y secundarias que les permitan conocer los hechos y procesos históricos de primera mano. Entre las fuentes primarias se pueden incluir documentos históricos, fotografías, testimonios, entre otros. Las fuentes secundarias pueden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y análisis del rol de cada componente del estado - Reconocimiento de los tipos de derecho y su clasificación. - Análisis de la conceptualización y características de las cárceles y los aparatos ideológicos. <p>Presentaciones en el recurso digital OVA Material audio visual: https://youtu.be/kZvU-gviNfl</p> <p>Consolidación</p> <p>Actividad Autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad de conceptualización y reflexiva sobre los componentes del estado. <p>Actividad Colaborativa</p> <p>Observen con detenimiento un programa de televisión o radio de alcance nacional y realicen un análisis crítico.</p>
---	--	--	--	--

				<p>ser libros de historia, artículos académicos, entre otros.</p> <p>Realizar actividades de debate y discusión: Se puede organizar debates y discusiones sobre los roles del tribunal de justicia y la burocracia en la sociedad, para que los estudiantes puedan reflexionar sobre su importancia en la organización del Estado. Estas actividades pueden realizarse en grupos o en parejas, para fomentar la discusión y el diálogo entre los estudiantes.</p> <p>Analizar casos prácticos: Es importante que los estudiantes analicen casos prácticos para entender cómo el tribunal de justicia y la burocracia afectan a la sociedad en la que se vive. Por ejemplo, se pueden analizar casos de justicia social, así como casos de corrupción y cómo el tribunal de justicia y la burocracia responden a estas situaciones.</p>	<p>Identifiquen si el programa presenta una ideología específica.</p> <p>Analicen quiénes son los individuos que tienen la oportunidad de expresarse y si la población en general tiene la capacidad de hacerlo.</p> <p>Compartan sus reflexiones en un foro en línea a través del grupo de WhatsApp. https://chat.whatsapp.com/LZPw024z6aCKeyCZjMu18u</p> <p>- Comente la idea de uno de sus compañeros.</p>
--	--	--	--	--	--

				Fomentar el pensamiento crítico: Es fundamental que se fomente el pensamiento crítico y la reflexión sobre los componentes del Estado. Se pueden realizar actividades que permitan a los estudiantes analizar y debatir las implicaciones éticas, políticas y sociales de la existencia del tribunal de justicia y la burocracia. .	
TEMA: Componentes del Estado: la educación y los medios de comunicación					
5	CS.EC.5.4.2. Identificar y analizar el rol de cada uno de los componentes del Estado: Fuerzas Armadas, derecho (leyes), tribunales de justicia, burocracia, cárceles, aparatos	I.CS.EC.5.8.1. Explica la evolución histórica del Estado como forma de control social, identificando los mecanismos e instituciones que emplea para	Componentes del Estado: la educación y los medios de comunicación	La enseñanza de los componentes del Estado, como la educación y los medios de comunicación, requiere de una metodología que permita a los estudiantes comprender su papel en la organización y el funcionamiento del Estado. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para su enseñanza: Contextualizar el tema: Es importante que los estudiantes comprendan el contexto	Anticipación Analice y responda: ¿Cuál es el valor de educarse? Construcción - Identificación y análisis del rol de cada componente del estado - Reconocimiento de los tipos de derecho y su clasificación. - Análisis de la conceptualización y características de la educación y los medios de comunicación como componente de estado.

	<p>ideológicos (medios de comunicación), etc., y su impacto en las distintas clases sociales.</p>	<p>ejercer dicho control, y las funciones que lo diferencian de nación y gobierno. (J.1., J.3.)</p>		<p>histórico, político y social en el que se originaron y se han desarrollado la educación y los medios de comunicación como componentes del Estado. Esto les permitirá entender su papel en la organización y el funcionamiento del Estado.</p> <p>Trabajar con fuentes primarias y secundarias: Es recomendable que los estudiantes tengan acceso a fuentes primarias y secundarias que les permitan conocer los hechos y procesos históricos de primera mano. Entre las fuentes primarias se pueden incluir documentos históricos, fotografías, testimonios, entre otros. Las fuentes secundarias pueden ser libros de historia, artículos académicos, entre otros.</p> <p>Realizar actividades de debate y discusión: Se puede organizar debates y discusiones sobre los roles de la educación y los medios de</p>	<p>Presentaciones en el recurso digital OVA Material audio visual: https://youtu.be/2KEZc4oIB9s</p> <p>Consolidación Actividad investigativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revise el siguiente documento sobre la ley orgánica de educación intercultural: https://n9.cl/go3a - Analice el artículo 7 y 8. - Realice una plenaria digital usando sobre los derechos y obligaciones de los estudiantes, imprima su trabajo. (use una herramienta digital de su preferencia)
--	---	---	--	--	---

				<p>comunicación en la sociedad, para que los estudiantes puedan reflexionar sobre su importancia en la organización del Estado. Estas actividades pueden realizarse en grupos o en parejas, para fomentar la discusión y el diálogo entre los estudiantes.</p> <p>Analizar casos prácticos: Es importante que los estudiantes analicen casos prácticos para entender cómo la educación y los medios de comunicación afectan a la sociedad en la que se vive. Por ejemplo, se pueden analizar casos de manipulación de información en los medios de comunicación, así como casos de discriminación en la educación y cómo estos afectan a la sociedad.</p> <p>Fomentar el pensamiento crítico: Es fundamental que se fomente el pensamiento crítico y la reflexión sobre los componentes del Estado. Se pueden realizar actividades</p>	
--	--	--	--	--	--

				que permitan a los estudiantes analizar y debatir las implicaciones éticas, políticas y sociales de la existencia de la educación y los medios de comunicación como componentes del Estado.	
TEMA: Diferencias entre Estado, nación y gobierno					
6	CS.EC.5.4.3. Diferenciar Estado, nación y gobierno a través de la identificación de sus funciones específicas y su rol histórico.	I.CS.EC.5.8.1. Explica la evolución histórica del Estado como forma de control social, identificando los mecanismos e instituciones que emplea para ejercer dicho control, y las funciones que lo diferencian de	Diferencias entre Estado, nación y gobierno	La enseñanza de las diferencias entre Estado, nación y gobierno puede resultar un tema complejo para los estudiantes, ya que a menudo se utilizan de manera intercambiable. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para su enseñanza: Definir conceptos clave: Es importante comenzar por definir los conceptos clave relacionados con el Estado, la nación y el gobierno, para que los estudiantes puedan diferenciar entre ellos. Por ejemplo, se puede definir el Estado como una entidad política soberana que ejerce autoridad sobre un territorio y	Anticipación Analice y responda: ¿existe el criterio de una única nación ecuatoriana? Construcción - Diferenciación del significado del estado, nación y gobierno. - Identificación de las funciones específicas del estado y su rol histórico - Análisis de las funciones del estado ecuatoriano Presentaciones en el recurso digital OVA Material audio visual sobre el estado https://youtu.be/rwGZrIIQrfA Consolidación

		<p>nación y gobierno. (J.1., J.3.)</p>		<p>su población, la nación como un grupo de personas que comparten una identidad cultural y lingüística común, y el gobierno como la institución encargada de la administración del Estado.</p> <p>Utilizar ejemplos concretos: Es recomendable utilizar ejemplos concretos para ilustrar las diferencias entre Estado, nación y gobierno. Por ejemplo, se puede utilizar el caso de España para mostrar que, aunque hay una nación (los españoles), existen varias comunidades autónomas que tienen su propio gobierno y mantienen cierta autonomía política.</p> <p>Realizar actividades de comparación: Se pueden realizar actividades que permitan a los estudiantes comparar y contrastar las características del Estado, la nación y el gobierno. Por ejemplo, se puede pedir a los estudiantes que elijan dos</p>	<p>- Actividad colaborativa (entrega de material de apoyo) Organicen grupos de trabajo para llevar a cabo una investigación en la Constitución de 2008, específicamente en los artículos 141 al 145, a fin de determinar la modalidad de elección del gobierno, el periodo de duración del poder, la posibilidad de reelección, los plazos establecidos, las causas que pueden dar fin al periodo, el derecho de la población para solicitar la revocación del mandato y bajo qué circunstancias se puede hacer efectivo dicho derecho. Actividad autónoma: Revise el material de apoyo digital (OVA) y realice las actividades en línea: cuestionario en Quizziz https://n9.cl/e8m52</p>
--	--	--	--	--	---

				<p>países diferentes y analicen cómo se relacionan los conceptos de Estado, nación y gobierno en cada uno de ellos.</p> <p>Analizar casos prácticos: Es importante que los estudiantes analicen casos prácticos para entender cómo los conceptos de Estado, nación y gobierno se aplican en la vida real. Por ejemplo, se pueden analizar casos de conflictos políticos y culturales entre una nación y un Estado, para comprender cómo los intereses políticos y culturales pueden entrar en conflicto.</p> <p>Fomentar la reflexión crítica: Es fundamental que se fomente la reflexión crítica y la discusión sobre los conceptos de Estado, nación y gobierno. Se pueden realizar actividades que permitan a los estudiantes analizar y debatir las implicaciones políticas y sociales de estas diferencias, así como sus posibles</p>	
--	--	--	--	--	--

				consecuencias en la vida cotidiana .	
TEMA: Funciones del Estado ecuatoriano					
7	CS.EC.5.4.12. Explicar los roles que cumplen las funciones del Estado ecuatoriano a partir del análisis de los mecanismos de ordenamiento social, estructura y esquema de funcionamiento .	I.CS.EC.5.8.1. Explica la evolución histórica del Estado como forma de control social, identificando los mecanismos e instituciones que emplea para ejercer dicho control, y las funciones que lo diferencian de nación y gobierno. (J.1., J.3.)	Funciones del Estado ecuatoriano	La enseñanza de las funciones del Estado ecuatoriano es fundamental para que los estudiantes comprendan el papel que juega el Estado en la sociedad y cómo se relaciona con sus ciudadanos. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para su enseñanza: Identificar las funciones del Estado: Es importante comenzar por identificar las funciones del Estado ecuatoriano, que se pueden agrupar en cinco categorías: reguladora, redistributiva, protectora, promotora y representativa. Se puede explicar cada una de estas categorías y proporcionar ejemplos concretos de cómo el Estado cumple estas funciones en la práctica.	Anticipación Analice y responda: ¿Qué harías por tu país si fueras presidente o presidenta de la República? Construcción - Identificación de los roles de las funciones del Estado ecuatoriano y las acciones y deberes del presidente de la Republica. - Examina de las entidades pertenecientes a las ramas de poder ejecutivo, legislativo, judicial, justicia indígena y electoral del Estado de Ecuador. Organizador gráfico sobre las funciones del estado en el recurso digital OVA Consolidación Actividad colaborativa: Análisis de un caso y realización de un mural digital con las ideas

			<p>Utilizar casos prácticos: Es recomendable utilizar casos prácticos para ilustrar las funciones del Estado. Por ejemplo, se puede analizar cómo el Estado regula el mercado laboral, redistribuye los ingresos mediante programas sociales, protege a los ciudadanos mediante servicios públicos, promueve el desarrollo económico mediante políticas de inversión y representación de los intereses de la sociedad en la toma de decisiones.</p> <p>Realizar actividades participativas: Se pueden realizar actividades participativas que permitan a los estudiantes comprender cómo se relacionan las funciones del Estado con su vida cotidiana. Por ejemplo, se puede pedir a los estudiantes que analicen cómo las políticas públicas del Estado afectan su entorno y su calidad de vida.</p>	<p>para expresar la importancia social de agotar las instancias de diálogo antes de acudir al litigio judicial.</p> <p>Dialogo como herramienta para resolver conflictos</p> <p>Uso de Padlet</p> <p>https://padlet.com/karensreina/it08jow44uvibdug</p>
--	--	--	---	--

				<p>Fomentar el debate y la reflexión crítica: Es fundamental fomentar el debate y la reflexión crítica sobre las funciones del Estado ecuatoriano y cómo estas pueden ser mejoradas para satisfacer las necesidades de la sociedad. Se pueden realizar actividades que permitan a los estudiantes discutir y proponer soluciones a problemas sociales y económicos a través de políticas públicas.</p> <p>Utilizar recursos audiovisuales: Es recomendable utilizar recursos audiovisuales para enriquecer la enseñanza de las funciones del Estado. Se pueden utilizar videos y documentales que ilustren cómo se cumplen las funciones del Estado en la práctica y cómo estas afectan a la sociedad.</p>	
TEMA: La alternabilidad: fundamento de una democracia pluralista					

<p>CS.EC.5.4.12. Explicar los roles que cumplen las funciones del Estado ecuatoriano a partir del análisis de los mecanismos de ordenamiento social, estructura y esquema de funcionamiento .</p> <p>CS.EC.5.2.4. Discutir de manera informada la implicación de los principios de alternabilidad y de la despersonalización del poder como fundamentos de un sistema</p>	<p>I.CS.EC.5.3.1. Ejemplifica el origen de la democracia moderna y la alternabilidad, sus contradicciones (soberanía del pueblo y democracia para todos) y sus limitaciones (corrupción, persistencia de la exclusión social y surgimiento de nuevas élites) y la concepción</p>	<p>La alternabilidad: fundamento de una democracia pluralista</p>	<p>La alternabilidad en el poder es un elemento clave para una democracia pluralista. Enseñar este concepto a los estudiantes requiere de una metodología que les permita comprender su importancia y cómo se relaciona con otros elementos de la democracia. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para enseñar la alternabilidad en el poder:</p> <p>Definir el concepto de alternabilidad: Es importante comenzar definiendo qué es la alternabilidad en el poder y cómo se relaciona con la democracia. Se puede explicar que la alternancia en el poder significa que los ciudadanos tienen la oportunidad de elegir diferentes partidos políticos para gobernar y que esto es esencial para evitar la concentración del poder en una sola fuerza política.</p> <p>Estudiar casos prácticos: Se pueden estudiar casos</p>	<p>Anticipación</p> <p>Analice y responda: ¿Cuál es tu criterio acerca de que ahora el control social es un poder?</p> <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las funciones de transparencia y control social de un Estado. - Análisis de los principios de alternabilidad, sus condiciones y limitaciones. - Discusión sobre estos principios de alternabilidad como bases de un sistema pluralista <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad de conceptualización y reflexiva sobre las funciones de transparencia, control social y la alternabilidad del poder. - Realice un mapa mental sobre la alternabilidad del poder use la herramienta: https://www.goconqr.com/es/mapas-mentales/
---	--	---	---	--

	<p>democrático pluralista.</p>	<p>natural y hereditaria del poder, destacando el significado y rol de la ciudadanía. (J.1.,J.3.)</p>		<p>prácticos de países donde la alternabilidad en el poder ha sido exitosa, así como también de países donde ha habido problemas para lograr una alternancia pacífica. Es importante analizar las condiciones políticas, sociales y económicas que permitieron o dificultaron la alternabilidad en cada caso.</p> <p>Análisis de discursos: Se pueden analizar los discursos de los líderes políticos para comprender cómo se utiliza el concepto de alternabilidad en la práctica y cómo se relaciona con otros elementos de la democracia, como la transparencia, la rendición de cuentas y la participación ciudadana.</p> <p>Debates y discusiones: Se pueden organizar debates y discusiones en clase para que los estudiantes reflexionen sobre la importancia de la alternabilidad en el poder y cómo esta se relaciona con</p>	
--	--------------------------------	---	--	--	--

				<p>otros elementos de la democracia. Es importante fomentar el diálogo y la participación de los estudiantes para que puedan expresar sus opiniones y construir un conocimiento colectivo.</p> <p>Uso de recursos audiovisuales: Es recomendable utilizar recursos audiovisuales para enriquecer la enseñanza de la alternabilidad en el poder. Se pueden utilizar videos y documentales que ilustren cómo se ha aplicado este concepto en diferentes contextos y cómo ha afectado a la sociedad y la política.</p>	
TEMA: Mediación de conflictos y refuerzo de temáticas					
9	CS.EC.5.4.12. Explicar los roles que cumplen las funciones del Estado ecuatoriano a partir del	I.CS.EC.5.3.1. Ejemplifica el origen de la democracia moderna y la	Mediación de conflictos y refuerzo de temáticas	Enseñar sobre la mediación de conflictos y el refuerzo de temáticas puede ser un desafío, pero existen diversas orientaciones metodológicas que pueden ser útiles para lograr un aprendizaje significativo para los	Anticipación Observe el video: https://youtu.be/IJgprpVUI0 Reflexione y mencione ¿Cuál fue el aprendizaje que generó en ti el video?

<p>análisis de los mecanismos de ordenamiento social, estructura y esquema de funcionamiento</p> <p>· CS.EC.5.2.4. Discutir de manera informada la implicación de los principios de alternabilidad y de la despersonalización del poder como fundamentos de un sistema democrático pluralista</p>	<p>alternabilidad, sus contradicciones (soberanía del pueblo y democracia para todos) y sus limitaciones (corrupción, persistencia de la exclusión social y surgimiento de nuevas élites) y la concepción natural y hereditaria del poder, destacando el significado y rol</p>		<p>estudiantes. A continuación, se presentan algunas orientaciones metodológicas para enseñar la mediación de conflictos y el refuerzo de temáticas:</p> <p>Role-play: Una técnica útil para enseñar la mediación de conflictos es el role-play o juego de roles, donde los estudiantes simulan ser mediadores en situaciones de conflicto. Se pueden proporcionar situaciones hipotéticas y guiar a los estudiantes en la resolución pacífica de conflictos. Esta técnica puede fomentar la empatía y el trabajo en equipo, y ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación efectiva.</p> <p>Debates: Los debates son una herramienta útil para reforzar las temáticas y fomentar el pensamiento crítico. Se pueden organizar debates en clase sobre temas</p>	<p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de la importancia de mediación de conflictos - Reconocimiento de los derechos y deberes que tiene un ciudadano. - Fortalecimiento de las temáticas analizadas en la unidad. <p>Consolidación:</p> <p>Realice el siguiente cuestionario de refuerzo sobre las temáticas de la unidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material de apoyo (OVA) y actividades de refuerzo para evaluación sumativa mediante la herramienta Quizziz. https://quizziz.com/admin/quiz/62b1f5899656f3001d753e56?source=quiz_share - Analice el caso y las dos posibles soluciones, elija la que considere la más adecuada y genere su comentario en el foro en línea: https://www.kialo-edu.com/p/a698d62f-d251-4cdf-af1e-e6f21759be06/83369
---	--	--	--	---

		de la ciudadanía. (J.1.,J.3.)		<p>relacionados con los contenidos que se quieren reforzar, como los derechos humanos, la diversidad cultural, la equidad de género, entre otros. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades de argumentación y escucha activa, y a la vez profundizar en los temas que se quieren reforzar.</p> <p>Lecturas y análisis de casos: Las lecturas y el análisis de casos pueden ser una herramienta eficaz para enseñar la mediación de conflictos y el refuerzo de temáticas. Se pueden seleccionar textos y casos que presenten situaciones problemáticas y hacer preguntas para guiar el análisis y la reflexión. Esta metodología permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades de análisis crítico y reflexión sobre situaciones reales.</p>	<p>- Refuerce sus conocimientos revisando el video sobre el estado: https://youtu.be/rwGZrIIQrfA</p>
--	--	----------------------------------	--	--	---

				<p>Juegos y actividades lúdicas: Los juegos y actividades lúdicas pueden ser una forma divertida y efectiva para enseñar y reforzar temáticas. Se pueden utilizar juegos de mesa, juegos en línea, entre otros, que estén relacionados con los contenidos que se quieren enseñar. Los estudiantes podrán aprender mientras se divierten, lo que fomentará su motivación y compromiso.</p> <p>Proyectos: Los proyectos pueden ser una herramienta útil para enseñar la mediación de conflictos y el refuerzo de temáticas. Se pueden proponer proyectos que permitan a los estudiantes investigar y reflexionar sobre temas relevantes, y que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico. Los proyectos pueden ser presentados de manera individual o en equipo, lo que permitirá a los estudiantes</p>	
--	--	--	--	---	--

				desarrollar habilidades de liderazgo y trabajo en equipo.	
--	--	--	--	---	--

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se identificó y determinó que en las clases de modalidad virtual las principales dificultades presentadas fueron: inconvenientes de conectividad, desconocimiento del uso de herramientas digitales, falta de actividades didácticas por parte del docente y falta de capacitación tecnológica a los estudiantes; por ello es importante promover la formación docente en competencias digitales, la aplicación de nuevas estrategias y metodologías que permitan mejorar el proceso educativo y brindar una educación de calidad cumpliendo con los objetivos de desarrollo sostenible.
- Se fundamentó teóricamente los requerimientos y virtudes de la metodología TPAK para su correcta aplicación en el currículo de la materia de Educación para la Ciudadanía de primer año de bachillerato, encontrándose que la implementación de TPACK en el currículo educativo puede tener muchos beneficios para el aprendizaje y la enseñanza. Al integrar tecnología, pedagogía y conocimiento del contenido, los educadores pueden diseñar experiencias de aprendizaje más personalizadas, interactivas y efectivas que se adapten a las necesidades y habilidades de cada estudiante
- Se diseñó una propuesta didáctica con la metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía en estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, utilizando los lineamientos curriculares propuestos por el Ministerio de Educación, esto se complementó con una guía de creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que se encuentra en el Anexo I.
- Se aplicó la propuesta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía en estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, encontrándose que la implementación de TPACK en el currículo educativo puede mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para el mundo digital y globalizado.

Recomendaciones

- En estudios futuros se recomienda la creación de guías que permitan implementar en la formación de los docentes los modelos de integración de tecnología, ya que favorecerá el uso pedagógico de herramientas digitales en las prácticas educativas. Esto será una fortaleza para el docente en la formación en competencias digitales que permitan transformar los ambientes de aprendizaje tradicionales y mejorar la práctica docente, creando y diseñando recursos didácticos, útiles y adecuados a las necesidades de los educandos.
- Se sugiere implementar proyectos que permitan correlacionar las falencias educativas de determinados sectores estadísticamente, para que se puedan solventar mediante el empleo de metodologías actualizadas.
- Es necesario utilizar las Tic en las clases de modalidad presencial, y con ello el uso de dispositivos tecnológicos como proyector, computador, parlantes que faciliten utilizar los recursos digitales planificados.
- Se sugiere que se integre la metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje de las diferentes asignaturas como medio didáctico y dinámico; basándose en el valor que aportan las herramientas digitales cuando se las integra con la pedagogía y los contenidos.
- Se considera pertinente que el docente guíe y capacite a los estudiantes antes de implementar recursos tecnológicos y actividades innovadoras que usen la tecnología, puesto que una de las dificultades presentadas en el aprendizaje en clases de modalidad virtual fue el desconocimiento del uso de aplicaciones, herramientas, objetos y espacios virtuales.
- El uso de la metodología TPACK en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene un impacto positivo en los estudiantes, ya que les permite despertar su interés y motivación, participar de manera más activa y construir su propio conocimiento, desarrollando habilidades y destrezas propuestas en el primer año de bachillerato. Para lograr esto, es necesario que el docente aplique el proceso de integración tecnológica en el diseño de actividades innovadoras que permitan a los estudiantes utilizar de manera efectiva y significativa las herramientas tecnológicas. De esta

manera, se puede aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías en el aula y mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

REFERENCIAS

- Amores Valencia, A. J., & de Casas Moreno, P. (2019). El uso del tic como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Hamut´ay, ISSN-e 2313-7878, Vol. 6, N° 3, 2019, Págs. 37-49, 6(3), 37–49.* <https://doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR.*
- Asamblea Nacional República del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural* (Asamblea Nacional República del Ecuador, Ed.).
- Balladares, J. (2022). El modelo tecnopedagógico TPACK y su incidencia en la formación docente: una revisión de la literatura. *Revistas.Isfodosu.Edu.Do, 1, 63–72.* <https://doi.org/10.32541/recie.2022.v6i1.pp63-72>
- Bambra, C., Riordan, R., & Ford, J. (2020). The COVID-19 pandemic and health inequalities. *J Epidemiol Community Health, 74, 964–968.* <https://doi.org/10.1136/jech-2020-214401>
- Baran, E., Canbazoglu Bilici, S., Albayrak Sari, A., & Tondeur, J. (2019). Investigating the impact of teacher education strategies on preservice teachers' TPACK. *British Journal of Educational Technology, 50(1), 357–370.* <https://doi.org/10.1111/BJET.12565>
- Bernate, J., Fonseca, I., Betancourt, M., & García, F. (2019). Competencias ciudadanas en la educación física escolar. *Accionmotriz.Com.* <http://accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/142>
- Bolaño, M. (2022). *Tecnologías educativas para la inclusión* (Unimagdalena, Ed.; primera).
- Cabero, J., & Barroso, J. (2016). Formación del profesorado en TIC: Una visión del modelo TPACK. *Cultura y Educacion, 28(3), 633–663.* <https://doi.org/10.1080/11356405.2016.1203526>
- Cacheiro, M. (2018). *Educación y tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las Tic* (Universidad Nacional de Educación a Distancia, Ed.; Primera).
- Campos, R. (2021). Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas

- que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR. *Revista Actualidades Investigativas En Educación*, 1, 15. <https://doi.org/10.15517/aie.v21i1.42411>
- Carvajal, S., Gimenez, J., Font, V., & Breda, A. (2018). *Creatividad, competencia digital y formación de docentes de matemáticas en secundaria*.
- Cavadía, C., Payares, F., Herrera Lemus, K. C., Jaramillo Mellado, J. J., & Meza, C. (2019). Los entornos virtuales de aprendizaje como estrategia de mediación pedagógica. *Aglala, ISSN-e 2215-7360, Vol. 10, N° 2, 2019, Págs. 212-220, 10(2), 212–220*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7383550&info=resumen&idioma=ENG>
- Chai, C. S. (2019). Teacher Professional Development for Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Education: A Review from the Perspectives of Technological Pedagogical Content (TPACK). *Asia-Pacific Education Researcher*, 28(1), 5–13. <https://doi.org/10.1007/S40299-018-0400-7/METRICS>
- Constitución del República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador* (Constitución de la República del Ecuador, Ed.).
- Cuásquer, B., & Flores, R. (2019). Desarrollo de las habilidades TIC en los estudiantes. *Institutojubones.Edu.Ec*.
<http://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/48>
- De, I., Herramientas, L., Entornos, Y., Aprendizaje, D. E., Herminia, R., Rodríguez, V., Alexander, V., & Vaca, C. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. *EduTec.Es*. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>
- Esther, O., Muñoz, B., & De Doctorado En Educación, E. (2020). El constructivismo: Modelo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 488–502. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1413>
- Fernández-Espínola, C., Guevara, L. L. de, Almagro, B. J., & Rebollo, J. A. (2018). Formación del profesorado de Educación Física en TIC: Modelo TPACK. *EA, Escuela Abierta*, 21(1), 66–76. <https://doi.org/10.29257/EA21.2018.05>

- Francesc, P. (2021, January 12). *La Educación Superior en Nicaragua 2020 y El Impacto de la COVID-19» – UNESCO-IESALC. Formación y Actualización de Los Docentes En El Contexto de Pandemia.* <https://www.iesalc.unesco.org/evento/foro-la-educacion-superior-en-nicaragua-2020-y-el-impacto-de-la-covid-19/>
- Gallego, R. (2019). *Conocimiento y Educación: Teorías y prácticas en el campo pedagógico* (UOC, Ed.).
- Game, C., Castellanos, D., Bravo, M., Bedón, A., Pazmiño, V., Cabrera, H., Guallasamín, P., Muñoz, J., Morán, G., & Albán, S. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025* (Ministerio de Educación, Ed.; Primera Ed).
- González, L. (2020). Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza. *Revista Jurídica de Investigación*, 11–23. <https://idus.us.es/handle/11441/136630>
- Herrera, C., Espinoza, M., Espacios, B. L.-R., & 2019, undefined. (2020). Las Tics como herramienta de interacción y colaboración en el área de Biología. *Revistaespacios.Com*, 40, 41. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/a19v40n41p01.pdf>
- Huilcatoma, N. S. F., & García, D. M. (2021). USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LA FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. *Enfermería Investiga*, 6(4), 19–29. <https://doi.org/10.31243/ei.uta.v6i4.1200.2021>
- Instituto Profesional de Chile. (2018). *Manual de Estilos de Aprendizaje* (DGD-DDC, Ed.).
- Jaramillo, L., Basantes, A., Jaramillo, S., Naranjo, M., & Almeida, C. (2018). *Objeto Digital de Aprendizaje: Diseño, Uso y Reusabilidad* (Editorial Universidad Tecnica del Norte, Ed.; Primera).
- Javier, E., & Maldonado, P. (2018). La Ética en la investigación educativa. *Nº, 1*, 45–51. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v6i1.219>
- Kraus, G., Formichella, M. M., & Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*,

24, e09. <https://doi.org/10.24215/18509959.24.E09>

- López, C., & D'Silva, F. (2020). Enseñar en pandemia: Diseño Instruccional (DI) como herramienta fundamental para atreverse en la educación digital. *Revista Electrónica De Divulgación De Metodologías Emergentes En El Desarrollo De Las STEM*, 2, 19.
- López, M. A., Robert, G. ;, Morán Borbor, A., Armando, J., Vega, N., Alejandro, M., Gaitán, L., Anthony, R., & Borbor, M. (2018). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿ Nueva estrategia? *Indteca.Com*, 1(1). http://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476
- Luz, C. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=KG5aDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=estrategias+did%C3%A1cticas+ejemplos&ots=OvZQFB3tIw&sig=oBuanikC6QyAcY9iSE2LBeaHQ14>
- Martín, J. G., & Martín, S. G. (2021). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19. *Revista Española de Educación Comparada*, 38(38), 151–173. <https://doi.org/10.5944/REEC.38.2021.27816>
- Mero Ponce, J. K. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de Las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 7, N°. Extra 1, 2021 (Ejemplar Dedicado a: FEBRERO ESPECIAL 2021)*, Págs. 712-724, 7(1), 712–724. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1735>
- Ministerio de Educación. (2016). *Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil*.
- Ministerio de Educacion. (2020, April 30). *MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A* . <https://vlex.ec/vid/mineduc-mineduc-2020-00020-843705471>
- Ministerio de Educación. (2020, July 31). *Plan Educativo COVID 19 – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19>
- Ministerio de educacion. (2021). *Transformaciones educativas en ecuador* . www.educacion.gob.ec
- Monsalve, R. L. (2018). *Aplicación del Modelo TPACK (Conocimiento Tecnológico, Pedagógico y de Contenido) para Fortalecer el Razonamiento Lógico en los*

<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/33155>

Moy-Sang Castro, W., Romero Dávila, S., Fernández Escobar, S., & Cadena Alvarado, J. (2018). *El uso de herramientas digitales educativas para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Naturales en la Unidad Educativa Monseñor Leónidas Proaño*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/36811>

Noroña Vaca, G. (2021). *Competencias Digitales Docentes y metodologías activas en la Educación Superior: El caso de la Universidad Central del Ecuador*. <https://ddd.uab.cat/record/251735>

Núñez, J. (2020). *Disponibilidad de los recursos tecnológicos e internet con fines educativos en tiempos de crisis: caso asignatura “Histotecnología I” | Revista Eduweb*. Eduweb. <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/26>

Organizacion Mundial de la Salud. (2020). *COVID-19-regreso seguro a la escuela*.

Orsini, A. (2021). *Ecosistemas Educativos e Inclusión en el Instituto Santa Ana*. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/22003>

Otamendi, A., Belfer, K., Nesbit, J., & Leacock, T. (n.d.). *Instrumento para la evaluación del objetos de aprendizaje (LORI_ESP)* (PDF; p. 12).

Rubio, J., Serrano, J., XXI, J. M.-E. S., & 2018, undefined. (2018). Competencia digital en futuros docentes de Ciencias Sociales en Educación Primaria: análisis desde el modelo TPACK. *Revistas.Um.Es*, 36(1), 107–128. <https://doi.org/10.6018/j/324191>

Sáez, J. (2020). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza* (UNED, Ed.).

Salas, R. (2019). Modelo TPACK: ¿ Medio para innovar el proceso educativo considerando la ciencia de datos y el aprendizaje automático? *Scielo.Org.Mx*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-80642019000100051&script=sci_arttext

Salas Rueda, R. (2018). Uso del modelo TPACK como herramienta de innovación para el proceso de enseñanza-aprendizaje en matemáticas. *SciELO Chile*. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-97292018000200003&script=sci_arttext

Sánchez-Villena, A. R., & de La Fuente-Figuerola, V. (2020). COVID-19: cuarentena,

- aislamiento, distanciamiento social y confinamiento, ¿son lo mismo? *Anales de Pediatría*, 93(1), 73–74. <https://doi.org/10.1016/J.ANPEDI.2020.05.001>
- Segura, D. (2020). *Implementación del modelo TPACK en el plan micro-curricular de matemática dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la Institución Educativa Fiscal Amazonas en el periodo 2018- 2019*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20938>
- Solís, F., Rodríguez, M., Maldonado, A., & Acurio, S. (2021). TPACK model and active methodology, applications in the area of mathematics. A theoretical approach. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 49–64. <https://doi.org/10.35290/RCUI.V8N2.2021.394>
- Trujillo, L. (2017). *Teorías pedagógicas Contemporáneas* (Fundación Universitaria del área Andina, Ed.; Primera).
- Tseng, J. J., Chai, C. S., Tan, L., & Park, M. (2022). A critical review of research on technological pedagogical and content knowledge (TPACK) in language teaching. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 948–971. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1868531>
- UNESCO. (2021a). *¿En qué consiste la Educación para la Ciudadanía Mundial?* <https://es.unesco.org/themes/ecm/definicion>
- UNESCO. (2021b). *Las Tic en la Educación*. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- UNESCO. (2022). *Alfabetización Digital*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/education/literacy/need-know>
- Estatuto de la Universidad Técnica del Norte, 15 (2021).
- Vásquez, E. (2021). *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa* (UNED, Ed.).
- Vásquez-Ponce, G. O. A., Indacochea-Figueroa, J. F., Forty-Moreira, R. J., & Charaplúa, E. J. (2020). Educación virtual en tiempos del covid-19 desde la perspectiva socioeconómica de los estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí del cantón Jipijapa. *Polo Del Conocimiento*, 5(10), 798–823. <https://doi.org/10.23857/PC.V5I10.1852>
- Vega, N., Flores, R., Flores, I., Hurtado, B., & Rodríguez, J. (2019). Teorías de aprendizaje. *UAEH*, 1, 3.

- Véliz Salazar, M. I., Gutiérrez Marfileño, V. E., Véliz Salazar, M. I., & Gutiérrez Marfileño, V. E. (2021). Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 13(1), 150–165. <https://doi.org/10.32870/AP.V13N1.1987>
- Villegas, A. (2022, February 20). *Introducción al modelo TPACK de integración de tecnología*. <https://www.e-historia.cl/avd/introduccion-al-modelo-tpack-de-integracion-de-tecnologia/>
- Vizoso, Á., & López, J. (2018). Habilidades tecnológicas en el perfil del fact checker para la verificación de la información en la sociedad red. *Academia.Edu*. https://www.academia.edu/download/58310442/Habilidades_tecnologicas_en_el_perfil_del_fact_checker_A_Vizoso__X_Lopez__X_Pereira.pdf
- Wang, W., Schmidt-Crawford, D., & in, Y. J. (2018). Preservice teachers' TPACK development: A review of literature. *Taylor & Francis*, 34(4), 234–258. <https://doi.org/10.1080/21532974.2018.1498039>
- Zambrano, E. (2019). Prácticas pedagógicas para el desarrollo de competencias ciudadanas. *Scielo.Org.Mx*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412018000100069&script=sci_arttext
- Zúñiga, M. (2018). *El proceso de enseñanza-aprendizaje en el curso presencial intensivo con el uso de los entornos virtuales* (Editorial Universitaria, Ed.; 1st ed.).

ANEXOS

Anexo I Creación de un Objeto virtual de aprendizaje como recurso didáctico de la asignatura de Educación para la Ciudadanía

Esta propuesta surge de la investigación realizada en un grupo de estudiantes de primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Tabacundo, sobre la metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje.

Los resultados mostraron que la integración de herramientas digitales es escasa pero necesaria, puesto que en clases de modalidad virtual y presencial al utilizar la metodología TPACK es de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes.

Con el uso de recursos que faciliten el aprendizaje y que se han hecho la correcta integración de la tecnología ofrece innovadoras formas de aprender y permiten desarrollar competencias que son fundamentales para docentes y estudiantes con el fin desenvolverse en la era digital. Con la experiencia obtenida es importante que se integre el proceso pedagógico con contenido específico de cada asignatura mediante el uso de recursos digitales útiles para las clases virtuales y presenciales.

Como estrategia didáctica el objeto virtual de aprendizaje es un recurso creado con una intención formativa, que está compuesto por elementos digitales como imágenes, videos, sonidos, animaciones, entre otros; mismo que se lo etiqueta con metadatos, el objetivo de este recurso es que pueda ser utilizado y reutilizado dentro de un entorno educativo para que los estudiantes aprendan y refuercen conocimientos mediante algún dispositivo tecnológico.

Introducción

De acuerdo con los avances tecnológicos y su papel en la actualidad, surge la necesidad de utilizar metodologías adaptadas a una sociedad digital, y en especial, nuevas modalidades de aprendizaje que permitan orientar de la mejor manera posible la información que se encuentra en la red, el uso de aplicaciones y herramientas digitales; y la formación de ciudadanos críticos tanto en espacios físicos como digitales.

La metodología Tpack estudia la integración de la tecnología en la educación, se basa en incorporar el conocimiento pedagógico, de contenido y tecnológico en el proceso enseñanza aprendizaje, al ser una metodología tecno-pedagógica, se enfatiza en la formación de los docentes ya que son la principal fuente para generar habilidades y conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que es fundamental que estén preparados en el ámbito tecnológico, pedagógico y de contenido con el fin de lograr mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes, el uso de recursos didácticos debe ser de utilidad de acuerdo a los objetivos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes.

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son recursos digitales que se utilizan en la educación, dentro de su metodología utilizan las TIC, como complemento para los procesos

de enseñanza en entornos de aprendizaje mediados por estas tecnologías. Estos objetos se presentan en una variedad de recursos didácticos tales como: videos, audio, animaciones, documentos interactivos, mapas mentales, colecciones de imágenes o cualquier otro elemento que presente un contenido por medio del cual se transmita un conocimiento y logre un aprendizaje; mediante los cuales se puede compartir temas de interés a los estudiantes. La estructura general de los OVA contiene un objetivo, un contenido, una actividad de aprendizaje y un mecanismo de evaluación. Este recurso didáctico es independiente, es decir, es creado para ser reutilizable en variados contextos educativos y en distintos dispositivos.

La asignatura de educación para la ciudadanía mundial integra un conjunto de conocimientos, habilidades y valores que los estudiantes deben adquirir, con el fin de cumplir con los derechos de igualdad, libertad y democracia. Se basa tres ámbitos del aprendizaje: el cognitivo, el socioemocional y el conductual; para aportar a una transformación social.

La UNESCO (UNESCO, 2021a) indica que la educación para la ciudadanía se fundamenta por la Agenda de Educación 2030 principalmente meta 4 de los Objetivos de desarrollo sostenible; y orienta a que todos los países deben : Garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, entre otros medios (p.1).

Objetivos

General

Proponer un Objeto virtual de aprendizaje como recurso didáctico de la asignatura de Educación para la Ciudadanía

Específicos

- Establecer los contenidos de la asignatura de educación para la ciudadanía y

la selección de herramientas digitales para el desarrollo del Objeto Virtual de Aprendizaje.

- Implementar un OVA basado en la metodología TPACK como estrategia didáctica en el aprendizaje de la asignatura de Educación para la ciudadanía.

Fundamentación

De acuerdo a los lineamientos curriculares del bachillerato general unificado la asignatura de Educación para la ciudadanía articula la valoración personal con la formación social del ser como un ciudadano activo y comprometido con el desarrollo de la sociedad a la que pertenece. Ofrece a los estudiantes herramientas conceptuales y prácticas, para que se apropien de una verdadera cultura democrática con el fin de revalorizar la identidad cultural, los valores, derechos de igualdad, libertad y participación activa.

Tiene como objetivo inculcar a los educandos los valores, las actitudes y los comportamientos que constituyen la base de una ciudadanía mundial responsable: creatividad, innovación y compromiso a favor de la paz, derechos humanos y desarrollo sostenible.

Enfoque metodológico

Se desarrolla el objeto virtual de aprendizaje mediante el diseño instruccional ADDIE, tomando en cuenta los componentes de software y educativos que conforman un OVA, este diseño instruccional contiene cinco fases fundamentales para el desarrollo de un OVA, mismas que hacen referencia a su nombre: ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación).

Luego de realizar un análisis, bajo este enfoque se ha determinado un objeto virtual donde se desarrollará los contenidos de la tercera y cuarta unidad de la asignatura educación para la ciudadanía mismos que serán presentados en la herramienta digital Genially, donde se puede crear paquetes en formato SCORM sin recurrir a conocimientos de programación, facilitando el trabajo para producir contenido de forma accesible para cualquier profesional que no tenga dominio en el tema de programación.

Además, Genially proponen diferentes actividades interactivas mediante imágenes, texto, videos, juegos, cuestionarios con el fin de transmitir los conocimientos y desarrollar las destrezas correspondientes al tema, de las actividades generadas los estudiantes irán adquiriendo de forma contextual y práctica los conocimientos, los cuales en su posterior se evaluarán y se realizara la retroalimentación necesaria.

Bases pedagógicas

En cuanto al contexto actual y la pertinencia del proyecto, se realizará un diseño pedagógico fundamentado en la teoría del constructivismo, que es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Entre ellas se encuentran las teorías de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Bruner.

Según Trujillo (Trujillo, 2017), el constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo, ya que cada información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.

Esto nos lleva a que nuestro proyecto tiene un proceso dinámico que, al momento de utilizar la herramienta propuesta, el estudiante ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.

Bajo esa perspectiva se busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva. La cual ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y provoca el surgimiento de nuevas estructuras cognitivas que permiten enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad.

Diseño instruccional del OVA

El modelo de diseño instruccional seleccionado fue ADDIE, ya que este modelo tiene su base teórica del constructivismo; y tiene un proceso de diseño interactivo y participativo, este modelo inicia con el análisis del grupo de estudiantes que es fundamental para lograr los

objetivos planteados e implementar actividades de aprendizaje óptimas que permitan su desarrollo, evaluación y retroalimentación en su proceso de aprendizaje.

A continuación, se detalla cada una de las fases:

Análisis

En esta fase se realiza un diagnóstico general del entorno y necesidades de aprendizaje; por lo que se determina:

- Finalidad General de las unidades: construir un pensamiento crítico, fundamentado, estructurado que promueva la participación ciudadana, la cultura de paz e igualdad, la valoración cultural, contenidos que se mostrarán mediante la herramienta Genially.
- Entorno en el que se desarrollara la clase, es mediante la modalidad presenciales misma que se ha incorporado progresivamente luego de la emergencia sanitaria; en donde se utiliza el OVA como material de apoyo y refuerzo en el aprendizaje de los estudiantes.
- Características de los estudiantes:

Para el diseño del objeto digital se ha determinado el nivel en el cual se encuentra el grupo de estudio de primero BGU, y se ha tomado en cuenta los contenidos, los objetivos a alcanzar y las destrezas a desarrollar en los estudiantes, estos se encuentran dentro de la planificación en el currículo educativo.

El grupo de estudiantes cuentan con conectividad en sus hogares y un dispositivo tecnológico; por lo que es indispensable fomentar su interés y desarrollar su aprendizaje mediante actividades tecnológicas interactivas. Además, es primordial capacitar a los estudiantes para el uso adecuado de los recursos digitales.

- Características del contenido

Los contenidos han sido desarrollados en base las temáticas de las unidades de estudio y objetivos propuestos, tomando en cuenta las destrezas que deben adquirir los educandos en el primer año de bachillerato; con el fin de proporcionar dinamismo y participación por parte de los estudiantes; además se integran actividades interactivas en base a cada tema. El recurso diseñado se comparte en el grupo de estudiantes por medio de la red social Whatsapp y a su

vez dentro de la plataforma Microsoft Teams.

Diseño

En esta fase se considera el enfoque pedagógico, toma en cuenta la planificación micro curricular de unidades, los contenidos y destrezas. Además, se encarga del diseño de los medios interactivos a utilizar con el contenido de unidades. Estos medios deben estar adaptados a las necesidades de los estudiantes para que les permita aprender, reforzar y aprobar el curso o asignatura. Es importante plantear lo siguiente:

Resultados a alcanzar

- Los estudiantes trabajaran con el objeto virtual de aprendizaje mediante la aplicación genially que les permitirá desarrollar sus conocimientos y aprendizajes sobre el tema; y su responsabilidad con la sociedad y el estado.

Objetivos a alcanzar

- Lograr que los estudiantes desarrollen sus destrezas y conocimientos sobre un tema específico.
- Concientizar a los estudiantes sobre la importancia de la ciudadanía

Metodología didáctica

A partir de los objetivos a desarrollar en los estudiantes, el Objeto Virtual de Aprendizaje busca contribuir con el aprendizaje de las unidades de estudio del segundo quimestre de la asignatura educación para la ciudadanía, por lo que se consideró pertinente al finalizar la temática realizar una evaluación sumativa tipo test.

Al emplear la estrategia de aprendizaje basado en proyectos las actividades finales propuestas en el objeto digital van a permitir evaluar el nivel de conocimiento y la práctica del estudiante al ejecutar una actividad específica con el conocimiento adquirido.

Indicadores de evaluación

- I.CS.EC.5.9.1. Examina la evolución y la necesidad de las Asambleas Constituyentes, reconociendo al pueblo como sujeto de ellas y a sus instrumentos jurídicos como expresión política de la sociedad. (J.1., J.3.)
- I.CS.EC.5.8.1. Explica la evolución histórica del Estado como forma de control social, identificando los mecanismos e instituciones que emplea para ejercer dicho control, y las funciones que lo diferencian de nación y gobierno. (J.1., J.3.)

Contenidos

Los contenidos se basarán en las siguientes temáticas principales: La democracia y la construcción de un estado plurinacional; y el Estado y su organización

Actividades (individuales)

- Test de conocimientos previos mediante herramientas digitales como: selección en Forms, Mindmeister, ruletas y Quizziz o quiz genially creado dentro de la misma herramienta con contenidos multimedia (imágenes, videos, audios), esto se realizará al iniciar cada contenido o tema.
- Juegos interactivos mediante Quizz, para reforzar los temas aprendidos
- Test interactivo como evaluación formativa, concluyendo cada tema.
- Test general sobre el tema de unidad y sus contenidos como evaluación sumativa.

Evaluación y seguimiento

- Planificación

Cada unidad dura 10 semanas, considerando 2 horas semanales de acuerdo al distributivo de la asignatura de educación para la ciudadanía; dentro de ese tiempo se evalúa

conocimientos previos, se comparte las temáticas establecidas en cada clase y se realiza una evaluación formativa con el proceso de retroalimentación respectivo, durante y al finalizar la temática.

Desarrollo

Para el desarrollo del OVA principalmente se utiliza la herramienta Genially, y los contenidos interactivos son desarrollados mediante los recursos de esta plataforma y se implementa actividades mediante otras aplicaciones interactivas; posterior a su desarrollo, se integra mediante un enlace o código QR, generado por la misma plataforma.

Desarrollo de materiales

- Texto y Documentos, para profundizar el contenido de la temática. Se debe tomar en cuenta que el texto no debe ser muy extenso.
- Imágenes, que guíe los temas de contenido y facilite la comprensión.
- Videos, online a fin de captar el interés y motivar el aprendizaje del estudiante.
- Podcast, producción de audio y archivos multimedia para crear una experiencia de aprendizaje dinámica e interactiva.

Organización del ambiente de aprendizaje

- Guía docente, es quien proporcionará el OVA a los estudiantes dirigirá las clases, temáticas e instrucciones de uso del objeto digital.
- Información de apoyo (pedagógico, tecnológico y administrativo), se realizará una infografía que indique los pasos a seguir para el uso del objeto digital; se establecerán documentos textuales o multimedia de apoyo sobre la temática. Se facilitará la retroalimentación respectiva para fortalecer los conocimientos, y se registrará la participación y evaluaciones correspondientes por parte de los estudiantes.
- Contenidos, se agrupa los medios, materiales y actividades seleccionadas en las diferentes fases para armar el ODA, cada lección contiene los conocimientos necesarios para el estudiante.

- Actividades, las actividades de aprendizaje planteadas buscan lograr el objetivo propuesto, estas son mediante instrumentos didácticos que permitan la evaluación formativa y sumativa del aprendizaje. Las actividades planteadas se desarrollarán de manera individual y colaborativa por los estudiantes, entre ellas están:
- Gamificación, aprendizaje lúdico mediante juegos.
- Test
- Talleres
- Foro
- Mural digital
- Exposiciones
- Entrevistas

Recursos para la comunicación

El medio de comunicación entre el docente y estudiantes será de manera física, por medio de la red social WhatsApp, y llamadas telefónicas.

Sistemas de evaluación

Evaluación, coevaluación y autoevaluación, mediante test, foros, exposiciones, juegos y desarrollo de proyectos.

Implementación

El objeto digital, se comparte mediante un enlace, el grupo de estudiantes recibe la orientación para ubicar y abrir el enlace, con el fin de iniciar a usar el ODA. Este se inicia por medio de un Navegador (Google Chrome, Mozilla, Microsoft Edge, etc.)

Se implementa un video instruccional del uso del OVA, y la capacitación respectiva para la utilización adecuada del recurso digital.

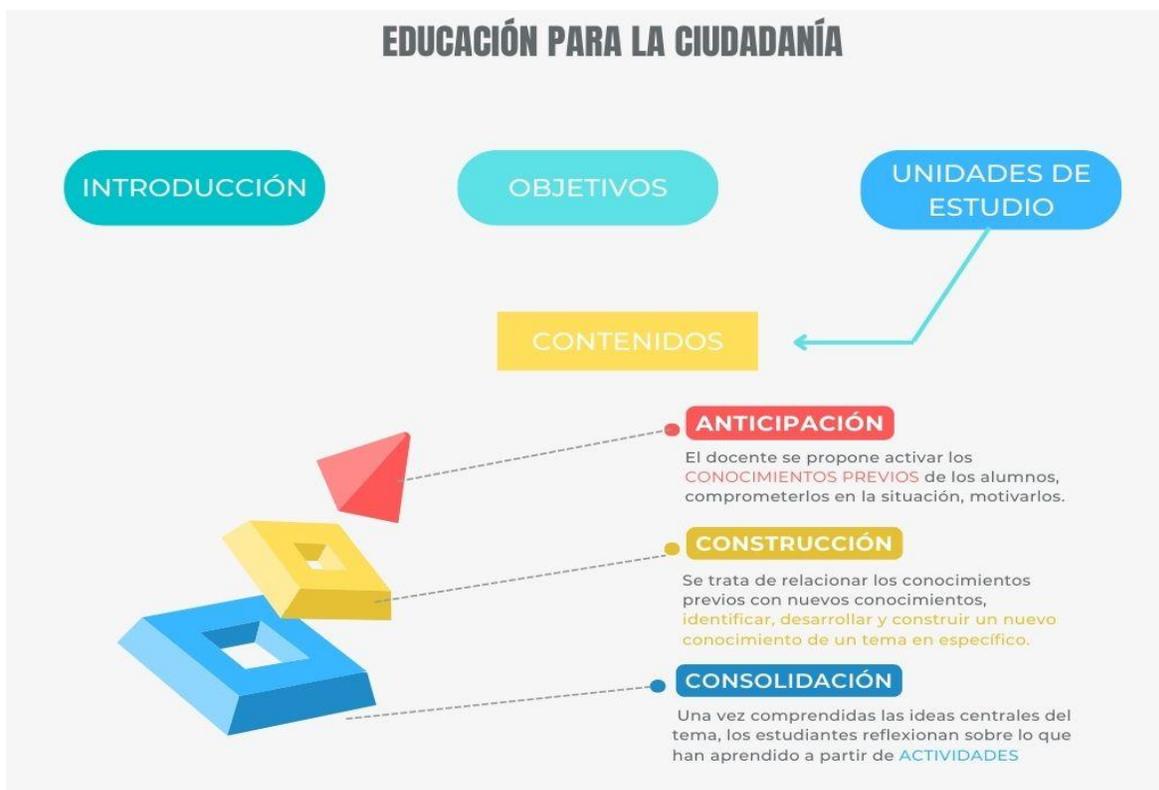
Además, se realiza la tutorización durante las clases, facilitando el manejo de los contenidos, fomentando la participación de los estudiantes mediante las actividades y recursos multimedia, se realizará un seguimiento de su participación y un apoyo pedagógico y tecnológico en el proceso enseñanza- aprendizaje a través del OVA.

Evaluación

- Se realizará la revisión de cada una de las etapas del proceso ADDIE y el impacto en el uso de medios tecnológicos. Esta evaluación se realizará mediante LORI (Learning Object Review Instrument), con el fin de demostrar la efectividad del uso del OVA, o a su vez realizar los cambios respectivos.
- Se evaluará el logro de los objetivos mediante las evaluaciones formativas y el desarrollo de una evaluación sumativa al finalizar el quimestre.

Mapa de navegación

Figura : Mapa de navegación



Fuente: Elaboración propia

Guion técnico de la propuesta

Tabla: Objeto virtual del aprendizaje

DESCRIPCIÓN	OBJETO
ÁREA	Ciencias Sociales
Título	Educación para la ciudadanía
Descripción	El presente recurso será elaborado para estudiantes de primer año de bachillerato general unificado, este pretende ser una herramienta de estudio paso a paso para reforzar los contenidos del segundo quimestre de la asignatura Educación para la Ciudadanía.
Idioma(s):	Español
Palabras clave:	Genially, presentaciones, hipervínculos, Ciudadanía
Objetivos:	O. CS.EC.5.6. Utilizar los medios de comunicación y las

TIC con el fin de construir un pensamiento crítico, fundamentado, estructurado, coherente y riguroso.

INFORMACIÓN

Autor(es):	Karen Samaniego
Entidad(es):	Unidad Educativa Tabacundo
Versión:	1ed.

Técnico

Instrucciones de instalación:	Abrir el navegador de su preferencia, colocar el link, crear una cuenta o registrarse y abrir.
--------------------------------------	--

Otras	Permite repetir la presentación las veces que requiera, se puede visualizar con conectividad a internet; de manera gratuita mediante un vínculo. Se puede descargar para visualizar como formato HTML, como imagen JPG, y como documento PDF, si mantiene la versión pagada.
--------------	---

Requerimientos	Accesibilidad a internet
-----------------------	--------------------------

Educacional

Contexto de aprendizaje:	Bachillerato
---------------------------------	--------------

Población objetivo:	30 estudiantes
----------------------------	----------------

Derechos

Costo	Libre
--------------	-------

Derechos de Autor	NO permitir un uso comercial de la obra
--------------------------	---

Clasificación

Fuente de Clasificación	Tecno pedagogía, Uso Educativo
--------------------------------	--------------------------------

Metodología

La ejecución diseño instruccional de la asignatura de Educación para la Ciudadanía se centró en el modelo ADDIE basado en un diseño instruccional interactivo, donde los resultados de la evaluación de cada fase pueden conducir al diseñador a reajustar elementos

de las fases previas, aportando flexibilidad al proceso. De esta forma, el modelo ADDIE está compuesto de las siguientes fases que se describen a continuación:

Análisis: El paso inicial es definir e identificar el problema y el contexto utilizando distintos tipos de investigación. Como resultado será la descripción de una situación y de sus métodos de necesidades formativas, determinando posibles soluciones.

Diseño: Se planifica el desarrollo de un Objeto de Aprendizaje, deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.

Desarrollo: La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.

Implementación: Ejecución y puesta en práctica del del OA con la participación de los agentes educativos involucrados.

Evaluación: Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la implementación.

Problematización

Al ver las dificultades de aprendizaje presentadas durante las clases de modalidad virtual se considera la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía para los estudiantes de primer año de bachillerato, y se pretende generar un Objeto de Aprendizaje basado en la metodología TPACK, con contenidos didácticos como recurso de apoyo tanto para el docente como para el estudiante.

De acuerdo con lo anterior, se plantean los siguientes núcleos problemáticos específicos:

¿Cómo ejercer el rol de ciudadano en un entorno social?

¿Cómo lograr un dominio de temáticas sociales y políticas que construyan un pensamiento crítico, fundamentado y coherente?

Esquema de contenidos

A continuación, se detalla los contenidos del segundo quimestre de la asignatura de Educación para la ciudadanía:

La democracia y la construcción de un estado plurinacional.

- Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades
- Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades
- Evolución histórica de las demandas sociales de los pueblos y nacionalidades
- La democracia como forma paradójica. Dificultad para concretar las expectativas sociales
- La soberanía del pueblo
- Postulados del republicanismo
- Formas de republicanismo
- Legitimidad del poder político por mecanismos de legitimación social
- La democracia como experiencia social: manifestaciones y expresiones en la vida cotidiana

El Estado y su organización

- Origen y evolución del Estado como forma de control social
- Componentes esenciales de todo Estado: las Fuerzas Armadas
- Tribunales de justicia
- Las cárceles
- La educación
- Diferencias entre Estado, nación y gobierno
- Funciones del Estado ecuatoriano
- La función Ejecutiva del Estado ecuatoriano
- Organismos de la Función Ejecutiva
- Función Legislativa
- Función Judicial
- El sistema de justicia indígena
- La Función Electoral
- Función de Transparencia y Control Social
- La alternabilidad: fundamento de una democracia pluralista

-
- Principio de la despersonalización del poder
-

Evaluación

Es necesario realizar la evaluación del OVA diseñado mediante el test LORI (Learning Object Review Instrument), con el fin de demostrar la efectividad del uso del OVA, o a su vez realizar los cambios respectivos.

De acuerdo a Otamendi et al. (Otamendi et al., s. f.) este test es una herramienta que permite evaluar los objetos de aprendizaje en función de nueve variables:

- Calidad de los contenidos: veracidad, exactitud, presentación equilibrada de ideas y nivel adecuado de detalle.
- Adecuación de los objetivos de aprendizaje: coherencia entre los objetivos, actividades, evaluaciones, y el perfil del alumnado.
- Feedback (retroalimentación) y adaptabilidad: contenido adaptativo o feedback dirigido en función de la respuesta de cada alumno/a y su estilo de aprendizaje.
- Motivación: capacidad de motivar y generar interés en un grupo concreto de alumno/as.
- Diseño y presentación: el diseño de la información audiovisual favorece el adecuado procesamiento de la información.
- Usabilidad: facilidad de navegación, interfaz predictiva para el usuario y calidad de los recursos de ayuda de la interfaz.
- Accesibilidad: el diseño de los controles y la presentación de la información está adaptada para discapacitados y dispositivos móviles.
- Reusabilidad: capacidad para usarse en distintos escenarios de aprendizaje y con alumno/as de distintos bagajes.
- Cumplimiento de estándares: Adecuación a los estándares y especificaciones internacionales.

Las variables se puntuarán utilizando una escala del 1 al 5. (p. 2)

Hoja de Evaluación

Objeto de Aprendizaje: Educación para la Ciudadanía

Anotaciones Generales:

	1	2	3	4	5	
1. Calidad de los contenidos: veracidad, exactitud, presentación equilibrada de ideas, y nivel adecuado de detalle.					X	NA
2. Adecuación de los objetivos de aprendizaje: coherencia entre los objetivos, actividades, evaluaciones, y perfil del alumnado.					X	NA
3. Feedback (retroalimentación) y adaptabilidad: contenido adaptativo o feedback dirigido en función de la respuesta de cada alumno/a y su estilo de aprendizaje					X	NA
4. Motivación: capacidad de motivar y generar interés en un grupo concreto de alumno/as.					X	NA
5. Diseño y						NA

presentación: el diseño de la información audiovisual favorece el adecuado procesamiento de la información.						X	
6. Usabilidad: facilidad de navegación, interfaz predictiva para el usuario y calidad de los recursos de ayuda de la interfaz	1	2	3	4	5		NA
				X			
7. Accesibilidad: el diseño de los controles y la presentación de la información está adaptada para personas con discapacidad y dispositivos móviles	1	2	3	4	5		NA
				X			
8. Reusabilidad: capacidad para usarse en distintos escenarios de aprendizaje y con alumno/as de distintos bagajes.	1	2	3	4	5		NA
					X		
9. Cumplimiento de estándares: adecuación a los estándares y especificaciones internacionales	1	2	3	4	5		NA
				X			
Puntaje				42/45			

Resultado

De acuerdo con la evaluación realizada mediante el formato LORI, el objeto digital de aprendizaje cumple con el 90% de satisfacción, por tener en su mayoría un puntaje alto de acuerdo al rango de medición. El contenido se lo ha realizado enfocando en alcanzar los objetivos de aprendizajes en los estudiantes y desarrollar sus conocimientos y destrezas en el nivel de educación en el que se encuentran. Se evidencia que el contenido presenta interactividad y dinamismo para facilidad de uso de los estudiantes, este contiene documentos de apoyo como: artículos, texto, videos, juegos, imágenes, etc. Es un recurso útil para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.

Además, es de fácil acceso y se lo puede visualizar mediante el enlace siempre y cuando se cuente con internet, que sería una limitante. Este recurso tiene contenido adaptable para estudiantes con necesidades especiales principalmente auditivas; ya que sus videos contienen subtítulos.



UNIDAD EDUCATIVA "TABACUNDO"

Juan Montalvo y González Suárez

Otavalo, 27 de agosto del 2021

Magister.
Mónica Peñafiel.
RECTORA (E) DE LA "UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO"
Presente:

De mi consideración.

Por medio de la presente me dirijo a usted deseándole éxitos en sus funciones, y a la vez pongo a su conocimiento que me encuentro cursando la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Técnica del Norte; por lo que me permito solicitarle de la manera más comedida me autorice la realización del proyecto de Tesis en la Unidad Educativa Tabacundo, institución a la cual desempeño mis labores docentes. El proyecto investigativo tiene como base la aplicación de la Metodología TPACK en el proceso enseñanza aprendizaje.

Por la atención que se digne dar al presente anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente;

Lic. Karen Samaniego
DOCENTE
C.I 100343529-2

Anexo III Oficio de aceptación de la institución



UNIDAD EDUCATIVA "TABACUNDO"
Juan Montalvo y González Suárez

Tabacundo, 15 de septiembre del 2021

Dra. Lucía Yépez
Decana del Instituto de Posgrado UTN

Me permito informar a usted que la señora: Karen Maricela Samaniego Alemán, con número de cédula 100343529-2, estudiante del Programa de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, ha sido aceptada en esta institución para realizar su trabajo de titulación.

La Institución brindará las facilidades e información necesarias para el desarrollo de la investigación.

Agradezco su atención.

Atentamente,

MSc. Mónica Peñafiel
Rectora de la Unidad Educativa Tabacundo



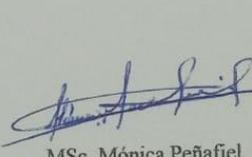
Anexo IV Consentimiento informado

Tabacundo, 15 de septiembre del 2021

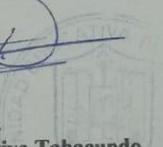
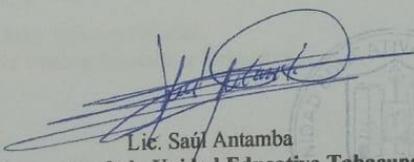
Consentimiento informado

Mediante la firma de este documento, doy el consentimiento para que la Licenciada Karen Maricela Samaniego Alemán, con cédula de identidad 100343529-2, aplique su trabajo de titulación en la Unidad Educativa Tabacundo, y al respecto expongo que:

- He sido informado acerca del tema a aplicar en un curso de la institución, junto a ello he recibido una explicación satisfactoria del propósito de la investigación; así como de los beneficios que se espera que esta produzca.
- He sido informado en forma previa a la aplicación que se requiere de información de los estudiantes, aplicación de instrumentos de evaluación, encuestas, y capacitación; y fotografías en grupo de ser el caso (mismas que se evitará mostrar el rostro de los estudiantes).
- Estoy en pleno consentimiento que la información obtenida será absolutamente confidencial, y que no aparecerá nombres, ni datos personales en libros, revistas y otros medios de publicidad derivados de la investigación ya descrita.



MSc. Mónica Peñafiel
Rectora de la Unidad Educativa Tabacundo



Lic. Saúl Antamba
Vicerrector de la Unidad Educativa Tabacundo

Anexo V Solicitud para validación de instrumentos de evaluación

Otavalo, 31 de enero del 2022

Magister.

Rolando Saltos

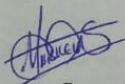
**VICERRECTOR ENCARGADO DE LA "UNIDAD EDUCATIVA
COTACACHI"**

Presente:

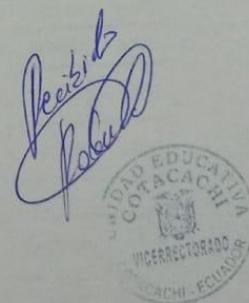
Por medio de la presente me dirijo a usted deseándole éxitos en sus funciones, al mismo tiempo conocedora de su experiencia en la Educación, le solicito muy comedidamente la validación de instrumentos diseñados para ser aplicados a un grupo de estudiantes de la institución en la que laboro, en relación al tema de investigación: "METODOLOGÍA TPACK EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO, PROVINCIA DE PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO 2021-2022"

De antemano le agradezco por el tiempo que usted dedica a la presente.

Atentamente;


Lic. Karen Samaniego

DOCENTE



Anexo VI Validación de instrumentos de evaluación

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

FECHA: 03 de febrero del 2022

VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA: Se presenta la tabla de validación de la encuesta, la misma que fue validada por el MSc. Rolando Saltos Vicerrector encargado de la Unidad Educativa Cotacachi, calificando cada pregunta con el modelo Lawshe y Tristán que contiene valores entre: esencial, útil pero no esencial y no necesario o no importante.

OBSERVACION: Como resolución de acuerdo a la validación cuantitativa se elimina la pregunta número 4, por no ser representativa para la investigación, quedando 12 preguntas aceptables para la encuesta.

Indicador	Ítem	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	LAWSHE TRISTAN		
					CVR	CVR'	
Disposición al uso de las Tic	Señale los dispositivos tecnológicos que usted usa para su aprendizaje en modalidad virtual	1	6	1	0	0,71429	0,8571
	¿Cuál es la utilidad que le das a las herramientas tecnológicas en el aprendizaje virtual?	2	5	2	1	0,42857	0,7143
	¿Dispone en casa de internet para usar la tecnología aplicada a la educación?	3	7	0	0	1	1,0000
Experiencia y conocimiento del uso de la tecnología en las clases	¿Consideras que has aprendido más en las clases virtuales que en presenciales?	4	4	3		0,14286	0,5714
	¿Cuál de las siguientes alternativas han sido sus limitantes en el apren	5	5	2	0	0,42857	0,7143
	¿Si tuvieras que calificar las clases virtuales en promedio cuanto le pondrías? Del 1 (siendo el mínimo) al 5 (siendo el máximo)	6	5	2	0	0,42857	0,7143
Motivación hacia el uso de las Tic	Desde tu punto de vista, ¿Qué tan adecuado crees que se maneja la metodología de enseñanza por parte de los docentes en las clases virtuales?	7	5	2	0	0,42857	0,7143
	¿Cuáles herramientas digitales aprendiste a usar, en las clases virtuales?	8	6	1	0	0,71429	0,8571
Estrategias	¿Te parece una manera adecuada, continuar con el uso de medios digitales en las clases de modalidad presencial?	9	5	2	0	0,42857	0,7143
Recursos	¿Consideras que es necesario, capacitar a los estudiantes con el uso de herramientas digitales que sean útiles para el aprendizaje y para realizar actividades?	10	6	1	0	0,71429	0,8571
	En relación a la pregunta anterior: ¿Por qué es importante capacitar a los estudiantes sobre el uso de tecnología para su aprendizaje?	11	6	1	0	0,71429	0,8571
Motivación	¿Te gustaría reforzar tu aprendizaje por medio de herramientas digitales con contenido de las asignaturas?	12	7	0	0	1	1,0000
	De acuerdo a tu punto de vista: ¿Qué te gustaría que implementaran los docentes en sus clases que te incentive a aprender?	13	6	1	0	0,71429	0,8571
13 ítems/preguntas		SUMA				7,86	10,43
		CVI GLOBAL				0,6044	0,8021978
		CVI ITEMS ACCEPTABLES				0,869047619	

OBSERVACIÓN DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN: Como resolución de acuerdo a la validación cuantitativa las preguntas se encuentran necesarias para conocer el grado de satisfacción del grupo de estudio, obteniendo 5 preguntas aceptables.

Indicador	Ítem	Esencial	Ojalá pero no esencial	No necesaria	LAWSHE TRISTAN		
					CVR	CVR'	
Experiencia y conocimiento del uso de la tecnología en las clases	¿Te pareció una manera adecuada, continuar con el uso de herramientas digitales en la modalidad virtual?	1	6	1	0	0,71429	0,8571
	¿Estas satisfecho con tu docente y el método de enseñanza de la asignatura?	3	7	0	0	1	1,0000
	¿Cómo calificarías tus clases, utilizando herramientas virtuales como	5	5	2	0	0,42857	0,7143
	¿Crees que la herramienta digital OVA (objeto virtual de aprendizaje	6	5	2	0	0,42857	0,7143
	¿Te fue necesario reforzar tu aprendizaje por medio de herramientas digitales (Objeto virtual de aprendizaje) de la asignatura?	7	5	2	0	0,42857	0,7143
5 ítems-preguntas		SUMA				3,00	4,00
						0,23077	0,3076923
							0,333333333

VALIDACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN: Se presenta la ficha de observación de clase dirigida a los estudiantes.

FICHA DE OBSERVACION DE CLASE DIRIGIDA AL DOCENTE

Objetivo: Recopilar datos sobre la investigación Tpack en la enseñanza de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

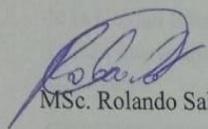
INDICACIONES: Lea detalladamente e indique con una (X) según considere el desarrollo del desempeño docente en la clase.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE						
DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE						
CARGO						
ASIGNATURA						
CURSO						
ITEM	CRITERIOS A EVALUAR	VALORACIÓN				
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
1	Presenta el plan de clase al observador.					
2	Da a conocer los objetivos de la clase a los estudiantes.					

3	Los estudiantes infirieron el tema de la clase a partir de la su experiencia previa.						
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE							
4	El conocimiento de Educación para la ciudadanía es notorio en el docente.						
5	Los procesos de enseñanza utilizados para guiar la construcción de conocimiento son eficaces.						
6	Maneja los dispositivos digitales disponibles en la clase.						
7	Resuelve problemas técnicos asociados con hardware (por ejemplo, conexiones de red). Y de software (por ejemplo, la descarga, la instalación de programas).						
8	Adapta las herramientas digitales al contenido de Biología molecular.						
9	Aplica críticamente el uso de tecnología digital en la clase						
10	La tecnología digital utilizada en clase mejora lo que enseña, y lo que aprenden los estudiantes.						
11	El docente integra actividades que combinan adecuadamente el tema de Biología molecular, las herramientas digitales y las estrategias de enseñanza en la clase.						
12	El uso la estrategia con tecnología digital mejora como enseña Biología.						
13	Combina adecuadamente los recursos tecnológicos digitales para enseñar Biología.						
14	Aumenta la motivación del estudiante al enseñar con herramientas digitales						
15	Estimula el desarrollo de las destrezas del estudiante.						

VALIDACIÓN: Una vez revisado el instrumento y determinado las observaciones, se considera que es aplicable para la recolección de datos del grupo de estudio.

FIRMA:



MSc. Rolando Saltos

C.I. 100172299-8



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

FECHA: 03 de febrero del 2022

VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA: Se presenta la tabla de validación de la encuesta, la misma que fue validada por la MSc. Nicandra Moreno Docente del Bachillerato de la Unidad Educativa Cotacachi, calificando cada pregunta con el modelo Lawshe y Tristán que contiene valores entre: esencial, útil pero no esencial y no necesario o no importante.

OBSERVACION: Como resolución de acuerdo a la validación cuantitativa se elimina la pregunta número 4, por no ser representativa para la investigación, quedando 12 preguntas aceptables para la encuesta.

Indicador	Ítem	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	LAWSHE TRISTAN		
					CVR	CVR'	
Disposición al uso de las Tic	Señale los dispositivos tecnológicos que usted usa para su aprendizaje en modalidad virtual.	1	6	1	0	0,71429	0,8571
	¿Cuál es la utilidad que le das a las herramientas tecnológicas en el aprendizaje virtual?	2	5	2	1	0,42857	0,7143
	¿Dispone en casa de internet para usar la tecnología aplicada a la educación?	3	7	0	0	1	1,0000
Experiencia y conocimiento del uso de la tecnología en las clases	¿Consideras que has aprendido más en las clases virtuales que en presenciales?	4	4	3		0,14286	0,5714
	¿Cuál de las siguientes alternativas han sido sus limitantes en el apren	5	5	2	0	0,42857	0,7143
	¿Si tuvieras que calificar las clases virtuales en promedio cuanto le pondrías? Del 1 (siendo el mínimo) al 5 (siendo el máximo)	6	5	2	0	0,42857	0,7143
Motivación hacia el uso de las Tic	Desde tu punto de vista, ¿Qué tan adecuado crees que se maneja la metodología de enseñanza por parte de los docentes en las clases virtuales?	7	5	2	0	0,42857	0,7143
	¿Cuáles herramientas digitales aprendiste a usar, en las clases virtuales?	8	6	1	0	0,71429	0,8571
Estrategias	¿Te parece una manera adecuada, continuar con el uso de medios digitales en las clases de modalidad presencial?	9	5	2	0	0,42857	0,7143
Recursos	• ¿Consideras que es necesario, capacitar a los estudiantes con el uso de herramientas digitales que sean útiles para el aprendizaje y para realizar actividades?	10	6	1	0	0,71429	0,8571
	En relación a la pregunta anterior: ¿Por qué es importante capacitar a los estudiantes sobre el uso de tecnología para su aprendizaje?	11	6	1	0	0,71429	0,8571
Motivación	¿Te gustaría reforzar tu aprendizaje por medio de herramientas digitales con contenido de las asignaturas?	12	7	0	0	1	1,0000
	De acuerdo a tu punto de vista: ¿Qué te gustaría que implementaran los docentes en sus clases que te incentive a aprender?	13	6	1	0	0,71429	0,8571
13 ítems/preguntas		SUMA				7,86	10,43
		CVI GLOBAL				0,6044	0,8021978
		CVI ITEMS ACEPTABLES					0,869047619

OBSERVACIÓN DE LA ENCUESTA DE SATISFACCIÓN: Como resolución de acuerdo a la validación cuantitativa las preguntas se encuentran necesarias para conocer el grado de satisfacción del grupo de estudio, obteniendo 5 preguntas aceptables.

Indicador	Ítem	Esencial	Ojalá pero no esencial	No necesaria	LAWSHE TRISTAN		
					CVR	CVR'	
Experiencia y conocimiento del uso de la tecnología en las clases	¿Te pareció una manera adecuada, continuar con el uso de herramientas digitales en la modalidad virtual?	1	6	1	0	0,71429	0,8571
	¿Estas satisfecho con tu docente y el método de enseñanza de la asignatura?	3	7	0	0	1	1,0000
	¿Cómo calificarías tus clases, utilizando herramientas virtuales como	5	5	2	0	0,42857	0,7143
	¿Crees que la herramienta digital OVA (objeto virtual de aprendizaje	6	5	2	0	0,42857	0,7143
	¿Te fue necesario reforzar tu aprendizaje por medio de herramientas digitales (Objeto virtual de aprendizaje) de la asignatura?	7	5	2	0	0,42857	0,7143
5 ítems/preguntas		SUMA				3,00	4,00
						0,23077	0,3076923
							0,333333333

VALIDACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN: Se presenta la ficha de observación de clase dirigida a los estudiantes.

FICHA DE OBSERVACION DE CLASE DIRIGIDA AL DOCENTE

Objetivo: Recopilar datos sobre la investigación Tpack en la enseñanza de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

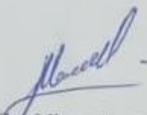
INDICACIONES: Lea detalladamente e indique con una (X) según considere el desarrollo del desempeño docente en la clase.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE						
DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE						
CARGO						
ASIGNATURA						
CURSO						
ITEM	CRITERIOS A EVALUAR	VALORACIÓN				
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
1	Presenta el plan de clase al observador.					
2	Da a conocer los objetivos de la clase a los estudiantes.					

3	Los estudiantes infirieron el tema de la clase a partir de la su experiencia previa.						
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE							
4	El conocimiento de Educación para la ciudadanía es notorio en el docente.						
5	Los procesos de enseñanza utilizados para guiar la construcción de conocimiento son eficaces.						
6	Maneja los dispositivos digitales disponibles en la clase.						
7	Resuelve problemas técnicos asociados con hardware (por ejemplo, conexiones de red). Y de software (por ejemplo, la descarga, la instalación de programas).						
8	Adapta las herramientas digitales al contenido de Biología molecular.						
9	Aplica críticamente el uso de tecnología digital en la clase						
10	La tecnología digital utilizada en clase mejora lo que enseña, y lo que aprenden los estudiantes.						
11	El docente integra actividades que combinan adecuadamente el tema de Biología molecular, las herramientas digitales y las estrategias de enseñanza en la clase.						
12	El uso la estrategia con tecnología digital mejora como enseña Biología.						
13	Combina adecuadamente los recursos tecnológicos digitales para enseñar Biología.						
14	Aumenta la motivación del estudiante al enseñar con herramientas digitales						
15	Estimula el desarrollo de las destrezas del estudiante.						

VALIDACIÓN: Una vez revisados los instrumentos y determinado las observaciones, se considera que es aplicable para la recolección de datos del grupo de estudio.

FIRMA:



M.Sc. Nicandra Moreno

C.I. 100179896

Anexo VII Encuesta a estudiantes

ENCUESTA PARA EVALUAR DIFICULTADES PRESENTADAS EN CLASES DE MODALIDAD VIRTUAL (Estudiantes)

El presente cuestionario pretende recabar información acerca de las dificultades o limitaciones presentadas durante las clases virtuales y como ha sido el uso de las TIC por parte de los estudiantes y docentes.

No se solicita datos personales, con lo que se asegura la confidencialidad de la información que pueda proporcionar. Agradecemos su colaboración y solicitamos comedidamente contestar la totalidad del cuestionario, sin dejar de responder ningún ítem. Todas las preguntas van a ser desde el punto de vista y experiencia del encuestado.

Instrucciones: Seleccione la respuesta correcta y/o responda de acuerdo a su criterio.

1. Señale los dispositivos tecnológicos que usted usa para su aprendizaje en modalidad virtual.
 - Celular
 - Tablet
 - Computador
 - Televisor
 - Equipo de sonido y video

2. ¿Cuál es la utilidad que le das a las herramientas tecnológicas en el aprendizaje virtual?
 - Videoconferencias (clases)
 - Ayuda en las tareas y actividades
 - Aprender nuevas cosas
 - Para juegos e intercambiar actividades con compañeros
 - Para comunicarse con docentes y compañeros
 - Para compartir contenido de las asignaturas
 - Otras

3. ¿Dispone en casa de internet para usar la tecnología aplicada a la educación?
- No, dispongo
 - Sí, pero con limitaciones
 - Si, cómodamente
4. ¿Cuál de las siguientes alternativas han sido sus limitantes en el aprendizaje virtual y para desarrollar eficientemente sus actividades?
- Inconvenientes de Conectividad
 - Falta de capacitación tecnológicas
 - Desconocimiento del uso de herramientas digitales
 - Mal uso de la plataforma educativa Teams
 - Falta de actividades didácticas por parte del docente
 - Todas
 - Ninguna
5. ¿Si tuvieras que calificar las clases virtuales en promedio cuanto le pondrías?
Del 1 (siendo el mínimo) al 5 (siendo el máximo)
- 1 MALO
- 2 REGULAR
- 3 BUENO
- 4 MUY BUENO
- 5 EXCELENTE
6. Desde tu punto de vista, ¿Qué tan adecuado crees que se maneja la metodología de enseñanza por parte de los docentes en las clases virtuales?
- Muy adecuado
 - Adecuado
 - Neutral
 - Poco adecuado
 - Totalmente inadecuado

7. ¿Cuáles herramientas digitales aprendiste a usar, durante las clases virtuales?

- Microsoft Teams
- Quizziz
- Kahoot
- Canva
- Otras

8. ¿Te parece una manera adecuada de continuar con el uso de medios digitales en las clases de modalidad presencial?

SI

NO

9. ¿Consideras que es necesario, capacitar a los estudiantes con el uso de herramientas digitales que sean útiles para el aprendizaje y para realizar actividades?

SI

NO

10. En relación a la pregunta anterior: ¿Por qué es importante capacitar a los estudiantes sobre el uso de tecnología para su aprendizaje?

- La tecnología es útil
- Es más didáctico e interactivo
- Se aprende nuevas cosas
- Desconocemos el uso adecuado de las herramientas digitales

11. ¿Te gustaría reforzar tu aprendizaje por medio de herramientas digitales con contenido de las asignaturas?

SI

NO

12. De acuerdo a tu punto de vista: ¿Qué te gustaría que implementaran los docentes en sus clases que te incentive a aprender?

- Presentaciones (power point, Genially, Canva, etc.)
- Videos- Audio
- Cuestionarios (Quizziz, Kahoot)
- Juegos
- Facebook, WhatsApp

Anexo VIII Encuesta de Satisfacción a estudiantes en Forms

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

* Obligatoria

1. Nombres y apellidos *

2. Curso y Paralelo *

PRIMERO "A"

3. ¿Te pareció una manera adecuada de continuar con el uso de herramientas digitales en las clases de modalidad presencial? *

- SI
- NO
- MAS O MENOS

4. ¿Estas satisfecho con tu docente y el método de enseñanza de la asignatura? *

- Muy Satisfecho
- Satisfecho
- Neutral
- Insatisfecho
- Muy Insatisfecho

5. ¿Cómo calificarías tus clases, utilizando herramientas virtuales como apoyo, para tus actividades y refuerzo académico?
Considere la calificación 1 estrella (malo) o 5 estrellas (excelente) *



6. ¿ Crees que la herramienta digital OVA (Objeto Virtual de aprendizaje) es dinámica y sus contenidos de la asignatura, cumplen con las necesidades del estudiante? *

- SI
- NO
- MAS O MENOS

7. ¿Te fue necesario reforzar tu aprendizaje por medio de herramientas digitales (Objeto Virtual de aprendizaje) de la asignatura? *

- MUY NECESARIO
- NECESARIO
- POCO NECESARIO
- INNECESARIO

Este contenido no está creado ni respaldado por Microsoft. Los datos que envíe se enviarán al propietario del formulario.



Anexo IX Diseño del OVA

Enlace del OVA: <https://n9.cl/nestg>



UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)



"Educación para la Ciudadanía" (Education for Citizenship)

Lic. Karen Samaniego

Empezar



Contenido



Una forma divertida de aprender y reforzar lo aprendido

 <p>Presentación</p>	 <p>Material de estudio</p>	 <p>Bibliografía y créditos</p>
 <p>Objetivos</p>	 <p>Texto</p>	 <p>Evaluación</p>

Contenido

Presentación Objetivos Material de estudio Evaluación Bibliografía y créditos

Presentación




Introducción **Metodología**

Presentación

Presentación **Objetivos** Material de estudio Evaluación Bibliografía y créditos

Objetivos




Objetivo pedagógico **Objetivos generales**

Objetivos



Presentación



Objetivos



Material de estudio



Evaluación



Bibliografía y créditos

Material de Estudio



Anexo X Evidencia fotográfica de la capacitación a estudiantes del uso del OVA

