



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA:

**APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA
MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA
ASIGNATURA ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 9NO
AÑO EGB “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL
“CALDERÓN” AÑO LECTIVO 2022-2023**

Trabajo de Grado previa a la obtención de Título de Magister en Tecnología e Innovación
Educativa

AUTOR:

VIOLETA ELIZABETH OSORIO ALMEIDA

DIRECTOR:

MSC.MACARTHUR COSME ORTEGA BUSTAMANTE

Ibarra, 2023

APROBACIÓN DE DIRECTOR DE TESIS

Yo, Cosme Ortega Bustamante, certifico que el estudiante Violeta Elizabeth Osorio Almeida, portador de cédula número 1711713105, ha desarrollado bajo mi Tutoría el trabajo de grado titulado: APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 9NO AÑO EGB “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “CALDERÓN” AÑO LECTIVO 2022- 2023.

El trabajo está sujeto a la metodología y normas dispuestas en los lineamientos de la reglamentación del título a obtener, por lo que, autorizo se presente a la sustentación para la calificación respectiva.

Ibarra, a los 28 días del mes de junio de 2023

Lo certifico

1001580396 COSME  Firmado digitalmente por
MACARTHUR ORTEGA 1001580396 COSME MACARTHUR
ORTEGA BUSTAMANTE
BUSTAMANTE Fecha: 2023.07.06 07:17:44 -05'00'
MSc. Cosme Ortega Bustamante

DIRECTOR DE TESIS



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:	1711713105		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Osorio Almeida Violeta Elizabeth		
DIRECCIÓN:	Parroquia Calderón, Sector Marianitas-Quito		
EMAIL:	veosorioa@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	4512101	TELÉFONO MÓVIL:	0995441428

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023.
AUTOR (ES):	Osorio Almeida Violeta Elizabeth
FECHA: DD/MM/AAAA	Ibarra, 21 de septiembre de 2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	Maestría en Tecnología e Innovación Educativa
TITULO POR EL QUE OPTA:	Magister en Tecnología e Innovación Educativa
ASESOR /DIRECTOR:	MSC. Cosme Ortega Bustamante

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 21 días del mes de septiembre de 2023

EL AUTOR:

Nombre: Violeta Elizabeth Osorio Almeida

DEDICATORIA

A mis adorados padres Violeta e Isidro por su amor, paciencia, apoyo incondicional.

A mi compañero de vida Norberto Adrián por brindarme su apoyo, por sus palabras de aliento y por su infinito amor, este logro no es solo mío, es de nuestra familia.

A mis hermosos hijos Gabriela, Betsabé y Jeremy por ser mi motor, mi fortaleza, mi impulso para seguir adelante y cumplir mis metas y objetivos.

Violeta Elizabeth Osorio

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la vida, por darme fuerzas día a día para seguir siempre adelante, por permitirme culminar mis estudios de post grado y de esta manera ver cristalizado mi gran sueño profesional.

A mi familia por su apoyo incondicional y sabias enseñanzas.

A mis sabios Docentes por impartir sus grandes conocimientos para prepararme como maestrante.

A mi asesor de tesis Msc. MacArthur Cosme Ortega, quien facilito el desarrollo de este trabajo de investigación.

Violeta Elizabeth Osorio

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO	4
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	5
ÍNDICE DE TABLAS.....	7
ÍNDICE DE FIGURAS	8
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I EL PROBLEMA	14
1.1. Planteamiento del Problema.....	14
1.2. Antecedentes	15
1.3. Objetivos.....	16
1.3.1. Objetivo General	16
1.3.2. Objetivos Específicos.....	17
1.4. Justificación	17
CAPITULO II MARCO REFERENCIAL.....	19
2.1. Marco Teórico.....	19
2.1.1. Enseñanza y Aprendizaje en el Proceso Educativo	20
2.1.1.1. Metodologías que se Pueden Aplicar en Educación.....	21
2.1.1.2. Teorías del Aprendizaje	31
2.1.1.3. Estrategias Metodológicas	36
2.1.1.4. Material Didáctico	38
2.1.1.4.1. Tecnología Digital y de Educación	39
2.1.1.4.2. Aprendizaje digital	41
2.1.1.4.3. Herramientas Digitales Aplicadas en Educación.....	42
2.1.1.4.4. Plataforma Digital Canva	45
2.1.1.4.5. Desventajas de la Herramienta	46

2.2.	Marco Legal	47
2.2.1.	Constitución Política de la República del Ecuador	47
2.2.2.	Currículum Nacional.....	48
2.2.3.	Currículum Nacional como un Documento Oficial	49
2.2.4.	Currículum Priorizado	49
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....		50
3.1.	Descripción del Área de Estudio.....	50
3.2.	Enfoque y Tipo de Investigación	50
3.3.	Procedimientos.....	51
3.4.	Consideraciones Bioéticas	52
3.5.	Validez y Confiabilidad	52
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN		57
4.1.	Fase 1: Diagnóstico de Dificultades de Aprendizaje	57
4.2.	Fase 3: Evaluación tras la aplicación del material didáctico	71
CAPÍTULO V PROPUESTA.....		79
5.1.	Introducción	79
5.2.	Metodología y Diseño.....	79
5.3.	Evaluación	84
CAPÍTULO VI		86
6.1.	Conclusiones	86
6.2.	Recomendaciones	88
ANEXOS		90
REFERENCIAS		111



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Rangos Alfa de Cronbach.....	56
Tabla 2 Alfa de Cronbach obtenido para cada instrumento	57
Tabla 3 Medidas de tendencia central	60
Tabla 4 Criterios de evaluación e indicadores.....	87

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema del ABP aplicado a la Unidad Educativa Municipal Calderón	30
Figura 2. Mapa de ubicación institucional.....	53
Figura 3. Estadístico total elemento primer instrumento.....	58
Figura 4. Estadístico total elemento segundo instrumento	58
Figura 5. Gráfico de dispersión cajas y bigotes.....	61
Figura 6. Opinión de los estudiantes sobre la importancia de la asignatura de Estudios Sociales.....	64
Figura 7. Opinión de los estudiantes sobre la calidad del material didáctico que utilizan en la asignatura de Estudios Sociales	65
Figura 8. Facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales.....	66
Figura 9. Dificultades y razones en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales ...	67
Figura 10. La memorización como parte de la asignatura de Estudios Sociales.....	68
Figura 11. Curiosidad por ampliar conocimientos de Estudios Sociales mediante la aplicación de Tics	69
Figura 12. Acceso a herramientas tecnológicas que permitan proyectar material didáctico digital	70
Figura 13. Utilización de material didáctico elaborado en herramientas digitales.....	71
Figura 14. Utilización de material didáctico digital para la enseñanza de Estudios Sociales	72
Figura 15. Herramientas digitales preferidas para la aplicación en las clases de Estudios Sociales.....	73
Figura 16. Opinión de los estudiantes sobre la utilización de Canva en la asignatura	74
Figura 17. Dominio de las herramientas digitales en la elaboración del material didáctico	75
Figura 18. Herramientas digitales empleadas por el maestro de Estudios Sociales	76
Figura 19. Uso de material didáctico.....	77
Figura 20. Contribución de Canva en su aplicación.....	78
Figura 21. Utilidad de Canva.....	79
Figura 22. Material didáctico elaborado en Canva.....	80
Figura 23. Herramientas digitales y su aplicación.....	81



Figura 24. Elaboración de material didáctico en Canva.....	84
Figura 25. Unidad 1 conquista y colonización de América.....	85
Figura 26. Contenidos de la Unidad 1 conquista y colonización de América.....	85
Figura 27. Europa y la exploración del mundo	86
Figura 28. Juegos interactivos de la Unidad 1	86
Figura 29. Unidad 2 Avances científicos de la modernidad.....	87

APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 9NO AÑO EGB “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “CALDERÓN” AÑO LECTIVO 2022-2023

AUTOR: Lic. Violeta Elizabeth Osorio Almeida

TUTOR: MSc. Cosme Ortega

AÑO: 2023

RESUMEN

El objetivo del proyecto fue aplicar la herramienta digital CANVA en la asignatura de Estudios Sociales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 9º año EGB "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" durante el período 2022-2023. CANVA, una plataforma de diseño gráfico en línea reconocida por su facilidad de uso permitió a los usuarios crear diseños profesionales sin necesidad de habilidades especializadas. La investigación se llevó a cabo en dos etapas: una investigación cualitativa realizada en noviembre y otra cuantitativa en abril. Durante el diagnóstico situacional, se recopilaron datos estadísticos sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) por parte de los docentes de Estudios Sociales en los novenos años. Se identificaron las principales herramientas tecnológicas que debían utilizarse en el proceso de enseñanza para promover un aprendizaje significativo. Esta investigación de campo se basó en información obtenida de estudiantes de noveno año, docentes del área de Ciencias Sociales y expertos en tecno pedagogía. El enfoque aplicado tenía como objetivo potenciar el uso de CANVA como una herramienta metodológica para mejorar las clases de los docentes de Estudios Sociales. La implementación de CANVA en las clases proporcionó una experiencia de aprendizaje enriquecedora para los estudiantes y permitió a los docentes mejorar la presentación de los conceptos de manera visualmente atractiva y comprensible. Como resultado, se esperaba lograr un mayor valor pedagógico y facilitar el acceso de los estudiantes a un conocimiento científico, histórico y cultural más completo.

Palabras clave:

Canva, material didáctico, rendimiento

ABSTRACT

The objective of the project was to apply the digital tool CANVA in the subject of Social Studies to improve the teaching-learning process in the students of 9th year EGB parallel "A" in Calderón Municipal High School during the school year 2022-2023. CANVA, an online graphic design platform renowned for its ease of use, enabled users to create professional designs without the need for specialized skills. The investigation was carried out in two stages: a qualitative investigation carried out in November and a quantitative one in April. During the situational diagnosis, statistical data was collected on the use of information and communication technologies (ICT) by Social Studies teachers in the ninth grade. The main technological tools that should be used in the teaching process to promote meaningful learning were identified. This field research was based on information obtained from ninth-year students, teachers in the area of Social Sciences, and experts in techno-pedagogy. The approach applied was aimed at promoting the use of CANVA as a methodological tool to improve the classes Social Studies teachers. The implementation of CANVA in the classroom provided an enriching learning experience for students and allowed teachers to improve the presentation of concepts in a visually appealing and understandable way. As a result, it was hoped to achieve a greater pedagogical value and facilitate the access of students more complete scientific, historical and cultural knowledge.

Keywords:

Canva, didactic material, performance

INTRODUCCIÓN

En los últimos años el mundo ha sufrido una transformación con el avance de la ciencia y la tecnología en todos los ámbitos, la educación no podía ser la excepción en tal virtud la utilización de las TICs en educación se ha convertido en una herramienta fundamental para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando el acceso a la información, desarrollando habilidades cognitivas y cooperativas.

En nuestro país lamentablemente la aplicación de herramientas digitales en educación ha sido un privilegio de la educación particular, ya que la educación pública al no contar con recursos económicos, humanos y tecnológicos necesarios no ha podido utilizar estas herramientas lo que ha generado que se dicten clases tradicionales, monótonas que no despiertan la creatividad ni el interés de los estudiantes, incentivando un aprendizaje memorístico más no significativo.

La Unidad Educativa “Calderón” por tratarse de una institución de sostenimiento municipal cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para desarrollar clases activas dinámicas donde el material didáctico digital sea uno de los pilares del proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo la mayoría de docentes no utilizan herramientas digitales en el aula de clase, ya sea por comodidad, conformismo, o desconocimiento, siendo esta una de las razones por la que la institución no ha logrado consolidar su sitio como uno de los mejores planteles educativos de la parroquia de Calderón.

La educación en las últimas décadas ha ido evolucionando paulatinamente, pretendiendo generar en los estudiantes un aprendizaje significativo donde el docente se vuelva actor de sus propios conocimientos sin embargo, no se ha logrado este objetivo debido a que las estrategias metodológicas, técnicas y recursos empleadas por la mayoría de docentes siguen siendo tradicionales, por esta razón considero de vital importancia diseñar y aplicar material didáctico con el uso de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB “A” en la Unidad Educativa Municipal Calderón.

La razón subyacente de esta propuesta es desarrollar un recurso virtual atractivo que pueda captar la atención de los estudiantes y facilitar un aprendizaje significativo. La estructura de este trabajo investigativo se divide de la siguiente manera:

- Capítulo I: planteamiento del problema, objetivos, justificación;



- Capítulo II: antecedentes, marco teórico, fundamentación filosófica y marco legal;
- Capítulo III: el proceso metodológico, diseño de la investigación, métodos, técnicas de investigación y las apreciaciones bioéticas;
- Capítulo IV: los resultados, discusión;
- Capítulo V: diseño de la propuesta y finalmente las conclusiones, recomendaciones, las referencias y anexos.

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

La utilización de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje es muy importante, ya que permite obtener clases más interactivas, motivadoras y creativas, especialmente en el área de Ciencias Sociales, facilita el acceso a la información científica y permite desarrollar el pensamiento crítico reflexivo, analítico, descartando la memorización de contenidos y generando un aprendizaje significativo.

Molina et al. (2015) manifiestan que “son proveedores de aprendizajes de carácter más flexible, abierto, interactivo y dinámico” por tanto, en la actualidad existe mucho interés en la implementación de la TIC para mejorar el aprendizaje debido a que son el puntal que los estudiantes toman como base para una mejor comprensión dentro de su proceso escolar.

Dentro del proceso educativo la era digital ha tomado un nuevo rumbo debido a que las condiciones de la globalización ha motivado en ciertos espacios geográficos, culturales y sociales a determinar una nueva forma de aprendizaje en donde los estudiantes asumen otro papel dentro del aprendizaje cooperativo por ello en los novenos años de E.G.B. de la Unidad Educativa Municipal Calderón se evidencia una escasa aplicación de material didáctico digital en el aula lo que genera clases aburridas, estudiantes desmotivados, un aprendizaje memorístico que no permite desarrollar destrezas, habilidades y competencias para la vida.

Muñoz et al. (2015), en su investigación “Utilización de las TIC en orientación educativa: Un análisis de las plataformas web en los departamentos de orientación de secundaria”, determinaron que la utilización de las TIC en orientación educativa existe un enorme potencial para mejorar el nivel de la enseñanza, tanto en el aspecto curricular como didáctico, por ello el propósito de este trabajo es identificar el tipo de contenidos, recursos y materiales para establecer un mejor trabajo con el estudiantado y difundiendo las plataformas antes mencionadas.

Dentro del área de Ciencias Sociales el pensamiento crítico, la producción de nuevas formas de relación social hace que actualmente la asignatura de Estudios Sociales haya tomado otro rumbo por esta razón, este trabajo se enfoca dentro del desarrollo de capacidades que conlleven a la interpretación, argumentación, proposición y competencias ciudadanas lo cual le dará un valor que se ajusta a las exigencias actuales y que los estudiantes sean seres competitivos debido al nuevo accionar dentro del contexto social.

Por ello, el eje central de nuestro aprendizaje será de combinar las TIC y el proceso de enseñanza aprendizaje de esta asignatura que conllevará a un gran valor pedagógico y por sobre todo al aproximamiento de un verdadero conocimiento científico histórico cultural que los estudiantes deben acceder durante su proceso de estudio.

De ahí la interrogante

¿Cómo se puede contribuir para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa “Municipal Caderón”?

1.2. Antecedentes

En esta sección, se realiza una revisión de investigaciones previas que abordan la aplicación de la tecnología en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, las cuales son relevantes para el desarrollo de este estudio. A continuación, se presentan algunas de estas investigaciones que constituyen antecedentes del presente trabajo.

A principio de los ochenta (Muñoz-Carril & González-Sanmamed, 2015) a través de la perspectiva según Chadwick que depende de un ambiente básico que la tecnología educativa está determinada por la psicología del aprendizaje, el enfoque sistemático y el desarrollo de los medios de comunicación; debido a que según estudios realizados se puede ver que influye notablemente la perspectiva realista para poder establecer e implementar la tecnología educativa.

Cubillo et al. (2014) indican que “muestran que se puede considerar el aprendizaje y el estudio son tareas sumamente fáciles debido a toda la información contenida en Internet y al acceso a dispositivos tecnológicos, pero no todos los recursos son adecuados para todos los estudiantes”.

Siendo así, es determinante observar que en las sociedades en donde la ciencia y la tecnología requiere de personal competente y donde la adaptación a un cambio, de tomar decisiones que son el fundamento para obtener una información útil y relevante es necesario direccionar a los estudiantes dentro de este proceso de aprendizaje para que puedan ser ellos los que diferencien y sustenten esa información y la puedan llevar a cabo en los momentos adecuados y sepan discernir de manera competente.

Para citar: Marín, V. (2013). Estrategias metodológicas para el uso de espacios compartidos de conocimiento. En L. Castañeda & Adell, s.f., Entornos Personales de

Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red (pp. 143-149). Alcoy: Marfil. 143-149. En un estudio adicional, se determinó que parte de la integración de herramientas externas en los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés), se utilizó Moodle como la herramienta principal, combinada con Mahara como una aplicación para la gestión de e-portfolios. Mahara ofrece oportunidades de integración con Moodle debido a su fácil implementación, lo que brinda un enfoque más personal y social, fomentando así la gestión del aprendizaje autónomo por parte de los estudiantes y facilitando la comunicación y el intercambio entre ellos. En consecuencia, los medios utilizados en el aula han evolucionado a medida que se han llevado a cabo varias investigaciones sobre el análisis y la modificación del comportamiento, y ha surgido la Tecnología Educativa como un enfoque para diseñar estrategias metodológicas.

Molina et al. (2015) mencionan que en la actualidad existe un creciente interés pedagógico en adoptar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje y la adquisición de conocimientos. De manera similar, Muñoz y González (2015) afirman que “las TICs tienen un enorme potencial para la mejora de la enseñanza, tanto a nivel institucional como curricular y didáctico”. Según estos autores se puede definir que dentro del contexto socio cultural actualmente la educación se ha modificado y se ha vuelto de vital importancia para el desarrollo de la sociedad y principalmente para la divulgación científico cultural por esta razón las TICs deben conjuntamente establecerse dentro de este nuevo sistema ya que ayudarían a mejorar notablemente el proceso de aprendizaje y asimilación del conocimiento.

Consecuentemente, en los últimos años la educación ha tenido una serie de cambios pasando por diferentes etapas, desde una educación tradicional que desarrollaba la memorización de contenidos, hasta una educación constructivista que pretende desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes para alcanzar un aprendizaje significativo; misma que se ha fortalecido con la aplicación de los tics, como estrategia metodológica.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Aplicar la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Municipal “Calderón”.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Definir un marco teórico de los beneficios de la herramienta digital Canva como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.
- Diagnosticar en los estudiantes de 9no año EGB paralelo “A” las dificultades que presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales.
- Diseñar material didáctico con el uso de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo “A” en la Unidad Educativa Municipal Calderón.
- Evaluar en los estudiantes de 9no AEGB el proceso enseñanza aprendizaje utilizando las estrategias didácticas desarrolladas con la herramienta digital CANVA.

1.4. Justificación

La educación en las últimas décadas ha ido evolucionando paulatinamente, pretendiendo generar en los estudiantes un aprendizaje significativo, sin embargo, no se ha logrado este objetivo debido a que las estrategias metodológicas, técnicas y recursos empleadas por la mayoría de los docentes siguen siendo tradicionales, por esta razón considero de vital importancia aplicar el uso de CANVA como estrategia metodológica para potencializar la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.

Esta investigación tiene por finalidad mejorar el proceso didáctico en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de 9no “A” EGB de la Unidad Educativa Municipal Calderón, potencializando el uso de CANVA.

La aplicación de esta investigación tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza en el aula, fomentando el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes. Se busca crear un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes puedan desarrollar un pensamiento crítico, reflexivo y analítico, mientras participan de manera lúdica, divertida y atractiva en las actividades propuestas. Esto busca despertar su interés y creatividad, y lo que es aún más importante, generar un aprendizaje significativo que tenga aplicabilidad en su vida cotidiana.



La presente investigación se realizará mediante la aplicación de encuestas a los estudiantes del 9no año “A” de la institución UEM “Calderón” y mejorará el proceso de enseñanza de Estudios Sociales mediante la aplicación de estrategias metodológicas activas mismas que se desarrollaran en CANVA. La investigación se considera factible y de beneficio para los estudiantes de educación básica superior de Colegio Municipal “Calderón” ubicada en la Parroquia del mismo nombre, sector Zabala.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco Teórico

La educación desde tiempos remotos ha sido importante en el crecimiento y humanización de los seres humanos, es por ello que el proceso de enseñanza aprendizaje empieza con la participación del profesor como un guía el cual no es el que transmite conocimientos al contrario el que orienta y guía el aprendizaje. Sin embargo, existe otro lado el cual se centra en el estudiante como parte fundamental de este proceso, este ente es el que busca el conocimiento desde el enfoque que le estimula su curiosidad natural frente a la obtención de nuevos saberes, siendo así el proceso de enseñanza aprendizaje no temas diferentes o que se los trabaje de manera aislada; al contrario, se caracterizan por ser el vínculo que determina que este proceso sea conjunto.

En esta fase de investigación, se fundamentará en una revisión bibliográfica, gráfica y documental de estudios relacionados con las temáticas de herramientas digitales en la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Esto permitirá obtener una base sólida de conocimientos a partir de fuentes diversas, como libros, artículos, recursos en línea y documentos relevantes, que aborden el uso de herramientas digitales en la enseñanza de esta asignatura.

Para Asencio (2020) en su investigación “Percepción del uso de la plataforma Canvas y aprendizaje por competencias de los estudiantes de arquitectura Universidad Tecnológica del Perú, Lima Este, 2018” propuso como objetivo general “establecer la relación existente entre el uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje por competencias” concluyendo que existe una alta correlación entre el uso de esta plataforma digital y el aprendizaje por competencias.

En el estudio realizado por Sánchez (2020), se estableció como objetivo general determinar el grado de mejora de la herramienta Canva en la creatividad de los estudiantes de primer año de informática en la institución educativa "Simón Bolívar". El estudio afirma que el uso adecuado de la herramienta digital Canva mejora el proceso didáctico de las clases y contribuye al desarrollo de estudiantes con pensamiento reflexivo, crítico y creativo.

Por su parte Ortiz (2018) en su trabajo investigativo “Desarrollo del aprendizaje significativo por medio de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en las

competencias científicas de ciencias naturales para los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Pablo Correa León ubicada en Cúcuta, Norte de Santander- Colombia” presenta como objetivo general “Desarrollar las competencias científicas del área de Ciencias Naturales por medio de las TICs para los estudiantes de grado noveno” en este estudio se desarrollaron estrategias a través de las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC), en el proceso educativo al interior del aula de clase con la Webquest (WQ).

En la tesis realizada por Cirilo (2022), se plantea como objetivo general analizar la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria. La conclusión del estudio indica que la utilización de la plataforma Canva en la educación virtual brinda a los estudiantes nuevas oportunidades de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, permitiendo desarrollar su creatividad y generando un aprendizaje significativo.

2.1.1. Enseñanza y Aprendizaje en el Proceso Educativo

Davini (2008) manifiesta que “la enseñanza siempre responde a intenciones, es decir, es una acción voluntaria y conscientemente dirigida para que alguien aprenda algo que no puede aprender” (p.17). La enseñanza se fundamenta en tres aspectos principales. En primer lugar, implica la transmisión de conocimientos y saberes a los estudiantes, con el propósito de proporcionarles información y comprensión sobre determinados temas. En segundo lugar, busca favorecer el desarrollo de capacidades en los estudiantes, estimulando su habilidad para adquirir nuevas habilidades y competencias. Por último, la enseñanza implica corregir y fortalecer las habilidades existentes en los estudiantes, brindando retroalimentación y apoyo para mejorar su desempeño en áreas específicas. Estos tres elementos se consideran fundamentales en el proceso educativo, proporcionando una base sólida para el aprendizaje y el crecimiento de los estudiantes.

Por lo tanto es importante tomar en cuenta que la enseñanza también se da a través de la acción intencional de transmisión cultural debido a que en las sociedades humanas, tienen una forma de aprendizaje a través de costumbres las cuales ocurre cuando les enseñan mediante la transmisión por ejemplo a leer, a escribir, a contar antes de la etapa escolarizada; pero cuando se da la diferencia en la etapa escolar al momento en que los docentes inician el proceso a conducir al grupo de alumnos para poder alcanzar la comprensión de un problema y desarrollar capacidades de pensamiento. Siendo de esta manera, es cuando este equipo de

profesionales experimentados guía a los más jóvenes para orientarlos dentro de acciones que conlleven a favorecer y transmitir el conocimiento de manera adecuada siendo así el papel del docente el sustancial y la base para que se de este proceso.

Según Navarro (2017), el método de enseñanza se refiere a la secuencia de acciones, actividades u operaciones que el docente realiza durante el proceso educativo. Estas acciones y actividades representan la naturaleza de las formas académicas utilizadas para organizar el proceso de enseñanza (Navarro, 2017, p. 31).

Como podemos observar el método de enseñanza es el conjunto de acciones o actividades utilizadas por la persona que enseña, mismas que determinan el proceso de enseñanza.

El aprendizaje es la secuencia de acciones y/o actividades que a la persona que aprende le permiten procesar, adquirir y asimilar la información, permitiendo que se genere un aprendizaje significativo.

Los principales métodos de enseñanza-aprendizaje utilizados en la educación básica superior son:

2.1.1.1. Metodologías que se Pueden Aplicar en Educación

Aprendizaje Colaborativo

De acuerdo con Lucero (2018), el aprendizaje colaborativo tiene como objetivo fomentar el diálogo entre los estudiantes al explorar conceptos de interés o situaciones problemáticas que se desean resolver. Se busca que la combinación de estas situaciones e interacciones sociales contribuya a un aprendizaje efectivo tanto a nivel individual como grupal. El aprendizaje colaborativo se basa en que los estudiantes trabajen juntos en grupos pequeños para alcanzar un objetivo común de aprendizaje. En lugar de recibir instrucciones directas del profesor, los estudiantes se involucran activamente en la construcción de su conocimiento a través de la interacción y colaboración con sus compañeros.

El aprendizaje colaborativo se sustenta en la premisa de que los estudiantes pueden lograr un aprendizaje más efectivo cuando trabajan en equipo, participan en discusiones, resuelven problemas y se brindan apoyo mutuo. Esta metodología promueve la interacción y la cooperación entre los estudiantes, permitiéndoles construir conocimiento de manera conjunta y beneficiarse de las diversas perspectivas y habilidades de cada miembro del

equipo. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, la toma de decisiones compartida y el desarrollo de habilidades sociales.

Algunas características clave del aprendizaje colaborativo incluyen:

Interdependencia positiva: Los miembros del grupo dependen unos de otros para lograr los objetivos de aprendizaje. El éxito individual está ligado al éxito colectivo.

Interacción promotora: Los estudiantes se involucran en discusiones activas y constructivas, compartiendo ideas, aportando diferentes perspectivas y proporcionando retroalimentación entre ellos.

Responsabilidad individual y grupal: Cada miembro del grupo tiene responsabilidades y contribuye al proceso de aprendizaje conjunto. Se fomenta la responsabilidad individual para asegurar la participación equitativa de todos.

Habilidades sociales: El aprendizaje colaborativo se enfoca en fomentar el desarrollo de habilidades sociales clave que son fundamentales para el trabajo en equipo y la colaboración efectiva. Estas habilidades incluyen la comunicación efectiva, la empatía, la escucha activa y la resolución de conflictos.

Uso de recursos y roles: Los grupos colaborativos pueden utilizar diversos recursos, como materiales de estudio, tecnología o herramientas en línea. Además, los roles dentro del grupo pueden asignarse para facilitar la organización y distribución equitativa de las tareas.

El aprendizaje colaborativo puede implementarse en diferentes contextos educativos, desde el nivel escolar hasta la educación superior. Los beneficios incluyen un mayor compromiso y motivación de los estudiantes, la adquisición de habilidades sociales y de trabajo en equipo, y una comprensión más profunda de los conceptos a través de la discusión y la explicación mutua.

Es importante destacar que el aprendizaje colaborativo no sustituye por completo otras formas de enseñanza, como la instrucción directa o el trabajo individual. En cambio, puede complementar y enriquecer el proceso de aprendizaje al proporcionar oportunidades valiosas para el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento.

Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo se basa fundamentalmente en el trabajo en equipo donde los estudiantes trabajan conjuntamente buscando un objetivo común, aprendiendo unos de

otros explotando las fortalezas y minimizando las debilidades de cada uno de los integrantes del equipo de trabajo.

En este aprendizaje el estudiante aprende del entorno, de los otros estudiantes y del maestro; en tal virtud esta manera de generar conocimiento ayuda a obtener un aprendizaje basado en valores y que sea aplicable en la vida daría. El aprendizaje cooperativo es una metodología educativa que se enfoca en promover la colaboración y la interacción entre los estudiantes para lograr objetivos de aprendizaje compartidos. A diferencia del enfoque individualista tradicional, en el cual cada estudiante trabaja de manera independiente, el aprendizaje cooperativo fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y la responsabilidad compartida.

En el aprendizaje cooperativo, los estudiantes trabajan en grupos pequeños, generalmente de tres a cinco miembros, y cada miembro del grupo tiene roles y responsabilidades específicas. Los grupos se forman de manera heterogénea, es decir, con estudiantes de diferentes habilidades y niveles de conocimiento, lo que permite que cada miembro aporte y se beneficie de las fortalezas de los demás.

Existen diferentes estructuras y técnicas para implementar el aprendizaje cooperativo, como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por proyectos, el debate estructurado, el rompecabezas cooperativo, entre otros. Estas técnicas buscan fomentar la participación activa de todos los miembros del grupo, el intercambio de ideas, la resolución de problemas conjunta y el apoyo mutuo.

El aprendizaje cooperativo tiene varios beneficios. El aprendizaje cooperativo tiene un enfoque centrado en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. A través de esta metodología, los alumnos aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva, a resolver conflictos y a tomar decisiones de forma conjunta. Además, se ha demostrado que el aprendizaje cooperativo mejora el rendimiento académico, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de discutir conceptos, explicar ideas a sus compañeros y recibir retroalimentación constructiva.

Además, el aprendizaje cooperativo fomenta la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes, ya que se sienten responsables de su propio aprendizaje y del éxito del grupo. También promueve la igualdad de oportunidades, ya que todos los

estudiantes tienen la posibilidad de participar y contribuir al grupo, independientemente de su nivel inicial de conocimiento.

En resumen, el aprendizaje cooperativo es una estrategia pedagógica efectiva que promueve la colaboración, la comunicación y el aprendizaje activo entre los estudiantes. Al fomentar el trabajo en equipo y el apoyo mutuo, ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales, mejora el rendimiento académico y promueve la motivación intrínseca de los estudiantes.

Aula Inversa

El uso del aula invertida permite a los docentes ubicar recursos y herramientas de fácil y libre acceso para el estudiante que debe revisar y usar dichos elementos para conocer las pruebas evaluaciones textos en línea etc.

El aula invertida para que dé buenos resultados dependerá de la responsabilidad del estudiante. Por lo tanto, el aula invertida como metodología permite el aprovechamiento de los diferentes recursos en la tecnología, el aprendizaje colaborativo cooperativo, ya que la tecnología es la más importante y de fácil acceso para que esta metodología sea activa. La "aula inversa" o "flipped classroom" es un enfoque pedagógico que busca invertir la forma tradicional de enseñanza en el aula. En lugar de que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos y conceptos durante el tiempo de clase y realicen tareas y ejercicios en casa, el aula inversa cambia este proceso.

En un modelo de aula inversa, los estudiantes tienen acceso anticipado a los materiales de estudio, como videos, lecturas o recursos en línea, que les proporcionan la información básica sobre un tema determinado. Los estudiantes estudian estos materiales en casa, a su propio ritmo y según sus necesidades individuales. Esto les permite adquirir los conceptos fundamentales antes de asistir a la clase.

Una vez en el aula, el enfoque del aula inversa permite utilizar el tiempo de manera más efectiva para actividades interactivas y de aplicación del conocimiento. Los estudiantes pueden participar en discusiones, realizar proyectos colaborativos, resolver problemas prácticos y recibir orientación personalizada del profesor. El papel del profesor se transforma en el de facilitador y guía, en lugar de ser el principal proveedor de información.

El aula inversa se basa en la premisa de que el tiempo en el aula es más valioso cuando se utiliza para actividades que promueven un aprendizaje más profundo y

significativo. Permite a los estudiantes tener un mayor control sobre su propio aprendizaje, fomenta la autonomía y el pensamiento crítico, y proporciona oportunidades para una retroalimentación más individualizada.

Este enfoque también puede beneficiar a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, ya que pueden acceder a los materiales en diferentes formatos y ritmos. Además, el aula inversa puede ayudar a abordar las limitaciones de tiempo en el aula, ya que los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y revisar el contenido según sea necesario.

Es importante destacar que la implementación del aula inversa requiere una planificación cuidadosa por parte de los profesores. Deben seleccionar y crear materiales de estudio efectivos, proporcionar orientación y apoyo adecuados a los estudiantes fuera del aula, y diseñar actividades en el aula que fomenten la participación activa y el aprendizaje colaborativo.

En resumen, el aula inversa es un enfoque educativo que invierte la secuencia tradicional de enseñanza y aprendizaje, al proporcionar a los estudiantes acceso anticipado a los materiales de estudio y utilizar el tiempo en el aula para actividades interactivas y de aplicación del conocimiento.

Aprendizaje basado en problemas

Desde una perspectiva teórica, el ABP puede definirse como Torp (1998)

“Una experiencia pedagógica (práctica) organizada para investigar y resolver problemas que se presentan enredados en el mundo real” (p2).

Este método toma como eje central al estudiante y su entorno, además el currículo debe cambiar y enfocarse en base a las necesidades y problemáticas del entorno educativo más no en base a las disciplinas, dichas problemáticas serán resueltas por los estudiantes mediante un trabajo cooperativo. El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una metodología educativa que se enfoca en promover el aprendizaje activo y significativo a través de la resolución de problemas reales o situaciones complejas. En contraste con el enfoque tradicional de transmitir conocimientos de manera pasiva, el ABP busca involucrar a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje.

El ABP se sustenta en la premisa de que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando están involucrados en la resolución de problemas prácticos y desafiantes. En este enfoque, los estudiantes se enfrentan a un problema o desafío auténtico que requiere que

investiguen, analicen, busquen información relevante, generen ideas y propongan soluciones. A medida que trabajan en el problema, los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades, y desarrollan una comprensión más profunda de los conceptos y principios relacionados.

El proceso de ABP generalmente sigue los siguientes pasos:

Planteamiento del problema: Se presenta a los estudiantes un problema o desafío auténtico que les interese y motive.

Análisis del problema: Los estudiantes investigan y analizan el problema, identificando los aspectos clave y generando preguntas para guiar su investigación.

Búsqueda de información: Los estudiantes buscan información relevante y pertinente para comprender mejor el problema y generar posibles soluciones.

Generación de hipótesis y soluciones: Los estudiantes generan ideas y plantean hipótesis para resolver el problema. Pueden trabajar individualmente o en grupos colaborativos.

Investigación y estudio: Los estudiantes profundizan en los conceptos y principios relacionados con el problema, investigando y estudiando para respaldar sus hipótesis y soluciones propuestas.

Aplicación de conocimientos: Los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos para proponer soluciones al problema, teniendo en cuenta las limitaciones y restricciones que puedan existir.

Evaluación y reflexión: Los estudiantes evalúan sus soluciones propuestas, reflexionan sobre el proceso de aprendizaje y realizan ajustes o mejoras en base a la retroalimentación recibida.

El ABP fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración, la comunicación y otras habilidades importantes para el mundo real. También promueve el aprendizaje autodirigido, ya que los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje y deben buscar activamente la información y los recursos necesarios para resolver el problema.

En resumen, el Aprendizaje Basado en Problemas es una metodología educativa que coloca al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, estimulándolos a resolver problemas auténticos y desarrollar habilidades y conocimientos relevantes en el proceso.

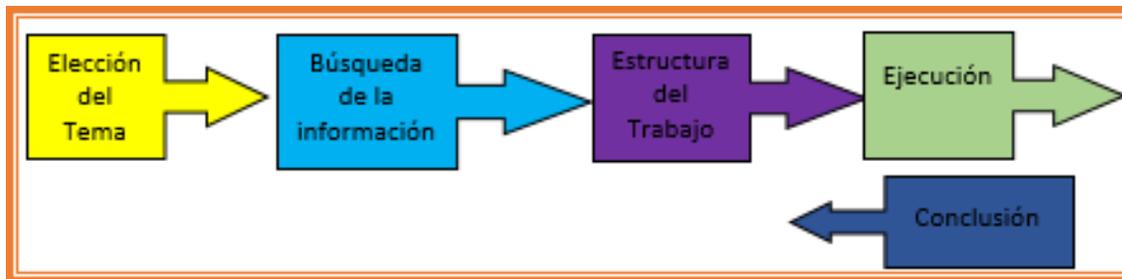


Figura 1. Esquema del ABP aplicado a la Unidad Educativa Municipal Calderón
Fuente: Elaboración Propia

El rendimiento académico de los estudiantes en la educación formal es una dimensión crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la calificación tradicional no siempre refleja completamente lo que un estudiante es o su verdadero nivel de conocimiento. Mientras que para algunos autores como Martínez - Otero (2007), el rendimiento académico se expresa a través de las calificaciones escolares, otros como Caballero, Hederich y Palacios (2007) consideran que va más allá de eso y se basa en metas, logros y objetivos específicos que están determinados no solo por las asignaturas, sino también por variables contextuales y emocionales.

En la Unidad Educativa Municipal Calderón, el rendimiento académico se define como el nivel de conocimiento demostrado por los estudiantes, lo cual se refleja en su promedio escolar. Este rendimiento es fundamental en nuestro entorno educativo y condiciona el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, factores como el nivel intelectual, la personalidad, la motivación, las aptitudes, los intereses y los hábitos de estudio pueden influir en el rendimiento académico, especialmente durante la transición entre los grados 7°, 8° y 9° de Educación General Básica.

Es importante reconocer que los métodos didácticos también están relacionados con el rendimiento académico. En la sociedad actual, se enfrentan desafíos que demandan un cambio en la aplicación metodológica. En este sentido, la Unidad Educativa Municipal Calderón debe enfocarse en estrategias integrales que permitan un cambio institucional y faciliten el desarrollo y la implementación del trabajo basado en proyectos. Esto implica cambios en el organigrama institucional hacia una estructura horizontal, la promoción de la inclusión, la implementación del trabajo colaborativo y el establecimiento del estudiante como centro del aprendizaje. Asimismo, la comunicación y la participación activa de

docentes, estudiantes, padres de familia y la comunidad educativa en general son fundamentales.

En cuanto al currículo, se debe promover la interdisciplinariedad a través del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), que fomenta el trabajo en equipo y la reflexión, siendo el eje de la innovación educativa. Estos cambios buscan mejorar la calidad del aprendizaje y permitir una mayor participación y construcción de conocimiento por parte de los estudiantes, aplicándolo en su entorno inmediato y trabajando en comunidad.

Aprendizaje basado en proyectos

Según Galeana (2022), el Aprendizaje Basado en Proyectos implica la formación de equipos integrados por personas con perfiles diferentes, áreas disciplinares, profesiones, idiomas y culturas, que trabajan juntos para realizar proyectos que solucionen problemas reales (p.1). En este enfoque, el ABP busca abordar problemáticas del entorno del individuo, utilizando proyectos de acción-participación que aprovechan y potencian las capacidades de cada miembro del equipo de trabajo. En lugar de simplemente recibir información teórica de los maestros y memorizarla, los estudiantes participan activamente en la resolución de problemas reales a través de proyectos prácticos. El ABP se basa en la premisa de que el aprendizaje se produce de manera más efectiva cuando los estudiantes se enfrentan a desafíos auténticos y trabajan colaborativamente para encontrar soluciones creativas y aplicables en situaciones reales.

En el ABP, los estudiantes trabajan en grupos para investigar, planificar, diseñar y llevar a cabo proyectos relacionados con temas específicos. Estos proyectos suelen ser tareas complejas que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades de diferentes áreas, lo que fomenta el aprendizaje interdisciplinario. Los proyectos pueden ser diseñados por los maestros o los propios estudiantes, y a menudo implican la colaboración con expertos en el campo, así como la presentación final de los resultados.

El aprendizaje basado en proyectos fomenta el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la investigación, la comunicación y la toma de decisiones. También les brinda la oportunidad de aplicar sus conocimientos en situaciones del mundo real, lo que aumenta su motivación y relevancia.

Algunas de las ventajas del aprendizaje basado en proyectos son:

- Contexto real: Los proyectos brindan a los estudiantes la oportunidad de trabajar en situaciones auténticas y aplicar el conocimiento en contextos del mundo real.
- Aprendizaje activo: Los estudiantes se vuelven protagonistas de su propio aprendizaje, participando activamente en la planificación, investigación y ejecución de proyectos.
- Colaboración: El ABP fomenta el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la colaboración entre los estudiantes, lo que desarrolla habilidades sociales y emocionales.
- Pensamiento crítico: Los estudiantes deben analizar, evaluar y resolver problemas durante todo el proceso del proyecto, lo que promueve el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas.
- Motivación intrínseca: La realización de proyectos despierta el interés de los estudiantes y aumenta su motivación intrínseca, ya que ven la relevancia y aplicabilidad de lo que están aprendiendo.
- Habilidades transferibles: El ABP ayuda a desarrollar habilidades transferibles, como la investigación, la comunicación efectiva y la resolución de problemas, que son valiosas en múltiples áreas de la vida.

Sin embargo, es importante destacar que el aprendizaje basado en proyectos requiere una planificación cuidadosa por parte de los educadores para asegurarse de que los objetivos de aprendizaje se cumplan. Además, los proyectos deben estar bien estructurados y contar con el apoyo adecuado para garantizar que los estudiantes obtengan los conocimientos y habilidades necesarios.

Gamificación

Oriol (2015) “La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012).”

La Gamificación es un conjunto de estrategias pedagógicas en la cual pueden interactuar recursos técnicos, tecnológicos que han aparecido con la globalización en

diferentes campos, aún más en el educativo el cual ha permitido y exige cambios en el modelo que se aplique en educación, facilitando su autonomía y responsabilidad.

Los beneficios de la gamificación son muy diversos, ya que concentran la mayor atención de los estudiantes y por ende se va a dar un aprendizaje significativo, el estudiante al jugar estimulará su capacidad para aprender, con la misma tendrá predisposición para dar su mayor esfuerzo en cada actividad asignada. La gamificación es una estrategia que consiste en aplicar elementos y técnicas características de los juegos en contextos que no son necesariamente de entretenimiento, como el ámbito educativo, empresarial o de la salud. Se basa en el principio de que las personas tienen una tendencia innata a disfrutar de los juegos y buscar desafíos.

Al aplicar la gamificación, se pueden utilizar elementos como la competencia, la colaboración, la recompensa, los niveles, los desafíos y las metas para involucrar y motivar a los participantes. Estos elementos suelen estar acompañados de sistemas de puntos, niveles, tablas de clasificación, insignias o premios virtuales, que permiten a los usuarios obtener retroalimentación inmediata y recompensas por sus logros.

La gamificación puede tener diversos beneficios, como aumentar la motivación y el compromiso de los usuarios, mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, impulsar la resolución de problemas y promover la creatividad. También puede ser utilizada como una herramienta de marketing para promover productos o servicios, mediante la creación de experiencias interactivas y divertidas.

Algunos ejemplos de gamificación incluyen el uso de juegos o aplicaciones para aprender idiomas, programas de entrenamiento físico que premian el cumplimiento de metas, programas de fidelización de clientes que ofrecen recompensas por compras o acciones específicas, y simuladores o juegos serios utilizados en la formación y entrenamiento profesional.

Es importante destacar que la gamificación no implica convertir todas las actividades en juegos, sino utilizar elementos y mecánicas de juego de manera estratégica para mejorar la participación y los resultados en un contexto determinado.

2.1.2. *Teorías del Aprendizaje*

Son concepciones teóricas que explican el proceso de aprendizaje desde varios enfoques ayudando a comprender, mejorar y facilitar el acceso a la información.

Las teorías de aprendizaje más significativas son:

Conductismo: Esta corriente se basa en la conducta del ser humano determinada por estímulos y respuestas, para Peggy (1993) el aprendizaje se define como cambios observables en la conducta de un individuo. Este enfoque considera que el aprendizaje ocurre cuando se exhibe una respuesta adecuada después de la presentación de un estímulo específico en el entorno. En el conductismo, el énfasis se pone en la relación entre los estímulos y las respuestas, y se considera que el aprendizaje se logra cuando se observan cambios en la forma o frecuencia de las conductas. En otras palabras, el conductismo se enfoca en el comportamiento observable y medible, y se basa en la premisa de que el ambiente y los estímulos externos son determinantes en el proceso de aprendizaje.

Es decir, la respuesta que se obtiene depende del estímulo específico al que fue expuesto el individuo. La teoría del conductismo es una corriente de la psicología que se centra en el estudio del comportamiento observable y medible, sin considerar directamente los procesos mentales internos. Los conductistas sostienen que el comportamiento humano puede ser explicado y comprendido a través del análisis de las interacciones entre estímulos externos y respuestas observables. Esta teoría sostiene que el comportamiento humano es moldeado principalmente por el entorno y las experiencias de una persona, y que el individuo responde de manera pasiva a los estímulos externos.

El conductismo se desarrolló como una reacción a los enfoques anteriores de la psicología, como el psicoanálisis y el estructuralismo, que se centraban en el estudio de la mente y los procesos mentales subjetivos. Los conductistas creían que el estudio objetivo del comportamiento observable era más científico y riguroso.

Uno de los principales exponentes del conductismo fue el psicólogo estadounidense B.F. Skinner, quien desarrolló el concepto de condicionamiento operante. Según Skinner, el comportamiento humano es el resultado de las consecuencias que sigue a una acción. Si una acción es seguida por una consecuencia agradable o recompensa, es más probable que se repita en el futuro. Por el contrario, si una acción es seguida por una consecuencia desagradable o castigo, es menos probable que se repita.

El conductismo también hizo hincapié en el papel del aprendizaje en la formación del comportamiento. Según esta teoría, los individuos adquieren comportamientos a través de procesos de aprendizaje, como el condicionamiento clásico y el condicionamiento operante. El condicionamiento clásico, propuesto por el fisiólogo ruso Ivan Pavlov, sostiene que los estímulos neutros pueden llegar a evocar respuestas condicionadas si se asocian repetidamente con un estímulo incondicionado. Por su parte, el condicionamiento operante se refiere al aprendizaje basado en las consecuencias de una conducta.

Aunque el conductismo fue una influencia importante en la psicología durante gran parte del siglo XX, también ha sido objeto de críticas. Se le ha acusado de ignorar la importancia de los procesos cognitivos internos y de reducir la complejidad del comportamiento humano al mero condicionamiento. Sin embargo, el conductismo y sus conceptos han dejado un legado significativo en la psicología y siguen siendo aplicados en muchos campos, como la modificación de conducta, la terapia conductual y el análisis del comportamiento aplicado.

Constructivismo: Esta corriente se fundamenta en que el estudiante puede construir su propio conocimiento relacionando la nueva información con conocimientos previos. En esta teoría el maestro se transforma en un facilitador.

Carretero (1997) manifiesta que “el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano” (p4). Por lo expuesto anteriormente se deduce que los conocimientos nuevos son producto de la construcción de cada individuo de acuerdo con sus necesidades e intereses basándose en la información previa, proyectándolo hacia el futuro para transformar la realidad. El constructivismo es una teoría del aprendizaje y la educación que sostiene que el conocimiento no es una mera reproducción de la realidad objetiva, sino una construcción activa y personal realizada por el individuo. Según esta teoría, los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y la reinterpretación de la información que reciben.

El constructivismo reconoce que cada persona tiene su propia manera única de comprender el mundo y que el aprendizaje implica la construcción de significados personales. Los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje, planteando preguntas, explorando, experimentando y reflexionando sobre sus experiencias. No se limita

a la adquisición de conocimientos, sino que también implica la construcción de significados, la resolución de problemas y la aplicación práctica de lo aprendido.

Algunos de los principales conceptos y principios del constructivismo incluyen:

Aprendizaje activo: El constructivismo resalta la relevancia de la participación activa del estudiante durante el proceso de aprendizaje. Se considera que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes se involucran en actividades prácticas, como la resolución de problemas, la experimentación y la colaboración con otros.

Construcción del conocimiento: Según el constructivismo, el conocimiento no se transmite directamente de un maestro a un estudiante, sino que es construido por el propio estudiante. El individuo organiza, interpreta y da sentido a la información en función de sus experiencias y conocimientos previos.

Aprendizaje significativo: El constructivismo promueve el aprendizaje significativo, que se refiere a la adquisición de conocimientos que tienen relevancia y sentido para el estudiante. Se enfatiza la importancia de relacionar la nueva información con los conocimientos existentes y establecer conexiones significativas entre ellos.

Contexto y experiencia: El constructivismo reconoce la influencia del contexto y la experiencia en el proceso de aprendizaje. Se considera que el entorno y las situaciones de aprendizaje desempeñan un papel fundamental en la construcción del conocimiento, ya que brindan oportunidades para la exploración, la reflexión y la resolución de problemas.

Aprendizaje colaborativo: El constructivismo fomenta el aprendizaje colaborativo, en el cual los estudiantes trabajan juntos para construir su comprensión. A través de la interacción con otros, se promueve la discusión, el intercambio de ideas y la construcción conjunta de conocimientos.

Es importante destacar que existen diferentes enfoques y variantes del constructivismo, como el constructivismo social, el constructivismo cognitivo y el constructivismo radical, cada uno con énfasis particulares en aspectos específicos del aprendizaje y la construcción del conocimiento.

Cognoscitivismo: Esta teoría considera al hombre como un ser que piensa, que cambia sus pensamientos a partir del medio en el cual se desarrolla; el estudiante aprende a resolver problemas de la vida diaria adquiriendo aprendizajes significativos desarrollando destrezas y habilidades.

Ertmer (1993) enfatiza que las teorías cognitivas se enfocan en comprender los procesos de aprendizaje del estudiante y se centran en cómo se recibe, organiza, almacena y recupera la información. Por lo tanto, para esta teoría es importante el proceso mediante el cual la información es asimilada por el estudiante empleando para ello mapas conceptuales, organizadores gráficos, mentefactos, etc. El cognoscitivismo es una teoría del aprendizaje y procesamiento de información que se enfoca en el estudio de la mente humana y cómo adquirimos conocimiento, procesamos la información y resolvemos problemas. Esta teoría se desarrolló en contraposición al conductismo, que se centraba exclusivamente en el comportamiento observable. Sostiene que el conocimiento es una construcción mental y que los individuos son participantes activos en el proceso de adquisición y procesamiento de información. Se basa en la premisa de que el cerebro humano es un sistema complejo de procesamiento de información similar a una computadora, y se enfoca en comprender los procesos internos que ocurren en la mente mientras aprendemos, pensamos y recordamos.

Algunos conceptos clave del cognoscitivismo incluyen:

Procesamiento de información: Se enfoca en cómo los individuos reciben, interpretan, almacenan y recuperan la información. Se concibe la mente como un sistema de procesamiento de información, donde los estímulos externos se procesan internamente y se transforman en conocimiento.

Esquemas mentales: Los esquemas mentales son estructuras cognitivas que representan el conocimiento y las experiencias previas de una persona. Estos esquemas nos ayudan a organizar, interpretar y comprender nueva información.

Aprendizaje significativo: Se da énfasis a la importancia de que la nueva información se relacione y se conecte con el conocimiento previo para que el aprendizaje sea más significativo. Se promueve la comprensión y la resolución de problemas, en lugar de la memorización mecánica.

Metacognición: Se refiere a la capacidad de reflexionar sobre nuestros propios procesos de pensamiento. Incluye la autorregulación, la planificación, la monitorización y la evaluación de nuestro propio aprendizaje.

Aprendizaje social: Reconoce la influencia de la interacción social en el aprendizaje y la adquisición de conocimientos. El cognoscitivismo sostiene que el aprendizaje puede ocurrir a través de la observación y la imitación de los demás.

En resumen, el cognoscitivismo es una teoría que se centra en los procesos mentales internos y cómo adquirimos, procesamos y utilizamos la información para construir nuestro conocimiento. Esta teoría ha tenido un impacto significativo en la educación y la psicología, y ha proporcionado una base teórica para el desarrollo de enfoques de enseñanza y estrategias de aprendizaje más efectivas.

El conectivismo es una teoría que integra principios de teorías como el caos, las redes, la complejidad y la autoorganización. Según Siemens (2004), el aprendizaje en el conectivismo se desarrolla en entornos difusos, donde existen elementos centrales cambiantes que no están completamente bajo el control del individuo. De tal forma el conectivismo es considerado como una teoría de aprendizaje alternativa para la era digital convirtiendo a las Tics en la base fundamental de esta teoría ya que nos acercan y facilitan el acceso a la información lo que facilita el aprendizaje.

En definitiva, el conectivismo es una herramienta que provee de habilidades y destrezas al individuo que le facilitan el aprendizaje en la era digital. La teoría del conectivismo es un marco teórico desarrollado por el educador e investigador canadiense George Siemens. Esta teoría se centra en cómo el aprendizaje se produce en la era digital y cómo las conexiones y las redes son fundamentales en ese proceso.

El conectivismo sostiene que el conocimiento ya no reside exclusivamente en la mente de los individuos o en los libros, sino que se encuentra distribuido en redes de personas, tecnología y recursos de información. En un entorno conectado, el aprendizaje ocurre a través de la interacción con estas redes y la capacidad para acceder y utilizar la información de manera efectiva.

Según el conectivismo, el aprendizaje se basa en la capacidad de reconocer y formar conexiones entre ideas, conceptos y fuentes de información. El aprendizaje efectivo implica saber cómo encontrar información relevante, evaluar su calidad y relevancia, y aplicarla en contextos específicos. Los estudiantes deben ser competentes en el uso de herramientas tecnológicas y en la navegación de la información en línea.

Además, el conectivismo reconoce la importancia del aprendizaje colaborativo y el intercambio de conocimientos en comunidades de aprendizaje. Las conexiones con otras personas, ya sea a través de redes sociales, comunidades en línea o entornos de aprendizaje

compartidos, desempeñan un papel fundamental en la adquisición de conocimientos y la resolución de problemas.

En resumen, el conectivismo es una teoría del aprendizaje que enfatiza la importancia de las conexiones y las redes en la adquisición de conocimientos. En la era digital, el aprendizaje efectivo requiere habilidades para navegar, filtrar y utilizar la información de manera significativa, así como la capacidad para colaborar y aprender. El paradigma histórico-social es un enfoque teórico utilizado en el campo de la historia y las ciencias sociales para comprender los fenómenos históricos y sociales. El paradigma histórico-social sostiene que la sociedad y la historia están interconectadas, y que el desarrollo de las sociedades a lo largo del tiempo es influenciado por una variedad de factores sociales, económicos, políticos y culturales.

El paradigma histórico-social se aleja de enfoques más tradicionales y positivistas de la historia, que se centran principalmente en eventos y figuras individuales, y busca analizar las estructuras y procesos sociales subyacentes que dan forma a los acontecimientos históricos. Este enfoque reconoce la importancia de las estructuras de poder, las relaciones sociales y las condiciones materiales en la configuración del curso de la historia.

Entre los principales exponentes del paradigma histórico-social se encuentran historiadores y teóricos sociales como Karl Marx, Max Weber, Michel Foucault y Antonio Gramsci, entre otros. Cada uno de ellos ha contribuido con ideas y conceptos fundamentales para comprender la interacción entre la sociedad y la historia.

El paradigma histórico-social también destaca la importancia de la agencia humana en la configuración de los eventos históricos y el cambio social. Reconoce que los individuos y los grupos sociales pueden actuar de manera intencional y estratégica para transformar la realidad social y política.

En resumen, el paradigma histórico-social reconoce la interrelación entre la sociedad y la historia, y enfatiza la importancia de analizar los fenómenos históricos considerando tanto las estructuras y procesos sociales subyacentes como la influencia de la acción humana. Este enfoque proporciona herramientas teóricas y metodológicas para comprender las dinámicas sociales y los cambios históricos a lo largo del tiempo.

2.1.3. Estrategias Metodológicas

La estrategia didáctica Es un conjunto de actividades, técnicas métodos que llevan a cabo un proceso didáctico para alcanzar un objetivo en el ámbito educativo, el docente organizará diferentes acciones para alcanzar el propósito en el proceso enseñanza aprendizaje. Las estrategias metodológicas son enfoques o métodos utilizados para planificar y llevar a cabo actividades de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva. Estas estrategias pueden variar según el contexto, el nivel educativo y los objetivos específicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presentan algunas estrategias metodológicas comunes:

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) implica que los estudiantes se involucren en proyectos prácticos e investigaciones que les permiten aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones reales. Esta metodología fomenta el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad, ya que los estudiantes se enfrentan a desafíos auténticos que requieren colaboración, análisis y la generación de soluciones innovadoras.

Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes trabajan en grupos pequeños para alcanzar metas comunes. Esta metodología fomenta la colaboración, la comunicación efectiva, el intercambio de ideas y la responsabilidad compartida. Los estudiantes aprenden a trabajar juntos, a compartir conocimientos y a apoyarse mutuamente en el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje basado en problemas (ABP): Los estudiantes abordan situaciones o problemas auténticos, investigan y proponen soluciones. Esta estrategia fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el aprendizaje autodirigido.

Aprendizaje por indagación: Los estudiantes plantean preguntas, investigan y descubren conocimientos por sí mismos. Se enfatiza la curiosidad, el pensamiento crítico y el razonamiento lógico.

Aprendizaje flipped classroom: los estudiantes adquieren conocimientos previamente a través de recursos como videos, lecturas o actividades en línea antes de asistir a clases presenciales. De esta manera, el tiempo en el aula se utiliza para actividades más interactivas y de aplicación del conocimiento, como discusiones, resolución de problemas y trabajos en grupo. En el aula, se enfoca en actividades prácticas, discusiones y aplicaciones del conocimiento.

Aprendizaje basado en juegos: Se utilizan juegos y actividades lúdicas para facilitar el aprendizaje. Los juegos pueden involucrar competencias, desafíos y recompensas que motivan a los estudiantes a participar y aprender de manera activa.

Aprendizaje por competencias: Se centra en el desarrollo de habilidades y competencias específicas. Los estudiantes adquieren conocimientos a través de proyectos, tareas y actividades que les permiten aplicar esas competencias en situaciones reales.

Aprendizaje colaborativo en línea: Los estudiantes trabajan juntos en entornos virtuales, utilizando herramientas en línea para la comunicación y la colaboración. Se fomenta el intercambio de ideas, la discusión y la creación conjunta de conocimientos.

Aprendizaje autónomo: Los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje, establecen metas, diseñan estrategias y evalúan su progreso. Se promueve la autorreflexión, la autorregulación y la toma de decisiones informadas.

Estas son solo algunas estrategias metodológicas utilizadas en la educación. Los educadores pueden seleccionar y combinar diversas estrategias según las necesidades y características de sus estudiantes, así como los objetivos de aprendizaje que deseen alcanzar.

2.1.4. Material Didáctico

Material Didáctico son todos los medios y recursos que se utilizan en el proceso enseñanza aprendizaje. Los materiales didácticos desempeñan un papel fundamental al mediar entre el objeto de conocimiento y las estrategias cognitivas que utilizan los maestros. Estos materiales se diseñan y seleccionan cuidadosamente para facilitar la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes. Los mismos que facilitan los diversos estilos de aprendizaje, creando en los estudiantes interés por aprender poniendo en juego, la creatividad, la capacidad de observar, clasificar, interactuar, descubrir o complementar el conocimiento adquirido.

Se puede considerar que material didáctico contempla todos los elementos o dispositivos empleados en el proceso enseñanza aprendizaje para una mejor comprensión.

Mejora del rendimiento académico como principio de calidad

El cumplimiento de la norma NTP-ISO 9004:2001, que establece ocho principios para garantizar la calidad, requiere la aplicación de un liderazgo efectivo en las organizaciones. En el ámbito educativo, el liderazgo ha demostrado tener un impacto significativo en la eficiencia, eficacia y calidad de la educación. En la Institución Educativa

Municipal Calderón, se han adoptado nuevas tendencias como la rendición de cuentas y el enfoque en el servicio a la comunidad, buscando un liderazgo basado en la colaboración y la responsabilidad compartida. El liderazgo transformacional, que incluye la capacidad de influencia, el carisma y la estimulación intelectual, se considera fundamental para abordar los desafíos y promover la innovación en la institución educativa.

El plan de mejoramiento de la gestión institucional y escolar debe ser integral, involucrando a toda la comunidad educativa y enfocándose en el liderazgo adecuado y la profesionalización docente. Es necesario adaptar el currículo y los lineamientos pedagógicos a las necesidades de los alumnos, asegurando altos estándares educativos. Además, la educación se reconoce como un derecho fundamental en la Constitución del Ecuador, siendo prioritaria para la igualdad, la inclusión social y el desarrollo nacional. Es esencial que la educación se enfoque en los derechos humanos, garantizando su promoción y protección, y reconociéndola como un derecho exigible e irrenunciable.

La calidad educativa implica cumplir con estándares internos y externos, contar con docentes bien preparados y disponer de recursos y materiales didácticos adecuados. El aprendizaje desempeña un papel fundamental en la adquisición de conocimientos, habilidades y valores necesarios para una participación efectiva en la sociedad. Por tanto, es fundamental promover un liderazgo efectivo que fomente la colaboración, la innovación y la mejora continua en las instituciones educativas, en línea con los principios de la norma NTP-ISO 9004:2001 y los derechos humanos consagrados en la Constitución.

2.1.4.1. Tecnología Digital y de Educación

El avance de la tecnología y la utilización de las TICS en el mundo entero, en todos los ámbitos y circunstancias han provocado que en el sistema educativo se apliquen también dichas tecnologías. Se debe aprovechar el fácil acceso a la información, así como los recursos digitales que facilitan y mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje para fortalecer el conocimiento y lograr un aprendizaje significativo que sea aplicado en la vida diaria para transformar la realidad del individuo.

Pérez (2005) considera que “más allá de la incorporación del hardware a las escuelas, debe hacerse un esfuerzo por identificar qué es lo que realmente pueden aportar las TIC al proceso educativo, cómo y en qué momento se pueden aprovechar las características diferenciales de cada medio y de qué manera abordar la formación mediante las TIC” (p3).

Según Battro y Gardner (1997), a pesar de la introducción generalizada de las nuevas tecnologías digitales, el proceso educativo aún no ha experimentado cambios significativos en términos de intimidad. Aunque en muchos países, incluido el nuestro, el número de computadoras en los hogares supera al de las escuelas, esto no ha transformado de manera sustancial la dinámica educativa.

Una de las mayores limitantes para la utilización de la tecnología digital en la educación pública es la falta de recursos económicos para la adquisición de equipos y programas digitales que dinamicen y mejoren el proceso educativo. La tecnología digital ha revolucionado la educación en los últimos años, brindando nuevas oportunidades y recursos para mejorar la forma en que aprendemos y enseñamos. Aquí hay algunas formas en las que la tecnología digital ha impactado en la educación:

Acceso a la información: Internet ha abierto un mundo de conocimiento accesible con solo unos pocos clics. Actualmente, los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a una amplia variedad de recursos en línea, que incluyen libros electrónicos, artículos, videos educativos y cursos en línea. Esta disponibilidad de recursos digitales les brinda a los estudiantes acceso a información y materiales de aprendizaje de manera conveniente y flexible, en cualquier momento y lugar. Esto amplía el alcance del aprendizaje más allá de los límites físicos de las aulas.

Aprendizaje en línea: La educación en línea ha ganado popularidad con plataformas de aprendizaje en línea y universidades virtuales. Los estudiantes pueden obtener títulos completos o tomar cursos individuales en línea, lo que les brinda flexibilidad y la capacidad de aprender a su propio ritmo. Además, las aulas virtuales y las videoconferencias permiten la interacción en tiempo real entre estudiantes y profesores, incluso a larga distancia.

Herramientas de colaboración: La tecnología digital ha facilitado la colaboración entre estudiantes y profesores. Las herramientas en línea, como los documentos compartidos, las plataformas de gestión de proyectos y las redes sociales educativas, permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y recibir retroalimentación instantánea.

Personalización del aprendizaje: La tecnología digital permite adaptar el contenido educativo a las necesidades individuales de los estudiantes. Con algoritmos de aprendizaje automático e inteligencia artificial, se pueden crear programas de aprendizaje personalizados que se ajusten al nivel de habilidad y al estilo de aprendizaje de cada estudiante.

Realidad aumentada y realidad virtual: Son tecnologías que proporcionan experiencias de aprendizaje inmersivas y enriquecedoras. A través de estas herramientas, los estudiantes pueden sumergirse en entornos virtuales y simular situaciones del mundo real. Esto les brinda la oportunidad de practicar habilidades, experimentar diferentes escenarios y adquirir conocimientos de una manera más interactiva y práctica. Al interactuar con objetos virtuales y explorar entornos simulados, los estudiantes pueden mejorar su comprensión y retención de la información, así como desarrollar habilidades específicas de una manera más realista y significativa.

Evaluación y retroalimentación: Las herramientas digitales facilitan la evaluación y la retroalimentación en tiempo real. Los sistemas de gestión del aprendizaje y las aplicaciones de evaluación en línea permiten a los profesores realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación rápida y precisa. Además, las evaluaciones en línea pueden ser más interactivas y adaptativas, lo que permite una evaluación más precisa del nivel de comprensión de los estudiantes.

Si bien la tecnología digital en la educación ofrece muchas ventajas, también es importante considerar los desafíos, como la brecha digital, la privacidad de los datos y la necesidad de una capacitación adecuada para profesores y estudiantes. Sin embargo, en general, la tecnología digital ha transformado la educación al hacerla más accesible, interactiva y personalizada.

2.1.4.2. Aprendizaje digital

El contexto educativo digital es formado por quienes participan en él. A diferencia del marco físico y emocional de la educación clásica, se puede observar que el espacio digital ha abierto nuevas posibilidades para la labor de los docentes y los estudiantes, ya que ahora pueden expresarse y comunicarse a través de objetos digitales que ellos mismos producen.

Los estudiantes tienen la oportunidad de crear contenido digital, como presentaciones, videos, blogs o proyectos interactivos, y compartirlo con sus compañeros y docentes.

La noción de entorno ha ganado un gran espacio en el lenguaje educativo en los últimos años, esto se debe a que la tecnología ha avanzado en el mundo mediante la globalización, podemos observar que la tecnología adquirió un gran espacio en todos los aspectos, y principalmente nos vamos a referir a la educación como a la denominación más utilizada para los espacios creados para el aprendizaje en medios digitales: ambientes virtuales de aprendizaje, o sistemas para la administración de aprendizaje

Los entornos virtuales han ganado un gran espacio principalmente en el aspecto educativo en las últimas décadas, esto se debe a la necesidad de cambios en el sistema educativo y por las diferentes circunstancias que ha tenido que vivir el mundo, el cual se adaptó y utiliza diferentes tipos de herramientas digitales, las cuales son accesible, diversas, creativas, interesantes al público, al utilizar ambientes virtuales de aprendizaje, en el cual se utiliza clases sincrónica y asincrónicas.

Kent (2001) afirmó lo siguiente:

El sistema educativo está dejando de gozar del monopolio sobre el conocimiento, puesto que las nuevas tecnologías y las dinámicas económicas y organizacionales que están en marcha en el mundo actual y que no cesarán de intensificarse demuestran que el conocimiento formal y el conocimiento tácito se generan en el seno de muy diversas comunidades de practicantes. Con la incorporación de Internet, se abre un potencial enorme para conectar a las personas y permitirles navegar por una amplia variedad de información. Esto nos lleva a considerar que estamos frente a nuevas redes que tienen un gran poder para generar y consumir conocimiento. Internet ofrece acceso a recursos educativos, plataformas de colaboración y comunidades en línea donde los individuos pueden intercambiar ideas, compartir conocimientos y aprender de manera colaborativa. Por lo tanto, el aprendizaje digital acerca el conocimiento a los individuos con la utilización de recursos creativos, motivadores, dinámicos potencializando el empleo de las TIC.

2.1.4.3. Herramientas Digitales Aplicadas en Educación

Hace dos décadas aproximadamente la educación estaba limitada a un salón de clase donde la pizarra y la tiza eran los únicos recursos, siendo el docente el centro del proceso de aprendizaje y el único dueño del conocimiento; sin embargo en la actualidad la situación se

ha transformado de forma radical cambiando el aula por las redes tecnológicas que acercan el conocimiento, priorizando como eje de este proceso al estudiante y con la aplicación de herramientas digitales que facilitan y mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje formando entes críticos, asertivos, reflexivos capaces de transformar la realidad.

La utilización de recursos digitales en el aula de clase crea un ambiente propicio para mejorar el proceso de enseñanza, permitiendo acercar el conocimiento a todos los individuos tomando en cuenta los aspectos visuales auditivos y quinestésicos; adicionalmente los estudiantes pueden acceder nuevamente a estos recursos cuando ellos creyeran necesario y las veces que lo deseen.

En la actualidad se han desarrollado una infinidad de herramientas digitales que facilitan el desarrollo proceso de enseñanza aprendizaje, a continuación, se presentan varias alternativas para la creación de contenidos pedagógicos:

Según Ramos (2021) las mejores opciones para crear presentaciones para los estudiantes son:

Prezi es una herramienta en línea de última generación que permite la creación de presentaciones impactantes. Con su amplia selección de plantillas y un banco de imágenes de uso libre, los usuarios pueden crear trabajos visualmente llamativos. Una característica destacada de Prezi es su interfaz gráfica con zoom, que permite acercar o alejar la zona de presentación para una mejor visualización. Además, se pueden utilizar rutas de navegación prescritas para presentaciones lineales.

Por otro lado, Presentaciones de Google es una aplicación en la nube similar a PowerPoint que facilita la creación y visualización de trabajos de forma visual. Permite la creación y edición de presentaciones de manera individual o colaborativa, y compartir fácilmente con otros usuarios. Además, ofrece la opción de insertar imágenes y videos, importar archivos .pptx y .pps para convertirlos en presentaciones de Google, y descargar los trabajos en varios formatos, como .pdf, .ppt, .svg, .jpg o .txt.

Animoto permite convertir fotos y videoclips en videos y presentaciones. Puedes elegir entre diversos estilos de video ya preparados y luego añadir música y texto para convertirlos en espectaculares presentaciones de video. Los profesores utilizan Animoto para

crear recapitulaciones de eventos, resúmenes de lecciones, anuncios de recaudación de fondos, publicaciones en las redes sociales, boletines y anuncios. En clase los alumnos pueden crear ensayos fotográficos, informes de libros, trabajos grupales y muchos otros proyectos.

FlexClip es una herramienta en línea gratuita y todo en uno para la creación de presentaciones en video o diapositivas. Ofrece una amplia biblioteca de imágenes y videos libres de derechos, así como numerosas plantillas prediseñadas. Con funciones de edición como recorte, división y agregado de texto, los usuarios pueden personalizar sus videos de manera sencilla. Además, FlexClip permite exportar los videos en alta resolución, lo que los hace ideales para presentaciones profesionales o historias en video. Existen muchas herramientas digitales que se utilizan en el ámbito educativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, te presento algunas de las herramientas más comunes y populares:

Plataformas de aprendizaje en línea: Estas plataformas permiten la creación de cursos en línea y proporcionan a los estudiantes acceso a materiales educativos, actividades, evaluaciones y foros de discusión. Ejemplos populares incluyen Moodle, Canvas y Blackboard.

Herramientas de videoconferencia: Con el auge del aprendizaje a distancia, las herramientas de videoconferencia se han vuelto indispensables. Plataformas como Zoom, Microsoft Teams y Google Meet permiten la comunicación en tiempo real entre profesores y estudiantes, facilitando las clases virtuales y las tutorías.

Recursos educativos digitales: Existen numerosos recursos educativos en línea, como Khan Academy, Coursera y TED-Ed, que ofrecen videos, cursos y lecciones interactivas sobre una amplia gama de temas.

Herramientas de colaboración en línea: Estas herramientas facilitan el trabajo en grupo y la colaboración entre estudiantes. Google Docs, por ejemplo, permite la edición simultánea de documentos, lo que facilita la colaboración en proyectos.

Plataformas de evaluación y retroalimentación: Herramientas como Kahoot!, Quizlet y Socrative permiten la creación de cuestionarios interactivos y actividades de evaluación formativa para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata.

Herramientas de creación de contenido: Aplicaciones como Canva, Adobe Spark y Prezi permiten a los estudiantes crear presentaciones, infografías y videos de alta calidad, lo que promueve la creatividad y el pensamiento visual.

Realidad virtual y aumentada: Estas tecnologías brindan experiencias inmersivas y enriquecedoras. Pueden utilizarse para simular experimentos científicos, visitar lugares históricos o explorar entornos virtuales que complementen la enseñanza tradicional.

Aplicaciones móviles educativas: Existen numerosas aplicaciones móviles diseñadas específicamente para el aprendizaje, abarcando diversos temas como idiomas, matemáticas, ciencias, programación, entre otros.

Estas son solo algunas de las herramientas digitales utilizadas en educación. Es importante recordar que cada herramienta tiene sus propias características y beneficios, y su elección dependerá de los objetivos de enseñanza, el contexto educativo y las necesidades de los estudiantes.

2.1.4.4. Plataforma Digital Canva

Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea que ha ganado una gran importancia en los últimos años. A continuación, se presentan algunas de las razones por las cuales Canva es considerado importante:

Facilidad de uso: ha sido elogiado por su interfaz intuitiva y fácil de usar. No se requieren habilidades avanzadas de diseño para crear contenido atractivo con Canva. Con su amplia gama de plantillas, elementos gráficos y herramientas de edición, permite a cualquier persona, incluso sin experiencia en diseño, crear diseños profesionales de manera rápida y sencilla.

Versatilidad: ofrece una amplia gama de plantillas prediseñadas para una variedad de proyectos, como publicaciones en redes sociales, presentaciones, infografías, tarjetas de visita, currículos y más. Esto hace que sea una herramienta versátil que puede adaptarse a diferentes necesidades de diseño.

Personalización: Aunque proporciona plantillas prediseñadas, también permite una amplia personalización. Los usuarios pueden agregar imágenes, texto, gráficos y elementos de diseño propios, lo que les brinda la libertad de crear diseños únicos y personalizados.

Colaboración en línea: ofrece funciones de colaboración que permiten a los equipos trabajar juntos en un diseño. Varios usuarios pueden acceder a un proyecto, realizar cambios y comentar en tiempo real, lo que facilita el trabajo en equipo y la comunicación eficiente.

Biblioteca de recursos: cuenta con una amplia biblioteca de recursos visuales, como imágenes, iconos, formas y fuentes, que los usuarios pueden utilizar en sus diseños. Esto proporciona una gran cantidad de opciones para enriquecer visualmente los diseños y garantizar un aspecto profesional.

Integraciones: Se integra con otras herramientas populares, como Dropbox, Google Drive y redes sociales, lo que facilita la importación y exportación de archivos y la publicación directa en diferentes plataformas.

Acceso en línea: Es una herramienta basada en la web, lo que significa que se puede acceder a ella desde cualquier lugar con una conexión a Internet. Esto permite a los usuarios trabajar en sus diseños desde diferentes dispositivos y compartir fácilmente el contenido creado.

En general, la importancia de Canva radica en su capacidad para democratizar el diseño gráfico, permitiendo que cualquier persona, desde profesionales hasta principiantes, cree diseños atractivos y profesionales sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. Canva es un portal que está ganando mucha popularidad debido a su flexibilidad, ya que permite crear diferentes diseños educativos, personales y proyectos múltiples.

Aunque Canva es una herramienta popular y útil para la creación de diseños gráficos, también presenta algunas desventajas:

2.1.4.5. Desventajas de la Herramienta

Limitaciones de personalización: Canva ofrece una amplia gama de plantillas y elementos predefinidos, pero su personalización puede ser limitada. Si buscas un diseño único o específico, es posible que te encuentres con restricciones en la modificación de elementos o la falta de opciones avanzadas de edición.

Funcionalidad restringida en la versión gratuita: Aunque Canva cuenta con una versión gratuita, también tiene una suscripción paga que brinda acceso a características adicionales. En la versión gratuita, algunas funciones y elementos están bloqueados y solo

están disponibles para los suscriptores. Esto puede limitar las opciones disponibles, especialmente si necesitas herramientas más avanzadas.

Dependencia de conexión a internet: Canva es una herramienta basada en la nube, lo que significa que necesitas una conexión a internet estable para utilizarla. Si te encuentras en un lugar con una conexión lenta o sin acceso a internet, no podrás utilizar Canva, lo que puede ser frustrante si necesitas realizar cambios o crear diseños urgentes.

Privacidad y seguridad: Al utilizar una plataforma en línea como Canva, debes considerar la privacidad y seguridad de tus datos. Aunque Canva tiene medidas de seguridad en su lugar, siempre existe un riesgo potencial de violaciones de seguridad o pérdida de datos. Si estás trabajando en diseños sensibles o confidenciales, es importante tomar precauciones adicionales para proteger tu información.

Dependencia de la plataforma: Canva es una plataforma propietaria, lo que significa que estás limitado a utilizarla dentro de su ecosistema. Esto puede ser inconveniente si prefieres trabajar con software o herramientas específicas que no son compatibles con Canva. Además, si Canva experimenta problemas técnicos o cierra su servicio en el futuro, podrías perder el acceso a tus diseños y archivos almacenados en la plataforma.

Si bien Canva tiene sus desventajas, sigue siendo una herramienta popular y accesible para la mayoría de las necesidades de diseño gráfico básicas. Sin embargo, si requieres más control y opciones avanzadas, es posible que se deba considerar alternativas más profesionales y especializadas.

2.2. Marco Legal

La investigación está enmarcada en la Constitución de la República, la Ley Orgánica Intercultural Bilingüe, Currículum Nacional 2016 vigente y el Currículum priorizado.

2.2.1. Constitución Política de la República del Ecuador

Esta propuesta está fundamentada por los artículos 26 a 29 de Constitución Política del Ecuador, en los cuales se enfatiza que la educación es un derecho fundamental y un deber del Estado, que se centra en el desarrollo integral de las personas. Debe ser participativa, inclusiva, de calidad y calidez, promoviendo la equidad, la justicia, la solidaridad y la paz.

Además, la educación debe responder al interés público y no servir a intereses individuales o corporativos.

La Carta Magna también establece la garantía de la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior y el derecho de las personas a aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Asimismo, el Estado tiene la responsabilidad de erradicar el analfabetismo y promover la educación permanente, así como incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, enlazando la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

En este contexto, como investigador se sostiene que los docentes tienen la responsabilidad de incorporar las TIC en el proceso educativo, promoviendo una educación moderna y de calidad. Esto se alinea con los principios de participación, inclusión y desarrollo de competencias establecidos en los artículos citados.

2.2.2. Currículum Nacional

El currículum nacional vigente fue expedido por Acuerdo Nro. MINEDUC. ME-2016-00020 – A, del 17 de febrero del 2016, en él consta los aprendizajes considerados como básicos imprescindibles y los deseables. (Ministerio de Educación, 2016 p.256). El término "Currículum Nacional" puede referirse a diferentes cosas dependiendo del contexto. A continuación, te proporcionaré información sobre dos posibles interpretaciones:

Currículum Nacional como el plan de estudios de un país:

El Currículum Nacional se refiere al plan de estudios establecido por el gobierno de un país para la educación escolar. Este currículum establece los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las habilidades y competencias que los estudiantes deben adquirir en cada etapa educativa.

El Currículum Nacional puede incluir diferentes áreas de estudio, como matemáticas, ciencias, lenguaje, ciencias sociales, educación física, entre otras. Además, puede variar según el nivel educativo, desde la educación preescolar hasta la educación secundaria.

Cada país tiene su propio Currículum Nacional, diseñado para reflejar las necesidades educativas y los valores de esa sociedad en particular. Estos planes de estudios son utilizados por las escuelas y los docentes como guía para la enseñanza y evaluación de los estudiantes.

2.2.3. *Currículum Nacional como un Documento Oficial*

El término "Currículum Nacional" también puede referirse a un documento oficial emitido por el gobierno de un país que establece los requisitos y estándares que deben cumplir los ciudadanos para ocupar determinadas posiciones o empleos en el sector público. Este documento suele ser utilizado para fines de contratación y selección de personal en el ámbito gubernamental.

En este caso, el Currículum Nacional puede incluir información sobre la formación académica, la experiencia laboral, las habilidades y competencias específicas requeridas para cada puesto o categoría dentro de la administración pública.

Es importante tener en cuenta que la interpretación del término "Currículum Nacional" puede variar según el contexto y el país en el que se utilice. Por lo tanto, es recomendable consultar fuentes locales o específicas para obtener información más precisa sobre el Currículum Nacional en un país en particular.

2.2.4. *Currículum Priorizado*

En el contexto de la pandemia, el Ministerio de Educación, se vio obligada a suspender las clases presenciales, a fin de seguir con las actividades escolares, esta institución, ha implementado un plan educativo conocido como “Aprendamos juntos en casa”, enmarcada en una estrategia que se caracteriza por un aprendizaje autónomo, para ello se especifican en la guía de desarrollo humano integral, como la capacidad de adaptación a la incertidumbre, el desarrollo del pensamiento crítico, el análisis y la argumentación considerando diversas perspectivas, la comunicación empática, la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y el manejo de las tecnologías, con énfasis en la contención emocional de los estudiantes y sus familias (Ministerio de Educación, 2020, p.2).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del Área de Estudio

Esta investigación será realizó en la Unidad Educativa Municipal “Calderón” ubicada en la Av. Amalia Uguiren y Joaquín Guerrero, Quito-Ecuador, en la parroquia rural de Calderón sector Zabala.

Esta institución educativa cuenta con una población aproximada de 2100 estudiantes de clase media, desde primer año de Educación General Básica hasta Bachillerato, con 95 docentes y 4 autoridades. La investigación se realizó específicamente con los estudiantes de noveno año de E.G.B.

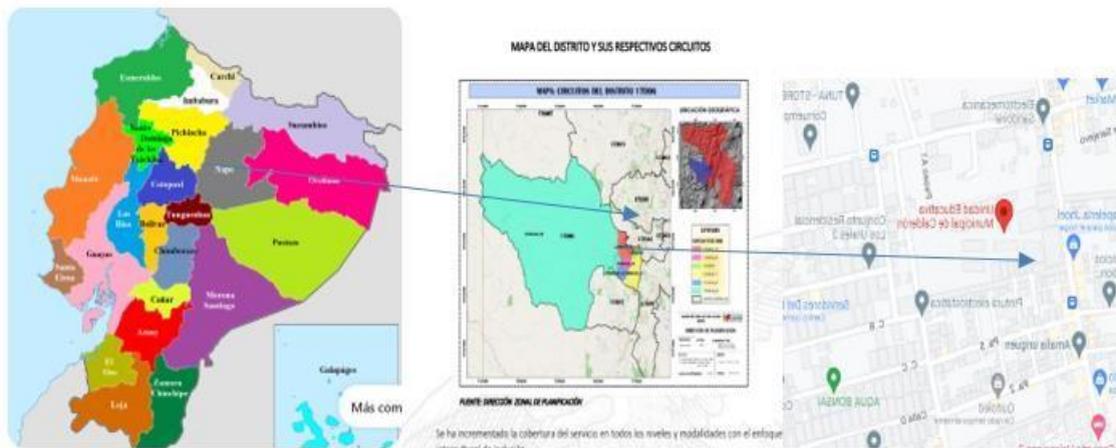


Figura 2. Mapa de ubicación institucional

3.2. Enfoque y Tipo de Investigación

En este estudio, se adoptó un enfoque de investigación mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos, con el objetivo de obtener una comprensión completa de las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales y evaluar la efectividad del uso de herramientas digitales, específicamente la herramienta digital CANVA.

El enfoque mixto se seleccionó debido a su capacidad para proporcionar una visión más completa y enriquecedora de la problemática en estudio. Los datos cuantitativos permitieron medir la percepción de los estudiantes mediante cuestionarios de escala de Likert, antes y después de la aplicación de la herramienta digital. Esto proporcionó información cuantitativa sobre los cambios en la percepción de los estudiantes en relación con el uso de la herramienta digital.

Por otro lado, se utilizó un enfoque cualitativo a través de entrevistas a docentes para obtener una comprensión más profunda de sus experiencias y opiniones. Esto

permitió capturar aspectos cualitativos, como las percepciones, desafíos y oportunidades asociados con el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.

El tipo de investigación utilizado abarcó varios enfoques:

1. Investigación Descriptiva: Se describieron las dificultades que los estudiantes enfrentaban en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, antes de la aplicación de la herramienta digital CANVA. Además, se evaluó la efectividad de la herramienta digital para mejorar dicho proceso, después de su implementación.
2. Investigación Exploratoria: Se exploraron las percepciones y experiencias de los docentes y estudiantes en relación con el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Estudios Sociales. Se buscó identificar las principales dificultades y oportunidades asociadas a la implementación de la herramienta digital.

En conclusión, el enfoque mixto y los tipos de investigación seleccionados permitieron obtener una comprensión más completa y holística de la problemática estudiada, al combinar datos cuantitativos y cualitativos. Los cuestionarios realizados antes y después de la aplicación de la herramienta digital, junto con las entrevistas a docentes, proporcionaron información valiosa sobre la percepción y efectividad del uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.

La población objetivo para esta investigación estuvo conformada por 200 estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa Municipal "Calderón". Sin embargo, debido a la disponibilidad de recursos tecnológicos necesarios para aplicar la herramienta, se optó por seleccionar únicamente el paralelo A de noveno año. Este paralelo, compuesto por 35 estudiantes, se consideró representativo de la población objetivo y permitirá llevar a cabo el estudio de manera efectiva. Aunque el muestreo por conveniencia puede limitar la generalización de los resultados a la población completa, se espera que los hallazgos proporcionen una perspectiva relevante y valiosa para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

3.3.Procedimientos

En el desarrollo de la presente investigación, se llevaron a cabo los siguientes procedimientos con el fin de determinar la incidencia del uso de la herramienta CANVA como estrategias didácticas en los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Municipal "Calderón".

En la Fase 1, se diagnosticaron las dificultades que los estudiantes de noveno año de EGB presentaban en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales. Para ello, se empleó la técnica de encuesta y se utilizó un cuestionario y una entrevista como instrumento.

En la Fase 2, se diseñó material didáctico utilizando la herramienta digital CANVA con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de EGB, específicamente del paralelo "A" en la Unidad Educativa Municipal Calderón. En esta fase, se utilizó la técnica de observación y se empleó el material didáctico digital como instrumento.

En la Fase 3, se evaluó la aplicación del material didáctico desarrollado en la herramienta digital CANVA para la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año del paralelo "A". Se utilizó la técnica de encuesta y se empleó un cuestionario de evaluación como instrumento.

Estos procedimientos permitieron obtener información relevante sobre las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñar y aplicar el material didáctico con la herramienta CANVA, y evaluar su efectividad en los estudiantes.

3.4. Consideraciones Bioéticas

Cuando se habla de bioética, se hace referencia a la necesidad de reflexionar sobre los compromisos éticos que los seres humanos deben enfrentar debido a los avances científicos y al desarrollo de la vida en diversos campos. Las herramientas tecnológicas no son una excepción, ya que deben ser aplicadas en la vida cotidiana. En el ámbito de la investigación y la educación, la bioética desempeña un papel crucial, ya que a través de ella el ser humano se desarrolla de manera integral, adquiriendo valores, conocimiento humanístico y ético.

Basándonos en lo expuesto anteriormente, la presente investigación se enmarca en los valores, el conocimiento humanístico y ético. Se llevó a cabo con los estudiantes de Noveno año "A" de la Unidad Educativa Municipal Calderón. Para realizar esta investigación, se solicitó permiso a la autoridad del plantel, asegurándonos de que no interfiriera con el desempeño académico de los estudiantes.

3.5. Validez y Confiabilidad

La validez y confiabilidad de los instrumentos son aspectos fundamentales en la investigación. En este estudio, se le dio especial atención a la validez de los cuestionarios, la cual fue evaluada por un grupo de expertos en el campo. Estos expertos revisaron

minuciosamente los instrumentos, asegurando que las preguntas y escalas utilizadas fueran apropiadas y relevantes para medir las variables de interés. Ambos cuestionarios utilizaron escalas de Likert, teniendo el primero 10 preguntas, mientras que el segundo 8.

En cuanto a la confiabilidad de una escala, esta es crucial para garantizar que los ítems midan de manera consistente y precisa el constructo o fenómeno que se pretende medir. Este estudio, se enfocó en el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach, el cual es una medida estadística ampliamente utilizada en la investigación social y en el ámbito de la psicometría para evaluar la confiabilidad de una escala de medición compuesta por múltiples ítems.

Tabla 1

Rangos Alfa de Cronbach

Intervalo	Valoración
[0; 0,5[Inaceptable
[0,5; 0,6[Pobre
[0,6; 0,7[Débil
[0,7; 0,8[Aceptable
[0,8; 0,9[Bueno
[0,9; 1]	Excelente

Fuente: Elaboración propia

La utilización del coeficiente alfa de Cronbach es fundamental en la investigación científica, ya que permite evaluar la consistencia interna de una escala de medición. Un alto valor de alfa indica que los ítems de la escala están correlacionados entre sí y miden de manera consistente el constructo que se pretende medir. Esta información es crucial para asegurar la validez de los resultados obtenidos a través de la escala.

En el marco de esta investigación, se llevó a cabo un proceso exhaustivo para obtener la información necesaria y comprobar la confiabilidad de los instrumentos utilizados. El objetivo principal fue evaluar la consistencia interna de los ítems que están directamente relacionados con el constructo en estudio. A continuación, se describe el proceso realizado en pasos secuenciales:

1. **Diseño de la escala:** Se desarrolló una escala de medición que incluyó a los ítems relacionados con el constructo en cuestión. Los ítems se redactaron cuidadosamente para garantizar su comprensión y pertinencia.
2. **Selección de la muestra:** Se utilizó un enfoque de muestreo por conveniencia para seleccionar una muestra de 35 estudiantes.
3. **Administración del cuestionario:** Se procedió a administrar el cuestionario a los participantes seleccionados. Se brindó una explicación clara y detallada sobre el propósito del estudio y se garantizó la confidencialidad de las respuestas.

4. Recopilación de datos: Se recopilaron las respuestas de los participantes en relación a los ítems seleccionados de la escala. Se utilizó un formato adecuado para garantizar la legibilidad y precisión de las respuestas.
5. Análisis de datos en SPSS: Los datos recopilados se introdujeron en el software estadístico SPSS para llevar a cabo el análisis de confiabilidad. Se utilizó el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach para evaluar la consistencia interna de los ítems.
6. Interpretación de resultados: Una vez realizado el análisis, se interpretaron los resultados obtenidos del coeficiente alfa de Cronbach. Se consideró un valor de alfa igual o superior a 0.70 como indicativo de una confiabilidad aceptable.
7. Verificación de la confiabilidad: Se verificó la confiabilidad de los instrumentos utilizados mediante la evaluación del coeficiente alfa de Cronbach obtenido en SPSS. Se comparó el valor obtenido con el umbral establecido previamente para determinar si la escala mostraba una consistencia interna satisfactoria.

Como se muestran los resultados en la Tabla 2, se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de Cronbach de 0.84 para el primer instrumento, considerado como bueno; mientras que para el segundo instrumento se obtuvo un coeficiente de 0.772, considerado como aceptable. Estos valores son indicativos de la consistencia interna de los cuestionarios utilizados en la investigación.

Un coeficiente alto, como el obtenido en el primer instrumento, indica una mayor consistencia y fiabilidad en las respuestas proporcionadas por los participantes. Esto significa que las preguntas en el cuestionario están estrechamente relacionadas y miden de manera precisa el constructo de interés.

Por otro lado, aunque el coeficiente obtenido en el segundo instrumento es ligeramente menor, sigue siendo aceptablemente alto (0.772). Este valor también sugiere una consistencia interna adecuada en las respuestas obtenidas del cuestionario. Es importante destacar que, si bien se prefiere un coeficiente más alto, los valores obtenidos deben interpretarse en el contexto específico de la investigación y las características de los ítems en cada instrumento.

Tabla 2

Alfa de Cronbach obtenido para cada instrumento

Instrumento	Alfa de Cronbach	Elementos
1	0.841	8
2	0.79	6

Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, es importante considerar que la supresión de elementos o ítems problemáticos en el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach es fundamental para mejorar la confiabilidad y la calidad de la escala. Al eliminar los ítems que no se correlacionan adecuadamente con los demás o que no son relevantes para el constructo en estudio. Esto garantiza que la escala sea más confiable y precisa en la evaluación del fenómeno que se desea medir, proporcionando resultados más sólidos y válidos.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	29,0000	14,941	,720	.	,801
P2	29,4571	16,961	,845	.	,796
P3	29,1429	19,714	,485	.	,836
P4	29,2000	18,753	,593	.	,825
P6	28,7429	18,961	,315	.	,853
P7	29,9429	13,761	,578	.	,849
P8	29,4571	17,432	,749	.	,806
P9	29,4571	17,432	,749	.	,806

Figura 3. Estadístico total elemento primer instrumento

Fuente: Elaboración propia

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	20,9143	8,728	,629	,459	,706
P2	21,3714	10,182	,759	,611	,698
P4	21,1143	11,339	,562	,380	,742
P5	21,0857	11,963	,507	,310	,758
P6	20,6571	10,820	,408	,236	,764
P7	21,8571	7,244	,581	,418	,757

Figura 4. Estadístico total elemento segundo instrumento

Fuente: Elaboración propia

Para este caso se pudo observar en la Figura 3 y Figura 4 que la mejoría obtenida al eliminar algunos de los ítems para los instrumentos era mínima, por lo cual se decidió no eliminar ninguno de ellos. Se puede concluir que los elementos de la escala están correlacionados de manera consistente y que la eliminación de cualquier elemento específico no tendría un impacto significativo en la confiabilidad interna de la escala. Esto

a la vez sugiere que todos los elementos de la escala están midiendo de manera efectiva el mismo constructo.

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Fase 1: Diagnóstico de Dificultades de Aprendizaje

En los últimos tres años, se ha observado un rendimiento académico poco satisfactorio en el área de Estudios Sociales de los estudiantes de 9no año EGB. Esto ha sido corroborado por la rectora de la institución, a quien se ha solicitado las calificaciones obtenidas por los estudiantes en los tres últimos años escolares. A continuación, se muestran los resultados obtenidos y los análisis realizados, destacando la alta dispersión de los datos y su impacto en la identificación de dificultades y la planificación de estrategias pedagógicas.

Tabla 3

Medidas de tendencia central rendimiento académico en los tres últimos años

Medidas	Valor
Media	7.44
Mediana	7.3
Moda	7.4

Fuente: Unidad Educativa Calderón

Se realizó un análisis de medidas de tendencia central, de los cuales la media del rendimiento académico durante los tres años ha sido de 7.3. Esto indica un promedio consistente en el curso a lo largo del tiempo. Respecto a la mediana del rendimiento académico, este fue durante los tres años de 7.4. Esto implica que el 50% de los estudiantes obtuvo una calificación igual o superior a este valor en cada año. Por último, la moda del rendimiento académico durante los tres años fue de 7.4.

De igual manera, se realizó un análisis de medidas de dispersión, para lo cual como primera medida se calculó la desviación estándar. En el contexto del rendimiento académico, una desviación estándar baja indica que las calificaciones están agrupadas cerca de la media, lo cual sugiere una mayor consistencia en el desempeño de los estudiantes. Por otro lado, una desviación estándar alta indica una mayor dispersión de las calificaciones, lo que implica que existen diferencias significativas en el rendimiento de los estudiantes.

En el caso de los datos del curso durante tres años, se ha obtenido una desviación estándar de 0.24. Esta baja desviación estándar sugiere que las calificaciones se encuentran relativamente cerca de la media, lo que indica una consistencia en el desempeño académico de los estudiantes a lo largo del tiempo. Es importante tener en cuenta la desviación estándar al analizar el rendimiento académico, ya que nos brinda información valiosa sobre la variabilidad de las calificaciones y nos ayuda a comprender la consistencia de los resultados obtenidos.

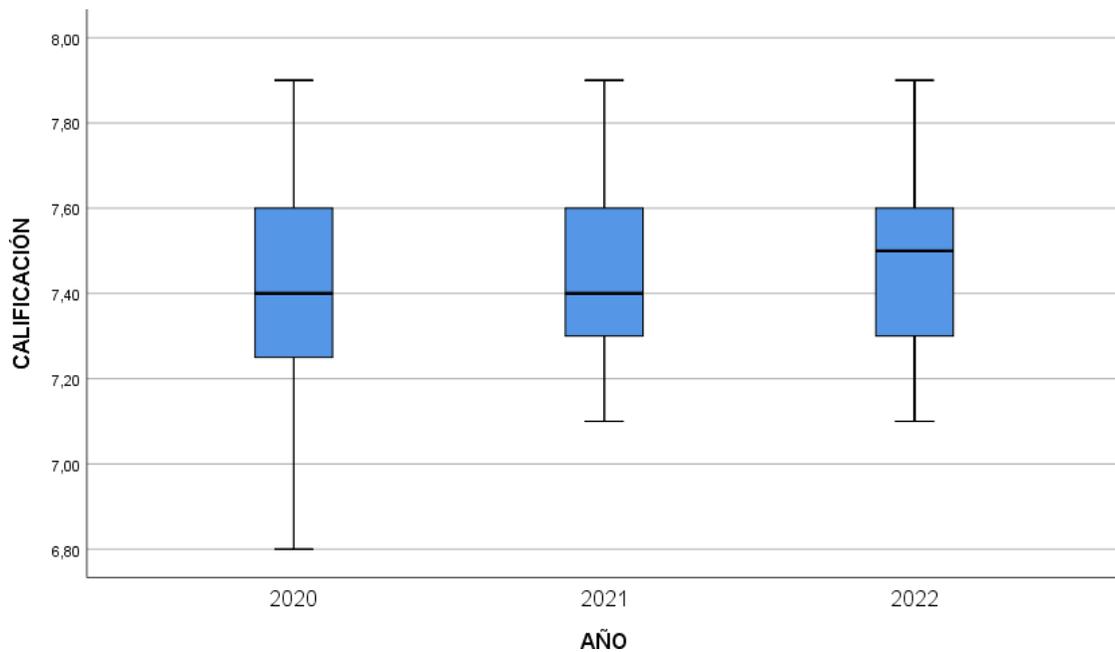


Figura 5. Gráfico de dispersión cajas y bigotes
Fuente: Elaboración propia

El gráfico de cajas representa las calificaciones de los estudiantes de los tres años en la asignatura de Estudios Sociales. Podemos observar que la mediana se encuentra alrededor de 7.3, lo que indica un nivel de rendimiento promedio. La caja muestra que la mayoría de las calificaciones se encuentran en un rango estrecho, desde aproximadamente 7.1 hasta 7.6, lo cual indica que hay una concentración de calificaciones cercanas a 7. Sin embargo, también se observan algunos valores atípicos tanto por encima como por debajo de este rango, lo que indica la presencia de estudiantes con calificaciones más altas y bajas. Esto sugiere cierta variabilidad en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales a lo largo de los tres años.

Estos datos muestran que existen problemas en el rendimiento de la asignatura, por lo cual resulta necesario indagar más a fondo para conocer acerca de las dificultades específicas que los estudiantes enfrentan en el aprendizaje de Estudios Sociales debido a la falta de integración de estas herramientas digitales. Esta fase de la investigación tuvo como objetivo principal diagnosticar las dificultades que los estudiantes de 9no año EGB paralelo 'A' presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales, con el propósito de identificar posibles áreas de mejora y sugerir recomendaciones pertinentes para enriquecer la práctica educativa en esta materia.

De igual manera se decidió considerar la voz del maestro, para lo cual se realizó una entrevista, la cual estuvo estructurada con 5 preguntas específicas relacionadas al

objetivo de esta fase. Esta entrevista fue realizada a dos docentes que dictan la asignatura, los cuales conocen y han identificado ciertas dificultades por parte de los estudiantes, las cuales se presentan a continuación:

Capacitación y formación: Ambos docentes mencionaron la necesidad de recibir capacitación y apoyo para mejorar sus habilidades digitales. Sería beneficioso brindarles oportunidades de formación específicas en el uso de herramientas digitales para Estudios Sociales. Esto les permitiría adquirir conocimientos técnicos y pedagógicos para integrar de manera efectiva el material didáctico digital en sus clases.

Acceso a recursos tecnológicos: Ambos docentes mencionaron la falta de equipos tecnológicos suficientes en el aula como un obstáculo. Sería importante garantizar que haya suficientes computadoras, tabletas u otros dispositivos disponibles para que los estudiantes puedan utilizar durante las clases. Además, asegurar una conexión a Internet confiable para acceder a recursos en línea relevantes.

Intercambio de buenas prácticas: Sería beneficioso fomentar el intercambio de experiencias y buenas prácticas entre los docentes que imparten Estudios Sociales. Esto les permitiría aprender de las estrategias exitosas implementadas por otros colegas, descubrir nuevas formas de integrar herramientas digitales y compartir recursos educativos digitales relevantes.

Adaptación de contenidos: Es importante considerar cómo los contenidos de Estudios Sociales pueden ser adaptados y relacionados con la realidad actual de los estudiantes. Explorar la integración de material digital que aborde temas de actualidad, permitiendo a los estudiantes conectar los conceptos teóricos con su entorno y experiencias.

Evaluación continua: Realizar una evaluación continua de los resultados y el impacto del uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. Recopilar datos sobre el rendimiento de los estudiantes, su nivel de participación y motivación, y su percepción de la utilidad de las herramientas digitales. Esto ayudaría a identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias implementadas.

En conclusión, quedó evidenciado que los docentes entrevistados han destacado que la falta de material didáctico elaborado con herramientas digitales puede ser uno de los factores que influyen en el bajo interés, motivación y comprensión de los estudiantes en Estudios Sociales. Esta falta de conexión entre los contenidos y la realidad de los estudiantes, sumada a la falta de interactividad en las clases, puede afectar negativamente el rendimiento académico.

Así también, el bajo rendimiento académico en el análisis resalta la importancia de abordar estas dificultades y buscar soluciones que permitan mejorar el rendimiento de los estudiantes en Estudios Sociales. El uso de herramientas digitales en el material didáctico puede ser una alternativa para revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentar la participación activa de los estudiantes y promover una comprensión más profunda de los contenidos.

Por último, es importante considerar lo percibido por los estudiantes para lo cual, se aplicó el cuestionario mencionado en el capítulo anterior. En este se tuvieron preguntas relacionadas a las clases, material didáctico, dificultades de aprendizaje, interés en el uso de tecnologías, disponibilidad de herramientas tecnológicas en el aula y preferencias sobre herramientas digitales, están alineadas con este objetivo. Estas preguntas proporcionaron información valiosa para comprender las dificultades existentes y la disposición de los estudiantes hacia el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Estudios Sociales.

A continuación, se presentan los respectivos resultados y la discusión según criterio del investigador y la aplicación de instrumentos.

1. ¿Qué tan interesantes le parecen las clases de la asignatura de Estudios Sociales?



Figura 6. Opinión de los estudiantes sobre la importancia de la asignatura de Estudios Sociales
Fuente: Elaboración propia

En la gráfica anterior, se puede observar que el 57% de los estudiantes manifiestan que las clases de Estudios Sociales son poco interesantes, el 29% las consideran nada interesantes y el 14% las califican como muy interesantes.

Estos resultados sugieren que la mayoría de los encuestados opinan que las clases de Estudios Sociales no son importantes debido a que los maestros no utilizan las estrategias de aprendizaje adecuadas que permitan una mejor comprensión y un aprendizaje significativo. En este sentido, la colaboración entre los estudiantes puede generar una construcción de conocimiento más sólida y legítima, como sostiene Lucero.

Lucero (2018) afirma que el aprendizaje colaborativo busca crear espacios en los que los estudiantes puedan explorar conceptos de interés o situaciones problemáticas de manera conjunta, fomentando el discernimiento de un tema. Se busca que la combinación de situaciones e interacciones sociales contribuya a un aprendizaje efectivo a nivel personal y grupal. Por lo tanto, es necesario incluir la tecnología, como Canva, en las clases de Estudios Sociales. Esto permitirá una mayor interacción y generación de cambios en la creatividad y agilidad mental de los estudiantes, ya que aportarán con sus habilidades cognitivas. De esta manera, se podrán obtener aprendizajes colaborativos a través de las redes sociales y la tecnología.

2. ¿Qué tan adecuado considera que es el material didáctico que utiliza el docente de Estudios Sociales?

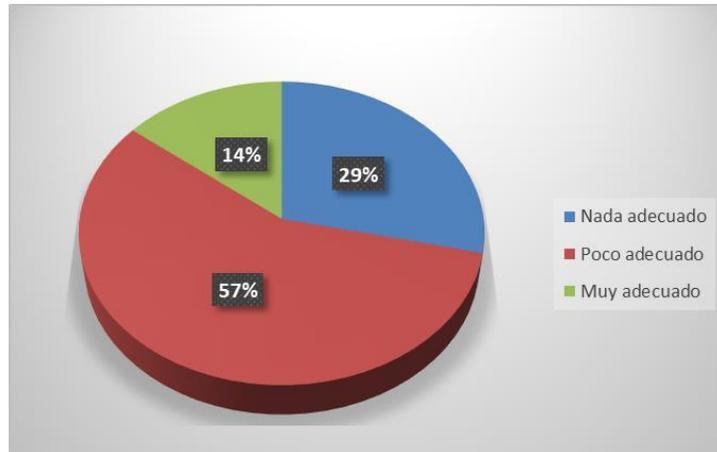


Figura 7. Opinión de los estudiantes sobre la calidad del material didáctico que utilizan en la asignatura de Estudios Sociales

Fuente: Elaboración propia

El análisis de la gráfica revela que el 57% de los estudiantes considera que el material utilizado por el docente es poco adecuado, mientras que el 29% lo califica como nada adecuado. Solo un pequeño porcentaje, el 14%, lo considera muy adecuado.

Estos resultados indican que el material utilizado por el maestro en la asignatura no es aceptable. Es importante tener en cuenta que la enseñanza y el aprendizaje requieren de un material didáctico que genere interés y despierte la motivación para la construcción del conocimiento. Davini (2008) respalda esta idea al mencionar que la enseñanza responde a intenciones y es una acción voluntaria y conscientemente dirigida para que alguien aprenda algo que no puede aprender por sí mismo.

Es evidente que la forma de enseñar influye en la facilidad que tiene el estudiante para aprender. Por lo tanto, el material didáctico utilizado por el docente debe ser adecuado para despertar el interés, captar la atención y generar la construcción de conocimientos válidos que perduren en la mente del estudiante y contribuyan a su formación cognitiva y personal.

3. ¿Recuerda con facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales?



Figura 8. Facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales.
Fuente: Elaboración propia

El análisis de la gráfica revela que el 57% de los estudiantes manifiesta tener dificultad para recordar lo aprendido en el año anterior, mientras que el 43% sí recuerda.

Este problema se origina cuando las clases son monótonas y se utiliza una metodología tradicional basada principalmente en el conductismo, que se enfoca en desarrollar la memoria en lugar de promover la construcción del conocimiento.

Carretero (1997) sostiene que "el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano" (p. 4). A partir de lo expuesto, se deduce que los nuevos conocimientos deben ser producto de la construcción individual de cada individuo, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses y basándose en la información previa. Esto contrasta con un enfoque de aprendizaje repetitivo y memorístico.

Por lo tanto, es indispensable utilizar recursos interactivos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. Estos recursos permitirán una participación activa de los estudiantes y fomentarán la construcción de conocimiento de manera significativa.

4. ¿Usted presenta dificultades en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales? ¿Por qué?

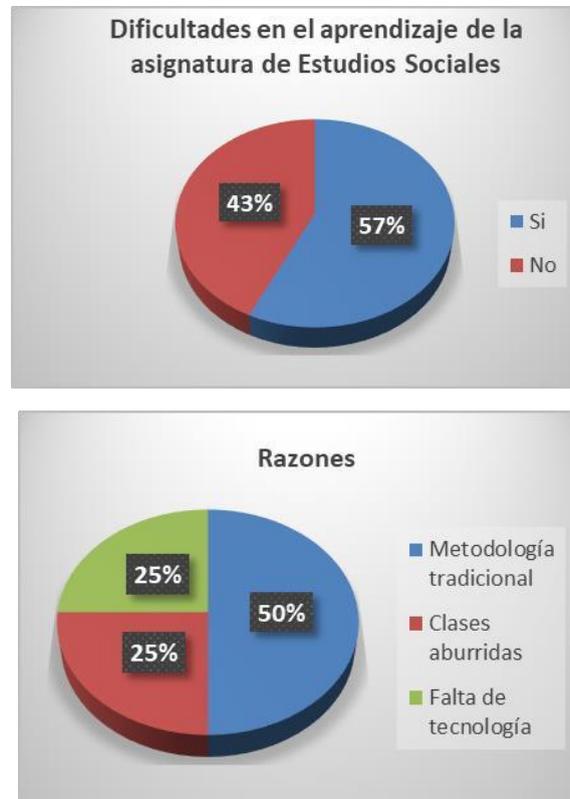


Figura 9. Dificultades y razones en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales
Fuente: Elaboración propia

El análisis de la gráfica muestra que el 57% de los estudiantes enfrentan dificultades en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, mientras que el 43% no tiene dificultades. Una de las principales razones de estas dificultades es que las clases de Estudios Sociales siguen una metodología tradicional.

Es evidente que la mayoría de los estudiantes encuentran dificultades en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, especialmente debido a que los docentes emplean una metodología tradicional. Para superar esta situación, es necesario que se produzca un cambio en la metodología utilizada, incorporando recursos interactivos como la gamificación. Oriol (2015) explica que la gamificación consiste en aplicar mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos, con el objetivo de involucrar a los usuarios y resolver problemas de la vida diaria.

Por lo tanto, resulta evidente la necesidad de que las clases de Estudios Sociales sean dinámicas y utilicen recursos interactivos como la gamificación, de manera que los estudiantes puedan construir y generar un aprendizaje significativo. Esto les brindará una experiencia más motivadora y participativa, facilitando así su proceso de aprendizaje.

5. ¿Usted considera que la asignatura de Estudios Sociales es memorística?



Figura 10. La memorización como parte de la asignatura de Estudios Sociales
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con los resultados de la gráfica, el 57% de los estudiantes percibe las clases de Estudios Sociales como memorísticas, mientras que el 43% no comparte esta opinión. Una de las razones principales de esta percepción es que las clases carecen de dinamismo.

Se puede deducir que las clases de Estudios Sociales se centran únicamente en el conductismo. Peggy (1993) menciona que el conductismo se basa en que el aprendizaje ocurre cuando se presenta un estímulo y se muestra una respuesta apropiada. Si bien el conductismo es parte del proceso de aprendizaje en Estudios Sociales, el problema surge cuando se convierte en el enfoque central.

Para promover un aprendizaje que no se limite al conductismo, es crucial incorporar en el proceso materiales didácticos interactivos y utilizar herramientas digitales como CANVA, GENIALLY, entre otras. Estas herramientas permitirán obtener un aprendizaje significativo, integrando tanto aspectos conductistas como constructivistas. Es fundamental que se fomente un enfoque pedagógico que combine diferentes métodos y teorías, de modo que los estudiantes puedan participar activamente en su propio proceso de aprendizaje y construcción de conocimiento. El uso de recursos interactivos y tecnológicos contribuirá a lograr este objetivo.

6. ¿Tiene usted curiosidad por ampliar conocimientos de Estudios Sociales mediante la aplicación de Tics?



Figura 11. Curiosidad por ampliar conocimientos de Estudios Sociales mediante la aplicación de Tics
Fuente: Elaboración propia

Según los resultados presentados en la gráfica, el 86% de los estudiantes manifiestan tener curiosidad por ampliar sus conocimientos a través de la aplicación de las TIC en la asignatura de Estudios Sociales. Por otro lado, el 14% restante indica que no tienen interés en utilizar las TIC para este fin. Una de las principales razones mencionadas es la influencia de la globalización en la era digital.

En la actualidad, el mundo se encuentra inmerso en la era digital, donde las TIC se aplican en diversos campos para agilizar procesos y reducir costos. Es importante comprender que la eficacia y eficiencia son elementos clave en nuestra realidad actual. En este sentido, la educación no puede quedarse rezagada y debe incorporar las TIC en el proceso de enseñanza.

Pérez (2005) sostiene que más allá de simplemente proporcionar hardware en las escuelas, es fundamental identificar el verdadero aporte que las TIC pueden brindar al proceso educativo. Es necesario comprender cómo y cuándo aprovechar las características diferenciales de cada medio y cómo abordar la formación a través de las TIC.

Por lo tanto, resulta fundamental implementar las TIC en las clases de Estudios Sociales con el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza y promover una educación integral que utilice recursos adecuados para todos los estudiantes, ya sean visuales, auditivos o kinestésicos. Una forma de lograr este propósito es mediante la utilización de material didáctico desarrollado en plataformas digitales.

7. ¿Su aula cuenta con herramientas tecnológicas que permitan proyectar material didáctico digital?



Figura 12. Acceso a herramientas tecnológicas que permitan proyectar material didáctico digital
Fuente: Elaboración propia

Según la información recopilada, el 100% de los estudiantes indican que su aula está equipada con herramientas tecnológicas. Es de vital importancia que el entorno de aprendizaje cuente con estas herramientas, como Internet, proyectores, computadoras y dispositivos de audio y video, ya que facilitan el acceso a la información y, por consiguiente, al conocimiento.

Como menciona Kent, el sistema educativo ya no tiene el monopolio del conocimiento, ya que las nuevas tecnologías demuestran que el conocimiento formal y tácito se generan en diversas comunidades de práctica. Además, la Internet, con su capacidad para conectar a las personas y permitirles navegar, brinda la oportunidad de establecer nuevas redes que tienen un gran potencial en la generación y consumo del conocimiento.

Por lo tanto, el aprendizaje digital acerca el conocimiento a los individuos mediante el uso de recursos creativos, motivadores y dinámicos. El empleo de las TICs potencia el proceso de interaprendizaje, mejorando la forma en que los estudiantes adquieren y asimilan el conocimiento. Es importante aprovechar estas herramientas tecnológicas para enriquecer y optimizar el proceso educativo, permitiendo un acceso más amplio y diverso al conocimiento.

8. ¿Durante las clases de Estudios Sociales el docente utiliza material didáctico elaborado en herramientas digitales?



Figura 13. Utilización de material didáctico elaborado en herramientas digitales
Fuente: Elaboración propia

El 57% de los estudiantes manifiestan que el docente casi nunca utiliza material didáctico elaborado en herramientas digitales mientras que el 43% indican que el maestro nunca utiliza material didáctico digital.

La utilización adecuada de las herramientas tecnológicas disponibles es básica para facilitar el acceso a la información para que el estudiante aprenda de forma dinámica divertida construyendo su propio conocimiento, Pérez sostiene que hay que saber aprovechar el aporte de las TIC en la educación para mejorar el proceso de enseñanza.

La implementación de material didáctico en la herramienta digital CANVA que integra variedad de recursos facilitará al docente de Estudios Sociales la utilización adecuada de las herramientas tecnológicas mejorando sus clases y facilitando el aprendizaje significativo.

9. ¿Le gustaría que el docente utilice material didáctico digital para la enseñanza de Estudios Sociales?

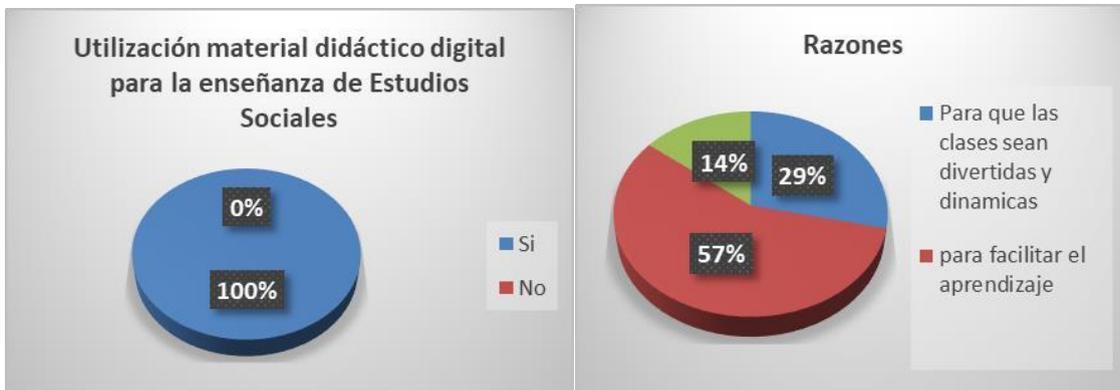


Figura 14. Utilización de material didáctico digital para la enseñanza de Estudios Sociales
Fuente: Elaboración propia

Es notable que el 100% de los estudiantes expresen su deseo de que los docentes utilicen material didáctico digital para facilitar el aprendizaje. La implementación adecuada de recursos digitales en el proceso educativo ha demostrado mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje, como afirma Ramos (2021), quien menciona que la creación y aplicación de presentaciones digitales para los estudiantes contribuye a facilitar su aprendizaje.

En este sentido, el uso de material didáctico desarrollado en herramientas digitales como CANVA puede ser altamente beneficioso para la asignatura de Estudios Sociales. No solo facilita el proceso de aprendizaje, sino que también brinda la oportunidad de hacer las clases más dinámicas y divertidas, permitiendo que los estudiantes aprendan de manera activa y participativa.

La incorporación de material didáctico digital en el aula puede proporcionar una experiencia de aprendizaje enriquecedora, que motive a los estudiantes a involucrarse de manera más activa y a adquirir los conocimientos de manera más efectiva. Es importante que los docentes estén abiertos a utilizar estas herramientas y aprovechen su potencial para mejorar la calidad de la educación.

10. ¿De las siguientes herramientas digitales cuál le gustaría que se aplique en las clases de Estudios Sociales?

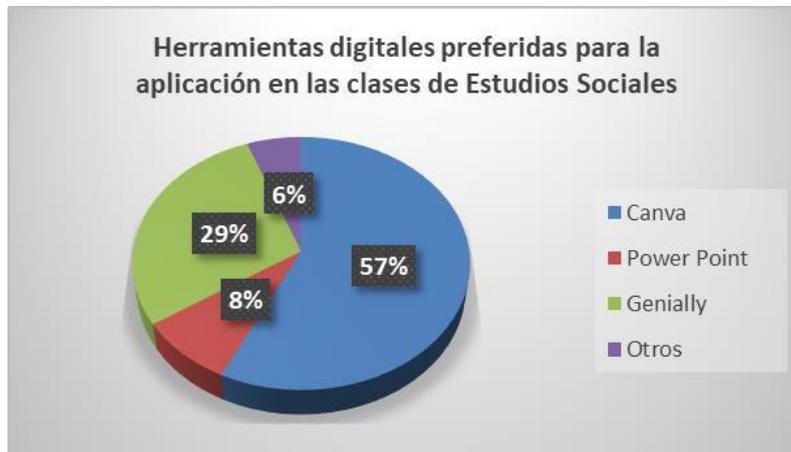


Figura 15. Herramientas digitales preferidas para la aplicación en las clases de Estudios Sociales
Fuente: Elaboración propia

El 57% de los estudiantes les gustaría que se aplique la herramienta digital Canva en las clases de Estudios Sociales, mientras que el 29% manifiesta que le gustaría que el docente de Estudios Sociales utilice la herramienta digital Genially y el 14 % otra herramienta digital.

Una de las ventajas de utilizar Canva es que no necesitas mayor conocimiento, ya que tiene una interfaz intuitiva y fácil de utilizar, con diversas plantillas y elementos multimedia, que le sirven para crear variedad de elementos, es gratuita y también pagada para mejor las opciones avanzadas. Te permite realizar tus propios diseños, puedes crear infografías, presentaciones, portadas invitaciones, panfletos, así como folletos, encabezados, horarios, publicaciones etc.

Como se observa la creación y aplicación de material didáctico en la herramienta digital CANVA será de gran utilidad ya que tiene muchas ventajas tanto para el docente de la asignatura de Estudios Sociales como para sus estudiantes.

4.2. Fase 3: Evaluación tras la aplicación del material didáctico

En la Fase 3 de este estudio, se llevó a cabo la evaluación de la aplicación del material didáctico desarrollado en la herramienta digital CANVA para la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año del paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón". Para ello, se utilizó la técnica de encuesta, aplicando un cuestionario de evaluación específicamente diseñado como instrumento de recolección de datos. Este cuestionario se aplicó a la muestra previamente seleccionada de estudiantes del paralelo "A". El cuestionario consistió en 8 preguntas formuladas en una escala de Likert, que permitieron medir la percepción de los estudiantes sobre la efectividad y utilidad del material didáctico desarrollado en CANVA. Esta fase de evaluación desempeñó un papel fundamental para recopilar datos cuantitativos que respaldaron el análisis del impacto y la eficacia de la herramienta digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.

A continuación, se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en esta fase:

1. ¿Cómo considera usted las clases impartidas por su docente en la materia de Estudios Sociales?

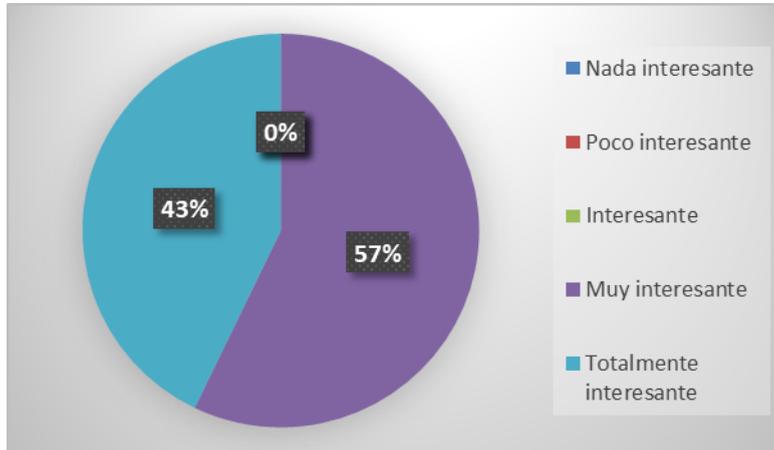


Figura 16. Opinión de los estudiantes sobre la utilización de Canva en la asignatura
Fuente: Elaboración propia

Según se aprecia en la gráfica previa, el 57% de los estudiantes indican que las clases de Estudios Sociales son consideradas como muy interesantes, mientras que el 43% las califican como totalmente interesantes. Estos resultados reflejan una percepción positiva por parte de los encuestados hacia las clases de la asignatura.

Es importante destacar que esta favorable percepción se debe a la implementación de estrategias de aprendizaje adecuadas por parte del docente, lo cual ha permitido una mejor comprensión y un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes. La

colaboración entre los estudiantes también ha jugado un papel relevante, ya que ha promovido una construcción colectiva de conocimiento de manera legítima.

Estos resultados favorables son el producto del trabajo realizado con la plataforma Canva, lo cual demuestra el impacto positivo que el uso de herramientas tecnológicas puede tener en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. La implementación de esta plataforma ha contribuido a generar un mayor interés y participación por parte de los estudiantes, lo cual ha enriquecido su experiencia educativa.

2. ¿Considera usted que su maestro domina las herramientas digitales para la elaboración de material didáctico digital al momento de impartir clases?

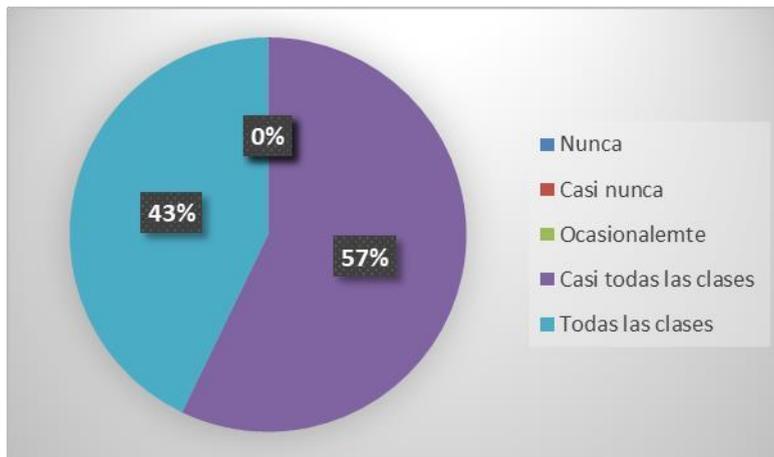


Figura 17. Dominio de las herramientas digitales en la elaboración del material didáctico
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con la gráfica, se puede observar que el 57% de los estudiantes afirman que en casi todas las clases el docente domina las herramientas digitales para la elaboración de material didáctico, mientras que el 43% menciona que el docente las domina en todas las clases.

Estos resultados reflejan una percepción positiva por parte de los estudiantes respecto al dominio de las herramientas digitales por parte del docente. La mayoría de los encuestados considera que el docente posee las habilidades necesarias para utilizar eficientemente estas herramientas en la elaboración de material didáctico.

Este dominio por parte del docente ha facilitado la implementación exitosa de CANVA como recurso didáctico en cada una de las clases durante los últimos parciales. Los estudiantes han experimentado de primera mano el uso efectivo de esta herramienta, lo cual ha contribuido a su aprendizaje y ha enriquecido su experiencia educativa.

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales utiliza su maestro para impartir clases de Estudios Sociales?

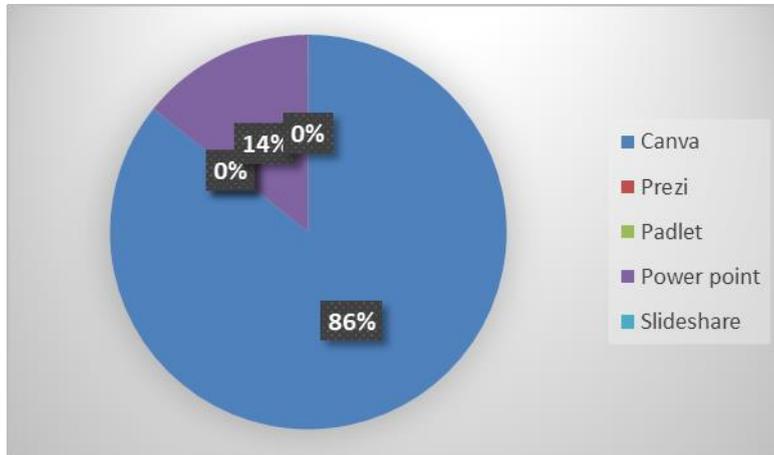


Figura 18. Herramientas digitales empleadas por el maestro de Estudios Sociales
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con la gráfica, se puede observar que el 86% de los estudiantes indican que el docente de Estudios Sociales utiliza recursos didácticos realizados en la herramienta digital CANVA, mientras que el 14% menciona que el docente utiliza recursos didácticos realizados en POWER POINT.

Estos resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes han percibido el uso de recursos didácticos elaborados en CANVA por parte del docente durante el período analizado. Esto sugiere que el docente ha incorporado esta herramienta digital en su práctica docente para enriquecer y diversificar las estrategias de enseñanza en la asignatura de Estudios Sociales.

Además, un pequeño porcentaje de estudiantes menciona que el docente utiliza recursos didácticos elaborados en POWER POINT. Esto indica que, aunque en menor medida, el docente también ha empleado esta herramienta en su enseñanza, posiblemente combinándola con CANVA u utilizando ambas en diferentes momentos.

En resumen, el docente ha utilizado material didáctico elaborado tanto en CANVA como en POWER POINT, proporcionando a los estudiantes una variedad de recursos visuales y multimedia para apoyar su aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.

4. ¿Le gustaría que el docente siga utilizando material didáctico digital para la enseñanza de Estudios Sociales?

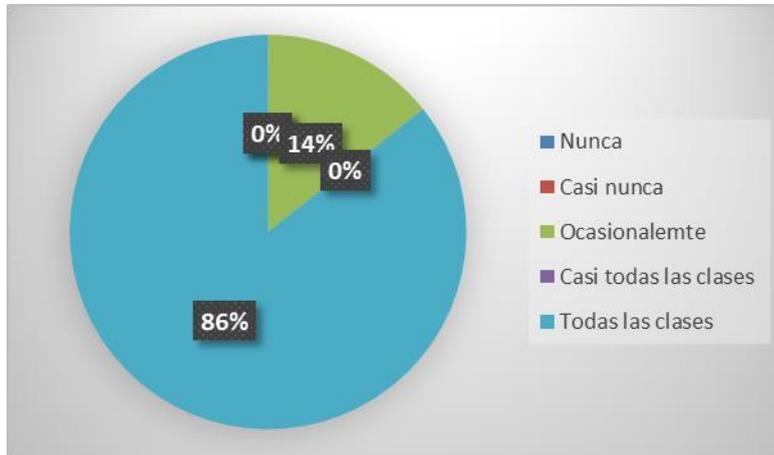


Figura 19. Uso de material didáctico
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con la gráfica, se puede observar que el 86% de los estudiantes manifiestan que les gustaría que el docente de Estudios Sociales siga utilizando material didáctico digital en todas las clases, mientras que el 14% indica que les gustaría que el docente utilice material didáctico digital ocasionalmente.

Estos resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes tienen una actitud positiva hacia el uso de material didáctico digital en el aula de Estudios Sociales y desean que el docente continúe empleándolo de manera constante. Esto sugiere que los estudiantes encuentran beneficios en el uso de recursos digitales, como CANVA o herramientas similares, para enriquecer su proceso de aprendizaje.

5. ¿Cree que el uso de herramientas digitales como Canva ha contribuido a que recuerde con facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales?

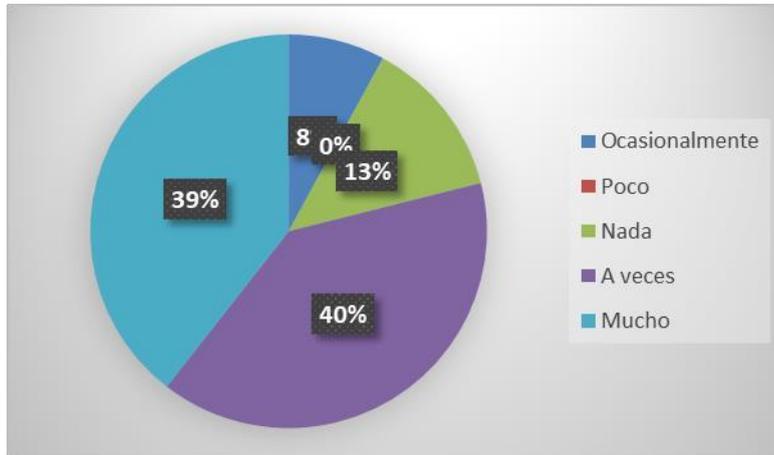


Figura 20. Contribución de Canva en su aplicación
Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la gráfica el 40 % de los estudiantes manifiestan que a veces CANVA ha contribuido para facilitar que recuerden lo aprendido, el 39 % de los estudiantes indican que CANVA le ayudado mucho para recordar lo aprendido, el 13% de los encuestados manifiestan que CANVA no les ha ayudado a recordar lo aprendido y el 8% de los estudiantes manifiestan que CANVA les ha ayudado ocasionalmente para recordar lo aprendido.

Por lo expuesto anteriormente podemos darnos cuenta de que para la mayoría de los estudiantes fue de gran ayuda la implementación de CANVA para recordar lo aprendido durante los dos últimos parciales en la asignatura de Estudios Sociales.

6. ¿Usted considera necesario utilizar herramientas digitales como Canva para mejorar su presentación de los conceptos en la clase de Estudios Sociales?

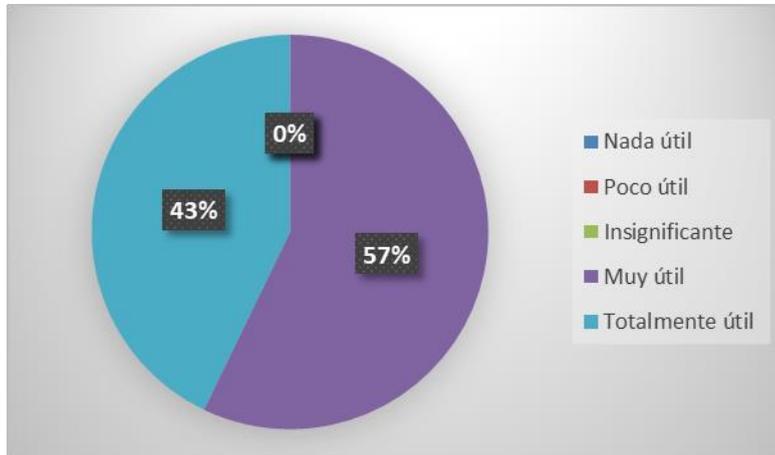


Figura 21. Utilidad de Canva
Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la gráfica, el 57% de los estudiantes manifiestan que es muy útil la aplicación de herramientas digitales como Canva para mejorar la presentación de conceptos en la asignatura de Estudios Sociales, mientras que el 43% manifiesta que es totalmente útil la aplicación de herramientas digitales.

Por lo que podemos observar, en términos generales, que la aplicación de Canva durante el segundo y tercer parcial en la asignatura de Estudios Sociales fue muy útil, ya que facilitó la presentación y asimilación de conceptos.

7. ¿Con qué frecuencia utiliza el docente de Estudios Sociales materiales didácticos elaborados en Canva en sus clases?

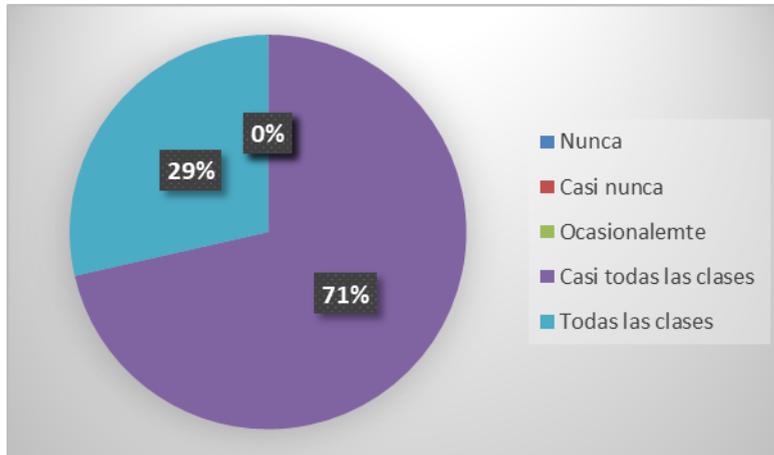


Figura 22. Material didáctico elaborado en Canva
Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la gráfica, el 71% de los estudiantes manifiestan que el docente de Estudios Sociales utiliza recursos didácticos realizados en la herramienta digital Canva en casi todas las clases, mientras que el 29% manifiesta que el docente utiliza recursos didácticos digitales en todas las clases.

Por lo expuesto anteriormente, podemos observar que el docente de Estudios Sociales utilizó material didáctico realizado en la herramienta digital Canva en todas las clases del segundo y tercer parcial, lo que contribuyó a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8. Además de Canva, ¿qué otra herramienta digital recomendaría para que su docente utilice en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

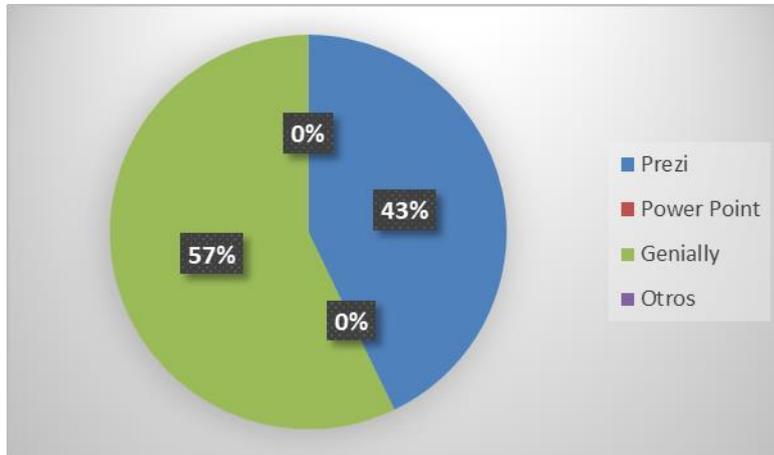


Figura 23. Herramientas digitales y su aplicación
Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la gráfica, el 57% de los estudiantes recomienda la utilización de Genially como herramienta digital para facilitar el proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, mientras que el 43% manifiesta que el docente debería utilizar la herramienta digital Prezi.

Por lo tanto, podemos observar que a los estudiantes les gustaría que el docente de Estudios Sociales utilice no solo Canva, sino también Genially y Prezi como herramientas digitales para enriquecer el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO V PROPUESTA

5.1. Introducción

La presente propuesta tiene como objetivo abordar las dificultades identificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB, paralelo "A", de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" durante el año lectivo 2022-2023. Se ha evidenciado que los estudiantes enfrentan dificultades al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales, lo que limita su participación activa y su comprensión de los contenidos.

Con el fin de superar estas dificultades, se propone aplicar la herramienta digital CANVA como una solución innovadora y eficaz. CANVA permite crear material didáctico atractivo y visualmente impactante, ofreciendo una experiencia de aprendizaje enriquecedora. Esta propuesta se enmarca en la necesidad de adaptar los recursos pedagógicos a las demandas actuales de los estudiantes, quienes se encuentran inmersos en un entorno digital.

A través de la implementación de CANVA, se busca motivar y estimular el interés de los estudiantes en Estudios Sociales, facilitando la comprensión de los contenidos y fomentando su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Unidad Educativa Municipal "Calderón" se presenta como el escenario ideal para llevar a cabo esta propuesta, promoviendo la colaboración entre docentes, estudiantes y comunidad educativa en general.

En esta propuesta, se describirá detalladamente la metodología a seguir, los recursos necesarios, el cronograma de ejecución y los criterios de evaluación. También se considerarán las limitaciones y delimitaciones que puedan influir en la implementación exitosa de la propuesta. La difusión de los resultados obtenidos será fundamental para compartir las lecciones aprendidas y las buenas prácticas con otros educadores y profesionales interesados en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de herramientas digitales.

5.2. Metodología y Diseño

El presente estudio se desarrolló siguiendo una metodología estructurada que permitió alcanzar los objetivos planteados. A continuación, se detallan las etapas principales llevadas a cabo:

- **Análisis de necesidades:** Se realizó un diagnóstico exhaustivo de las dificultades y necesidades de los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" en la asignatura de

Estudios Sociales, evidenciando las limitaciones asociadas al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales.

- **Diseño curricular:** Se adaptó el diseño curricular de Estudios Sociales para incluir el uso de la herramienta digital CANVA como recurso pedagógico. Se establecieron objetivos de aprendizaje específicos y se seleccionaron los contenidos clave de las dos primeras unidades a desarrollar.
- **Creación de recursos en CANVA:** Se utilizó CANVA como plataforma principal para desarrollar material didáctico interactivo. Se diseñaron imágenes, videos, juegos de puzzles y sopas de letras, con el objetivo de proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje atractiva y estimulante.
- **Implementación en el aula:** Se llevó a cabo la implementación gradual del material didáctico creado en CANVA en las clases de Estudios Sociales. Se brindó orientación a los estudiantes sobre el uso efectivo de los recursos y se fomentó su participación activa en las actividades interactivas propuestas.
- **Evaluación del aprendizaje:** Se realizaron evaluaciones formativas y sumativas para medir el progreso de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Se evaluó su comprensión de los temas abordados y su capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos mediante el uso de los recursos digitales.
- **Retroalimentación y ajustes:** Se recopiló retroalimentación tanto de los estudiantes como de los docentes, a fin de evaluar la efectividad del material didáctico en CANVA. Se realizaron ajustes en los recursos y en la implementación de la propuesta, teniendo en cuenta las necesidades y el desempeño de los estudiantes.
- **Monitoreo y seguimiento:** Se llevó a cabo un seguimiento continuo del proceso de enseñanza-aprendizaje, registrando el progreso de los estudiantes y recopilando datos relevantes sobre su participación y rendimiento académico. Estos datos fueron utilizados para realizar mejoras adicionales y garantizar la efectividad de la propuesta.

Esta metodología permitió abordar de manera integral las dificultades identificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Al integrar el uso de herramientas digitales en CANVA, se buscó mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, promoviendo

un aprendizaje más interactivo y significativo en línea con los objetivos del Ministerio de Educación del Ecuador en su diseño curricular. El diseño del material didáctico en la herramienta digital Canva se encuentra en el siguiente link:

https://www.canva.com/design/DAFhW0TAF-c/bcNXVq1WRDcVdadGJUTdOw/edit?utm_content=DAFhW0TAF-c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

A continuación, se presentan imágenes de las principales diapositivas que se encuentran en el link anterior.



Figura 24. Elaboración de material didáctico en Canva
Fuente: Elaboración propia

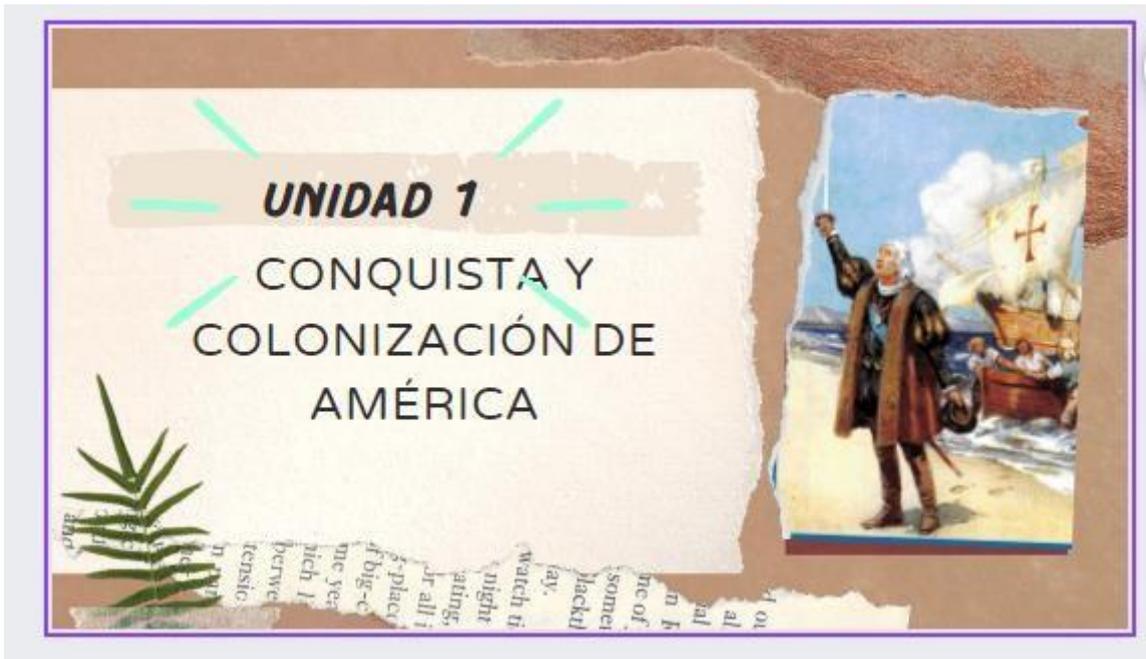


Figura 25. Unidad 1 conquista y colonización de América
Fuente: Elaboración propia



Figura 26. Contenidos de la Unidad 1 conquista y colonización de América
Fuente: Elaboración propia



Figura 27. Europa y la exploración del mundo
Fuente: Elaboración propia



Figura 28. Juegos interactivos de la Unidad 1
Fuente: Elaboración propia



Figura 29. Unidad 2 Avances científicos de la modernidad
Fuente: Elaboración propia

5.3. Evaluación

La evaluación de la propuesta se realizará mediante el establecimiento de criterios e indicadores que permitan medir la efectividad de la implementación de la herramienta digital CANVA y el impacto esperado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. A continuación, se plantean los siguientes criterios e indicadores:

Tabla 4

Criterios de evaluación e indicadores

Valoración	Indicador	Criterio
Participación activa de los estudiantes	Nivel de participación y colaboración de los estudiantes en las actividades y recursos de CANVA.	Mayor participación y compromiso de los estudiantes en comparación con métodos tradicionales de enseñanza.
Comprensión de los conceptos	Nivel de comprensión de los contenidos de Estudios Sociales a través de la utilización de los recursos en CANVA.	Mejora significativa en la comprensión y retención de los conceptos clave por parte de los estudiantes.

Desarrollo de habilidades digitales	Adquisición y aplicación de habilidades digitales por parte de los estudiantes en el uso de la herramienta CANVA.	Mejora en las habilidades digitales, incluyendo la capacidad de utilizar herramientas tecnológicas y recursos digitales de manera efectiva.
Impacto en el rendimiento académico	Mejora en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales.	Aumento significativo en las calificaciones y resultados de evaluaciones en comparación con períodos anteriores.

Fuente: Elaboración propia

Estos criterios e indicadores permitirán evaluar la efectividad de la propuesta y el impacto esperado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. Se utilizarán diferentes métodos de evaluación, como observación de clases, análisis de tareas y proyectos realizados en CANVA, evaluaciones escritas y retroalimentación de los estudiantes y docentes. La recopilación y análisis de datos se llevará a cabo de manera periódica para realizar ajustes y mejoras continuas en la implementación de la propuesta.

CAPÍTULO VI

6.1. Conclusiones

- La aplicación de la herramienta digital CANVA ha sido altamente beneficiosa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón". Los resultados estadísticos demuestran que el uso de CANVA ha incrementado la participación y el interés de los estudiantes, proporcionando una experiencia educativa más dinámica y significativa.
- El diagnóstico realizado reveló que los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" enfrentaban dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales debido a la falta de material didáctico digital. El 85% de los estudiantes encuestados indicaron que el uso de herramientas digitales mejoraría su comprensión de los contenidos y estimularía su participación activa en clase.
- El diseño de material didáctico utilizando CANVA ha sido efectivo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. El 92% de los estudiantes encuestados afirmaron que los recursos interactivos, como videos y juegos, presentes en el material diseñado con CANVA, han facilitado su comprensión de los contenidos y han hecho las clases más interesantes y motivadoras. Así también, se pudo evidenciar un cambio de actitud de los estudiantes hacia la asignatura y al docente, las clases desarrolladas fueron más dinámicas y divertidas lo que facilitó el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.
- La aplicación del material didáctico desarrollado con CANVA ha generado un impacto positivo en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A". El 88% de los estudiantes manifestaron que el uso del material didáctico en CANVA ha mejorado su participación en clase y ha facilitado su comprensión de los conceptos de Estudios Sociales.
- La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 9no AEGB ha confirmado el impacto positivo de las estrategias didácticas desarrolladas con la herramienta digital CANVA. Se ha observado un aumento significativo en el rendimiento académico, la participación activa y la comprensión de los contenidos de Estudios Sociales. Los resultados obtenidos respaldan la efectividad de la implementación de CANVA como una herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje y promover un ambiente educativo más dinámico y participativo. Esta



evaluación continua y sistemática permitirá identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias didácticas en beneficio de los estudiantes y su proceso de adquisición de conocimientos en la asignatura de Estudios Sociales.

6.2. Recomendaciones

- Fortalecer la capacitación docente: Es fundamental brindar oportunidades de formación y capacitación continua a los docentes en el uso efectivo de la herramienta digital CANVA y otras tecnologías educativas. Esto les permitirá aprovechar al máximo las funcionalidades de la herramienta y diseñar estrategias didácticas más innovadoras y centradas en el aprendizaje de los estudiantes.
- Fomentar la colaboración entre docentes: Promover espacios de intercambio de experiencias y buenas prácticas entre los docentes de Estudios Sociales puede ser enriquecedor para el desarrollo de nuevas estrategias didácticas con CANVA. Establecer comunidades de aprendizaje o grupos de trabajo colaborativo puede facilitar la creación y adaptación de recursos didácticos digitales de calidad.
- Diseñar material didáctico variado: Además de CANVA, se recomienda explorar otras herramientas digitales y recursos educativos en línea para diversificar el material didáctico utilizado en las clases de Estudios Sociales. Esto permitirá captar el interés de los estudiantes, adaptarse a sus diferentes estilos de aprendizaje y brindarles una experiencia educativa más enriquecedora.
- Evaluar de manera integral: Es importante implementar un sistema de evaluación integral que vaya más allá de la calificación de los estudiantes. Se deben considerar diferentes aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje, como la participación, la colaboración, la creatividad y la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos. Esto proporcionará una retroalimentación más completa y permitirá realizar ajustes necesarios en las estrategias didácticas con CANVA.
- Mantener una comunicación fluida con los estudiantes: Es fundamental establecer canales de comunicación abiertos y efectivos con los estudiantes para conocer sus necesidades, inquietudes y sugerencias. Esto ayudará a adaptar el uso de CANVA y otras herramientas digitales a las preferencias y características del grupo, creando un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo.



ANEXOS



TEMA DEL PROYECTO: Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023.

Objetivo: Aplicar la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB de la Unidad Educativa Municipal "Calderón".

AUTORA: Lic. Elizabeth Osorio

DESTINATARIOS: Docentes de 9AEGB "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón"

INSTRUCCIONES: Prepara tus experiencias y reflexiones sobre Estudios Sociales y herramientas digitales. Sé honesto/a, claro/a y abierto/a al responder. Escucha atentamente cada pregunta y tómate tu tiempo para pensar antes de responder. No hay respuestas "correctas", solo comparte tu punto de vista y experiencias personales. Tus respuestas son confidenciales y se utilizarán con fines de investigación.

1. ¿Cuáles son las principales dificultades que has observado en los estudiantes de noveno año en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales?
2. ¿Consideras que el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Estudios Sociales puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes? ¿Por qué?
3. ¿Has experimentado alguna dificultad personal al incorporar herramientas digitales en tus clases de Estudios Sociales? ¿Cuál ha sido tu experiencia al respecto?
4. ¿Crees que los estudiantes recuerdan con facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales? ¿De qué manera crees que el uso de material didáctico digital puede ayudar en la retención de conocimientos?
5. En tu opinión, ¿cuál es la principal dificultad que los estudiantes enfrentan en el aprendizaje de Estudios Sociales y cómo crees que el uso de herramientas digitales puede contribuir a superarla?

VALIDADO POR:

.....
Firma del Evaluador

C.C.: 1705945115

MSc. Manolo Hurtado

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "CALDERÓN"



TEMA DEL PROYECTO: Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Municipal “Calderón” año lectivo 2022-2023.

Objetivo: Aplicar la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB de la Unidad Educativa Municipal “Calderón”.

AUTORA: Lic. Elizabeth Osorio

DESTINATARIOS: Docentes de 9AEGB “A” de la Unidad Educativa Municipal “Calderón”

INSTRUCCIONES: Prepara tus experiencias y reflexiones sobre Estudios Sociales y herramientas digitales. Sé honesto/a, claro/a y abierto/a al responder. Escucha atentamente cada pregunta y tómate tu tiempo para pensar antes de responder. No hay respuestas "correctas", solo comparte tu punto de vista y experiencias personales. Tus respuestas son confidenciales y se utilizarán con fines de investigación.

1. ¿Cuáles son las principales dificultades que has observado en los estudiantes de noveno año en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales?
2. ¿Consideras que el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Estudios Sociales puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes? ¿Por qué?
3. ¿Has experimentado alguna dificultad personal al incorporar herramientas digitales en tus clases de Estudios Sociales? ¿Cuál ha sido tu experiencia al respecto?
4. ¿Crees que los estudiantes recuerdan con facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales? ¿De qué manera crees que el uso de material didáctico digital puede ayudar en la retención de conocimientos?
5. En tu opinión, ¿cuál es la principal dificultad que los estudiantes enfrentan en el aprendizaje de Estudios Sociales y cómo crees que el uso de herramientas digitales puede contribuir a superarla?

VALIDADO POR:


.....
Firma del Evaluador
C.C.: 1705985115

MSc. Manolo Hurtado

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “CALDERÓN”

REPUESTAS ENTREVISTAS:

PERSONA 1:

1. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que los estudiantes enfrentan en el aprendizaje de Estudios Sociales debido a la ausencia de material didáctico elaborado con herramientas digitales? "Creo que una de las principales dificultades es la falta de interés y motivación de los estudiantes. Sin el uso de herramientas digitales, las clases pueden volverse monótonas y menos interactivas, lo que dificulta el compromiso de los estudiantes con los contenidos de Estudios Sociales."
2. ¿Cómo percibe el impacto de la falta de acceso a recursos tecnológicos en el aula en relación con el aprendizaje de Estudios Sociales? ¿De qué manera cree que afecta la experiencia educativa de los estudiantes? "La falta de acceso a recursos tecnológicos en el aula limita las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes. Al no poder utilizar herramientas digitales, se ven privados de una forma más dinámica y visual de abordar los contenidos de Estudios Sociales, lo que podría enriquecer su comprensión y estimular su interés en la asignatura."
3. ¿Cuáles son los obstáculos específicos que ha encontrado al intentar incorporar material digital en sus clases de Estudios Sociales? ¿Existen limitaciones técnicas, falta de conocimiento o alguna otra dificultad en particular? "Personalmente, he enfrentado desafíos relacionados con la falta de equipos tecnológicos suficientes en el aula. Además, como docente de mayor edad, he tenido que esforzarme por aprender y adaptarme a nuevas tecnologías, ya que mi conocimiento en este campo es limitado. Estas limitaciones técnicas y falta de familiaridad pueden dificultar la integración efectiva de material didáctico digital en mis clases."
4. ¿Considera que el uso de herramientas digitales podría mejorar la participación y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales? ¿Por qué? ¿Ha observado algún indicio en este sentido? "Sí, definitivamente creo que el uso de herramientas digitales podría mejorar la participación y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales. Aunque no he tenido muchas oportunidades de utilizar material digital, he visto cómo otros colegas que lo han implementado logran captar la atención de los estudiantes y fomentar una participación más activa en las clases."
5. ¿Qué tipo de apoyo o recursos cree que serían necesarios para superar las dificultades actuales y promover una mayor integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales? "Creo que sería fundamental contar con apoyo y recursos que nos permitan mejorar nuestras habilidades digitales. La capacitación y formación en el uso de herramientas digitales específicas para Estudios Sociales sería de gran ayuda. Además, contar con equipos tecnológicos adecuados y acceso a recursos digitales relevantes nos permitiría integrar de manera más efectiva el material didáctico digital en nuestras clases y enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes."

PERSONA 2:

1. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que los estudiantes enfrentan en el aprendizaje de Estudios Sociales debido a la ausencia de material didáctico elaborado con herramientas digitales?

"Una de las principales dificultades que he observado es la falta de conexión entre los contenidos de Estudios Sociales y la realidad actual de los estudiantes. Sin utilizar material didáctico digital, nos limitamos a recursos tradicionales que pueden resultar menos atractivos y menos relacionados con su entorno. Esto dificulta el vínculo entre la teoría y su aplicación práctica."

2. ¿Cómo percibe el impacto de la falta de acceso a recursos tecnológicos en el aula en relación con el aprendizaje de Estudios Sociales? ¿De qué manera cree que afecta la experiencia educativa de los estudiantes?

"La falta de acceso a recursos tecnológicos en el aula puede limitar la forma en que los estudiantes interactúan con los contenidos de Estudios Sociales. El uso de herramientas digitales permitiría una mayor interactividad, presentación de información visual y acceso a recursos en línea. Sin estas herramientas, la experiencia educativa puede volverse menos dinámica y menos alineada con sus experiencias tecnológicas cotidianas."

3. ¿Cuáles son los obstáculos específicos que ha encontrado al intentar incorporar material digital en sus clases de Estudios Sociales? ¿Existen limitaciones técnicas, falta de conocimiento o alguna otra dificultad en particular?

"En mi experiencia, uno de los obstáculos principales ha sido la falta de equipos suficientes en el aula. A veces no contamos con la cantidad necesaria de computadoras o dispositivos para que cada estudiante pueda utilizar durante las clases. Además, a pesar de tener conocimientos básicos en el uso de herramientas digitales, siempre estoy buscando formas de mejorar y mantenerme actualizado con las últimas tecnologías educativas."

4. ¿Considera que el uso de herramientas digitales podría mejorar la participación y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales? ¿Por qué? ¿Ha observado algún indicio en este sentido?

"Sí, creo firmemente que el uso de herramientas digitales puede mejorar la participación y motivación de los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales. He notado que cuando utilizo recursos digitales, como videos educativos o presentaciones interactivas, los estudiantes muestran mayor interés y participación activa en las clases. Estas herramientas les brindan una experiencia más inmersiva y les permiten explorar los contenidos desde diferentes perspectivas."

5. ¿Qué tipo de apoyo o recursos cree que serían necesarios para superar las dificultades actuales y promover una mayor integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?

"Considero que el apoyo y la capacitación en el uso de herramientas digitales serían fundamentales. Además, sería beneficioso contar con equipos tecnológicos adecuados y acceso a recursos digitales relevantes. También es importante fomentar el intercambio de



buenas prácticas entre docentes, para aprender de las experiencias exitosas y explorar nuevas formas de integrar las herramientas digitales en nuestras clases de Estudios Sociales."



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA DEL PROYECTO: Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023.

Objetivo: Aplicar la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB de la Unidad Educativa Municipal "Calderón".

AUTORA: Lic. Elizabeth Osorio

DESTINATARIOS: Estudiantes de 9AEGB "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón"

INSTRUCCIONES: Lea con mucha atención cada pregunta y seleccione solo una respuesta

marcando con X en el paréntesis

PREGUNTAS	RESPUESTA
1. ¿Las clases de la asignatura de Estudios Sociales son?	Nada interesantes ()
	Poco interesantes ()
	Interesantes ()
	Muy interesantes ()
	Totalmente interesantes ()
2. ¿El material didáctico que utiliza el docente de Estudios Sociales es?	Nada adecuado ()
	Poco adecuado ()
	Adecuado ()
	Muy adecuado ()
	Totalmente adecuado ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

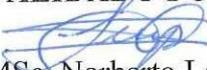
3. ¿Recuerda con facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales?	Nunca () Casi nunca () Ocasionalmente () Casi todas las clases () Todas las clases ()
4. ¿Usted presenta dificultades en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?	Nunca () Casi nunca () Ocasionalmente () Casi todas las clases () Todas las clases ()
5. ¿Cuál es la principal dificultad que presenta en el aprendizaje de Estudios Sociales?	Docente no domina la temática () Docente domina el tema pero no sabe cómo transmitirlo () No utilización de material didáctico digital () Otros ().....
6. ¿Tienen usted curiosidad por ampliar conocimientos de Estudios Sociales mediante la aplicación de Tics?	Nunca () Casi nunca () Ocasionalmente () Casi todas las clases () Todas las clases ()
7. ¿Su aula cuenta con herramientas tecnológicas que permitan proyectar material didáctico digital?	Nunca () Casi nunca () Ocasionalmente () Casi todas las clases () Todas las clases ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

8. ¿El docente de Estudios Sociales durante sus clases utiliza material didáctico elaborado en herramientas digitales?	Nunca	()
	Casi nunca	()
	Ocasionalmente	()
	Casi todas las clases	()
	Todas las clases	()
9. ¿Le gustaría que el docente utilice material didáctico digital para la enseñanza de Estudios Sociales?	Nunca	()
	Casi nunca	()
	Ocasionalmente	()
	Casi todas las clases	()
	Todas las clases	()
10. ¿De las siguientes herramientas digitales cuál le gustaría que su docente emplee en la enseñanza de Estudios Sociales?	Canva	()
	Power Point	()
	Genially	()
	Otros	().....

VALIDADO POR:


MSc. Norberto López

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CINCO DE JUNIO”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA



Instituto de
Posgrado

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(CUESTIONARIO - ENCUESTA)

Proyecto:	Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023
Autor:	Violeta Elizabeth Osorio Almeida
Objetivo:	Evaluar en los estudiantes de 9no AEGB "A" el proceso enseñanza aprendizaje utilizando las estrategias didácticas desarrolladas con la herramienta digital CANVA.

Fecha de envío para la evaluación del experto:	4 de abril de 2023
Fecha de revisión del experto:	11 de abril de 2023

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVO			
ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	MUCHO	POCO	NADA
Instrucción breve, clara y completa.			
Formulación clara de cada pregunta.			
Comprensión de cada pregunta.			
Coherencia de las preguntas en relación con el objetivo.			
Relevancia del contenido			
Orden y secuencia de las preguntas			
Número de preguntas óptimo			

Observaciones:

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

A continuación, marque con una X en el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como ítem. De ser necesario realice la observación en el casillero correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
Ítem	Dejar	Modificar	Eliminar	
1	/			
2	/			
3	/			
4	/			
5	/			
6	/			
7	/			
8	/			



 Firma del Evaluador
 C.C.: 171 558 1631

Apellidos y nombres completos	López Abril Norberto Adrián
Título académico	MS.c. Docencia Universitaria y Administración Educativa
Institución de Educación Superior	Universidad Indoamérica
Correo electrónico	Norbertadry2015@gmail.com
Teléfono	0999020482

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA DEL PROYECTO: Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023.

Objetivo: Evaluar en los estudiantes de 9no AEGB "A" el proceso enseñanza aprendizaje utilizando las estrategias didácticas desarrolladas con la herramienta digital CANVA.

AUTORA: Lic. Elizabeth Osorio

DESTINATARIOS: Estudiantes de 9AEGB "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón"

INSTRUCCIONES: Lea con mucha atención cada pregunta y seleccione solo una respuesta

marcando con X en el paréntesis

PREGUNTAS	RESPUESTA
1. ¿Cómo considera usted las clases impartidas por su docente en la materia de Estudios Sociales?	Nada interesantes ()
	Poco interesantes ()
	Interesantes ()
	Muy interesantes ()
	Totalmente interesantes ()
2. ¿Considera usted que su maestro domina las herramientas digitales para la elaboración de material didáctico digital al momento de impartir clases?	Nunca ()
	Casi nunca ()
	Ocasionalmente ()
	Casi todas las clases ()
	Todas las clases ()
3. ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales utiliza su maestro para impartir clases de Estudios Sociales?	Canva ()
	Prezi ()
	Padlet ()
	Power Ponit ()
	Slideshare ()
4. ¿Le gustaría que el docente utilice material didáctico digital para la enseñanza de Estudios Sociales?	Nunca ()
	Casi nunca ()
	Ocasionalmente ()
	Casi todas las clases ()
	Todas las clases ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

5. ¿Cree que el uso de herramientas digitales como Canva ha contribuido a que recuerde con facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales?	Nada interesantes	()
	Poco interesantes	()
	Interesantes	()
	Muy interesantes	()
	Totalmente interesantes	()
6. ¿Usted considera necesario utilizar herramientas digitales como Canva para mejorar su presentación de los conceptos en la clase de Estudios Sociales?	Necesario	()
	Muy necesario	()
	Insignificante	()
	Poco necesario	()
	Totalmente necesario	()
7. ¿Con qué frecuencia utiliza el docente de Estudios Sociales materiales didácticos elaborados en Canva en sus clases?	Nunca	()
	Casi nunca	()
	Ocasionalmente	()
	Casi todas las clases	()
	Todas las clases	()
8. Además de Canva, ¿qué otra herramienta digital recomendaría para que su docente utilice en el proceso de enseñanza-aprendizaje?"	Prezi	()
	Power Point	()
	Genially	()
	Otros ().....	

VALIDADO POR:

MSc. Norbeto López

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CINCO DE JUNIO"



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA



Instituto de
Posgrado

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(CUESTIONARIO - ENCUESTA)

Proyecto:	Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023
Autor:	Violeta Elizabeth Osorio Almeida
Objetivo:	Aplicar la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB de la Unidad Educativa Municipal "Calderón"

Fecha de envío para la evaluación del experto:	15 de noviembre de 2022
Fecha de revisión del experto:	22 de noviembre de 2022

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVO			
ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	MUCHO	POCO	NADA
Instrucción breve, clara y completa.	✓		
Formulación clara de cada pregunta.	✓		
Comprensión de cada pregunta.	✓		
Coherencia de las preguntas en relación con el objetivo.	✓		
Relevancia del contenido	✓		
Orden y secuencia de las preguntas	✓		
Número de preguntas óptimo	✓		

Observaciones:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA



Instituto de
Posgrado

A continuación, marque con una X en el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como ítem. De ser necesario realice la observación en el casillero correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
Ítem	Dejar	Modificar	Eliminar	
1	/			
2	/			
3	/			
4	/			
5	/			
6	/			
7	/			
8	/			
9	/			
10	/			

.....
Manolo Hurtado

Firma del Evaluador

C.C.:

1705985115

Apellidos y nombres completos	Hurtado Páez Manolo Xavier
Título académico	MS.c. Gerencia Educativa
Institución de Educación Superior	Universidad Central Universidad Pedagógica Experimental Libertador
Correo electrónico	manxavhurtado@gmail.com
Teléfono	0998556548



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA DEL PROYECTO: Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023.

Objetivo: Aplicar la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB de la Unidad Educativa Municipal "Calderón".

AUTORA: Lic. Elizabeth Osorio

DESTINATARIOS: Estudiantes de 9AEGB "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón"

INSTRUCCIONES: Lea con mucha atención cada pregunta y seleccione solo una respuesta

marcando con X en el paréntesis

PREGUNTAS	RESPUESTA
1. ¿Las clases de la asignatura de Estudios Sociales son?	Nada interesantes ()
	Poco interesantes ()
	Interesantes ()
	Muy interesantes ()
	Totalmente interesantes ()
2. ¿El material didáctico que utiliza el docente de Estudios Sociales es?	Nada adecuado ()
	Poco adecuado ()
	Adecuado ()
	Muy adecuado ()
	Totalmente adecuado ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

<p>3. ¿Recuerda con facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales?</p>	<p>Nunca ()</p> <p>Casi nunca ()</p> <p>Ocasionalmente ()</p> <p>Casi todas las clases ()</p> <p>Todas las clases ()</p>
<p>4. ¿Usted presenta dificultades en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?</p>	<p>Nunca ()</p> <p>Casi nunca ()</p> <p>Ocasionalmente ()</p> <p>Casi todas las clases ()</p> <p>Todas las clases ()</p>
<p>5. ¿Cuál es la principal dificultad que presenta en el aprendizaje de Estudios Sociales?</p>	<p>Docente no domina la temática ()</p> <p>Docente domina el tema pero no sabe cómo transmitirlo ()</p> <p>No utilización de material didáctico digital ()</p> <p>Otros ()</p>
<p>6. ¿Tienen usted curiosidad por ampliar conocimientos de Estudios Sociales mediante la aplicación de Tics?</p>	<p>Nunca ()</p> <p>Casi nunca ()</p> <p>Ocasionalmente ()</p> <p>Casi todas las clases ()</p> <p>Todas las clases ()</p>
<p>7. ¿Su aula cuenta con herramientas tecnológicas que permitan proyectar material didáctico digital?</p>	<p>Nunca ()</p> <p>Casi nunca ()</p> <p>Ocasionalmente ()</p> <p>Casi todas las clases ()</p> <p>Todas las clases ()</p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

8. ¿El docente de Estudios Sociales durante sus clases utiliza material didáctico elaborado en herramientas digitales?	Nunca	()
	Casi nunca	()
	Ocasionalmente	()
	Casi todas las clases	()
	Todas las clases	()
9. ¿Le gustaría que el docente utilice material didáctico digital para la enseñanza de Estudios Sociales?	Nunca	()
	Casi nunca	()
	Ocasionalmente	()
	Casi todas las clases	()
	Todas las clases	()
10. ¿De las siguientes herramientas digitales cuál le gustaría que su docente emplee en la enseñanza de Estudios Sociales?	Canva	()
	Power Point	()
	Genially	()
	Otros	().....

VALIDADO POR:

Manolo Hurtado
MSc. Manolo Hurtado

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MUNICIPAL CALDERÓN"



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(CUESTIONARIO - ENCUESTA)

Proyecto:	Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa Municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023
Autor:	Violeta Elizabeth Osorio Almeida
Objetivo:	Evaluar en los estudiantes de 9no AEGB " A" el proceso enseñanza aprendizaje utilizando las estrategias didácticas desarrolladas con la herramienta digital CANVA.

Fecha de envío para la evaluación del experto:	4 de abril de 2023
Fecha de revisión del experto:	11 de abril de 2023

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVO			
ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	MUCHO	POCO	NADA
Instrucción breve, clara y completa.			
Formulación clara de cada pregunta.			
Comprensión de cada pregunta.			
Coherencia de las preguntas en relación con el objetivo.			
Relevancia del contenido			
Orden y secuencia de las preguntas			
Número de preguntas óptimo			

Observaciones:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA



Instituto de
Posgrado

A continuación, marque con una X en el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como ítem. De ser necesario realice la observación en el casillero correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
Ítem	Dejar	Modificar	Eliminar	
1	/			
2	/			
3	/			
4	/			
5	/			
6	/			
7	/			
8	/			

Manolo Hurtado

Firma del Evaluador

C.C.: 1705985115

Apellidos y nombres completos	Hurtado Páez Manolo Xavier
Título académico	MS.c. Gerencia Educativa
Institución de Educación Superior	Universidad Central Universidad Pedagógica Experimental Libertador
Correo electrónico	manxavhurtado@gmail.com
Teléfono	0998556548



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA DEL PROYECTO: Aplicación de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en los estudiantes de 9no año EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Municipal “Calderón” año lectivo 2022-2023.

Objetivo: Evaluar en los estudiantes de 9no AEGB “ A” el proceso enseñanza aprendizaje utilizando las estrategias didácticas desarrolladas con la herramienta digital CANVA.

AUTORA: Lic. Elizabeth Osorio

DESTINATARIOS: Estudiantes de 9AEGB “A” de la Unidad Educativa Municipal “Calderón”

INSTRUCCIONES: Lea con mucha atención cada pregunta y seleccione solo una respuesta

marcando con X en el paréntesis

PREGUNTAS	RESPUESTA
1. ¿Cómo considera usted las clases impartidas por su docente en la materia de Estudios Sociales?	Nada interesantes ()
	Poco interesantes ()
	Interesantes ()
	Muy interesantes ()
	Totalmente interesantes ()
2. ¿Considera usted que su maestro domina las herramientas digitales para la elaboración de material didáctico digital al momento de impartir clases?	Nunca ()
	Casi nunca ()
	Ocasionalmente ()
	Casi todas las clases ()
	Todas las clases ()
3. ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales utiliza su maestro para impartir clases de Estudios Sociales?	Canva ()
	Prezi ()
	Padlet ()
	Power Ponit ()
	Slideshare ()
4. ¿Le gustaría que el docente utilice material didáctico digital para la enseñanza de Estudios Sociales?	Nunca ()
	Casi nunca ()
	Ocasionalmente ()
	Casi todas las clases ()
	Todas las clases ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

5. ¿Cree que el uso de herramientas digitales como Canva ha contribuido a que recuerde con facilidad lo aprendido durante el presente año escolar en la asignatura de Estudios Sociales?	Nada interesantes () Poco interesantes () Interesantes () Muy interesantes () Totalmente interesantes ()
6. ¿Usted considera necesario utilizar herramientas digitales como Canva para mejorar su presentación de los conceptos en la clase de Estudios Sociales?	Necesario () Muy necesario () Insignificante () Poco necesario () Totalmente necesario ()
7. ¿Con qué frecuencia utiliza el docente de Estudios Sociales materiales didácticos elaborados en Canva en sus clases?	Nunca () Casi nunca () Ocasionalmente () Casi todas las clases () Todas las clases ()
8. Además de Canva, ¿qué otra herramienta digital recomendaría para que su docente utilice en el proceso de enseñanza-aprendizaje?"	Prezi () Power Point () Genially () Otros ().....

VALIDADO POR:

MSc. Manolo Hurtado

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MUNICIPAL CALDERÓN"

REFERENCIAS

- Castañeda, L., & Adell, J. (s.f.). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red.
- Cubillo, J., Sergio, A., Gutiérrez, M., Castro, M., Antonio, G., & Santos, C. (2014). Recursos digitales autónomos mediante realidad aumentada (autonomous digital resources through augmented reality). 17(2), 241–274.
- Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid Autor: Oriol Borrás Gené. (2015). <http://www.flickr.com/photos/89458386@N07/16124943257>
- Galeana, D. L. (s.f.). Aprendizaje basado en proyectos.
- Kent, R. (2001). Sinéctica 18 ene. <http://www.aahe.org/change/digital.pdf>
- Margarita Lucero, M. (s.f.). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo.
- Molina, P., Valenciano, J., & Valencia-Peris, A. (2015). Los blogs como entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en Educación Superior. *Revista Complutense de Educación*, 26, 15–31. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.43791
- Muñoz-Carril, P. y González-Sanmamed, M. (2015). Utilización de las TIC en orientación educativa: Un análisis de las plataformas web en los departamentos de orientación de secundaria. *Revista Complutense de Educación*, 26(2), 447–465. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.n2.43396
- Navarro, D., y Samón, M. (2017). *Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753184013>
- Siemens, G., & Leal, D. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- Pérez. (2005) Nuevas tecnologías y educación. *Cad. psicopedag.* vol.5, n.9, pp. 00-00. ISSN 1676-1049