



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS
SOCIALES CON EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES PARA LOS
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Trabajo de titulación previa a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA: VERÓNICA ELIZABETH SIMBAÑA GUALAVISÍ

TUTORA: DIANA YANETH ÁVILA CAMARGO

Quito-Ecuador

2022


**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Verónica Elizabeth Simbaña Gualavisí, con documento de identificación N° 1725220907
manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 08 de marzo del año 2022

Atentamente,



Verónica Elizabeth Simbaña

1725220907

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo Verónica Elizabeth Simbaña Gualavisí, con documento de identificación N° 1725220907, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de titulación Propuesta metodológica: "Propuesta metodológica para la enseñanza de Ciencias Sociales con el uso de entornos virtuales para los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica", el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 08 de marzo del año 2022

Atentamente,



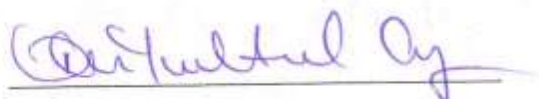
Verónica Elizabeth Simbaña

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Diana Yaneth Ávila Camargo, con documento de identificación N°1753804572, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES CON EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES PARA LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, realizado por Simbaña Gualavisí Verónica Elizabeth con documento de identificación N° 1725220907, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 8 de marzo de 2022

Atentamente,



Lic. Diana Yaneth Ávila Camargo, Mgtr.

1753804572

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mi familia, a mis padres Hilda y Luis quienes me apoyaron en los momentos más oscuros y me levantaron de las caídas más duras que he tenido, gracias a ustedes soy la mujer de hoy. Gracias por el apoyo moral y económico que durante mucho tiempo me han dado.

A mis hermanos Adriana, Libardo y Gustavo, la patrulla, quienes aceptaron mi pensamiento diferente al suyo y a pesar de la distancia y contratiempos estuvieron presentes en cada etapa motivándome y augurándome éxitos, porque trabajar y estudiar dos carreras al mismo tiempo, sí es posible.

A la vida, que sin importar cuántas veces me puso pruebas unas más difíciles que otras supo enseñarme a tomar decisiones gracias a las experiencias y enseñanzas que aprendí en este largo recorrido y a saber que el único seguro somos nosotros mismos para conseguir nuestras metas.

Agradecimiento

Agradezco de manera especial a la Mgtr. Diana Ávila, mi tutora de tesis, por su paciencia y comprensión al saber que estudiaba y trabajaba al mismo tiempo. Verdaderamente, la considero una docente modelo y ejemplar por su sabiduría y el cariño que ha demostrado por tan honorable profesión. Gracias por su compromiso al dirigirme el trabajo de titulación y su valioso tiempo.

Agradezco a la Carrera de Educación Básica de la Universidad Politécnica Salesiana, en especial a sus directivos por darme la oportunidad de estudiar en tan prestigiosa institución. A los docentes de la carrera por sus enseñanzas y por los momentos a menos que compartimos como docentes, estudiantes y amigos. Un agradecimiento a los grupos ASU que hicieron de mi estadía en la universidad una experiencia gratificante porque me brindaron grandes amigos en tan bonitas experiencias, gracias.

Índice

Introducción	1
1. Problema.....	2
1.1 Descripción del problema.....	2
1.2 Antecedentes.....	3
1.3 Importancia y alcances	4
1.4 Delimitación	5
1.5 Explicación del problema.....	6
1.6 Preguntas de investigación	7
1.6.1 Pregunta general	7
1.6.2 Preguntas específicas.....	7
2. Objetivos	8
2.1 Objetivo general	8
2.2. Objetivos específicos.....	8
3. Fundamentación teórica	9
3.1 Estado del arte	9
3.2 Los modelos pedagógicos	12
3.2.1 Conceptos y generalidades de los modelos pedagógicos	13

3.2.2 Modelo Constructivista	13
3.2.3 Modelo Conectivista	14
3.3 Estrategias metodológicas	16
3.3.1 Conceptualización de estrategia metodológica	16
3.3.2 Elementos de las estrategias metodológicas.....	17
3.3.3 Características de las estrategias metodológicas	19
3.4 Enseñanza de las Ciencias Sociales	20
3.4.1 Didáctica de las Ciencias Sociales	20
3.4.2 Métodos de enseñanza de las Ciencias Sociales	21
3.4.3 Importancia de los recursos en Ciencias Sociales.....	23
3.5 Las CCSS en el currículo nacional.....	24
3.5.1 Importancia de Estudios Sociales en la Educación Básica	24
3.5.2 Organización curricular del área de Estudios Sociales	25
3.5.3 Cambios en el currículo durante el periodo de pandemia	26
3.6 Educación virtual.....	26
3.6.1 La educación virtual	26
3.6.2 Enseñanza virtual de Estudios Sociales	28
3.6.3 Recursos para la enseñanza virtual de Estudios Sociales.....	28

4. Metodología	30
4.1 Tipo de propuesta	30
4.2 Partes de la propuesta	30
4.3 Destinatarios.....	37
4.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta.....	37
5. Resultados generales	39
6. Propuesta metodológica	41
6.1 El Boom cacaotero	42
6.2 El Boom bananero	47
6.3 El Boom petrolero	51
Conclusiones	58
Recomendaciones.....	60
Referencias	61
Anexos.....	67

Índice de tablas

Tabla 1. Estructura de la organización del Currículo Priorizado	26
Tabla 2. Distribución del contenido de la asignatura	31
Tabla 4. Desarrollo de la estrategia “Boom cacaotero”	42
Tabla 5. Rúbrica de evaluación 1	46
Tabla 6. Desarrollo de la estrategia “boom bananero”	47
Tabla 7. Rúbrica de evaluación 2	51
Tabla 8. Desarrollo de las estrategias con criterio de desempeño sobre el boom petrolero	52
Tabla 9. Rúbrica de evaluación	57

Índice de figuras

Figura 1. Imagen de la ubicación de la institución.....	6
Figura 2. Línea de tiempo sobre los contenidos de la asignatura.....	43
Figura 3. Ilustración de la mano negra de Chevron	53
Figura 4. Ilustración sobre la historieta del boom petrolero	54
Figura 5. Ilustración sobre la historieta del boom petrolero	55

Resumen

El trabajo de titulación presenta una estrategia metodológica para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Se observó una necesidad y un problema que es la escasez de estrategias metodológicas con el uso de entornos virtuales. Tras la observación durante las clases remotas en la institución de prácticas, es evidente que la educación tuvo cambios, pues no se contaban con los recursos suficientes para asistir mediante esta nueva modalidad de estudio. Con el tiempo, se crearon varias aplicaciones y plataformas digitales que figuraban ayudas para el docente, pero es el docente quien las configura para conseguir un aprendizaje significativo con estos recursos.

Esta propuesta presenta el uso de estos recursos con objetivos pedagógicos y persiguiendo el enfoque curricular. Se estudió tomando como base las corrientes del constructivismo y el conectivismo, con ello, se proponen los recursos como apoyo para el trabajo docente en ambas modalidades de estudio. Se presentan plataformas y aplicaciones de fácil uso adaptadas para lograr el aprendizaje óptimo en los estudiantes sin desvincularlos de los entornos virtuales y fundamentados en la planificación curricular del Ministerio de Educación como documentos que configuran esta propuesta para su fácil aplicación.

Este trabajo plantea los objetivos claros que responden a cómo diseñar una estrategia, sus elementos, características y métodos empleados tanto para su construcción como para su aplicación. El conocimiento y dominio del contenido de la asignatura es el fundamento para el desarrollo y aplicación de esta estrategia que cumple con los estándares de originalidad, creatividad, innovación y autenticidad.

Palabras clave: Estudios sociales, Enseñanza asistida por ordenador, Ciencias sociales, Enseñanza audiovisual

Abstract

The degree work presents a methodological strategy for the teaching and learning of the subject of Social Studies. A need and a problem were observed, which is the scarcity of methodological strategies with the use of virtual environments. After the observation during the remote classes at the internship institution, it is evident that the education had changes, since there were not enough resources to attend through this new study modality. Over time, several applications and digital platforms were created that included aids for the teacher, but it is the teacher who configures them to achieve meaningful learning with these resources.

This proposal presents the use of these resources with pedagogical objectives and pursuing the curricular approach. The study was based on the constructivism and connectivism currents, thus, the resources are proposed as support for the teaching work in both study modalities. Easy-to-use platforms and applications are presented, adapted to achieve optimal learning in students without disassociating them from virtual environments and based on the curricular planning of the Ministry of Education as documents that make up this proposal for its easy application.

This work raises clear objectives that respond to how to design a strategy, its elements, characteristics and methods used for its construction and application. The knowledge and mastery of the content of the subject is the foundation for the development and application of this strategy that meets the standards of originality, creativity, innovation and authenticity.

Keywords: Social studies, Computer-assisted instruction, social sciences, Audiovisual instruction.

Introducción

La pandemia de Covid19 ha sido el eje en el cual muchos cambios se han generado desde el año 2020 y uno de los mayores cambios se presenta en el ámbito educativo la cual frente a una emergencia sanitaria la cual prohibía una convivencia social de manera física, tuvo que cambiar de modalidad presencial a virtual. No obstante, con los estudios realizados no se habla de una educación virtual, sino remota, pues en esta modalidad se tiene un acompañamiento del docente de manera constante. En tal virtud, las propuestas y estudios en el medio educativo han cambiado y se han dado origen a nuevas tendencias en educación como la conectivista.

La presente propuesta metodológica atiende la necesidad identificada, a partir, de un trabajo de observación previa realizado en las prácticas preprofesionales, e incluyendo los métodos de aprendizaje de Estudios Sociales, haciendo más dinámico y significativo el aprendizaje de los contenidos teóricos de la asignatura, mediante métodos de resolución de problemas, de observación indirecta y gamificación. Además, las propuestas de este trabajo promueven el aprendizaje autónomo y la pedagogía crítica para que los niños establezcan relaciones entre el contexto histórico cultural con el presente sin perder el enfoque curricular.

El diseño de los recursos está dado por el uso de entornos virtuales y también se busca una enseñanza de estos para que los niños interactúen adecuadamente en diversas plataformas, programas y aplicaciones. La propuesta atiende a tres destrezas con criterio de desempeño de manera objetiva y de manera indirecta, también responde a los contenidos de siete destrezas más que están vinculadas a los contenidos seleccionados y son aprendizajes imprescindibles. Los recursos generados en la propuesta se encuentran en la red con acceso gratuito desde las distintas plataformas que fueron diseñadas y programadas.

1. Problema

1.1 Descripción del problema

El docente es el mediador o guía del conocimiento que interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante. Por lo tanto, es imprescindible tener un amplio conocimiento en cuanto a estrategias metodológicas y PEA se refiere. Es importante que las actividades que el docente proponga incluyan métodos y técnicas adaptables para sus estudiantes tomando en cuenta el contexto que los rodea. De esta manera, el docente constructivista tiene la responsabilidad de diseñar las estrategias y cumplir sus diversas funciones.

Las funciones del docente son aquellas responsabilidades que debe cumplir dentro y fuera del aula. Por lo tanto, se ha convertido en guía, asesor, orientador y facilitador de conocimientos, recursos y herramientas para el aprendizaje idóneo de los estudiantes. En la actualidad se entiende que la responsabilidad del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje es indispensable, se reconoce que su función en el proceso educativo va más allá de transmitir conocimiento, pues debe enseñar y cumplir su función a cabalidad y con dominio en procesos educativos y los estándares de educación.

La llegada de la pandemia de Covid19 (2020) sorprendió a todos y afectó notablemente al sector educativo, los planes de emergencia implementados por los Ministerios de Educación alrededor del mundo no fueron suficientes desde un principio. No obstante, el Ecuador se vio obligado a cambiar la educación presencial a la virtual desafiando así no solo a docentes, sino a estudiantes a aprender en una nueva realidad. Es evidente que nadie estaba preparado para este incidente ni contaban con los recursos tecnológicos necesarios para una educación virtual,

sin embargo, se evidenció un problema mayor que es la falta de estrategias metodológicas para la enseñanza en las diferentes áreas del Currículo ecuatoriano.

Las estrategias metodológicas son el conjunto de actividades que realiza el docente con una finalidad pedagógica. El maestro cumple con su función de ser guía dentro del proceso educativo, es parte de su trabajo planificar y crear las estrategias metodológicas aún en la virtualidad. El problema central es resolver la escasez de estrategias metodológicas y con esta investigación se busca realizar un aporte mediante una propuesta metodológica que contribuya al proceso educativo, tomando en cuenta factores como recursos, contexto y objetivos curriculares o desarrollo de destrezas.

1.2 Antecedentes

En diciembre del 2019 la Organización Mundial de la Salud recibió reportes de un tipo de neumonía desconocido. El origen de esta afección fue en la ciudad de Wuhan en China, el confinamiento a raíz de la pandemia de Covid19 ha cambiado los estilos de vida y trabajo en todo el mundo, en todas las áreas, principalmente en educación, salud y negocios. Esto conduce a verificar y cuestionar si existen las suficientes herramientas, recursos, métodos de enseñanza o preparación docente para que el maestro pueda llevar a cabo la educación virtual para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Al principio las opciones para la virtualidad pedagógica eran escasas, no se puede hablar de mejoras porque no únicamente depende de la diversidad de medios y recursos que hoy existen, sino de las estrategias y metodología que use el docente y de su capacitación.

El área de Ciencias Sociales no es la excepción, porque incluso se muestran situaciones preocupantes cuando se trata de una asignatura la cual tiene como eje principal contenido teórico y conceptos de categorías. La enseñanza de historia, geografía y desarrollo social y en

espacio son contenidos curriculares que netamente se necesita de recursos para su asimilación en búsqueda de un aprendizaje significativo. Los Estudios Sociales tienen el componente del desarrollo social, para lo cual, la convivencia, proceso de socialización, salidas de campo entre otras son estrategias que en la educación presencial son necesarias para promover el aprendizaje significativo. Ante una emergencia sanitaria, el trabajo docente se ve limitado por el uso de estrategias y por el distanciamiento social emergente.

1.3 Importancia y alcances

Las estrategias metodológicas están caracterizadas por ser de índole creativa, recoge información, resuelve problemas, atiende a las necesidades educativas de los estudiantes, es realizable, desarrolla competencias, invitan a ser críticos con lo que se evidencia mientras se las realiza, entre otras. Es así que las estrategias metodológicas deben proyectar, ordenar y orientar la labor pedagógica, para cumplir los objetivos institucionales y curriculares de la formación académica de los estudiantes (Ponce et al., 2020). Estas características hacen de las estrategias metodológicas la base principal para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

El cambio de educación presencial a remota desafía a los docentes a planificar en función de los recursos virtuales, las necesidades de los estudiantes, los recursos con los que cuentan y de una metodología que garantice un aprendizaje significativo. La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) son indispensables porque por hoy, son el hilo conductor o el agente que encauza la educación en los nuevos medios. Vinculado al concepto de los paradigmas que se mencionan en el currículo, el docente debe buscar estrategias críticas, innovadoras y propositivas aún en la

educación que se desarrolla en medios digitales y electrónicos para garantizar el desarrollo y destrezas (Anchalí, 2010).

En nuestro país existe desinterés por el aprender Estudios Sociales uno de los factores que afirma este hecho es el estudio del gran contenido teórico, el hecho de estudiar historia, geografía y la teoría por su gran contenido e información se han considerado como un tanto obsoletos porque son hechos pasados y no tienen incidencia en la actualidad (Ramírez y Efraín, 2021). Aunado a la situación, se siente un desinterés por las clases virtuales de hoy, pues el mismo hecho de sentir fatiga al estar frente a un computador por largas horas genera desinterés y estrés tanto en estudiantes como docentes. Esta condición afecta notablemente al proceso educativo y los docentes hacen grandes esfuerzos por mantener la atención y concentración de los estudiantes que estando detrás de un computador dificulta aún más la situación.

Por lo tanto, el desarrollo de estrategias metodológicas que modifiquen la condición actual de la educación es primordial. Este trabajo no funcionará como un conjunto de estrategias, sino se convertirá en un recurso que los docentes podrán utilizar para desarrollar el proceso y cumplir con el aprendizaje significativo de manera gratuita desde la red. El desarrollo de estrategias para la educación no es momentáneo, pues el mundo se encuentra en una pandemia que no da tregua, por el contrario, parece complicarse más y la educación y desarrollo de estrategias deben encontrarse a la vanguardia y ser adaptadas a las condiciones y medios actuales.

1.4 Delimitación

Delimitación geográfica: La Unidad Educativa “San Francisco de Sales” está localizada en el Ecuador, en la provincia de Pichincha, en el centro-norte del cantón Quito, sector la Colón, entre las calles Av. Cristobal Colón y, José Tamayo, Quito.

Figura 1. Imagen de la ubicación de la institución



Fuente: Adaptada de Google Maps (2021).

Delimitación temporal: La propuesta metodológica fue realizada el año lectivo 2020-2021, la cual duró dos meses, desde finales de octubre de 2020 hasta febrero de 2021. Un día a la semana, en el horario de 10h45 a 12:15.

Delimitación sectorial: La Unidad Educativa “San Francisco de Sales” es una entidad particular de educación religiosa y se encuentra ubicada en la parroquia La Colón, la cual pertenece al distrito 17D05, circuito 4, zona 9, administración zonal Norte ubicado en la Villaflora.

1.5 Explicación del problema

La presente investigación tras establecer las preguntas de investigación plantea los objetivos en con base a la fundamentación teórica, la descripción y atención al problema planteado. El propósito de elaborar estos objetivos es para atender a las necesidades encontradas tras la

práctica educativa y realizar una propuesta metodológica que atienda estas necesidades educativas en la educación remota y con el uso de los entornos virtuales.

1.6 Preguntas de investigación

1.6.1 Pregunta general

¿Cómo diseñar estrategias metodológicas con el uso de entornos virtuales en el área de Estudios Sociales para el séptimo año de Educación General Básica?

1.6.2 Preguntas específicas

- ¿Cómo se desarrolla el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante el uso de entornos virtuales del área de Ciencias Sociales de los estudiantes de séptimo año de EGB?
- ¿Cuáles son las estrategias metodológicas que emplean los docentes con el uso de entornos virtuales en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de séptimo año de EGB?
- ¿Cuáles son los elementos necesarios que se deben tomar en cuenta para diseñar estrategias metodológicas para la enseñanza virtual de Ciencias Sociales de los estudiantes de séptimo año de EGB?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Diseñar estrategias metodológicas con el uso de entornos virtuales para la enseñanza de Estudios Sociales para los estudiantes de séptimo año de EGB

2.2. Objetivos específicos

- Describir el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje mediante el uso de entornos virtuales del área de Ciencias Sociales de los estudiantes de séptimo año de EGB
- Identificar las estrategias metodológicas que se emplean con el uso de entornos virtuales del área de Ciencias Sociales de los estudiantes de séptimo año de EGB
- Explicar los elementos necesarios o aspectos que se deben tomar en cuenta al momento de diseñar estrategias metodológicas para la enseñanza virtual de Estudios Sociales para los estudiantes de séptimo año de EGB.

3. Fundamentación teórica

3.1 Estado del arte

Las investigaciones que giran en torno al tema en cuestión son investigaciones vinculadas al uso de plataformas virtuales de educación y el diseño de estrategias metodológicas en las áreas del currículo nacional ecuatoriano. La investigación bibliográfica se realizó en Google Académico, Redalycs, Scielo y repositorios digitales de distintas universidades nacionales e internacionales tales como: Universidad Central del Ecuador, Universidad Estatal de Milagro, Universidad Católica del Ecuador, Universidad de Salamanca, entre otras.

La búsqueda de información se puntualizó en tesis y artículos científicos recientes, se tomó como marco de referencia desde el año 2017 hasta la actualidad. En Google Académico se obtuvo un total de 3400 artículos relacionados con la búsqueda “estrategias metodológicas de enseñanza”.

El trabajo de Anchali (2010) corresponde al uso de plataformas para alcanzar los aprendizajes significativos que propone el Currículo Nacional ecuatoriano. La propuesta presenta el aprendizaje utilizando las TIC's y el b-learning (combinación de aprendizaje presencial y virtual con recursos tecnológicos virtuales) que ayudarán notablemente para el aprendizaje de los estudiantes y su desempeño en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Las fases en las que se desarrolla este trabajo corresponden a una fase de presencia que determina los conocimientos que debe tener el docente sobre el EVA. Seguido de la fase de alcance se establece los estándares que se desean conseguir por cada unidad o tema, es decir, el desarrollo de la estrategia metodológica.

En la fase de capacitación se refiere al aprender haciendo, en este espacio se descubre el funcionamiento de los entornos, usos, ventajas y posibles limitaciones de los EVA. La fase

de interacción es la puesta en marcha de la propuesta, esta fase emite los resultados del aprendizaje de los estudiantes mediante el sistema de evaluación determinado y cuantificado por el mismo sistema y establecido por el docente.

La investigación tiene por objetivo usar la propuesta y ponerla en marcha, tiene un alcance correlacional pues intervienen tanto contenidos como la parte de las TIC's para el correcto funcionamiento de los EVA. La muestra fue el Tecnológico Experimental “Luis Alfredo Martínez” de la ciudad de Ambato. El método a seguir fue la experimentación del recurso realizado con la muestra para su posterior implementación en su sistema educativo.

Las autoras Escobar y Guacapiña (2015) proponen una investigación basada en la implementación de un programa virtual para lograr que las clases sean más recreativas y creativas para Estudios Sociales. El trabajo se basa en una investigación bibliográfica sobre el uso de entornos virtuales y la educación en el país. La metodología seguida es un trabajo de campo y la bibliográfica documental. El alcance es de tipo exploratorio y descriptivo, la muestra consta de 102 personas de las cuales son 1 director y 4 docentes. Las técnicas para recolección de datos son la entrevista y la encuesta, el instrumento utilizado es un cuestionario y se realiza el debido plan de procesamiento de información para obtener los resultados. El análisis de resultados expone la necesidad de una actualización en nuevas tecnologías de los docentes no solo por buscar clases divertidas y dinámicas, sino porque se necesita que la institución educativa se encuentre a la vanguardia de la nueva era de desarrollo tecnológico en cuanto a procesos educativos se refiere.

La investigación de Carrillo y Verdezoto (2018) presenta una aplicación para motivar a los estudiantes de octavo de básica en el área de Estudios Sociales, esto con el objetivo de hacer más dinámicas las clases y despertar el interés en los niños por aprender dicha asignatura. Presentan un modelo de investigación mixta, donde se incluyen datos cuantitativos y

cualitativos y un enfoque multimodal al utilizar datos estadísticos y combinarla con la teoría. El tipo de estudio que se realizó es bibliográfico para la fundamentación teórica, un estudio de campo para la aproximación al problema, estudio descriptivo para plantear los datos, estudio de acción participativa para determinar los resultados de la propuesta. Entre los métodos se encuentran el teórico, histórico, empírico, estadístico, observación simple, observación participativa, observación sistemática estructurada. Los resultados de la investigación determinan el funcionamiento eficiente de la aplicación, demuestran que los entornos virtuales son beneficiosos para el aprendizaje de Estudios Sociales. Uno de los ejes transversales del uso de la aplicación es que sirve como un recurso que puede adaptarse para otras áreas y contenidos de Estudios Sociales.

El trabajo de Arguello (2021) es un análisis de datos cuantitativos y cualitativos sobre las herramientas digitales a las que tienen acceso los estudiantes de séptimo año y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta investigación es una revisión bibliográfica en fuentes científicas y buscadores académicos como Google Scholar, Redalycs, repositorios universitarios, bibliotecas, etc. En este aspecto, se especificó la investigación de las herramientas digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje con énfasis en el desarrollo de destrezas curriculares. Se determinaron las herramientas digitales para la gestión del aprendizaje que orientan al cumplimiento de los estándares educativos y al desempeño profesional del docente. El análisis de resultados se realizó de acuerdo a las herramientas obtenidas por asignatura, en este caso, para la lectura bibliográfica se hizo énfasis en el área de Estudios Sociales. Se encontró que las plataformas utilizadas en la educación virtual actualmente son: Youtube, Duolingo, Google Classroom, visitas a museos nacionales y mundiales, Activilandia, Quizziz, Prensa y Book Trailer.

Investigaciones sobre los entornos virtuales de aprendizaje gamificados son la nueva modalidad y propuesta metodológica para las clases, esta propuesta es presentada por Muñoz (2020) para el Currículo Nacional ecuatoriano. Con la nueva modalidad de educación de hoy, la gamificación (metodología que utiliza el juego como un método de aprendizaje) se considera como una herramienta del futuro, las facilidades de comprensión de contenidos, el acceso y la didáctica que conlleva la gamificación hace de un simple juego una herramienta facilitadora para el aprendizaje. Estas estrategias son parte de las innovaciones del aula virtual. A modo de conclusiones de este trabajo se establece que el desarrollo de aplicaciones o recursos de aprendizaje para las diferentes asignaturas es un proceso que poco a poco se está configurando. La adaptación de recursos para el aprendizaje en entornos virtuales se convertirá en una necesidad que debe ser atendida.

El uso de los recursos didácticos en el área de Estudios Sociales despierta el interés de estudiantes y docentes, según la investigación de Paredes y Castro (2017) el uso de recursos didácticos para los estudiantes de séptimo año de educación actúa en beneficio de los niños porque les permite descubrir, indagar, observar y hasta manipular elementos que enriquecerán su experiencia de aprendizaje. El problema de esta investigación es la necesidad de emplear recursos didácticos en las clases de Estudios Sociales y destacar su necesidad e importancia en el proceso educativo. Se trabajó desde un enfoque cuali-cuantitativo o mixto, porque permite acercarse a la realidad de la escuela con datos numéricos que dejan ver la clara realidad de su problemática. Tras su análisis se determinó la importancia de los recursos didácticos físicos y tecnológicos en la práctica pedagógica, el espacio de mediación y el propósito de formación en cuanto al desarrollo de destrezas y cumplimiento de objetivos pedagógicos.

3.2 Los modelos pedagógicos

3.2.1 Conceptos y generalidades de los modelos pedagógicos

Los modelos pedagógicos son fundamentos que han moldeado a la educación de hoy a lo largo del tiempo. Son considerados como huellas o rastros que permiten reconstruir y construir conocimientos que sirvan para la investigación y la reflexión. Son planteamientos integrales que toman en cuenta fenómenos como el de educación desde una perspectiva practico-teórico (Zubiría, 2009).

Los modelos pedagógicos representativos son: modelo pedagógico tradicional, conductista, romántico, escuela activa, cognitivo, social y constructivista. Una de las corrientes pedagógicas que está saliendo a flote en la actualidad es el conectivismo, si bien es cierto, no es un modelo establecido, está basado en las teorías pedagógicas y se destaca el uso de entornos virtuales y el acceso a la información que se encuentra en la red mediante los intereses de los estudiantes y la inteligencia artificial.

3.2.2 Modelo Constructivista

El modelo pedagógico Constructivista es una teoría pedagógica como producto de las interpretaciones de la realidad educativa. Esta corriente es el resultado de aportes de Vygotsky, Piaget, Bruner y Ausubel. Aunque ellos no se denominaron como constructivistas, los aportes psicológicos y pedagógicos son los que sustentan esta teoría. Desde esta corriente se aspira a explicar la naturaleza del conocimiento que consiste en la asimilación y adición de contenidos a las experiencias previas de los estudiantes. Es decir, la nueva información atraviesa por un análisis y se depositan en los conocimientos y estructuras mentales que ya existen en su memoria. De esta manera, se cumplen los procesos complementarios para el aprendizaje que son la asimilación y la acomodación de aprendizajes (Piaget y Lnhelder, 1955).

El modelo pedagógico Constructivista tiene por objeto la construcción del aprendizaje mediante procesos autoestructurantes y de construcción interna. Las etapas de desarrollo de los estudiantes juegan un papel fundamental, pues según la etapa cognitiva se determina el grado de aprendizaje de los niños. Las etapas dan indicios de las experiencias o conocimientos previos y estos sirven como punto de partida para adquirir los nuevos conocimientos, experiencias y aprendizajes de forma significativa (Jorge & Arencibia, 2003). En tal sentido, “el individuo construye y percibe el conocimiento desde su realidad o contexto mediante mecanismos o procesos cognitivos que son desarrollados de forma externa, ya que la adquisición de conocimientos no puede ser conocida por sí sola o sí mismas.” (Araya, et al., 2007, p. 77).

El modelo pedagógico vinculado a la asignatura de Estudios Sociales exige una revisión del contexto histórico social, pues la historia, geografía, ciudadanía y educación cívica corresponden a una construcción social producto de la historia vivida en una sociedad. El modelo constructivista en el área de Estudios Sociales supone un contacto directo con problemas o situaciones reales del pasado o del presente, pues el desarrollo de destrezas curriculares se vincula a cotidianidad del estudiante.

La enseñanza de estudios sociales partiendo de la problematización según los contenidos que se revisen del currículo son efectivos como una construcción de métodos para promover el aprendizaje de otros contenidos. Además, fomenta la pedagogía crítica al colocar a los estudiantes como hacedores de soluciones para tales hechos. La implementación de este modelo podría plantearse para impartir las Ciencias Sociales con métodos que no sean los discursivos, sino en función del conocimiento y las soluciones o criticidad de los niños (Fernández, 2019).

3.2.3 Modelo Conectivista

La llegada de la pandemia Covid19 ha modificado muchos campos tanto en lo laboral y educativo, pese a ello, las adaptaciones para una nueva modalidad de estudio vinculan a la educación con la era digital y saca a flote a una teoría de aprendizaje denominada conectivismo. Bajo este paradigma que lo iniciaron Siemens y Downes se entiende que el estudiante ingresa a la red mediante un dispositivo conectado a la red o internet para buscar y adquirir información. Acto seguido, se procesa esta información y se la adapta a las necesidades u objetivos por los que la buscaba, este proceso finaliza con la publicación o devolución de la información en las mismas redes de conocimiento en donde las adquirió (López de la Cruz y Escobedo, 2021). Este modelo implica una conexión de nodos de información (lugares donde se encuentra la información) donde la actualización y eliminación de datos en la red es crucial para la optimización de información porque de este modo la información se actualiza constantemente de manera que alimenta a la nueva era digital y a las futuras generaciones que busquen la información objetiva.

Autores como Ravenscroft (2011), Sobrino (2014) y Siemens y Downes (2004), estudiosos del conectivismo, conducen sus trabajos a deducción de que el conectivismo no es una teoría de aprendizaje, pero sí una corriente o visión pedagógica vinculada al uso de entornos virtuales mediante el acceso a la información porque según el conectivismo, la información está en la red y está disponible para todos aquellos que la busquen en base a sus intereses. El conectivismo sostiene sus fundamentos en otras teorías de aprendizaje tales como el conductismo de Pávlov, Skinner y Watson y Thorndike, la teoría del cognitivismo de Ausubel, Brunner y Piaget y al constructivismo de Vygotsky como elementales. Las teorías del construccionismo y conexionismo guardan relación con la psicología de la mente y la inteligencia artificial, finalmente se da participación a la Neurociencia desde visiones

biológicas donde el cerebro es el eje central donde se desarrolla el aprendizaje y la organización de conocimientos (Morrás, 2014).

3.3 Estrategias metodológicas

3.3.1 Conceptualización de estrategia metodológica

Los conceptos que tienen algunos autores sobre las estrategias metodológicas son importantes al momento del análisis y construcción de un concepto. Como primer concepto se tiene que las estrategias son un conjunto de acciones que persiguen un objetivo pedagógico mediado por los contenidos y verificado por la evaluación del aprendizaje (Meneses, 2007). Es evidente su importancia dentro del desarrollo de la clase ya sea esta de modalidad presencial o virtual, son el componente básico de la planificación escolar, con características netamente vinculadas al campo pedagógico.

Las destrezas son un sinónimo de las habilidades que debe desarrollar el estudiante en su proceso estudiantil, entre las cuales en el campo de Ciencias Sociales se encuentran las de analizar, relacionar, identificar, investigar, explicar, examinar, entre otras. Las destrezas se desarrollan siguiendo un método el cual está integrado por estrategias, entre ellas son de tipo lúdico y recreacional, juegos que implican la metodología de gamificación y el empleo de recursos didácticos, ya que, a decir verdad, los recursos son los facilitadores del aprendizaje porque lo que es necesario su uso en el desarrollo de las estrategias (Argote y Villota, 2010). Sin embargo, se debe tomar en cuenta el desarrollo psicomotor de cada estudiante, la edad del niño y las condiciones tanto psíquica como física para que alcance el cumplimiento de las destrezas básicas imprescindibles dispuestas en el currículo.

Las estrategias metodológicas trabajadas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) han sido los más discutidos y actualmente son los más usados por la pandemia del

Covid19 en la actualidad. Para lo cual, se requiere una previa preparación o capacitación para que los docentes y estudiantes desarrollen nuevas competencias que les permitan desenvolverse hábilmente en la nueva era digital en pro de una nueva generación de aprendizajes y nuevos procesos comunicativos y cognitivos eficientes (Saza-Garzón, 2016). De la misma forma, las estrategias necesitan de los principios básicos didácticos para su diseño en EVA, estos son: interactividad, multimedia, deben ser durables y actualizables, de fácil ejecución y acceso, deben permitir la comunicación y el seguimiento por parte del docente.

En definitiva, las estrategias metodológicas son las acciones diseñadas por el docente para cumplir con objetivos pedagógicos tanto en ambientes virtuales como presenciales. Para el diseño de las estrategias o actividades se debe establecer el objetivo pedagógico de forma clara y realizar las acciones en función del desarrollo de la destreza para su cumplimiento, se debe evitar planificar como una manera para evaluar los contenidos que se han impartido o como un medio de evaluación, mantener la diferencia entre el desarrollo de la destreza y la evaluación de la destreza es una labor que el docente debe realizar con precaución (Sarmiento, 2007). Por consiguiente, para dar cumplimiento a la creación de efectivas y útiles estrategias metodológicas es importante conocer sus elementos y finalidades.

3.3.2 Elementos de las estrategias metodológicas

Son conocidas como una secuencia ordenada de actividades que persiguen objetivos pedagógicos, son las actividades que utilizan los profesores para que el estudiante pueda aprender de forma metódica y ordenada. Por eso, es obligación de los docentes planificar y desarrollar las estrategias en función del contenido de la destreza, la edad y el nivel o grado escolar del grupo de estudiantes, esto conduce a comprender sus habilidades y destrezas ya adquiridas y la tendencia a adquirir o dominar nuevas destrezas (Pamplona-Raigosa, 2019). No

obstante, la tarea de desarrollar estrategias metodológicas para Estudios Sociales implica cumplir con los elementos, características y objetivos que persiguen.

Los elementos de las estrategias metodológicas son fundamentales para el PEA, estos son: métodos, técnicas y los procedimientos. Los métodos de aprendizaje son los procesos por los cuales lo estudiantes aprenden y organizan sus ideas. Desde la práctica docente el método sirve para organizar las ideas pedagógicas de tal manera que se tenga claro el objetivo y se consiga el desarrollo de las actividades para asimilar y promover nuevos aprendizajes que desemboquen en el desarrollo y dominio de las capacidades y habilidades cognitivas (Comes y Quinquer, 2004). Estos métodos son trascendentales porque ayudan a planificar, diseñar y sistematizar una clase de forma ordenada, lógica y coherente para trazar el rumbo para el cumplimiento pedagógico y dar paso a las técnicas y procedimientos.

El uso de las técnicas en el proceso de enseñanza aprendizaje hacen que los estudiantes sean el ente o centro de su aprendizaje y hagan propias las experiencias que están viviendo. Las técnicas se consideran herramientas que utiliza el método a modo de un recurso para la consecución de los objetivos pedagógicos. Además, son estimadas como estrategias de uso alternativo o razonables con tendencia a conseguir un mejor y mayor aprovechamiento en el proceso de aprendizaje (Arguello & Sequeira, 2016). Aunado a la situación, las técnicas pueden ser utilizadas con una tendencia mecánica, siendo necesarias pedagógicamente para el docente porque siempre son de carácter consientes, intencionales y procedimentales.

Las estrategias metodológicas que se orientan al aprendizaje significativo son aquellas que están ligadas a una técnica que involucra el contexto del estudiante con la resolución de problemas o la intencionalidad del método que se utilice. Por tanto, las técnicas se subordinan a las estrategias porque forman parte de ellas y sirven para guiar el proceso educativo y buscan desarrollar el proceso cognitivo con aprendizajes contextualizados y propios de su realidad

(Arguello & Sequeira, 2016). Una vez que se tiene claro este concepto, la técnica cumple con su función dentro de la elaboración de la estrategia y se pasa se pasa al siguiente elemento que es el procedimental.

El procedimiento, es considerado un sinónimo de acción, pues corresponden a la fase de ejecución de la estrategia metodológica con propósito. En tal virtud, los procedimientos son o la agrupación es estrategias o acciones de forma ordenada y secuencial para conseguir una meta u objetivo pedagógico (Javaloyes, et al., 2014). Es así que, los procedimientos están orientados al desarrollo de una capacidad o destreza en los estudiantes, por tanto, no es posible hablar de estrategias sin que estos tres componentes estén ligados en concepto y ejecución de actividades en la educación presencial y virtual.

3.3.3 Características de las estrategias metodológicas

Las características que se presentan a continuación corresponden a dos tipos: características generales y según el diseño. Las características generales son lo caracteriza un currículo de calidad es que debe ser flexible y adecuada para los estudiantes, debe ser práctica y funcional, finalmente, debe ser progresiva y acumulativa para que formen parte del método que las ha de guiar (UNESCO, 2016). Este concepto conduce a la practicidad de la estrategia y lo fácil que es adaptarse a las dificultades que pueden presentarse a lo largo del proceso de enseñanza.

Al analizar cada característica conduce a verificar la practicidad y funcionalidad de la estrategia y esta se la realiza limitándose únicamente al área que se está trabajando. Es así que, las estrategias son funcionales y se obtienen los resultados que se esperan según el área. Es importante mencionar que dentro de esto las estrategias son progresivas pues al ser metódicas tienen una secuencia que se debe seguir y cada una de ellas está enlazada con su anterior y posterior, de esta manera, ninguna estrategia se encuentra fuera del proceso (Arguello &

Sequeira, 2016). En líneas generales se entiende a las estrategias como aquellas actividades de fácil aplicación y correspondientes a las funciones ejecutivas de los estudiantes, llevando a cabo su progreso en el aprendizaje.

3.4 Enseñanza de las Ciencias Sociales

3.4.1 Didáctica de las Ciencias Sociales

La Didáctica se entiende desde dos vertientes, la primera corresponde a una didáctica general la cual es considerada como una disciplina social para la práctica pedagógica. La segunda vertiente corresponde a la didáctica específica, esta corresponde a cada área del conocimiento. En este caso, se analiza la didáctica de Estudios Sociales la cual se ve influenciada por los contenidos del área., por ejemplo, La Historia, Geografía y la Cívica que son mediadoras de la enseñanza de Estudios Sociales, es decir, son las disciplinas orientadoras para la práctica pedagógica al actuar como una disciplina prescriptible.

Se debe comprender a la didáctica como una disciplina de la Pedagogía que utiliza a la enseñanza como la práctica pedagógica (Addine, et al., 2020). Puede ser considerada como una disciplina de tipo social que ocupa los dominios científicos del área de Estudios Sociales para transmitir los conocimientos del saber del profesor al saber del estudiante netamente mediados por estrategias y métodos activos para promover el aprendizaje de los estudiantes. De esta forma se busca que el estudiante adopte los conocimientos y los haga propios de su cognición y saber a largo plazo.

La didáctica de Estudios Sociales se vincula con las metodologías y estrategias metodológicas que se deben aplicar en el área en cuestión. Entre estas se tiene a la metodología activa que desembocan en el uso de estrategias metodológicas activas, estas estrategias se caracterizan por promover el desarrollar el pensamiento crítico del estudiante y su autonomía

en la ejecución de tareas relacionadas con problemas reales (Hernández, 2011). Otra metodología que sobresale en la didáctica del área es la de aprendizaje cooperativo, propicia una mayor criticidad y exterioriza las relaciones sociales de un colectivo, de esta manera se potencian las relaciones sociales y se fomentan valores como la creatividad, autocrítica y la responsabilidad al momento de designar tareas.

3.4.2 Métodos de enseñanza de las Ciencias Sociales

Los métodos son conocidos como los caminos o conjunto de actividades que se deben seguir para cumplir con un objetivo. De este modo, los métodos más utilizados en el área de Estudios Sociales según Vargas & Vargas (2012) son:

Método comparado

El método comparado es uno de los más utilizados y sus fines son empíricos, también se utilizan para verificar hipótesis sobre temas que tienen diferencias marcadas y son necesarias que los estudiantes las identifiquen. Consiste en cuatro momentos, el primero es la observación para percibir los fenómenos físicos, el segundo a la descripción del fenómeno y sus elementos. El tercero es la comparación donde se reconoce a los elementos y sus funciones. Finalmente se realiza la asociación que permite interrelacionar los elementos con los hechos en materia de los contenidos establecidos en el área de Ciencias Sociales.

Método de observación indirecta

Este método consiste en observar y analizar un comportamiento efectuado. Es útil porque permite el desarrollar la observación, representación, interpretación y criticidad de los estudiantes. Esto se debe a que la observación indirecta proporciona una información parcial del contenido. Inicia con la observación que puede ser una fotografía del libro de texto, seguido de la descripción de lo observado, por consiguiente, se tiene a la interpretación de lo analizado.

Luego la comparación en donde se produce la asimilación de contenidos, finalmente, la generalización que es donde se afianza lo aprendido. De esta manera se crean las relaciones entre uno y otro contenido que desde un inicio no están expuestos en el tema o fotografía observada.

Método de observación directa

Este método de observación es uno de los más frecuentes durante las clases de Estudios Sociales, se debe a su cercanía con el método de experimentación porque pone en práctica el registro de información del observante y la repetitiva secuencia de procedimientos que conducen al aprendizaje significativo. Reúne procesos de análisis con interpretación y registro de información. Inicia por la observación del fenómeno, seguido por la descripción para establecer las causas y efectos. Por consiguiente, se establecen las causas y efectos mediante la interrelación para dar paso a la comparación donde se destacan las semejanzas y diferencias del fenómeno. Finalmente, se concluye con la generalización para compartir los resultados obtenidos o interpretación en casos similares.

Método de investigación

Este método implica una combinación de acciones y recursos. Entre las actividades se encuentran la observación, evaluación, comparación, rectificación o ratificación de una hipótesis. Para cumplir con este método es necesario plantear objetivos y una guía de pasos para cumplirlos con el uso de recursos tales como: fichas de observación, mapas, datos estadísticos, entre otros. Una de las ventajas de este método es que puede ser aplicado de forma individual o grupal, fomentando el aprendizaje cooperativo. Para cumplir con este método se inicia con la identificación del problema, se analiza y se formula las posibles soluciones para el problema. Por consiguiente, se realiza la búsqueda de información y de inmediato se realiza la

comprobación para verificar o rechazar las soluciones propuestas. Finalmente, es necesario el análisis de resultados mismo que se lo representa en informes de investigación o fichas de información para la socialización y respectiva retroalimentación.

Método de suposición o imaginario

El método imaginario o suposición es utilizado para generar viajes imaginarios, para usar este método se debe tomar en cuenta aspectos como el contenido, los objetivos de la clase, los recursos (fotografías, rótulos, rutas, croquis, material necesario), el lugar en el que se va a realizar la actividad y el itinerario que se debe seguir para cumplir con los objetivos pedagógicos. Este método desarrolla destrezas en los estudiantes como el intelecto, creatividad, localización y relación con el objetivo de la asignatura para lograr los aprendizajes requeridos. Los pasos para este método inician con la observación, seguido de la localización para extraer la información geográfica, por consiguiente, se realiza la comparación de los elementos y finalmente la generalización o conclusiones donde se exponen los aprendizajes adquiridos.

3.4.3 Importancia de los recursos en Ciencias Sociales

Partiendo del análisis del diamante curricular, los recursos son parte esencial del proceso educativo, el recurso principal es el libro de texto. Prats (2012) expone la importancia de revisar el libro de texto, en cuanto a destrezas, contenidos y criterios de evaluación, pues exponen la calidad del libro y serán el timón de la acción didáctica para el trabajo docente. No se deja de lado la creación de recursos didácticos y material complementario con los contenidos de la asignatura, el currículo nacional destaca la importancia de elaborar un recurso de aprendizaje propiciando en las necesidades de los estudiantes y en busca de una mayor calidad educativa. Es decir, el docente debe procurar el diseño de materiales contextualizados en el entorno, inclusivos y adaptables a la diversidad de estudiantes (Aguaded & Bautista, 2002).

Las características y funciones de los recursos al momento del diseño y aplicación deben ser: innovadores, de fácil uso, deben estar adaptados al currículo nacional vigente, deben ser formativos para la contribución del proceso educativo pensando siempre en los contenidos y objetivos de aprendizaje. Los diferentes soportes en los que se presenten los recursos deben ser adaptables o flexibles al contexto e inclusivos. Los recursos requieren una validación cualitativa basada en las características y funciones que les corresponden, finalmente, deben estar adaptados a la diversidad de los estudiantes, en coherencia con el proyecto curricular y con la guía metodológica del docente (Sánchez, 2017).

3.5 Las CCSS en el currículo nacional

3.5.1 Importancia de Estudios Sociales en la Educación Básica

El área de Estudios Sociales en esta etapa educativa permite la construcción de la identidad social mediante el estudio de la Historia, Geografía e identificación de problemas sociales y ambientales del contexto. El estudio de estas disciplinas permite al estudiante desarrollar destrezas para identificarse como ciudadano ecuatoriano, conociendo su cultura e historia (Ministerio de Educación, 2016). Es importante porque aporta de manera lógica a encontrar los aspectos positivos y negativos, tomando en cuenta a aspectos positivos a la diversidad cultural, flora y fauna. Entre los aspectos negativos se encuentran los problemas sociales como la discriminación, pobreza y exclusión.

El área de Estudios Sociales establece el reconocimiento espacial y geográfico, es decir, es indispensable que los estudiantes reconozcan las fortalezas y oportunidades que tiene el Ecuador y el mundo para potenciar y aprovechar sus recursos. El conocimiento en materia de derechos también influye en el ejercicio de los mismos, la organización política incluye las formas que propician la participación ciudadana en democracia y cumplimiento de deberes y

obligaciones del ciudadano. Bajo este mismo concepto, se tiene la acción social como medidas de protección a favor del medio ambiente con el fin de precautelar la vida y el mundo.

3.5.2 Organización curricular del área de Estudios Sociales

La organización curricular del área de Estudios Sociales está integrada por bloques, el primero corresponde a “Historia e identidad” que consiste en tener una valoración del entorno geográfico, involucrarse con lo social y cultural, conocer el ámbito local y provincial, para interiorizar y construir un concepto propio sobre la identidad que hace diferente a la cultura de cada zona (Ministerio de Educación, 2016).

El segundo bloque corresponde a “Los seres humanos en el espacio”, este bloque ayuda a construir en los estudiantes una idea de su ubicación en el contexto, aspectos como la comunidad, vivienda, la escuela a la que pertenecen. Además, se revisan temas como la ubicación de su ciudad, provincia, aspectos del país y el planeta en el que viven. La ubicación espacial caracterizado por condiciones tanto físicas como demográficas y territoriales de Ecuador y del planeta se ven influenciados por el clima, la población y la deforestación (Ministerio de Educación, 2016).

El bloque curricular 3 corresponde a “La convivencia” en el cual se estudia el contexto del estudiante, vinculados al ambiente: Los temas de unidad “Tierra y Ecuador” en donde se busca dar posibles soluciones para el problema. Los problemas del medio ambiente del Ecuador: cambio climático y el denominado calentamiento global son contenidos que se trabajan desde una metodología de planteamientos de problemas para una mejor comprensión. Sociedad organizada: con lo que se conoce como organizaciones sociales. es un contenido que permite revisar la historia del país, la igualdad y la diversidad humana: hombres, mujeres y

personas con discapacidad, y el laicismo permiten conocer las condiciones de otras personas y tener más conciencia con la sociedad que lo rodea.

3.5.3 Cambios en el currículo durante el periodo de pandemia

Durante la pandemia Covid-19 y el cambio de educación presencial a remota también trajo consigo los cambios a nivel curricular, en consecuencia, se tiene el currículo priorizado mismo que el Ministerio de Educación, (2021) lo configuró para la emergencia de manera que se prioricen las destrezas imprescindibles. Además, se procura cumplir con sus características de ser abierto y flexible para que las instituciones educativas puedan contextualizar en función de sus necesidades sin perder de vista a los objetivos curriculares. De cada área, nivel y subnivel educativo.

A continuación, se presenta el esquema del currículo priorizado:

Tabla 1. Estructura de la organización del Currículo Priorizado

CURRÍCULO PRIORIZADO PARA LA EMERGENCIA SANITARIA VDE COVID19/ SUBNIVEL DE BÁSICA MEDIA		
Área de conocimiento: Ciencias Sociales		
OBJETIVOS DEL ÁREA POR SUBNIVEL:		
Criterio de evaluación	DCD por área de conocimiento (aprendizajes imprescindibles)	Indicador de evaluación

Nota: Adaptación realizada del Currículo priorizado (Ministerio de Educación, 2021). Fuente:

Elaborado por V. Simbaña, 2021.

3.6 Educación virtual

3.6.1 La educación virtual

La enseñanza es concebida históricamente como una responsabilidad del docente, sin embargo, hoy en día no recae únicamente en el docente, sino en todos los sujetos de la educación. La enseñanza se concibe como un procesos organizado y deliberado mediante el cual el docente se convierte en un guía y utiliza métodos óptimos y adecuados en función del aprendizaje que adquieren los estudiantes (Baquero y Granados, 2018). Teniendo claro que la enseñanza es una actuación del docente, es importante manifestar que también forma parte fundamental del Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA), con el objetivo de establecer la necesaria e intrínseca relación entre los términos “enseñanza” y “aprendizaje”.

La enseñanza como se ha mencionado es un acto de interacción presencial entre docentes y estudiantes, sin embargo, tras la pandemia de generada por el Covid 19 que llegó a Ecuador en 2020, se ha cambiado la educación de presencial a virtual. De manera súbita, el profesorado, tuvo que tomar decisiones pedagógicas sobre la marcha y estas se convirtieron en acciones pedagógicas fuera de la cotidianidad, ha sido primordial una capacitación o indagación en la modalidad de entornos virtuales para que tanto docentes como estudiantes se adapten a los cambios y se adquiriera experiencia en el uso de nuevas tecnologías. Bajo la crisis de salud, el profesorado y estudiantes innovaron su tanto su forma enseñanza y aprendizaje.

Hasta el momento, la educación se maneja de forma virtual, no obstante, existen factores que no permiten el desarrollo completo del proceso en los estudiantes, esto es la falta de recursos. Los avances tecnológicos de los últimos años han sido impresionantes, pero no consiste solo en simplificar tareas, sino que hacer posible una sociedad del conocimiento que efectúe profundos cambios en la estructura social y la del desarrollo cognitivo de quienes se adaptan a la nueva modalidad (Lalangui & Valarezo, 2017). Tomando en cuenta estos factores, el Ministerio de Educación ha realizado un ajuste curricular y ha realizado propuestas para dar

continuidad al proceso educativo en el país, a pesar de esos esfuerzos, la educación en todos los rincones del país aún es un reto.

3.6.2 Enseñanza virtual de Estudios Sociales

La enseñanza de Estudios Sociales en la modalidad remota que se desarrolla actualmente, implica el estudio en Entornos Virtuales de Aprendizajes, el uso de los recursos, técnicas y revisión de modelos de enseñanza aprendizaje. Esto se lo realiza con el objetivo fundamentar teóricamente a los entornos virtuales para el futuro diseño de estrategias metodológicas para emplear en la virtualidad. De eso se desprende el conocimiento que debe aplicar el docente para el diseño y lograr una fácil comprensión del estudiante, tomando en cuenta su estadio de desarrollo y procesos cognitivos.

La enseñanza virtual de Estudios Sociales no implica únicamente enseñar a través de un dispositivo electrónico, sino saber enseñar con el nuevo contexto que implica la virtualidad. Para lo cual, el empleo de recursos digitales se convierte en facilitadores del aprendizaje, no obstante, el uso de recursos digitales no implica que genere un aprendizaje significativo, sino, el recurso debe ser diseñado con un propósito pedagógico que contribuya al descubrimiento y aprendizaje significativo.

3.6.3 Recursos para la enseñanza virtual de Estudios Sociales

Los recursos para la enseñanza de Estudios Sociales son de diferentes tipos de acuerdo al propósito que persiguen, el aprender haciendo es parte de una asignatura cuyo contenido es teórico en gran parte. El uso de recursos digitales en un periodo de confinamiento por la pandemia de Covid19 hace más didáctico el proceso de enseñanza aprendizaje y que no se recaiga en la práctica discursiva docente. El aprender haciendo da paso a un aprendizaje más

significativo para los estudiantes y de esta manera se adquieran experiencias tanto en lo tecnológico como en lo teórico.

Los recursos contribuyen al aprendizaje y su uso en los entornos virtuales implica que sean adaptativos para todos los contextos sin perder el enfoque de estudio de las Ciencias Sociales. La innovación en el uso de recursos digitales no está en lo novedoso de sus herramientas, sino en lo que estos representan en el aprendizaje de los niños. Por un lado, en la actualidad se pueden mencionar aplicaciones y plataformas como “Canva”, “Genially2, aplicaciones de juegos, “Kahoot”, “Quizziz”, “Liveworksheets” entre otros que tienen multifunciones y pueden orientar el conocimiento de los estudiantes de mejor manera.

Por otro lado, el uso de estos recursos no debe reemplazar la función de otros en cuestión del desarrollo cognitivo y estos son recursos que no han sido utilizados con frecuencia o no son utilizados suficientemente, entre los cuales se tiene: mapas, láminas, gráficos, materiales audiovisuales. Las técnicas como análisis de documentos, visitas a espacios que generen conocimiento como centros patrimoniales, históricos, geográficos, museos y galerías no son utilizadas con frecuencia y son consideradas muy efectivas por el nivel de conexión con el contexto que se obtiene gracias a ellas. Estas actividades despiertan el interés por el aprendizaje y dinamizan las estructuras cognitivas para procurar un aprendizaje más significativo de Estudios Sociales.

4. Metodología

4.1 Tipo de propuesta

El tipo de propuesta de este trabajo es un conjunto de estrategias metodológicas para la enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales mediante el uso de entornos virtuales. Esta elección se justifica tras la observación de una escasez de estrategias metodológicas que se adapten tanto a la educación presencial como remota durante el periodo de prácticas preprofesionales en noviembre de 2020. Esta investigación es viable porque el diseño de las estrategias está fundamentado teóricamente en el modelo pedagógico constructivista y corriente conectivista. Además, atiende a la problemática evidenciada y cumple con el objetivo de un diseño de estrategias novedosas, innovadoras y aplicables tanto para la educación presencial como virtual.

4.2 Partes de la propuesta

Esquema de organización de la propuesta

La propuesta metodológica está desarrollada para el nivel de básica, subnivel básica media específicamente para el séptimo año de EGB. Corresponde al bloque 1 titulado “Historia e identidad” unidades 1 y 2; la estrategia contiene un objetivo general y objetivos específicos, está distribuida en tres partes que corresponden a las destrezas con criterio de desempeño seleccionadas según el contenido teórico, estas destrezas corresponden a los contenidos de: “Boom cacaotero”, “Auge bananero” y “Boom petrolero”.

Cada una de las destrezas y contenidos tiene un recurso diseñado específicamente para la explicación, comprensión e interpretación del contenido teórico que ayudan a trabajar de manera más didáctica y utilizando recursos como organizadores gráficos, láminas y material

audiovisual para una mejor experiencia en la enseñanza docente y el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 2. Distribución del contenido de la asignatura

Contenido	Recurso
Boom cacaotero (1870-1925)	Juego “Quién quiere ser millonario, el auge cacaotero”
Auge bananero (1945-1970)	Podcast “El BOOM bananero”
Boom petrolero (1972-1976)	Historieta “El boom petrolero”

Nota: datos tomados de las estrategias con criterio de desempeño del Currículo Nacional.

Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2021

Cada parte de la propuesta metodológica se encuentra distribuida y adaptada de acuerdo con el material de planificación del Ministerio de Educación y el Currículo Nacional de Ciencias Sociales de la siguiente manera:

Tabla 3. Descripción de cada elemento de la propuesta

<i>Bloque curricular:</i>	Corresponde al bloque de planificación del Currículo de Ciencias Sociales.
<i>Unidad de planificación:</i>	Corresponde a la unidad de planificación según el Currículo de Ciencias Sociales.
<i>Tema o contenido:</i>	Corresponde al contenido o tema de la destreza a desarrollar.
<i>Destreza:</i>	Corresponde a la destreza con criterio de desempeño según la planificación de unidad.
<i>Rol del estudiante:</i>	Rol fundamentado según el sustento teórico constructivista (protagonista de su aprendizaje).
<i>Actividad:</i>	Es la actividad central derivada de la destreza con criterio de desempeño.

<i>Recursos o materiales:</i>	Los materiales o recursos didácticos y tecnológicos utilizados durante la clase.
<i>Tiempo:</i>	Corresponde al tiempo que se empleará para el desarrollo de clase.
<i>Lugar de la actividad:</i>	Corresponde a espacio donde se realizará la clase (aula de clase/aula virtual).
<i>Tiempo de la actividad:</i>	Corresponde al tiempo de la actividad que se realizará con el uso del recurso de aprendizaje.
<i>Estrategias metodológicas:</i>	Corresponde al conjunto de actividades que se desarrollarán durante la clase con el uso del recurso de aprendizaje.
<i>Referencias bibliográficas</i>	Corresponde al sustento teórico de los contenidos de la clase.

Nota: se muestra la correspondencia de cada elemento que se desarrolla en la clase.

Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2021

Pasos para el diseño de la propuesta

Paso 1: Análisis de información y documentos que sustentan el diseño de la estrategia

Para el diseño de la propuesta se revisaron los documentos oficiales:

- Currículo de los niveles de educación obligatoria y Currículo de Ciencias Sociales, Ministerio de Educación (MinEduc, 2016).
- Currículo Priorizado, Subsecretaría de Fundamentos Educativos 2020-2021, Ministerio de Educación (MinEduc, 2020)
- Texto del estudiante de Estudios Sociales de Educación General Básica-Subnivel medio, Ministerio de Educación (MinEduc, 2016).

Paso 2: Selección y organización de las destrezas con criterio de desempeño por contenido y método de aprendizaje

La selección de destrezas corresponde tanto al Currículo Nacional como al Currículo Priorizado y se las selecciona tomando en cuenta el contenido a desarrollarse por la carga teórica que estas conllevan. Se analiza cada aspecto y objetivos de aprendizaje que se espera conseguir con el diseño de las estrategias en cuanto a:

- Resultados: Lo que se espera que el estudiante domine después de la aplicación de las estrategias y recursos didácticos (análisis, explicación y puesta en práctica).
- Contenidos: se toma en cuenta los aprendizajes previos de los estudiantes, las habilidades y actitudes y la relación de los contenidos con el contexto histórico cultural y actual.
- Métodos: se consideran los métodos de aprendizaje que contribuyen a adquirir un aprendizaje significativo siendo estos los de aprendizaje cooperativo y tareas para el trabajo autónomo.
- Recursos: corresponden al diseño de recursos que sistematizan y re diseñan el contenido teórico mediante el uso de entornos virtuales de manera que se perciba desde un contexto histórico cultural y se llegue a la interpretación de contenido evitando el método discursivo.
- Evaluación: Se analizó si las actividades se realizaron respondiendo a un aprendizaje significativo y utilizando los entornos virtuales. La evaluación es sobre el proceso y cuantitativa.

Paso 3: Diseño de la planificación

Se seleccionó el formato de planificación del Ministerio de Educación y se adaptó a las actividades y tipo de propuesta metodológica que se realiza en este trabajo. Se tomaron en cuenta aspectos como el área, asignatura, bloque curricular, destreza con criterio de desempeño, contenido de la asignatura, actividades, recursos y evaluación. Además, se planificó en función

del tiempo disponible para las clases y se tomó en cuenta la metodología adoptada en cuanto al tiempo en momentos sincrónicos y asincrónicos de la clase. El momento sincrónico de la clase (primer periodo de clase) supone el acompañamiento del docente como guía del conocimiento en donde se emplearán las estrategias propuestas en este trabajo. El momento asincrónico (segundo periodo de la clase) figura el trabajo autónomo del estudiante mediante hojas de trabajo o actividades que destine el docente que son normativa institucional que han establecido para presentar la evidencia o trabajo realizado en la clase.

Paso 4: planificación de actividades para el desarrollo de la propuesta

Se planificó de acuerdo según la fundamentación teórica, el contenido y los tipos de aprendizaje del grupo de estudiantes observados, se tomó en cuenta los comentarios de los docentes expertos y se diseñó tanto actividades como recursos para el aprendizaje.

- De aprendizaje asistido: las actividades que corresponden a la investigación guiada o acompañada por el docente, la guía de preguntas al inicio de las clases que son analizadas y realizadas por el docente.
- De aprendizaje colaborativo y solución de problemas: aquellas actividades que involucran trabajo en equipo para presentar soluciones ante una problemática planteada por el docente.
- De aplicación y experimentación: actividades de creación de contenido, uso de aplicaciones, uso de recursos audiovisuales para consultar el contenido.
- De aprendizaje autónomo: corresponden a las actividades que realizan de forma independiente como complemento de la clase, estas corresponden a las hojas de trabajo que son de tipo evaluativo y contienen reactivos de cuestionamiento directo, selección múltiple, relación de columnas y de ordenamiento y jerarquización.

Paso 5: creación de los recursos de aprendizaje

El aporte de esta propuesta metodológica no solo consiste en la creación de estrategias, también contribuye con la elaboración de recursos que estarán disponibles en la web para docentes que deseen hacer uso de ellos y emplear la propuesta. Los recursos desarrollados corresponden al contenido y a la destreza, estos son:

Boom cacaotero: Juego “Quien quiere ser millonario”:

Este recurso está basado en un modelo de gamificación, está desarrollado en la aplicación Power Point de Office, el recurso es un juego de preguntas que los estudiantes responderán indistintamente para simular una acumulación de dinero por cada respuesta correcta, tienen comodines, ayudas externas cuando se presenten dificultades en el juego. Si el estudiante responde de forma incorrecta será el fin del juego dando paso a otro participante.

Auge bananero: Podcast: “El boom bananero”

Este recurso está realizado en la aplicación Anchor de Spotify y Oceanaudio de acceso gratuito, este podcast es un relato en que se resume información sobre el “Boom bananero” que cuenta de manera cronológica y destacando los aspectos más importantes del auge a modo de una historia. El objetivo es que los estudiantes repliquen este recurso creando su propio contenido y subiendo a la plataforma de Spotify para tener acceso gratuito a ella. El recurso actualmente está disponible en las plataformas de “Spotify”, “YouTube”, “Facebook”, “Twitter”, “Instagram”, “Google Podcast”, “Radio Public” y “Anchor” de Spotify, todas de acceso gratuito.

Boom petrolero: historieta: El boom petrolero en Ecuador

La historieta fue construida con la aplicación “Pixton” y “Canva” la cual permite crear personajes y diálogos para la comprensión e interpretación de contenidos de la asignatura. El

objetivo es que los estudiantes hagan uso de esta herramienta para que hagan sus propias historietas y estas sean consideradas una producción audiovisual propia y sobre ellas se realice la evaluación sobre el proceso. Pixton permite mantener el control de la evaluación sobre el proceso porque permite crear aulas mediante enlaces de invitación para que los estudiantes accedan a la app y se pueda verificar el trabajo realizado por cada uno de ellos.

Paso 6: desarrollo de la evaluación de aprendizajes de la propuesta

Tras la observación realizada en las prácticas pre profesionales se identificó un esquema de distribución del tiempo, este se divide en dos momentos: el primer momento es el sincrónico en el cual se tiene contacto directo con el docente, el segundo momento es asincrónico o trabajo autónomo que consiste en el desarrollo de actividades que son destinadas a ser la evaluación de la clase. Siguiendo el mismo esquema de distribución del tiempo establecido por el centro de prácticas, esta propuesta está planificada para cubrir la primera hora del periodo que requiere el acompañamiento docente. Para el segundo periodo los estudiantes realizan un trabajo autónomo que son el complemento de la clase y están expuestos en el desarrollo de cada destreza bajo los criterios e indicadores de evaluación curriculares y los contenidos aprendidos durante la clase.

Sustento teórico

La propuesta metodológica está sustentada en el modelo constructivista que promueve un aprendizaje significativo mediante actividades que propicien un vínculo cercano con el contexto que los rodea. La corriente conectivista es otro fundamento de esta propuesta y está basado en el modelo constructivista vinculando al uso de entornos virtuales y acceso a la red como una forma de aprendizaje teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes. De este segundo

fundamento, se diseñan actividades como la investigación guiada, el uso de aplicaciones y plataformas para la producción de contenido digital de aprendizaje, entre otros.

Dentro del marco legal esta propuesta se sustenta en los documentos oficiales del Ministerio de Educación obedeciendo firmemente al Currículo Nacional ecuatoriano y al Currículo Priorizado por la situación de emergencia. Finalmente, acata los contenidos curriculares del libro de texto pensados desde el Ministerio educativo y encauza los contenidos en el marco histórico cultural del Ecuador.

4.3 Destinatarios

Dirigido para los docentes que enseñen Ciencias Sociales en el subnivel de básica media y estudiantes del séptimo año de Educación General Básica que requieran utilizar los recursos elaborados en esta propuesta.

4.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta

Las técnicas utilizadas para la construcción de la propuesta fueron la *observación participante* que consiste en una descripción de eventos y comportamientos en un escenario social que se ha seleccionado para su estudio (Marshall y Rossman, 1989). Esta técnica se aplicó durante el trabajo de campo, permitió aproximarse al hecho educativo, interactuar con los sujetos de la educación y realizar una retroalimentación del fenómeno estudiado. La información obtenida gracias a este tipo de observación permitió identificar el problema y registrar información en diarios de campo y fichas de observación sobre las estrategias más comunes utilizadas al momento de enseñar Ciencias Sociales.

La siguiente técnica fue la *entrevista semi estructurada* a docentes del área y expertos de la asignatura, se utilizó como instrumento un cuestionario de preguntas orientado al diseño

y uso de estrategias metodológicas. Esta técnica permitió encontrar parte del problema que es la escasez de estrategias metodológicas mediadas por los entornos virtuales, el uso excesivo del discurso docente al momento de explicar los contenidos de la asignatura y la falta de recursos audiovisuales y creativos que dinamicen el proceso de enseñanza aprendizaje.

5. Resultados generales

La información recolectada en los diarios de campo (ver anexo 1) y la entrevista (ver anexo 2) evidencia la escasez de estrategias metodológicas con el uso de entornos virtuales para la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. Dejó claro que los recursos como organizadores gráficos, mapas mentales, láminas, fotografías y material audiovisual son escasos en las aulas de clase. Las metodologías aplicadas tras el cambio de educación presencial a educación remota han sido suprimidas dejando el desarrollo de las clases en tres fases que son: inicio, desarrollo y cierre. Para el desarrollo de contenidos en las clases el método que predomina es el discurso del docente y lecturas establecidas en el libro de texto, generando de esta manera, una monotonía en las clases de la asignatura.

El diseño de la estrategia metodológica está fundamentado en el modelo pedagógico constructivista y la corriente conectivista. El desarrollo de la propuesta se realizó en varios pasos, en primer lugar se realizó el análisis de información y documentos que sustentan el diseño de la estrategia, en segundo estaba la selección y organización de las destrezas con criterio de desempeño por contenido y método de aprendizaje, en segundo estaba, en tercer lugar se tuvo el diseño de la planificación, en cuarto lugar la planificación de actividades para el desarrollo de la propuesta, en quinto lugar se realizó la creación de los recursos de aprendizaje, en sexto lugar se dio el desarrollo de la evaluación de aprendizajes de la propuesta.

En cuanto al diseño de recursos de aprendizaje está mediado por el uso de entornos virtuales y el uso de aplicaciones y plataformas de Internet que permiten al estudiante conectar con su contexto histórico cultural mediante recursos que permiten asimilar los contenidos de una forma más dinámica y significativa. La puesta en práctica del uso de los recursos de aprendizaje permite un desarrollo cognitivo en los estudiantes y una expansión

en los conocimientos gracias al dominio que se adquiere de la destreza con criterio de desempeño.

6. Propuesta metodológica

Estructura de la propuesta metodológica para el aprendizaje de las Ciencias Sociales con el uso de entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica (EGB)

En este epígrafe se presenta la propuesta fundamentada en el constructivismo tiene por objeto la construcción del aprendizaje mediante procesos autoestructurantes y de construcción interna. El modelo se caracteriza por vincular el conocimiento con el contexto de los estudiantes y hacerlos protagonistas de su propio aprendizaje. Esta propuesta también se fundamenta en el conectivismo que permite generar un vínculo con las herramientas tecnológicas como aplicaciones, juegos, páginas para crear contenido y el descubrimiento de nueva información que enriquece el conocimiento de los estudiantes (Altamirano, 2010).

La propuesta utiliza diferentes métodos de aprendizaje entre los cuales figura el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo mediante la resolución de problemas para fomentar prácticas propositivas. Se tomó en cuenta el currículo nacional y las destrezas con criterio de desempeño de las cuales existen 108 destrezas entre aprendizajes básicos imprescindibles y básicos deseables. La propuesta atiende a tres destrezas directas u objetivas y a siete destrezas de manera indirecta porque el contenido que se trabaja está en función de otros aspectos que son contenidos de otras destrezas que si bien es cierto no han sido consideradas en este trabajo, pero han sido atendidas por los recursos diseñados.

La propuesta tiene la siguiente estructura:

La estrategia está distribuida en tres tablas sistemáticas correspondientes a las tres destrezas que se han seleccionado en función del contenido. Las estrategias corresponden al bloque 1 de historia e identidad, en la unidad 1: Ecuador, periodos republicanos I, II, III y a la

unidad 2: Economía y centralización estatal: auge bananero, boom petrolero. Los contenidos de estas destrezas son: el auge cacaotero, el auge bananero y el boom petrolero, esta distribución se la realizó de acuerdo al currículo nacional y al orden cronológico de los sucesos de la historia ecuatoriana.

6.1 El Boom cacaotero

A continuación, se expone el diseño de propuestas para cada contenido:

La siguiente Tabla corresponde a destreza con el contenido del auge cacaotero (tabla 1):

Tabla 4. Desarrollo de la estrategia “Boom cacaotero”

Bloque curricular:	Historia e identidad
Unidad 2:	Ecuador, periodos republicanos I, II, III
Tema:	El Boom cacaotero
Destreza con criterio de desempeño:	“CS.3.1.36. Analizar la época de 1875-1920, el auge cacaotero y los conflictos tanto sociales como políticos” (Ministerio de Educación, 2016. p.657).
Rol del estudiante:	Sujeto activo de su aprendizaje mediante el uso de entornos virtuales
Actividad:	Desarrollo del juego “Quién quiere ser millonario, auge cacaotero”, construcción del mapa mental
Recursos o materiales:	Computador, dispositivo electrónico, libro, material complementario, Juego de “Quién quiere ser millonario” el auge cacaotero.
Tiempo:	30 minutos
Lugar de la actividad:	Aula virtual
Tipo de actividad:	Individual
Estrategia metodológica:	Primera etapa: Recuperación de contenidos (5 min) Saberes previos Segunda etapa: análisis de contenidos teóricos mediante el método crítico (20 min)

	<p>Mediante una línea de tiempo y aplicación del recurso: Juego: “Quién quiere ser millonario, el auge cacaotero”</p> <p>Tercera etapa: cierre de la clase y evaluación (5 min)</p> <p>Retroalimentación y elaboración de un mapa mental creativo con los aprendizajes adquiridos (Se presenta la rúbrica de evaluación)</p>
Referencias Bibliográfica:	<ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, (2019). Texto escolar de Estudios Sociales 7mo EGB. www.educacion.gob.ec • Ministerio de Educación. (2016). <i>Currículo de los niveles de educación obligatoria</i>. Quito, Ecuador. www.educacion.gob.ec

Nota: se muestran los contenidos de la planificación de acuerdo al currículo nacional y la destreza del auge. Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2021

Desarrollo de las estrategias:

Primera etapa: Recuperación de contenidos (5 min)

Saberes previos

1. Realiza preguntas de cuestionamiento directo, las preguntas son;

- ¿Qué tema se revisó la clase anterior?
- ¿Pueden mencionar los tres principales auges del Ecuador?
- ¿Cuál creen que fue el primer auge del país?

Explicación: El cuestionamiento con estas preguntas sirven para contextualizar a los estudiantes respecto al contenidos que se va a analizar. Estas preguntas sirven de guía para que mediante deducciones y la opinión crítica el docente guíe la construcción del aprendizaje y contenidos que se desarrollará más adelante.

Segunda etapa: análisis de contenidos teóricos mediante el método crítico (15 min)

2. Análisis de la línea del tiempo de los auges del Ecuador en el contexto histórico cultural.

Figura 2. Línea de tiempo sobre los contenidos de la asignatura



Nota: la imagen muestra el orden cronológico de los auge del Ecuador y la destreza del auge. Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2022

Explicación: Se realiza un análisis histórico de los auge del Ecuador de manera cronológica con el fin de presentar la información de forma organizada para el estudiante de manera visual.

Recurso: Canva, línea de tiempo: <https://bit.ly/3o9r5CS>

3. Elaboración de una línea de tiempo en el cuaderno de trabajo de los estudiantes

Explicación: los estudiantes realizan una línea de tiempo con los años de manera cronológica en el cuaderno de trabajo con el fin de documentar y organizar la información para tener un respaldo sobre el orden histórico de los hechos.

4. Desarrollo del juego “Quién quiere ser millonario, el auge cacaotero” (aplicación del recurso).

Recurso: El juego “Quién quiere ser millonario, el auge cacaotero” es una presentación desarrollada en la aplicación Power Point de Office, este modelo de gamificación es una

adaptación del juego televisivo “Quién quiere ser millonario, alta tensión” que se transmitió hace 12 años en los canales populares de la televisión nacional. El juego consiste en dar respuesta a un cuestionario para acumular dinero (en este caso se acumularán puntos), posterior a su respuesta, son analizadas con detenimiento y criticidad para corroborar su acierto o error al responder.

El aporte pedagógico de este recurso radica en la criticidad que genera en los estudiantes al momento de responder las preguntas y en la construcción del conocimiento que se reflejará en la elaboración de un mapa mental después del desarrollo del juego. El recurso está constituido con 4 opciones de juego, es decir, en cada selección hay 5 preguntas que responden al contenido de la destreza, de esta manera, mientras se avance con las preguntas se irá explicando y analizando la respuesta de cada una para alcanzar el aprendizaje significativo mediante el juego utilizando los entornos virtuales y recursos digitales.

Recurso disponible en: Power Point online: <https://bit.ly/32IGcM5>

Indicaciones para acceder al recurso “Quién quiere ser millonario, el auge cacaotero”:

1. Seguir el link
2. Descargar el documento en formato pptx o presentación
3. El archivo tiene la opción de editar para cambiar las preguntas

Explicación: El docente descarga y aplica el juego nominando a un estudiante, si el estudiante se equivoca al momento de responder, puede nominar a otro estudiante para que continúe con el juego hasta que lo culmine.

Tercera etapa: cierre de la clase y evaluación

5. Elaboración del mapa mental de forma creativa

Explicación: Los estudiantes realizarán un mapa mental con las ideas o aprendizajes adquiridos (momento asincrónico de la clase) tras el análisis de las preguntas del juego sobre el auge cacaotero. Los niños tendrán la libertad de construir su mapa mental con las ideas más significativas para ellos, se pedirá un mínimo de 5 ideas, se sugiere utilizar colores, gráficos, fotografías, marcadores y demás elementos.

Evaluación: Se tomará como evaluación al mapa mental que elaboren los estudiantes y se evaluará bajo los siguientes parámetros:

Tabla 5. Rúbrica de evaluación 1

Criterios	Excelente	Bueno	Suficiente	No suficiente
Contenidos centrales desarrollados en la clase	Demuestra dominio de los contenidos desarrollados (3p)	Presenta ciertos errores al emplear las ideas (2p)	Presenta errores en las ideas, no son objetivas (1p)	No plantea ninguna idea acertada a los contenidos desarrollados (0p)
Relación de ideas	Relaciona correctamente todas las ideas del mapa y utiliza conectores (3p)	Presenta ciertos errores al relacionar las ideas y algunos conectores no son adecuados (2p)	Relaciona varias ideas de manera errónea y solo algunos conectores son apropiados (1p)	No relaciona las ideas ni utiliza conectores (0p)
Comprensión y comunicación de ideas del mapa mental	Diseña y ordena el contenido del mapa con ejemplos, jerarquía y conectores que permiten una rápida comprensión del mapa (4p)	La mayor parte de las ideas están organizadas adecuadamente y se puede interpretar fácilmente el contenido (3p)	Presenta pocas ideas jerarquizadas, el orden no facilita del todo la comprensión e interpretación del mapa (2p)	No diseña ni presenta el mapa mental (0p)

Nota: esta tabla muestra la rúbrica de evaluación de la actividad con los criterios y puntajes establecidos para el hecho. Fuente: Elaboración propia (2022).

6.2 El Boom bananero

A continuación, se presenta el desarrollo de la destreza con el contenido del bananero:

Tabla 6. Desarrollo de la estrategia “boom bananero”

Bloque curricular:	Historia e identidad
Unidad 2:	Economía y centralización estatal: auge bananero, boom petrolero
Tema:	El Boom bananero
Destreza con criterio de desempeño:	“CS.3.1.50. Analizar la etapa del “boom bananero”, haciendo énfasis en los sectores sociales, desarrollo y organización estatal” (Ministerio de Educación, 2016, p.148).
Rol del estudiante:	Sujeto activo de su aprendizaje mediante el uso de entornos virtuales
Actividad:	Escuchar el podcast del boom bananero
Recursos o materiales:	Computador, dispositivo electrónico, libro, material complementario, uso del Podcast “el boom bananero”
Tiempo:	30 minutos
Lugar de la actividad:	Aula virtual
Tipo de actividad:	Individual
Estrategia metodológica:	<p>Primera etapa: Recuperación de contenidos (5 min) Saberes previos</p> <p>Segunda etapa: análisis de contenidos teóricos mediante el método de suposición o imaginario (20 min) Mediante un viaje virtual al monumento del banano y aplicación del recurso: Podcast “El BOOM bananero”</p> <p>Tercera etapa: cierre de la clase y evaluación (5 min) Retroalimentación y elaboración de una carta para el futuro</p>
Referencias Bibliográfica:	<ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, (2019). Texto escolar de Estudios Sociales 7mo EGB. Disponible en: www.educacion.gob.ec

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ministerio de Educación. (2016). <i>Currículo de los niveles de educación obligatoria</i>. Quito, Ecuador. www.educacion.gob.ec |
|---|

Nota: esta tabla muestra el desarrollo de las actividades de la estrategia centradas en la destreza con criterio de desempeño. Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2022

Desarrollo de la estrategia

Primera etapa: Recuperación de contenidos (5 min)

Saberes previos

1. Se realizan preguntas de acondicionamiento tales como:

- a ¿Cuál es una de las frutas más representativas del país?
- b ¿Qué tan importante es el banano para nosotros?
- c ¿Saben han visto cómo se cosecha el banano en nuestro país?

Explicación: el desarrollo de estas preguntas permite un acercamiento al tema para que los estudiantes tengan una idea de lo que se va a tratar en la clase, este es un ejercicio de acondicionamiento a los contenidos.

Segunda etapa: análisis de contenidos teóricos mediante el método de suposición o imaginario (20 min)

2. Viaje imaginario al monumento del banano con el uso de Google Maps

Explicación: La actividad consiste en visitar el monumento del banano ubicado en la ciudad de Machala mediante la aplicación de Google Maps con la opción “Street View y 360°” que permite tener una visualización real de los lugares, esta actividad permite tener un acercamiento al contexto real. Esta actividad permite que los estudiantes aporten con ideas y deduzcan el

tema de la clase que se va a desarrollar. En este momento se establece el tema de forma clara y concisa y se acude a la lluvia de ideas sobre la historia de exportación del banano.

Visita al monumento disponible en: <https://bit.ly/3rLp0O1>

3. Escuchar el podcast titulado: “El BOOM del banano”

Recurso: el podcast es una historia sobre el boom del banano que detalla los acontecimientos más importantes y a su vez plantea hechos que conducen a la interpretación de los estudiantes. El recurso pertenece a un canal que se creó para el efecto denominado “El baúl educativo” que es el nombre del canal oficial en donde se seguirán publicando los productos. Fue creado con la aplicación “Oceanaudio” y editado desde la plataforma “Anchor” la combinación de estas plataformas permitieron elaborar un podcast con calidad de audio, sonidos y efectos para una mejor comprensión. El recurso es de acceso libre por lo que posteriormente se publicó en plataformas digitales como Spotify, Youtube, Google Podcast, Radio Pública y en redes sociales populares.

El aporte pedagógico de este recurso es el análisis de la información con los hechos más significativos de la historia, al ser un material de tipo auditivo conduce a los estudiantes a escuchar de manera atenta para comprender los hechos para su posterior análisis.

Recurso disponible en:

- Spotify: <https://open.spotify.com/episode/7IcmGgxxGnekOBZaRb60nZ>
- Anchor: <https://anchor.fm/vernica-simbaa>
- Google Podcast: <https://podcasts.google.com/search/el%20boom%20bananero>
- Radio Public: <https://radiopublic.com/el-bal-educativo-WompxM>
- Enlace para redes sociales: <https://anchor.fm/vernica-simbaa>

Lo que se pretende realizar con este recurso es entender la historia de manera cronológica haciendo énfasis en las mejoras que se dieron a nivel social y económico. La forma de empleo del podcast consiste en dos momentos, la primera es escucharlo de forma completa para que los estudiantes realicen apuntes de lo que más les llamó la atención, luego hacer un análisis de forma pausada para enfatizar las acciones y determinar los hechos más históricos. Se trabaja de manera cronológica detallando con los estudiantes cada parte y mediante el planteamiento de problemas se invita a los estudiantes a responder las siguientes preguntas:

4. Responder las siguientes preguntas:

- a ¿Qué es el auge bananero? ¿Cómo se llamaban las empresas extranjeras en el Ecuador?
- b ¿Cuáles fueron los aspectos que mejoraron a nivel social con el boom del banano?
- c ¿Cuál fue el motivo del declive del boom del banano? ¿Si hubieses sido presidente en ese entonces, qué acciones habrías realizado en beneficio de la sociedad?

Tercera etapa: cierre de la clase y evaluación

5. Elaboración de una carta para el futuro

Explicación: la actividad consiste en elaborar una carta informativa para el futuro, se escribirá el destinatario, la fecha, el motivo por el cual se escribe la carta y los consejos que los niños darían para aprovechar mejor los recursos en el futuro. La carta deberá tener los siguientes aspectos:

- a Contar aspectos generales del boom bananero
- b Contar las acciones efectuadas en beneficio de la sociedad
- c Contar las desventajas que afectaron al boom bananero

- d Dar un consejo a las personas del futuro para que hagan un mejor uso de los ingresos del país

Esta actividad corresponde al momento asincrónico de la clase donde se detalla los aspectos que deben tomar en cuenta para la redacción de la carta.

Evaluación: Esta actividad será tomada como la evaluación de la clase y se realizará bajo los siguientes parámetros:

Tabla 7. Rúbrica de evaluación 2

Criterios	Excelente	Bueno	Suficiente	No suficiente
Contenidos centrales desarrollados en la clase	Demuestra dominio de los contenidos desarrollados (3p)	Presenta ciertos errores al emplear las ideas (2p)	Presenta errores en las ideas, no son objetivas (1p)	No plantea ninguna idea acertada a los contenidos desarrollados (0p)
Análisis de ideas	Presenta todos los requerimientos ordenados y comprensibles del pedido en la carta (3p)	Presenta casi todos los requerimientos del pedido de la carta de manera ordenada (2p)	Relaciona solo algunos requerimientos de la carta de forma ordenada (1p)	No presenta ningún requerimiento de la carta (0p)
Creatividad de la carta	Diseña y ordena el contenido de la carta, usa gráficos y es de clara interpretación (4p)	La mayor parte del contenido es comprensible y auténtico (3p)	Presenta poco contenido auténtico, el orden no facilita del todo la comprensión (2p)	No presenta ni realiza un aporte mínimo de la actividad(0p)

Nota: la tabla muestra la rúbrica de evaluación de la actividad de evaluación con sus respectivos puntajes. Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2022

6.3 El Boom petrolero

Se presenta la tercera tabla sistemática con la estructura de la última destreza con el contenido “El boom petrolero”

Tabla 8. Desarrollo de las estrategias con criterio de desempeño sobre el boom petrolero

Bloque curricular:	Historia e identidad
Unidad 2:	Economía y centralización estatal: auge bananero, boom petrolero
Tema:	El Boom petrolero
Destreza con criterio de desempeño:	“CS.3.1.53. Explicar el surgimiento del “boom” petrolero ecuatoriano en los 70 y el efecto en la sociedad” (Ministerio de Educación, 2016, p. 659)
Rol del estudiante:	Elaboración de una historieta en la plataforma Pixton
Actividad:	Tipo de actividades más comunes que se realizan para el desarrollo de este tema.
Recursos o materiales:	Entorno virtual: computador, dispositivo electrónico, libro, material complementario
Tiempo:	30 minutos
Lugar de la actividad:	Aula virtual
Tipo de actividad:	Individual/grupal
Estrategia metodológica:	<p>Primera etapa: Recuperación de contenidos (5 min) Saberes previos</p> <p>Segunda etapa: análisis de contenidos teóricos mediante el método de observación indirecta y método crítico utilizando el recurso de la historieta (15 min)</p> <p>Tercera etapa: desarrollo de la historieta y evaluación (10 min)</p>
Referencias Bibliográfica:	<ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, (2019). Texto escolar de Estudios Sociales 7mo EGB. www.educacion.gob.ec • Ministerio de Educación. (2016). <i>Currículo de los niveles de educación obligatoria</i>. Quito, Ecuador. www.educacion.gob.ec

Nota: la tabla muestra el desarrollo de las actividades o estrategias metodológicas sobre el boom petrolero. Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2022

Primera etapa: Recuperación de contenidos (5 min)

Saberes previos

1. Se realizan las siguientes preguntas:

Inicia con la recuperación de contenidos o experiencias de los estudiantes mediante el método dialéctico con preguntas:

- a ¿Cuáles son los principales auge del Ecuador y cuál tenemos que revisar?
- b ¿Cuáles son los productos que ha exportado el Ecuador?
- c ¿Cuáles son los derivados del petróleo y para qué sirven?

Explicación: Las preguntas sirven para recuperar los contenidos y preparar a los estudiantes para el nuevo tema a desarrollarse, las preguntas están relacionadas con el contenido de la destreza y estoy ayuda a tener una aproximación al tema de estudio. Este ejercicio se lo realiza de esta manera porque esta propuesta está organizada cronológicamente y presenta un orden secuencial desde el boom del cacao hasta el boom del petróleo.

Segunda etapa: análisis de contenidos teóricos mediante el método de observación indirecta y el método crítico utilizando el recurso de la historieta (15 min)

2. Graficar una mano y pintarla de color negro

Figura 3. Ilustración de la mano negra de Chevron



Nota: la figura muestra la ilustración que se debe realizar con los estudiantes como ejercicio del inicio de la clase. Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2022

Explicación: El método de observación indirecta permite partir de la observación de una consecuencia para escarbar en la historia las causas de dicho problema. El objetivo de dibujar y pintar la mano es para hacer referencia al caso “La mano negra de Chevron” este fue un caso muy comentado y debatido hace unos años por el gran impacto negativo al medio ambiente que se generó por la explotación petrolera. Lo que se busca con este ejercicio es que los estudiantes relacionen este ejercicio con el tema y se parte desde esta consecuencia para realizar la búsqueda de información de las causas y contenido en la historia del país.

Mientras se desarrolla la actividad se van realizando preguntas sobre los conocimientos que tienen los niños sobre este caso. Poco a poco se va perfilando y encauzando los aportes de los niños hacia el contenido central que es el boom petrolero y el robustecimiento del Estado.

3. Presentación de la historieta el Boom petrolero en Ecuador

Figura 4. Ilustración sobre la historieta del boom petrolero



Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2022

Figura 5. Ilustración sobre la historieta del boom petrolero



Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2022

Recurso: El recurso fue elaborado en la plataforma Pixton, esta es una aplicación que permite elaborar cómics de distintos tipos mediante un lenguaje de programación sencillo, es de acceso gratuito y pagado. Tiene múltiples opciones para crear personajes, crear diálogos y fondos para resaltar los contenidos. Pixton permite crear una cuenta como docente y enviar un link de invitación para unirse como invitado a los estudiantes quienes mediante su cuenta pueden acceder al aula virtual creado en Pixton. De esta manera, el docente controla y asiste a los estudiantes en la creación de sus historietas que paso a paso las realizan con su guía. El producto final de esta aplicación es la historieta que realizan los estudiantes la cual será evaluada con una rúbrica. Para visualizar el producto posteriormente, se utilizó a aplicación Canva para ilustrar a la historieta.

Recurso disponible en:

- Canva historieta: <https://bit.ly/34br364>
- Aplicación disponible en: <https://app-es.pixton.com/>
- Enlace de invitación: <https://unirse.pixton.com/cfcghq>

Explicación: Se presenta la historieta del boom petrolero y se pide a los estudiantes leer cada lámina mientras exponen su punto de vista, el aporte pedagógico de este recurso es la sistematización de los contenidos mediante imágenes y personajes para que los estudiantes conozcan y deduzcan el tema. Lo que se procura es que el estudiante explique las causas y efectos del boom petrolero y las acciones que robustecieron al Estado en este periodo, de esta manera se cumple con la destreza.

Tercera etapa: desarrollo de la historieta y evaluación (10 min)

4. Elaboración de la historieta con la guía del docente

Explicación: El docente envía el link de invitación para unirse a “Pixton” a los estudiantes mediante el chat de "Zoom". Cada uno ingresa con su nombre y apellido y se dirigen al botón “Nuevo cómic” los niños colocarán un título al cómic y procederán a realizar su historieta con los recursos de la plataforma, se escogerá un escenario, los personajes los cuales se los puede caracterizar desde su vestimenta hasta sus expresiones faciales e imagen. Posteriormente podrán elaborar sus diálogos en dónde responderán el siguiente cuestionamiento:

- a ¿En qué creen que se gastaron los recursos del petróleo?
- b ¿Cómo hubiesen invertido ustedes los ingresos del petróleo?
- c ¿Si ustedes hubiesen sido el presidente en ese momento, qué acciones hubiesen realizado?
- d ¿Cuáles fueron las consecuencias ambientales y cómo las estamos enfrentando hoy en día?

Evaluación: La elaboración de la historieta será considerada como la evaluación y evidencia del trabajo realizado en la clase. Se debe enfatizar en la importancia de reforzar una evaluación procesual. se evaluará bajo los siguientes parámetros:

Tabla 9. Rúbrica de evaluación

Criterios	Excelente	Bueno	Suficiente	No suficiente
Contenidos centrales que responden al pedido de la actividad	Demuestra dominio y responde al pedido de la actividad (3p)	Presenta ciertos contenidos que responden al pedido de la actividad (2p)	Presenta errores en sus respuestas de la actividad propuesta (1p)	No presenta ninguna idea acertada a los contenidos desarrollados (0p)
Presentan soluciones en los diálogos sobre la problemática establecida	Presenta diálogos con soluciones viables para el problema planteado (3p)	Presenta al menos dos soluciones al problema planteado de manera ordenada (2p)	Presenta una solución al problema planteado de forma ordenada (1p)	No presenta ninguna solución al problema planteado (0p)
Creatividad de la historieta	Diseña de manera original el contenido de la historieta con múltiples personajes (4p)	La mayor parte del contenido es original y auténtico (3p)	Presenta poco contenido auténtico y original (2p)	No presenta ni realiza un aporte de la actividad(0p)

Nota: esta tabla muestra la rúbrica de evaluación de la actividad con los criterios y puntajes establecidos para el hecho. Fuente: Elaborado por V. Simbaña, 2022

Conclusiones

La educación está en constante cambio y evolución a raíz de la pandemia de Covid19, no solo en metodologías de aprendizaje, sino en las modalidades de estudio que se han creado frente a la emergencia sanitaria y las nuevas propuestas metodológicas que se están diseñando para su desarrollo. Evidentemente, para cumplir con los estándares de una educación vanguardista como la que tenemos ahora es importante responder con estrategias que permitan una adaptación tanto a la educación remota como presencial.

Para el diseño de las destrezas se inició con la observación del problema o necesidad, en este caso se encontró un problema que surgió por la falta o escasez de estrategias metodológicas en un contexto de educación remota que incluyan el uso de entornos virtuales. Acto seguido, se establecieron objetivos para la propuesta y se realizó una fundamentación teórica basada en el constructivismo y el conectivismo que sustentaron y respondieron a la necesidad encontrada.

Los elementos de las estrategias metodológicas y sus características respondieron a planificaciones que se realizaron tomando en cuenta los contenidos de gran carga teórica de la asignatura de Estudios Sociales para séptimo año de EGB. En tal sentido, las destrezas desarrolladas en esta propuesta se seleccionaron en función de los contenidos de los principales auge históricos del Ecuador en orden cronológico. Las estrategias planteadas formaron parte de los pasos de métodos aplicados para cada contenido en tal sentido los métodos utilizados fueron de observación indirecta, gamificación, resolución de problemas y práctico. Todos respondieron a las características de estrategias innovadoras promoviendo el trabajo autónomo y colaborativo en construcción de una pedagogía crítica tomando en cuenta el contexto histórico cultural y el de estudio de la asignatura de Estudios Sociales que es el estudio de las realidades sociales del pasado y presente.

A partir de los cambios efectuados en la educación es importante tomar decisiones pedagógicas, para lo cual esta propuesta también diseñó recursos de aprendizaje que atienden a la provisionalidad del contexto remoto y presencial. Los recursos creados están en función del modelo que fundamenta esta investigación que es el modelo conectivista y responde con la interacción de los recursos en entornos virtuales utilizando programas y aplicaciones como como *Power Point* (modelo gamificado), *Google Maps* (método indirecto), el relato oral utilizando el formato de *Podcast*, que es un recurso de audio que tras un análisis de los contenidos, presenta la información esencial del contenido y está disponible en plataformas como *Spotify*, *Google Podcast*, *Radio Public*, *Anchor* y redes sociales en el canal “*El baúl educativo*” creado por la autora de esta propuesta. Y el uso de plataformas como *Pixton* y *Canva* permiten la interacción con el estudiante y generar una relación directa entre el objetivo pedagógico y el contenido digital. Además, permite realizar la evaluación procesual sin perder el enfoque curricular que es el desarrollo de las destrezas.

Finalmente, el desarrollo de estrategias metodológicas implica la observación minuciosa de la necesidad o problema, además, una profunda revisión teórica y conceptual en materia de estrategias metodológicas, elementos y características. La fundamentación en los documentos oficiales que rigen el proceso pedagógico es trascendental porque ayudan a guiar y al diseño de las estrategias para el desarrollo y cumplimiento de la destreza con criterio de desempeño. Para el diseño de los recursos los métodos son los que guían el proceso, para lo cual se toma en cuenta los pasos del método y el objetivo de cada uno de ellos para trabajarlos en función de los objetivos curriculares.

Recomendaciones

La propuesta está creada en función a los contenidos y en orden cronológico, se incentiva al docente a seguir el orden propuesto y a establecer una relación entre el contexto histórico cultural y el estudiante para que se puedan analizar los hechos del pasado y fomentar el criterio de los estudiantes con los hechos del presente.

El desarrollo de las actividades de esta estrategia está utilizando los entornos virtuales por defecto, no obstante, se pueden adecuar las actividades del libro de texto del estudiante de séptimo año de EGB a modo de complemento. Dependiendo del texto que se utilice se recomienda la edición Santillana contiene actividades que pueden complementar el desarrollo de las destrezas.

Para el uso de los recursos es importante revisar la logística para el desarrollo de la clase, es decir, revisar que se disponga una conexión a Internet estable, los recursos como el Podcast, el juego “Quién quiere ser millonario” debidamente descargado, y el aula virtual de las aplicaciones como “Pixton” y “Canva” deben estar activadas para que los estudiantes tengan un rápido acceso.

Es recomendable que los docentes se capaciten e indaguen en el uso de nuevas aplicaciones o entornos virtuales. Esto conlleva el estudio de los contenidos curriculares para adquirir un dominio tanto en el contenido y la didáctica de Estudios Sociales para la práctica pedagógica remota y presencial. Es importante que el caso de esta asignatura se promueva la participación de los estudiantes de forma crítica y propositiva ante los eventos y hechos revisados.

Referencias

- Addine, F., Recarey, S., Fuxá, M., & Fernández, S. (2020). *Didáctica: teoría y práctica*. Editorial Pueblo y Educación. <https://books.google.at/books?id=zOUREAAAQBAJ>
- Aguaded, I., & Bautista Vallejo, J. M. (2002). *Diseño de materiales curriculares: criterios didácticos para su elaboración y evaluación* [Universidad de Huelva]. <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/11282>
- Anchalí Timbela, L. A. (2013). *El uso de una plataforma virtual para alcanzar aprendizajes significativos en el área de estudios sociales de los discentes del séptimo año de Educación Básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental "Luis A. Martínez", en el año lectivo 2010 – 2011* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5955>
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). *Constructivismo: orígenes y perspectivas*. Redalyc.Org. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Argote, D., & Villota, J. C. (2010). La enseñanza en el proceso de integración escolar de niños y niñas con discapacidad cognitiva en el aula de básica primaria. In F. Vásquez (Ed.), *Estrategias de Enseñanza Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto* (p. 22). Editorial Kimpres Ltda. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Arguello, B., & Sequeira, M. (2016). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica. / Estrategias metodológicas relacionadas a la enseñanza aprendizaje de la disciplina: Historia de Nicaragua en los estudiantes del Séptimo grado de Educación*

- Secundaria* [Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.].
<https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Argüello, D. (2021). *Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarquí*, Calderón, D. M. Q., Período 2019-2020 [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22620/1/T-UCE-0010-FIL-1053.pdf>
- Barquero, A., & Granados, R. (2018). Vista de Los cursos virtuales y bimodales como herramienta para la actualización de docentes de Estudios Sociales y Educación Cívica. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, 17. (ISSN-L: 2215-4728), 1–13. <https://doi.org/10.15359/rp.17.4>
- Capa, L. (2020, June 13). *¿Sabías qué? Boom bananero*. La Cosecha. <https://lacosechadigital.com/sabias-que-boom-bananero/>
- Carrasco, S. M. P., Chinguel, G. R. C., Cubas, M. M. F., & Cieza, R. Y. R. (2017). *El estudio y la investigación documental: Estrategias metodológicas y herramientas TIC*. Gerardo Chunga Chinguel. <https://books.google.at/books?id=v35KDwAAQBAJ>
- Carrera, C., De, L. A., Educación, M., Cruz, E., Elizabeth, L., Toalombo, G., Patricia, D., Msc, I., & Oscar, A. G. (n.d.). *Universidad Técnica de Cotopaxi Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas*. Edu. Ec. Retrieved January 30, 2022. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2396/1/T-UTC-3701.pdf>
- Carrillo, R., & Verdezoto, B. (2017). *Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Carrera: Sistemas Multimedia Directivos*. Edu. Ec. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/36456/1/BFILO-PSM-18P223.pdf>

- Comes, P., & Quinquer, D. (2004). *Cuadernos de formación del profesorado: Enseñar y aprender Ciencias Sociales, Geografía e Historia en la Educación Secundaria*. ICE I HORSORI/ Red Federal: de Formación Docente Continua. <https://historiprofeshome.files.wordpress.com/2019/05/ensenar-y-aprender-ciencias-sociales-geografia-e-historia-en-la-educacion-secundaria1-1.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Libro de Estudios Sociales 7*. <https://librosministerio.ec/estudios-sociales-7-primaria/>
- De La Cruz, E. & Escobedo, F. (2020). Vista de Conectivismo, ¿un nuevo paradigma del aprendizaje? Connectivism, a new learning paradigm? *Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>
- Fernández, A. S. (2019). La enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de problemas sociales o temas controvertidos: estado de la cuestión y resultados de una investigación. *El Futuro del pasado*, 1(10), 57–79. <https://doi.org/10.14516/fdp.2019.010.001.002>
- Fernández, A., & de Barros, C. (2011). La historia de la logopedia como indicador de la calidad de la didáctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje: enfoque desde un caso real. *Revista Internacional de Audición y Lenguaje, Logopedia, Apoyo a La Integración y Multiculturalidad. (International Journal of Hearing and Speech, Speech Therapy, Support for Integration and Multiculturalism)*, 1(1), 41–47. <https://bit.ly/3olFn3j>
- Javaloyes Sáez, M. J., Marugán de Miguelsanz, M., Román Sánchez, J. M., & Catalina Sancho, J. (2016). ENSEÑAR ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE. PERSPECTIVA ACTUAL Y PAPEL DEL PROFESORADO. *International Journal of Developmental and*

Educational Psychology Revista INFAD de Psicología, 4(1), 234–281.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v4.613>

Medina Sánchez, N., Velázquez Tejada, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad Eficacia y Cambio en Educación*, 15.2(21), 153–181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>

Meneses, G. (2007). El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico. *Universitat Rovira I Virgili NTIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad*, 1(3), 1–35.
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo Nacional*. Quito. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf

Ministerio de Educación. (6 de Mayo de 2020). Medidas adoptadas con respecto a la oferta educactiva. Quito, Pichincha, Ecuador. <https://educacion.gob.ec/comunicado-oficial-medidas-adoptadas-con-respecto-a-la-oferta-educativa-de-bachillerato-internacional/>

Ministerio de Educación. (2021). *Currículo priorizado para la emergencia. Subsecretaría de Fundamentos educativos*. Obtenido de: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf

Morrás, Á. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta Educativa*, 2(42), 39 a 48.
<https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>

Muñoz, J. (2020). *Gamified virtual learning environment for the Ecuadorian curriculum* [Universidad Nacional de Educación].

<http://201.159.222.12/bitstream/123456789/1391/1/8%20Entorno%20virtual%20de%20aprendizaje.pdf>

Oficina Internacional de Educación de la UNESCO/ Stabback, P. (2016). *Qué hace a un currículo de calidad* (p. 41). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243975_spa

Pamplona-Raigosa, J., Cuesta, J., & Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: Una mirada al aprendizaje escolar/ Teacher teaching strategies in basic areas: a look at school learning. *Eleuthera*, 21(2), 13–33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>

Paredes, M. (2017). *Recursos didácticos en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales en el séptimo grado de Educación básica de la UE. Ambato. Proyecto de investigación, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención Educación Básica* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://bit.ly/3rddHzF>

Piaget, J., & Inhelder, B. (1955). *Psicología del niño Edición, prólogo e índices de Juan Delval*. Obtenido de: http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Ponce, E., López, L., Ruiz, A. (2020). Competencias docentes para mejorar la formación académica en estudiantes. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación*, 14.

Ramírez, G., & Efraín, J. (2021). *Educación Ambiental y virtualidad: Oportunidad de aprender, reflexionar y relacionarse con y para las barrancas*. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v16/doc/1339.pdf>

Sarmiento, M. (2007). Capítulo 2: Enseñanza y Aprendizaje. En *La Enseñanza de las Matemáticas y Las NTIC. Una Estrategia De Formación Permanente* (P. 145).

Universitat Rovira I Virgili.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf

Saza-Garzón, I. D. (2016). Estrategias didácticas en tecnologías web para ambientes virtuales de aprendizaje. *Praxis*, 12(1), 103. <https://doi.org/10.21676/23897856.1851>

Simbaña, V. (2022). El BOOM bananero. In *El baúl educativo*. Verónica Simbaña. <https://bit.ly/3G9ZzeD>

Vargas, K., & Vargas, M. (2012). *Métodos de enseñanza del área de Estudios Sociales en el rendimiento escolar* [Universidad Estatal de Milagro]. <https://bit.ly/3GgahQS>

Zubiría Samper, J. (2009). *De la escuela nueva al constructivismo: un análisis crítico* (1st ed.). Magisterio. <https://books.google.at/books?id=u88wjQ5k5ZMC>

Anexos

Anexo 1

Diario de campo		
Observadora:		
Fecha:		
Grado, paralelo, asignatura:		
Tema de la clase:		
Hora	Registro	Interpretación
Observaciones generales:		

Anexo 2

Entrevista

Entrevista de estrategias metodológicas

1. ¿Cuál es su formación profesional?
2. ¿Cuánto tiempo tiene de experiencia en el área de educación de Estudios Sociales?
3. ¿Qué opina de la modalidad de educación virtual adoptada durante la pandemia?
4. ¿Considera usted que la educación virtual le ha permitido cumplir con los objetivos pedagógicos del área de Estudios Sociales?
5. ¿Cómo desarrolla los contenidos curriculares del área de Estudios Sociales mediante los entornos virtuales?
6. ¿Qué considera usted que son las estrategias metodológicas?
7. ¿Cuáles son las estrategias metodológicas o actividades que usted realiza para enseñar Estudios Sociales con la nueva modalidad?
8. ¿Cuáles son los elementos necesarios o aspectos que se deben tomar en cuenta al momento de diseñar estrategias metodológicas para la enseñanza virtual de Estudios Sociales?
9. ¿Cuáles son las características que deben tener las estrategias metodológicas para aplicarse en la educación virtual?
10. ¿Cuál es la metodología que emplea en la virtualidad para enseñar Estudios Sociales?
11. ¿Cuáles son los recursos que utiliza durante su clase?
12. ¿Cuál es el uso que le da a estos recursos?
13. ¿Cómo evalúa el aprendizaje de los niños en la educación virtual?

14. ¿Con la nueva modalidad de educación usted se siente limitada en algún aspecto durante el desarrollo de su clase?

15. ¿Considera que hay ventajas o desventajas con esta modalidad en el área de Estudios sociales?