



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE
ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FRANCISCO, PERÍODO
LECTIVO 2022-2023

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

AUTORA: FERNANDA ELIZABETH MAZA YUQUILIMA

TUTOR: LCDO. BRAULIO ELEODORO LIMA MACHUCA, MST.

Cuenca - Ecuador

2023

II. CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Fernanda Elizabeth Maza Yuquilima con documento de identificación N° 0107511354, 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.

Cuenca, 27 de julio del 2023

Atentamente,



Fernanda Elizabeth Maza Yuquilima

0107511354

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

Yo, Fernanda Elizabeth Maza Yuquilima con documento de identificación N° 0107511354, 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 de la Propuesta metodológica: “Herramientas digitales para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco, período lectivo 2022-2023”, la cual ha sido desarrollada 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.

Cuenca, 27 de julio del 2023

Atentamente,



Fernanda Elizabeth Maza Yuquilima

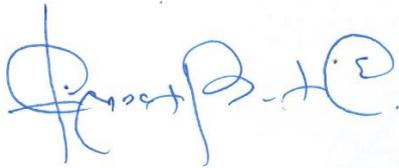
0107511354

IV. CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Braulio Eleodoro Lima Machuca con documento de identificación N° 0101687390, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FRANCISCO, PERÍODO LECTIVO 2022-2023, realizado por Fernanda Elizabeth Maza Yuquilima con documento de identificación N° 0107511354, 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.

Cuenca, 27 de julio del 2023

Atentamente,



Lcdo. Braulio Eleodoro Lima Machuca, Mst.

0101687390

V. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

El presente trabajo dedico a mis padres Ángel Maza y María Yuquilima quienes me han apoyado para cumplir con mis metas, además de brindarme su comprensión y amor incondicional.

A mis abuelos Víctor Maza y Rosa Sinchi por estar presentes en este proceso, dándome aliento para seguir adelante y cumplir con mis objetivos.

A mi esposo por su comprensión.

Fernanda.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme sabiduría y fortaleza para cumplir con todos mis objetivos.

Quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad Politécnica Salesiana, a la Carrera de Educación Básica, a mis docentes por sus enseñanzas brindadas durante este proceso.

A mi tutor de trabajo de investigación Mst. Braulio Lima Machuca quién con su conocimiento y colaboración fue un guía para la conclusión de este proyecto de titulación.

Fernanda.

VI. RESUMEN

El Trabajo de Titulación denominado: Herramientas digitales para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la unidad educativa San Francisco, período lectivo 2022-2023, tiene como **propósito** elaborar una guía digital para enseñar Estudios Sociales, en nuestro objeto de estudio.

El **objetivo** que persigue esta propuesta metodológica es que docentes y estudiantes dispongan de una herramienta digital para aprender Estudios Sociales, es decir, tener un recurso tecnológico para aplicarlo en una situación pedagógico-didáctica.

El **problema** que dio origen a la elaboración de la propuesta metodológica es la desmotivación, el dictado, el copiado y la ausencia de las plataformas digitales para el aprendizaje de Estudios Sociales.

La **metodología** utilizada para la elaboración de la propuesta parte de un diagnóstico de cómo se enseña Estudios Sociales, recopilamos información utilizando técnicas cuantitativos y cualitativos, entre ellas: la observación directa, la encuesta y la entrevista aplicada a estudiantes y docente. Para sustentar los diferentes enfoques teóricos acudimos a las referencias bibliográficas y electrónicas.

Como **resultados** se determina que, para lograr aprendizajes significativos de Estudios Sociales, se debe utilizar estrategias y recursos didácticos digitales.

La propuesta concreta es una guía de estrategias digitales para aprender Estudios Sociales que tiene la siguiente estructura: Portada, presentación o introducción, índice, fundamentación curricular. (sexto año de EGB), estrategias digitales para aprender Estudios Sociales: Infografía-Canva, Juego interactivo-Educaplay, Presentación-Canva, Gamificación-Wordwall, Gamificación-Genially, Cuestionario-Quizizz y finalmente las rúbricas de evaluación.

Palabras claves: Herramientas digitales, Estudios Sociales, enseñanza, microlearning.

VII. ABSTRACT

The Degree Project denominated: Digital tools for learning the subject of Social Studies in students of the sixth grade of General Basic Education of the Unidad Educativa San Francisco, school period 2022-2023, is to elaborate a digital guide to teach Social Studies, in our object of study.

The **objective** of this methodology proposal is to provide teachers and students with a digital tool for learning Social Studies, that is, to have a technological resource to apply in a pedagogical-didactic context.

The **problem** that induced the elaboration of the methodological proposal is the lack of motivation, dictation, copying and the absence of digital platforms for the learning of Social Studies.

The **methodology** used to elaborate the proposal is based on a diagnosis of how Social Studies is taught, we collected information using quantitative and qualitative techniques, among them: direct observation, survey and interview applied to students and teachers. To support the different theoretical approaches, we used bibliographic and electronic references.

As a **result**, it was determined that to achieve significant learning in Social Studies, digital instructional strategies and resources should be used.

The specific proposal is a guide of digital strategies for learning Social Studies with the following structure: cover, presentation or introduction, index, curricular justification (sixth grade of EGB), digital strategies for learning Social Studies: Infographics-Canva, Interactive game-Educaplay, Presentation-Canva, Gamification-Wordwall, Gamification-Genially, Questionnaire-Quizizz and finally the evaluation rubrics.

Keys words: Digital tools, Social Studies, teaching, microlearning.

VIII. ÍNDICE GENERAL

II. CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	II
III. CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA.....	III
IV. CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	IV
V. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO	V
VI. RESUMEN	VI
VII. ABSTRACT	VII
VIII. ÍNDICE GENERAL.....	VIII
IX. PROBLEMA	1
Descripción del problema.....	1
Antecedentes.....	3
Importancia y alcances	4
Delimitación	4
Explicación del problema	6
X. OBJETIVOS.....	8
Objetivo general	8
Objetivos específicos.....	8
XI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
Recursos didácticos digitales.....	9

Herramientas digitales	10
Estrategias didácticas digitales	12
Herramientas digitales para Estudios Sociales	13
¿Qué son los Estudios Sociales?.....	14
Didáctica de Estudios Sociales	16
Guía didáctica digital educativa	17
Microlearning	18
Características del microlearning educativo.....	19
Ventajas del microlearning en estudiantes	20
Cápsulas de contenido bajo la metodología microlearning	21
Estrategias microlearning	22
Plataformas educativas	23
XII. METODOLOGIA	26
Tipo de propuesta	26
Partes de la propuesta	26
Destinatarios	27
Técnicas utilizadas para construir la propuesta	27
XIII. PROPUESTA METODOLÓGICA	28
XIV. CONCLUSIONES – RECOMENDACIONES	46
XV. BIBLIOGRAFÍA.....	48
XVI. ANEXOS.....	52

IX. PROBLEMA

Descripción del problema

La presente investigación tiene como propósito implementar actividades creadas mediante herramientas digitales educativas para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en niños de sexto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa San Francisco, período lectivo: 2022-2023.

Al referirnos a la Unidad Educativa San Francisco, es una institución que cuenta con 47 docentes quienes laboran en tres jornadas de trabajo, matutina, vespertina y nocturna. El nivel básico media de la jornada matutina, concretamente el sexto año de Educación General Básica será nuestro objeto de estudio.

En la actualidad existes varios problemas en la educación como el uso habitual de las mismas estrategias didácticas, en donde los estudiantes manifiestan que las actividades que más realizan en Estudios Sociales son copiado, dictado, lecciones orales y escritas en un 25%, seguido de lecturas y escritura de textos impresos en un 21% y realizar organizadores gráficos en un 15%, por otra parte se tiene las estrategias menos utilizadas en el aula de clases como la gamificación, foros, chats, infografías y líneas de tiempo, otro problema que se manifiesta en la educación es la disponibilidad de recursos tecnológicos por lo que la docente indica que la institución cuenta con internet y un proyector para que trabajen varios docentes, por esta razón se ha visto reflejado la poca motivación de los estudiantes por aprender, en este sentido se ha considerado otras formas de aprendizaje mediante el uso de diversas plataformas digitales educativas que se encuentran en internet, las más reconocidas y llamativas para nuestro objeto de estudio son Educaplay con el 21%, Wordwall con un 20%, Canva con el 14% y Genially con un 14% de acogida por los estudiantes, ya que en ella se puede crear actividades que llaman la atención y sea entretenido, de este modo se logra captar su interés para obtener así un

aprendizaje más significativo mediante estas actividades en línea, de este modo se puede crear nuevas formas de enseñar con el apoyo de la tecnología que hoy en día se tiene al alcance de todas las personas, especialmente de las nuevas generaciones que son nativos digitales, con este recurso se puede explorar diferentes plataformas educativas como las que se mencionó anteriormente ayudando a que los niños no se encuentren frecuentemente en las mismas actividades que muchas de las veces simplemente hacen que pierdan el interés.

La realidad que se vive en el nivel de sexto año de Educación General Básica en nuestro objeto de estudio, es que al 67% de estudiantes no les gusta la asignatura de Estudios Sociales, mientras que el 19% indican que la mayor dificultad que tienen es no utilizar herramientas digitales (TIC), por otra parte, el 7% tiene la falta de acompañamiento en el proceso de aprendizaje, además de que necesitan trabajar con material concreto, ya que al ser una asignatura teórica pierden la atención fácilmente, por lo que existe la necesidad de utilizar imágenes, actividades interactivas y juegos que brinda la tecnología, pues mediante estos recursos los estudiantes pueden mejorar su aprendizaje.

En este contexto, la investigación pretende proponer herramientas digitales, las anteriormente descritas, para mejorar la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, para mejorar los recursos y estrategias didácticas de enseñanza, se puede implementar actividades interactivas para que los estudiantes al mismo tiempo que aprenden puedan divertirse y de este modo logren alcanzar un aprendizaje más significativo propuesto por David Ausubel.

David Paul Ausubel fue psicólogo y pedagogo que nació en el año 1918, él se convirtió en uno de los mas grandes referentes de la psicología constructivista, es así como puso mucho énfasis para elaborar la enseñanza a partir de los conocimientos que posee el estudiante. Es

decir, para introducir conocimientos nuevos a los estudiantes se debe averiguar que conocimientos posee para conocer el modo de pensar y actuar en consecuencia. De este modo, para Ausubel la enseñanza era un proceso en el cual se puede seguir incrementando y puliendo el conocimiento que ya dispone, en vez de obligar a memorizar conceptos que van a olvidar en poco tiempo, así es como la educación no debe estar dirigida a un solo punto, sino que se debe realizar siempre una retroalimentación (Torres, 2016).

La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen.

Antecedentes

La tecnología ha progresado con el pasar del tiempo desde su creación hasta la actualidad, ha dado sus avances en todo los ámbitos pero sobre todo en la educación, con el uso de las TIC y equipos de computación, incluyendo el uso de diversas plataformas educativas que se encuentran en la Web, la tecnología es utilizada como recurso en la educación con la finalidad de fortalecer el aprendizaje para que los estudiantes puedan interactuar y obtener una motivación al realizar diferentes actividades académicas en línea, pero la realidad de la institución luce insuficiente ante el avance tecnológico que se tiene hoy en día, por lo que este no cuenta con equipos para que los estudiantes dispongan en bien de su aprendizaje, por otra parte el manejo de estas herramientas digitales educativas por parte de los docentes es muy poca y en muchas ocasiones nulas, además se limitan a utilizar recursos didácticos, de esta manera el 63% de estudiantes concuerdan que para aprender Estudios Sociales utilizan libros, cuadernos, material impreso, planisferio, mapas es decir material concreto a los cuales no dan mucha importancia y que simplemente tienen un concepto de ordinario, en un 30% utilizan

pizarrón, marcadores, papelógrafos, que son materiales básicos para la enseñanza los cuales no despiertan interés, en un menor porcentaje de 7% se utiliza computadora, proyector, internet.

De este modo se aspira que el docente opte por el uso de las herramientas digitales educativas ya que favorecen para realizar aportes en los conocimientos adquiridos por el estudiante, pues los cambios que se han dado en la educación han generado cierta deficiencia en el rendimiento académico, además se debe fomentar el interés y la motivación para potenciar el aprendizaje de nuevos contenidos, en los cuales se vean reflejados comportamientos a nivel social e individual.

Importancia y alcances

Este trabajo de investigación se sustenta en la implementación de herramientas digitales en la asignatura de Estudios Sociales con la finalidad de que los estudiantes lleguen a tener un aprendizaje más significativo, ya que con el uso constante de la tecnología, se puede implementar actividades en donde las herramientas digitales educativas tengan un protagonismo relevante, para que los estudiantes aprendan de mejor manera, y de esta manera desarrollen el pensamiento crítico, centrado en el proceso de razonamiento.

El alcance de esta investigación es la inserción de actividades realizadas mediante las herramientas digitales educativas, ya que se requiere motivar al estudiante, para que de este modo se sientan incentivados por aprender los temas más relevantes de la asignatura de Estudios Sociales.

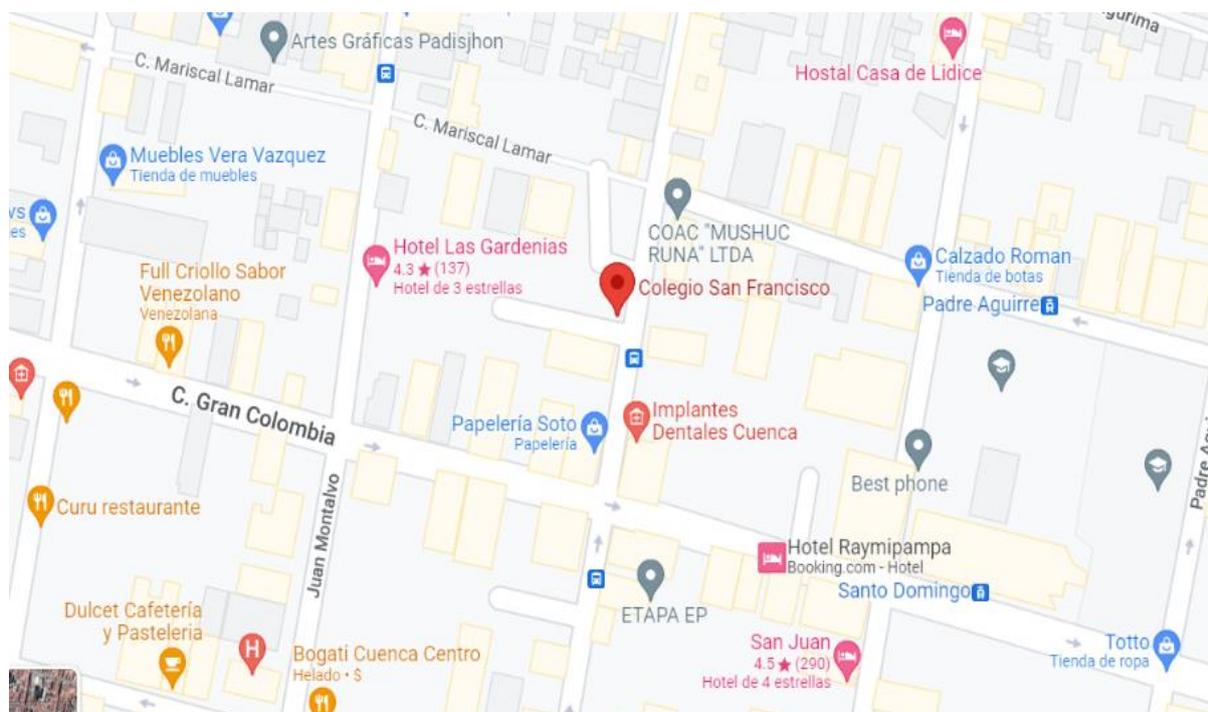
Delimitación

El trabajo de titulación, una propuesta metodológica denominada: Herramientas digitales para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes del sexto año de

Educación General Básica de la unidad educativa San Francisco, período lectivo 2022-2023, se desarrollará en la institución, nivel educativo y período lectivo ya mencionado, en donde existen 820 estudiantes desde el nivel inicial hasta el tercer año de Bachillerato General Unificado (BGU). Están divididas en tres jornadas de trabajo matutina, vespertina y nocturna, cuenta con 47 docentes. El tamaño de la muestra es nuestro objeto de estudio es de 27 estudiantes del subnivel de básica media, divididos en 14 niños y 13 niñas.

La unidad educativa San Francisco es una entidad pública que está localizada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, parroquia Gil Ramírez Dávalos, en las calles Tarqui y Gran Colombia. Nuestro objeto de estudio concreto son los estudiantes de sexto año de EGB paralelo “A”, son niños de una edad aproximada entre los 10 a 11 años, aquí se pretende abordar la aplicación de las herramientas digitales educativas, para potenciar el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales.

Figura 1. Ubicación geográfica de la Unidad Educativa San Francisco



Fuente: Google Maps, 2022

Explicación del problema

La educación requiere de estrategias y recursos didácticos como las herramientas digitales, o las plataformas educativas como por ejemplo Canva, Genially, Educaplay, Wordwall, entre otros, mediante estas herramientas, los estudiantes pueden interactuar ya sea en el desarrollo de la clase o para retroalimentar su aprendizaje.

Por otra parte, se ha visto que, en la Unidad Educativa San Francisco objeto de estudio, la falta de capacitación a los docentes en las herramientas digitales dificulta o reduce el uso de ellas en las actividades escolares, además la falta de dispositivos es una limitante para fomentar su uso.

Mediante esta investigación se pretende identificar si el uso de las herramientas digitales ayudara a los estudiantes que se motiven por aprender contenidos de la asignatura de Estudios Sociales y mejorar su comprensión por medio de entornos virtuales.

Nuestro problema de investigación formulado en términos hipotéticos o como preguntas de sentido a las posibles causas que producen el problema a investigar, lo plantearíamos a través de las siguientes interrogantes.

¿Cuáles son los principales problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco, período lectivo 2022-2023?

¿Cuáles son las principales causas y consecuencias que al 48% de estudiantes, de nuestro objeto de estudio no les gusta la asignatura de Estudios Sociales?

¿Utilizando herramientas digitales como: Educaplay, Wordwall, ¿Canva y Genially despertará y tendrá acogida para los estudiantes, creando actividades didácticas que llame

mucho la atención y provoque un aprendizaje entretenido y significativo de los Estudios Sociales?

¿Las actividades didácticas que se utilizan sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco, para enseñar Estudios Sociales como: copiado, dictado, lecciones orales y escritas en un 25%, seguido de lecturas y escritura de textos impresos en un 21% y realizar organizadores gráficos en un 15%, reemplazadas por la gamificación, foros, chats, infografías y líneas de tiempo, mejorara el aprendizaje de esta asignatura?

¿La tecnología por si sola mejora la educación o que competencias requiere el docente para que pueda mediar y acompañar eficientemente el proceso de aprendizaje de los Estudios Sociales?

X. OBJETIVOS

Objetivo general

Elaborar una guía digital para que aprendan Estudios Sociales los estudiantes del Sexto año de Educación General Básica.

Objetivos específicos

- Evidenciar los problemas de aprendizaje de Estudio Sociales en los estudiantes de sexto año de educación general básica.
- Determinar la fundamentación teórica del uso de las herramientas digitales y el aprendizaje de Estudios Sociales.
- Diseñar la guía digital aplicando el microlearning para el aprendizaje de Estudios Sociales.
- Validar la propuesta objeto de estudio.

XI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Entre los principales referentes teóricos que sustentarán o servirá para fundamentar la presente propuesta metodológica, destacamos lo siguiente:

Recursos didácticos digitales.

Según (García, 2016) “los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes” (p. 1).

De este modo, al implementar algunos recursos como videos, gamificación, realidad aumentada, redes sociales, etc. Se puede tener un gran apoyo ya que estas son fuentes de información y aprendizaje para los estudiantes, en las cuales pueden aprender según las necesidades que tengan cada uno.

Estos recursos surgen como un método de expresión y creación basado en imágenes, sonidos y la interacción, reforzando tres elementos que son la comprensión, creatividad y motivación en los estudiantes, así es como estos medios audiovisuales inciden en diversas formas de percepción, formando así un lenguaje que los jóvenes puedan entender de manera fácil, ya que los estudiantes que hoy en día asisten a una institución educativa quieren aprender de una manera diferente (García, 2016).

Es así como estos recursos tienen la finalidad de facilitar el desarrollo del aprendizaje, de forma interactiva y dinámica, mediante diferentes elementos multimedia diseñados para apoyar al aprendizaje mediante contenidos conceptuales didácticos con los cuales se puede desarrollar procedimientos de mejora en las actitudes y valores de los estudiantes, el avance tecnológico permite tener acceso a un sin número de recursos digitales para la educación, de este modo, los

docentes y estudiantes acceden al software educativo, para fortalecer y mejorar la experiencia educativa.

Herramientas digitales

El desarrollo imparable de la tecnología digital y la democratización en el uso de internet han sido uno de los cambios que más han transformado el contexto del proceso educativo, por esta razón el uso de las herramientas digitales ha sido de mucha ayuda en el ámbito educativo.

Las herramientas digitales son conocidos como dispositivos electrónicos, softwares y aplicaciones que estén conectadas a la red de internet, en donde se puede tener mayor acceso a la información, estas herramientas se encuentran al alcance de las personas, siendo utilizadas en la vida cotidiana de las mismas, pero la mayoría de las veces no son aprovechadas para profundizar el conocimiento o facilitar los procesos que se pueden presentar en la vida cotidiana o de forma profesional (Cuevas, 2020).

Se puede aprovechar los beneficios de varias herramientas digitales existentes en la Web, ya que se puede encontrar fácilmente y algunas de ellas tienen funciones gratuitas. Con la evolución de la tecnología, la educación busca nuevas modalidades de estudio, para ayudar a cumplir con los planes y programas, para esto se aprovecha las aplicaciones y plataformas educativas que se encuentran en internet, para diseñar y crear actividades interactivas, apoyando así el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, las herramientas digitales se encuentran clasificadas como una de las tecnologías de la Información y la comunicación conocido como TIC, por lo que estas herramientas tienen un propósito educativo, el cual apoya la enseñanza, considerando antes los conocimientos previos de los estudiantes, las etapas de desarrollo y el contexto en el cual se encuentran, pero la capacitación del docente es muy importante, ya que en este aspecto se

considera los conocimientos que posee y la elección adecuada de las herramientas digitales (Carcaño, 2021).

Para que las herramientas TIC sean útiles en la educación se pueden utilizar para crear aulas virtuales e interactuar con los estudiantes, además que se puede cargar contenidos para que ellos tengan acceso a la información, además se puede crear presentaciones o infografías para incentivar la participación de los estudiantes durante la clase, otra forma de utilizar las herramientas digitales es mediante la gamificación, ya que mediante estas se puede captar la atención de los estudiantes.

Considerando estos aspectos el docente puede cambiar su metodología de enseñanza, manteniendo la atención e interés de los estudiantes, permitiendo la conexión con la tecnología para enseñar temas o contenidos de mayor dificultad, sacando provecho de las herramientas tecnológicas que se tiene a la mano, por otra parte (Moreno, 2016) menciona que el internet junto con las herramientas digitales que están a disposición para los usuarios, debe ser utilizado para entablar una comunicación entre estudiantes y docentes, aclarando las dudas existentes que pudiesen existir durante la clase.

Cabe resaltar que los docentes deben ser cuidadosos al momento de elaborar las actividades con las cuales van a trabajar, ya que se pueden provocar diferentes estímulos a los estudiantes en algunos casos puede ser favorable, pero en otros casos no, es así como se puede alternar las actividades, además mediante la incorporación de las TIC surge una conexión entre la educación y los contenidos de las áreas en las que se requiere mayor atención.

De este modo con la implementación de la tecnología en la educación se puede tener un enfoque metodológico diferentes, en el que se puede tener resultados positivos obteniendo un mayor conocimiento sobre el grupo, empatía y motivación con los estudiantes que se está trabajando, para esto es muy importante renovar la metodología didáctica, en donde se requiere

que los docentes se apropien de novedosas formas de enseñar, saliendo de las rutinas a las que están acostumbrados.

Estrategias didácticas digitales.

Según (Murillo, 2020) las actividades en la educación han sufrido varios cambios en los últimos tiempos, comenzando por la forma de enseñar y aprender mediante distintas estrategias educativas seleccionadas por los educadores. Se considera a las estrategias didácticas como un conjunto de acciones dirigidos para cumplir con un objetivo, el cual permite articular, integrar, construir, adquirir conocimientos en los estudiantes en un contexto educativo, tras la aparición de la tecnología esta se ha integrado como un recurso didáctico para contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los distintos niveles de educación, desde los ciclos primarios, secundarios, universidad, entre otros.

En la actualidad los recursos didácticos tienen una conexión con la tecnología, estos son de fácil acceso en el internet solo se debe tener conexión, pero no todas las páginas que ofrecen contenidos de aprendizaje son apropiadas, ya que muchas de las veces contienen información que no es verdadera, de este modo se debe aprender sobre el uso apropiado de la tecnología en la educación y las estrategias didácticas digitales con la finalidad de llevar un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

El aprendizaje basado en juegos posibilita la participación de los estudiantes, crean un ambiente de aprendizaje, disfrutan la experiencia en un entorno agradable, interactúan en las actividades que se quieren reforzar, así los estudiantes aprenden, se mantienen motivados con las actividades interactivas que brinda la gamificación, pero a pesar de los beneficios que brinda esta estrategia, ha sido criticada debido al mito el cual sostiene que el juego y el aprendizaje son términos opuestos (Hernández et al., 2018).

El método lúdico, juega un papel importante en la educación, ya que esta diseñada mediante una serie de estrategias creadas para que los estudiantes puedan aprender en un ambiente de armonía, inmersos en el proceso de aprendizaje, ya que este método busca que los estudiantes construyan su conocimiento apropiándose del tema impartido por los docentes, mediante juegos y actividades interactivas.

En la educación la tecnología juega un papel importante en donde mediante la gamificación y las TIC se puede potenciar y mejorar el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, en donde se requiere que los estudiantes construyan su propio conocimiento, mediante situaciones significativas y dinámicas, las cuales se pueden concluir mediante el aprendizaje por descubrimiento y significativo, permitiendo que los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje (Carrión, 2018).

Herramientas digitales para Estudios Sociales

Las TIC son muy útiles para enriquecer el entorno de aprendizaje en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, por lo que si el docente sigue utilizando un método clásico este debe ser remplazado por uno nuevo, para ello existe una serie de herramientas digitales que facilitan el aprendizaje, en los subtemas de la asignatura como historia y geografía, además de la combinación de estas disciplinas para realizar proyectos, para esto se puede encontrar en Internet recursos como mapas digitales, plataformas educativas y juegos de simulación, entre otras (López, 2020).

Además se conoce a las herramientas digitales como el conjunto de medios tecnológicos que se puede utilizar para mejorar el proceso del aprendizaje, ya que es muy útil y mediante estas herramientas se puede crear, procesar o difundir información, que ayudan en el proceso del aprendizaje, para la asignatura de Estudios Sociales existe programas para organizar el plan

de estudios, almacenar documentos, crear y compartir actividades que ayuda a ejercitar la memoria en el proceso de aprendizaje de diferentes disciplinas.

La historia trata de estudiar acontecimientos pasados relevantes para cada territorio, en donde se puede apreciar diversos procesos que la sociedad ha experimentado, como el cambio de aspectos político, social, cultural, económico, religioso, jurídico e intelectual. Para el proceso de enseñanza de esta disciplina las herramientas TIC juegan un papel muy importante, ya que mediante el material audiovisual o mediante actividades interactivas los estudiantes pueden involucrarse de mejor manera para ordenar hechos históricos, comprender la duración de los periodos histórico.

Por otra parte, la geografía estudia al ser humano en relación con su entorno, vista desde diferentes campos como por ejemplo las características físicas de la superficie terrestre y sus condiciones como el relieve, vegetación y clima, en la que intervienen hechos humanos pasados y presentes, por lo que en este ámbito las herramientas TIC apoyan a la enseñanza mediante el desarrollo de mapas interactivos, en donde se puede organizar, sintetizar y presentar la información en diferentes formas, para comprender patrones geográficos, de relaciones espaciales, para cumplir los objetivos educativos. Es así como los recursos innovadores para el proceso de enseñanza tienen muchos beneficios, cuando se trabajan con niños de educación básica, ya que estos pueden ser material de apoyo y sirve para motivar y despertar el interés de los estudiantes, para lo cual se puede usar recursos multimedia como presentaciones y videos, en donde pueden interactuar estudiantes con docentes (Palomo, 2010).

¿Qué son los Estudios Sociales?

A la asignatura de Estudios Sociales se le define como el estudio de los aspectos fundamentales de la persona, por lo que en ello involucra el medio social en el cual habitan, trabajan y espacios del medio que les rodea.

Los Estudios Sociales en la educación básica tienen como objetivo brindar una visión general de la sociedad en la cual se vive, además de la ubicación, desarrollo del espacio, origen y la evolución histórica, por otra parte, se puede desarrollar destrezas que permiten identificarse con su país, su patria, el reconocimiento de los valores de la democracia y la ciudadanía. La educación de contenidos que siempre se consideró en la asignatura de Estudios Sociales en el país son la geografía, historia, educación social y cívica, para el desarrollo de una conciencia de patria y ubicación dentro del país y del mundo en general, pero con el pasar del tiempo se ha venido dando un reajuste curricular para mejorar el aprendizaje en esta asignatura.

La principal fortaleza de Estudios Sociales en el Ecuador radica en la importancia de los valores nacionales y conocimiento del entorno de cada estudiante, por lo que el plan de estudio de esta asignatura varía desde la introducción de las identidades individuales y familiares hasta el estudio de los problemas mundiales, en la cual se enfrentan dos cuestiones que están dentro del entorno de cada individuo estas son historia y geografía, que están enfocadas en explorar la realidad actual del Ecuador (López et al., 2021).

El estudiante debe identificar la importancia de reconocer su identidad como ecuatoriano, asumiendo una conciencia social del entorno, valorando la cultura a la que pertenece y respetando las demás y aprendiendo de ellas, además debe aprender a reconocer los hechos del pasado para comprender la posición o la realidad en la que se encuentra el país en la actualidad.

En Estudios Sociales se ve cómo vive una sociedad, en tiempo y espacio, con una visión clara de su origen y evolución mediante el aprendizaje de la geografía y la historia del país, es así como su aprendizaje va desde el estudio de la identidad propia, personal y familiar, hasta el conocimiento de los problemas mundiales, año tras año se refuerza el aprendizaje del estudiante con temas básicos que estén relacionados con su entorno y que más adelante se vinculen con la historia y geografía, sin mezclar contenidos, para la enseñanza se puede aplicar metodologías

interactivas para permitir a los estudiantes a sentirse identificados con las temáticas, generando sus propios conceptos y participación (Miranda et al., 2020).

El (Ministerio de Educación, 2016) enfoca en tres aspectos para el área de Ciencias Sociales según la formación, desarrollo y ejercicio de los valores del perfil de salida del bachillerato ecuatoriano:

Al de la **justicia**, porque intrínsecamente apunta al respeto de los derechos humanos, los principios y valores ciudadanos en la construcción de la identidad humana y de un proyecto social colectivo, equitativo y sustentable, fundamentado precisamente en la justicia.

Al de la **innovación**, porque va mucho más allá de una perspectiva puramente instrumental y utilitaria (ciencia y tecnología al servicio de...); porque el principio y fin de sus afanes es el ser humano en sí mismo, de ahí que su propuesta de innovación encierre consideraciones de tipo ético y político, con el objetivo de construir una utopía plausible, “otro mundo posible”.

Y al de la **solidaridad**, porque tiende a la formación, desarrollo y práctica de una ética que concibe a este valor esencial de modo radical, en la medida en que demuestra que él, más que una opción arbitraria y voluntarista, es una condición antropológica, y aun ontológica, del ser humano, sin la cual su existencia sobre la tierra hubiese sido y es simplemente imposible.

Estos tres aspectos son de importancia para que el docente y el estudiante logren mejorar el nivel de calidad educativa en el desarrollo de la asignatura en el área de conocimiento, por lo que es muy importante que el estudiante conozca cuál es su identidad como ecuatoriano, así pues, respetara y realizara su respectivo aporte a la sociedad.

Didáctica de Estudios Sociales

Como en la didáctica general para las demás asignaturas, en Estudios Sociales se trabaja con las mismas fases que son inicio, desarrollo y final, en donde en cada área cambia su contenido

y forma de enseñar para lo cual (Jordán, 2009) nos menciona algunos aspectos para enseñar Estudios Sociales:

El primer aspecto a trabajar es la motivación por parte de los estudiantes para eso se puede concebir una actitud dinámica, en donde el niño debe tener el papel protagónico en el proceso de la enseñanza y aprendizaje, mediante estrategias metodológicas activas que estén centradas en la resolución de problemas en los que los estudiantes apliquen los conocimientos alcanzados, por otra parte los recursos con los que se trabaja son muy importantes, ya que mediante estos los estudiantes pueden manipular objetos u observar imágenes o videos, por lo que los docentes tienen la misión de hacer que la asignatura sea más atractiva, a través de diversos recursos o medios de aprendizaje, en clases no se puede tener presente solo las áreas de saberes, sino que es muy importante que los estudiantes aprendan sobre el saber ser, el saber hacer y el saber convivir, en Estudios Sociales si se logra un proceso de enseñanza y aprendizaje enfocado en estos tres aspectos, se estaría logrando una formación integral de ciudadanos pues tomaran conciencia sobre su entorno, tendrán una convivencia pacífica y amor por su patria.

En sexto y séptimo años de educación básica en la asignatura de Estudios Sociales está dedicado a la historia del Ecuador, el contenido se enlaza en la primera parte a la Época Aborígen, la Época Colonial y la Independencia, en donde se desarrolla los contenidos en base a procesos estructurales, delimitando protagonistas de la Historia, en la segunda parte tenemos la Época Republicana, en esta parte se combina una visión que explica el movimiento histórico, con que ilustran las circunstancias de cada realidad.

Guía didáctica digital educativa

Desde el punto de vista de (Aguilar, 2018) una guía didáctica digital “es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza” (p. 183).

La misma contiene actividades creadas mediante medios digitales y son elaborados con el objetivo aportar para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, los cuales ayudan para adquirir habilidades, actitudes o valores,

Por otra parte, las guías didácticas surgen con la finalidad de orientar y contribuir a la organización del trabajo del estudiante y docente, por lo que se le considera como guías a los instrumentos digitales o impresos, como recurso para el aprendizaje, en la cual se encuentran los contenidos de forma planificada y organizada, para general un desarrollo cognitivo (García y Blanco, 2014).

Microlearning

Según (Salas et al., 2021) afirma que el microlearning es un tipo de aprendizaje breve, conciso, digital y móvil, el cual puede ser aplicado bajo distintas pedagogías, este representa una alternativa de innovación.

Cuando se trabaja mediante esta técnica se pretende apoyar al estudiante con pequeños contenidos, para que de esta forma refuerce temas específicos en los cuales tengan problemas para captar la información.

Son pequeños contenidos creados mediante medios digitales, con los cuales se puede mejorar el proceso de enseñanza en los estudiantes, para realizar las actividades para trabajar bajo la modalidad de microlearning se puede utilizar algunas plataformas educativas, el uso de redes sociales, con la facilidad de manejar contenidos como imágenes, infografías, videos, podcast, entre otros, además este aprendizaje también se puede combinar con diferentes metodologías como MOOCs, aula invertida o aprendizajes que se van a dar a lo largo de su vida, mediante enfoques como el constructivismo, buscando una innovación, para mejorar el aprendizaje en los estudiantes (Salas, et al., 2021). Entre los tipos de microlearning tenemos:

gamificación, infografías, micro vídeos educativos, podcast y Webcast, simulaciones, playlists con píldoras de aprendizaje.

Características del microlearning educativo.

Cuando se trabaja bajo la metodología de microlearning se pretende despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes, de este modo ellos puedan profundizar más el tema, ya que al tratarse de información super reducida, deberían indagar más sobre el tema para ampliar su aprendizaje.

Por otra parte, mediante esta metodología se puede complementar el aprendizaje, con la cual se puede dar pequeñas dosis de contenido como una curiosidad, datos específicos, un video o un concepto básico que complemente al contenido principal del cual se está tratando, reforzando así lo que han aprendido durante la clase, por lo general esta información se da a través de plataformas digitales con el objetivo de captar aprendizajes específicos.

Según (Tipton, 2023) a continuación, se puede apreciar algunas características del método microlearning en la educación:

- Esta metodología es rápida, un tema se puede desarrollar en cinco minutos, sin embargo, no existe un tiempo en específico, simplemente se debe acomodar a la necesidad y contexto de cada individuo.
- Cada tema que se quiere dar a conocer tiene una respuesta en específica y está enfocada en un solo problema o pregunta, diferenciándolo de otros métodos que contienen información más amplia.
- Existe una variedad de contenido que incluye videos interactivos, podcast, presentaciones, juegos evaluaciones o lecciones cortas en línea.
- El contenido que está dirigido a este método de estudio debe ser compatible con todo tipo de dispositivos móviles, de este modo tener acceso siempre que se necesite.

- Esta metodología pone relevancia en el desarrollo de las habilidades blandas como la comunicación, resolución de problemas, síntesis de información entre otras competencias, que pueden aportar para el éxito en el ámbito corporativo.
- El formato sencillo permite la introducción de pequeños fragmentos de micro aprendizaje, proporcionándolo en el momento indicado.
- Se puede combinar con otras técnicas de formación e-learning como la gamificación, seguimiento personalizado, plataformas educativas, entre otras.
- Este método de estudio mejora el interés de los estudiantes por aprender, además al ser información precisa los estudiantes son más propensos a retener pequeñas cantidades de conocimiento, fortaleciendo su aprendizaje.

Ventajas del microlearning en estudiantes

El microlearning está basado en reducción de contenidos, por lo que este permite que le estudiante pueda obtener un conocimiento en un período corto de tiempo, en menos tiempo se puede comprender un concepto a través de contenidos y ejercicios de un tema en específico. El contenido para esta metodología se puede presentar en diferentes formatos estos pueden ser videos, lecturas, actividades interactivas mediante plataformas educativas, juegos, presentaciones, entre otros. El formato de las actividades tiene una gran ventaja para los estudiantes ya que no todos aprenden con el mismo método, algunos aprenden mediante recursos audiovisuales, otros leyendo algún texto o simplemente interactuando mediante alguna actividad interactiva.

Los principales beneficios que trae el microlearning según (Calvo, 2022) son:

- Mediante este contenido reducido se puede captar mejor la atención de los estudiantes.
- Se puede crear un programa educativo más completo al combinar varias actividades, en donde los estudiantes puedan consultar sus dudas de manera efectiva.

- Se puede incluir contenido novedoso que van de la mano de nuevas tendencias o modificar las ya existentes.
- No toma mucho tiempo, se puede realizar en cualquier lugar y cualquier momento que sea conveniente gracias a la tecnología móvil.
- Es un formato que está adaptado a las personas del mundo actual ya que contiene beneficios de rapidez y es de forma online.
- Es compatible con todas las asignaturas, solo se debe saber cómo aplicar.
- Permite incluir actividades de gamificación, haciéndolo más entretenido para los estudiantes.
- Es compatible con todos los dispositivos desde smartphones y Tablet a ordenadores portátiles.

Cápsulas de contenido bajo la metodología microlearning

El método de enseñanza-aprendizaje mediante cápsulas de contenidos son muy útiles para los estudiantes, ya que al aplicarse se puede tener mucho éxito, debido a su estructura de lecciones breves y específicas, pero para lograr el aprendizaje deseado se debe realizar una planificación, para lo cual (Acuña, 2018) recomienda seguir los siguientes pasos:

Primer paso: definir la necesidad de lo que se quiere enseñar o reforzar, para lo cual se debe tener claro la idea de: ¿Qué quiero que aprendan los estudiantes?

Segundo paso: plantear el objetivo de aprendizaje, esto ayuda a definir lo que se desea desarrollar, puede ser una habilidad, competencia o conocimiento, se recomienda alcanzar un objetivo por cápsula de contenido.

Tercer paso: Estructurar el contenido, se debe crear lecciones o actividades cortas sobre un tema en específico, se recomienda jerarquizar los temas, estructurándolos de manera que los estudiantes a medida que avance su aprendizaje vayan profundizando sus conocimientos.

Cuarto paso: desarrollar recursos educativos para cada microaprendizaje, se debe analizar que recursos tecnológicos pueden ayudar a crear actividades o lecciones que faciliten el aprendizaje estos pueden ser mediante videos, podcast, juegos, simuladores, entre otros.

Quinto paso: las prácticas, es muy importante incluir sesiones donde el estudiante pueda interactuar con el recurso de microaprendizaje, en donde pueda visualizar y aplicar este nuevo contenido en su entorno, este debe ser el tema que se desea que integre a sus conocimientos o un refuerzo.

Sexto paso: incorporar espacios para medir la efectividad de cada cápsula, este paso es muy importante, ya que mediante esto se podrá dar en cuenta si la metodología y los recursos que se están utilizando son los correctos para desarrollar un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, al incorporar una evaluación, mediante actividades o cuestionarios se podrá verificar los logros de aprendizaje alcanzados.

Estrategias microlearning

El microlearning se caracteriza principalmente por su dinamismo el cual domina la necesidad de innovación, actualización y una mejora de desempeños dentro de la realidad tecnológica, además mediante esta metodología se tienen presente el entretenimiento de los estudiantes, para lo cual es necesario implementar contenidos en diversas formas de difusión, con las cuales se pueda captar la atención e interés de quien reciba la información a través de cualquier equipo de carácter computacional, se debe tener presente que para cada tema el tiempo de duración puede ser de cinco a diez minutos (Barradas, 2020).

Algunas de las estrategias que se pueden utilizar dentro del microlearning tenemos:

- Infografías
- Gamificación
- Audiovisuales
- Cuestionarios o test

- Esquemas, gráficos o diagramas
- Microvideos
- Actividades interactivas
- Blogs
- Redes Sociales

Para crear actividades o apoyo según las estrategias ya mencionadas se puede hacer uso de las plataformas educativas que se encuentran de forma gratuita o de pago en la Web, en donde se puede crear presentaciones, infografías, actividades interactivas, videos, entre otras, estas plataformas son de gran ayuda, ya que en muchos de los casos vienen con plantillas para personalizar según la necesidad de cada educador.

Plataformas educativas

Según (Vital, 2021) las plataformas educativas son un entorno informático donde se encuentra varias herramientas tecnológicas, en el cual los usuarios que tengan o no experiencia en programación, pueden crear y gestionar actividades que sirvan de apoyo o complemento para la educación.

Entre las principales plataformas educativas que podemos encontrar en la Web referimos a las siguientes:

Genially:

Esta herramienta fue creada en 2015 por Juan Rubio, Chema Roldán y Luis García, permite crear contenido visual e interactivo de manera sencilla, ya que en ella se encuentra una serie de plantillas de varias temáticas, se puede crear infografías, presentaciones, mapas mentales, certificados, actividades. Las desventajas de esta plataforma es que para poder visualizar las actividades tiene que estar conectado a internet y para descargar se debe comprar el paquete premium o profesional (Peña, 2021).

Canva:

Esta plataforma fue creada en 2012 por Melanie Perkins, con esta herramienta se puede crear logos, posters, folletos, presentaciones, horarios, etc. con un diseño propio del autor.

Las ventajas que tiene esta plataforma es que posee imágenes gratuitas, no se necesita ser un profesional para diseñar, las desventajas ES que muchos de los diseños que posee son para versión de paga, muchas de las veces la plataforma se pausa y no se guarda los cambios que se realiza y por último no es compatible con todos los navegadores (Fernández, 2020).

Educaplay:

Esta herramienta educativa fue desarrollada por ADR formación Soluciones eLearning en 2010, está dirigida a la comunidad de usuarios que deseen aprender y enseñar divirtiéndose, por lo que mediante este se puede crear actividades multimedia y juego de tipo educativo, por otra parte fomenta la interacción y participación permitiendo el desarrollo de competencias mediante las actividades interactivas, las desventajas que presenta esta plataforma educativa es que al ser un programa estándar al momento de cometer cualquier error del teclado le baja puntos al resultado final y algunas actividades son muy limitadas para su uso (Torres, 2021).

Liveworksheets:

Se trata de una herramienta digital muy sencilla creada por Víctor Gayol, que permite digitalizar actividades diseñadas para evaluar a los estudiantes y convertirlas en actividades interactivas, para que puedan desarrollarlas desde diferentes dispositivos electrónicos, se puede realizar diferentes actividades como selección múltiple, marcar la respuesta correcta, responder con textos o con números, etc. Una ventaja de esta herramienta es que el estudiante recibe su corrección de forma inmediata, las desventajas que presenta esta herramienta es que se debe dedicar tiempo para practicar y aprender a usar, es necesario que los estudiantes y padres de familia se adapten a esta nueva forma de trabajar (Álvarez, 2020).

Wordwall:

Esta herramienta educativa ayuda a crear juegos y fichas de actividades interactivas, mediante plantillas en las que se puede elegir juegos clásicos como cuestionarios, crucigramas, laberintos o persecuciones en avión, estas actividades se pueden trasladar al aula de clase, con el objetivo de realizar una clase más interactiva para mejorar el aprendizaje de diferentes conceptos y materiales (Allende, 2022).

XII. METODOLOGIA

Tipo de propuesta

La propuesta consiste en diseñar una guía digital aplicando el microlearning para el aprendizaje de Estudios Sociales en el sexto año de educación general básica (EGB), de la unidad educativa San Francisco, período lectivo: 2022-2023.

La propuesta es viable en su elección y ejecución guardando estrecha relación con los objetivos y el problema.

Partes de la propuesta

La estructura de la guía digital, aplicando el microlearning, para aprender la asignatura de Estudios Sociales en el sexto año de EGB en la unidad educativa San Francisco, es la siguiente:

1. Portada o carátula.
2. Presentación o introducción.
3. Índice.
4. Fundamentación curricular. (sexto año de EGB).
5. Estrategias digitales para aprender Estudios Sociales.
 - 5.1. Infografía-Canva
 - 5.2. Juego interactivo-Educaplay
 - 5.3. Presentación-Canva
 - 5.4. Gamificación-Wordwall
 - 5.5. Gamificación-Genially
 - 5.6. Cuestionario-Quizizz
6. Rúbricas de evaluación

Destinatarios

La propuesta metodológica está destinada a los estudiantes del sexto año de educación general básica, del subnivel media de la jornada matutina, de la unidad educativa San Francisco, período lectivo 2022-2023, ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, parroquia Gil Ramírez Dávalos.

La unidad educativa San Francisco tiene en total 820 estudiantes, y nuestro objeto de estudio son 27 estudiantes con edades entre 10 a 11 años.

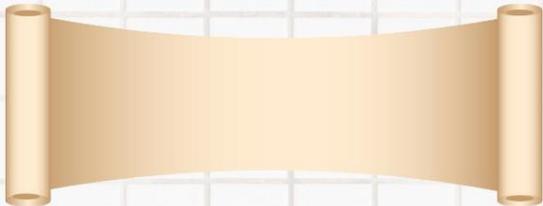
Técnicas utilizadas para construir la propuesta

Para la recolección de la información de la investigación se trabajó con métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas.

Se realizó observaciones, entrevista y encuestas, tanto a estudiantes como a la docente de Estudios Sociales del sexto año de educación general básica (EGB), de la unidad educativa San Francisco, período lectivo 2022-2023; además para sustentar los diferentes enfoques teóricos desde los cuales se abordará la problemática planteada acudimos a las referencias bibliográficas y electrónicas.

Para recolectar los datos utilizamos preferentemente la encuesta y entrevista, la misma que fue aplicada, analizada y graficada estadísticamente. (ver anexo 2).

XIII. PROPUESTA METODOLÓGICA



**GUÍA DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE
DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS
SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL SEXTO
AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN
FRANCISCO**



Autora: Fernanda Maza
Carrera: Educación Básica



2. PRESENTACIÓN

El propósito de la presente guía didáctica digital es contribuir a promover y acompañar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, de manera significativa, a los estudiantes que cursan el sexto año de Educación General Básica.

Según (García, 2016) “los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes”.

El desarrollo imparable de la tecnología digital y la democratización en el uso de Internet han sido uno de los cambios que más han transformado el contexto del proceso educativo, por esta razón el uso de las herramientas digitales ha sido de mucha ayuda en el ámbito educativo

Desde el punto de vista de (Aguilar, 2018) una guía didáctica digital “es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza”

Según (Vital, 2021) las plataformas educativas son un entorno informático donde se encuentra varias herramientas tecnológicas, en el cual los usuarios que tengan o no experiencia en programación, pueden crear y gestionar actividades que sirvan de apoyo o complemento para la educación. Entre las principales plataformas citamos: Genially, Canva, Educaplay, Liveworksheets, Wordwall.

Para (Salas, et al., 2021) el microlearning es un tipo de aprendizaje breve, conciso, digital y móvil, el cual puede ser aplicado bajo distintas pedagogías, este representa una alternativa de innovación. Entre los principales tipos de microlearning mencionamos: gamificación, infografías, micro vídeos educativos, podcast y Webcast, simulaciones, playlists con píldoras de aprendizaje.

Auguramos que esta guía didáctica contribuya a propiciar un aprendizaje significativo de los Estudios Sociales, recordemos que la tecnología por sí sola no educa, es un recurso o herramienta, esta debe estar mediada por el rol del docente, entendemos la mediación pedagógica como el tratamiento de contenidos y formas de expresión de los diferentes temas de estudio, a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad.

“La base de toda educación es cuestión de corazón”. Don Bosco

3. ÍNDICE

1. PORTADA	28
2. PRESENTACIÓN	29
3. ÍNDICE.....	30
4. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR.....	31
5. ESTRATEGIAS DIGITALES PARA APRENDER ESTUDIOS SOCIALES.....	33
5.1. Nombre de la estrategia digital: Infografía-Canva.	33
4. Rúbrica de evaluación	34
5.2. Nombre de la estrategia digital: Juego interactivo-Educaplay	35
4. Rúbrica de evaluación.	36
5.3. Nombre de la estrategia digital: Presentación-Canva.....	37
4. Rúbrica de evaluación.	38
5.4. Nombre de la estrategia digital: Gamificación-Wordwall.....	39
4. Rúbrica de evaluación	40
5.5. Nombre de la estrategia digital: Gamificación-Genially.....	41
4. Rúbrica de evaluación	42
5.6. Nombre de la estrategia digital: Cuestionario-Quizizz.....	43
4. Rúbrica de evaluación	44
5. Código QR.....	45



“Pueblo que no sabe su historia es pueblo condenado irrevocablemente a la muerte”.

(Marcelino Menéndez Y Pelayo)

4. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado.

Desde el currículo del año 2016, se obtiene el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, de acuerdo con esto se consideran tres valores fundamentales que son: la justicia, la innovación y la solidaridad, así se establece una serie de habilidades y responsabilidades que los estudiantes adquieren en el transcurso de su educación, estas competencias antes nombradas contribuyen al perfil de salida del bachillerato ecuatoriano.

Cada institución educativa tiene una labor ardua de formar personas que beneficien a la sociedad, formados en valores, responsabilidades y competencias para afrontar la vida como adultos, para ello cada institución deberá trabajar desde su propuesta pedagógica, misión y visión, no solo para enriquecer los contenidos de las diferentes áreas, sino también trabajar mediante valores, esto ayuda a la institución a fortalecer su identidad.

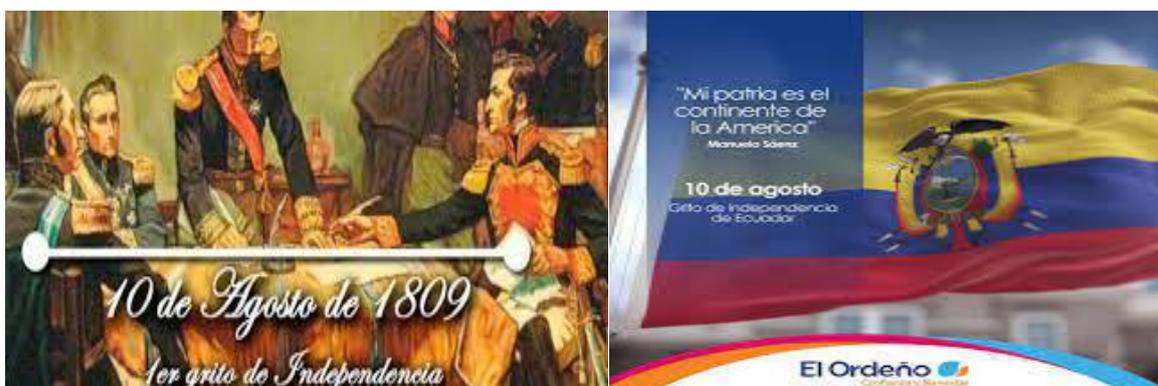
La Enseñanza de los Estudios Sociales tiene como objetivo ofrecer a los estudiantes una visión general de la sociedad donde viven; su ubicación y desarrollo en el espacio; su origen y evolución histórica; su papel en el marco de la geografía y la historia del mundo.

Los objetivos que se van a reforzar mediante esta guía digital son:

O.CS.3.1. Comprender y valorar el proceso de independencia y el legado originario que aportaron las sociedades aborígenes como fundamentos para la construcción de la identidad nacional.

O.CS.3.2. Interpretar en forma crítica el desarrollo histórico del Ecuador desde sus raíces aborígenes hasta el presente, subrayando los procesos económicos, políticos, sociales, étnicos y culturales, el papel de los actores colectivos, las regiones y la dimensión internacional, de modo que se pueda comprender y construir su identidad y la unidad en la diversidad.

O.CS.3.3. Ubicar al Ecuador en el espacio andino y estudiar su relieve, clima, y división territorial, con énfasis en las provincias, para construir una identidad nacional arraigada en los valores y necesidades de los territorios locales, especialmente las relacionadas con posibles riesgos naturales y medidas de seguridad, prevención y control.



“El Ecuador democrático, capaz de dar lecciones de humanismo, trabajo y libertad. Este Ecuador amazónico, desde siempre y hasta siempre. Viva la Patria”.

Jaime Roldós Aguilera.

5. ESTRATEGIAS DIGITALES PARA APRENDER ESTUDIOS SOCIALES

5.1. Nombre de la estrategia digital: Infografía-Canva.

1. **Tema:** Llegada de Cristóbal Colón a América

2. **Destreza con criterio de desempeño (DCD):** CS.3.1.9. Identificar a los conquistadores españoles, su relación con los indígenas y sus conflictos con la Corona, el surgimiento de los mestizos y la llegada de los negros esclavizados.

3. Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia digital.

a) Anticipación:

- Presentar el objetivo de la clase.
- Observar imágenes en donde se encuentra Cristóbal Colón, en su llegada a América.
-

Figura 2. Llegada de Cristóbal Colón a América



Fuente: <https://www.ngenespanol.com/wpcontent/uploads/2018/10/descubrimiento-de-america-10-datos-sobre-la-llegada-de-cristobal-colon-1024x573.jpg>

- Cuestionar a los estudiantes para que se imaginen sobre que personaje es y que hecho histórico trata.

b) Construcción:

- Realizar una breve explicación mediante una [infografía](#) sobre el suceso del descubrimiento de América por Cristóbal Colón.
- Utilizando el mismo recurso se podrá dar una explicación de las herramientas de navegación que utilizaron para llegar a América.
- Observar el video sobre el descubrimiento de América: <https://youtu.be/TD24cI-1bxw>

- Realizar un conversatorio con los estudiantes sobre este suceso histórico, en donde ellos puedan crear sus propios conceptos en base a la explicación.

c) Consolidación:

- Juego del dado, actividad en grupo.
- Realizar preguntas al azar del tema explicado.

4. Rúbrica de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
CRITERIOS	VALORACIONES			
	EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2
1 Identificar los conquistadores españoles	Identifica el 100% de los conquistadores españoles	Identifica el 75% de los conquistadores españoles	Identifica el 50% de los conquistadores españoles	Identifica el 25% de los conquistadores españoles
2 Relación entre conquistadores e indígenas y sus conflictos con la Corona española	Determina la relación entre conquistadores e indígenas y sus conflictos con la Corona española en el 100%	Determina la relación entre conquistadores e indígenas y sus conflictos con la Corona española en el 75%	Determina la relación entre conquistadores e indígenas y sus conflictos con la Corona española en el 50%	Determina la relación entre conquistadores e indígenas y sus conflictos con la Corona española en el 25%
3 El surgimiento del mestizaje.	Explica el surgimiento del mestizaje en el 100%	Explica el surgimiento del mestizaje en el 75%	Explica el surgimiento del mestizaje en el 50%	Explica el surgimiento del mestizaje en el 25%
4 La llegada de los negros esclavizados	Describe la razón de la llegada de los negros esclavizados en el 100%	Describe la razón de la llegada de los negros esclavizados en el 75%	Describe la razón de la llegada de los negros esclavizados en el 50%	Describe la razón de la llegada de los negros esclavizados en el 25%
5 Elaboración de la infografía	Elabora la infografía respetando su estructura, considera las reglas ortográficas y entrega a tiempo en el 100%	Elabora la infografía respetando su estructura, considera las reglas ortográficas y entrega a tiempo en el 75%	Elabora la infografía respetando su estructura, considera las reglas ortográficas y entrega a tiempo en el 50%	Elabora la infografía respetando su estructura, considera las reglas ortográficas y entrega a tiempo en el 25%
TOTAL	10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10

5.2. Nombre de la estrategia digital: Juego interactivo-Educaplay

1. Tema: División territorial del Ecuador

2. Destreza con criterio de desempeño (DCD): CS.3.1.19. Identificar, el fin de la Colonia, los primeros esfuerzos por definir la identidad del “país” en el marco de las contradicciones prevalecientes.

3. Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia digital.

a) Anticipación:

- Presentar el objetivo de la clase.
- Explorar los saberes previos mediante preguntas: ¿Cómo se llama la provincia en la cual vive? ¿Cuántas provincias tiene el Ecuador? ¿Cuáles son las provincias más importantes del Ecuador?

b) Construcción:

- Con la ayuda del mapa político del Ecuador, enlistar las provincias que pertenecen a cada región: Costa, Sierra, Oriente y Galápagos.

Figura 3. Mapa político del Ecuador



Fuente: <https://i.pinimg.com/564x/83/91/9a/83919a4d3f2d3808ee7d2e386eab0e30.jpg>

- Explicar una pequeña característica sobre el clima, flora o fauna de cada provincia. Algo que sea relevante, ya que mediante ese dato los estudiantes deberán recordar las provincias.
- Aplicar una lluvia de ideas con la pelota preguntona para saber que provincias del Ecuador han visitado.

c) Consolidación:

- Realizar una actividad en la plataforma educativa Educaplay, para reconocer la ubicación y los nombres de cada provincia: [Mapa interactivo](#)

4. Rúbrica de evaluación.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN					
CRITERIOS		VALORACIONES			
		EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2
1	Identificar las provincias más importantes del Ecuador	Identifica al 100% las provincias más importantes del Ecuador	Identifica al 75% las provincias más importantes del Ecuador	Identifica al 50% las provincias más importantes del Ecuador	Identifica al 25% las provincias más importantes del Ecuador
2	Reconoce las fechas de independencias de las principales ciudades del Ecuador	Reconoce las fechas de independencia de las principales ciudades del Ecuador en un 100%	Reconoce las fechas de independencia de las principales ciudades del Ecuador en un 75%	Reconoce las fechas de independencia de las principales ciudades del Ecuador en un 50%	Reconoce las fechas de independencia de las principales ciudades del Ecuador en un 25%
3	Causas del fin de la Colonia	Explica al 100% las causas que dieron fin a la Colonia	Explica al 75% las causas que dieron fin a la Colonia	Explica al 50% las causas que dieron fin a la Colonia	Explica al 25% las causas que dieron fin a la Colonia
4	Explica el clima, flora y fauna de las provincias del Ecuador	Explica el 100% sobre el clima, flora y fauna de las provincias del Ecuador	Explica el 75% sobre el clima, flora y fauna de las provincias del Ecuador	Explica el 50% sobre el clima, flora y fauna de las provincias del Ecuador	Explica el 25% sobre el clima, flora y fauna de las provincias del Ecuador
5	Ubicación geográfica, en el mapa interactivo, de las provincias del Ecuador y sus capitales	Ubica geográficamente en el mapa interactivo, el 100% de las provincias del Ecuador y sus capitales	Ubica geográficamente en el mapa interactivo, el 75% de las provincias del Ecuador y sus capitales	Ubica geográficamente en el mapa interactivo, el 50% de las provincias del Ecuador y sus capitales	Ubica geográficamente en el mapa interactivo, el 25% de las provincias del Ecuador y sus capitales
TOTAL		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10

5.3. Nombre de la estrategia digital: Presentación-Canva

1. Tema: El Mestizaje

2. Destreza con criterio de desempeño (DCD): CS.3.1.9. Identificar a los conquistadores españoles, su relación con los indígenas y sus conflictos con la Corona, el surgimiento de los mestizos y la llegada de los negros esclavizados.

3. Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia digital

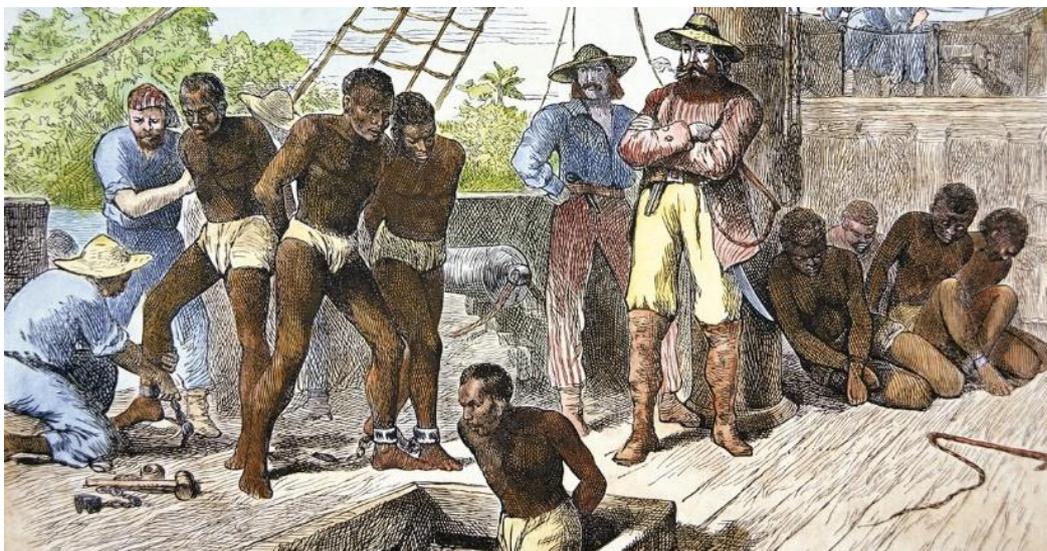
a) Anticipación:

- Preguntar a los estudiantes: ¿Cómo creen que ocurrió el proceso del mestizaje? ¿Han escuchado sobre los grupos étnicos que existen en el Ecuador?
- Observar el siguiente video: <https://youtu.be/1pUK2NYAPi8>
- Realizar un debate acerca de lo que ha comprendido del video.

b) Construcción:

- Descripción del surgimiento del mestizaje con la llegada de los españoles a América mediante una presentación: [El Mestizaje](#)
- Estudio de la llegada de los negros a América y convertirlos en esclavos.

Figura 4. Esclavos africanos en América



Fuente: [https://historia.nationalgeographic.com.es/medio/2019/09/12/esclavos6_91fe9614_12](https://historia.nationalgeographic.com.es/medio/2019/09/12/esclavos6_91fe9614_1200x630.jpg)

[00x630.jpg](https://historia.nationalgeographic.com.es/medio/2019/09/12/esclavos6_91fe9614_1200x630.jpg)

- Realizar una lluvia de ideas para que cada estudiante nombre al grupo étnico con el cual se identifica.

c) Consolidación:

- Realizar una actividad en la plataforma Educaplay: [Crucigrama](#)

4. Rúbrica de evaluación.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN					
CRITERIOS		VALORACIONES			
		EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2
1	Origen del mestizaje	Identifica cual fue el origen del mestizaje en el 100%	Identifica cual fue el origen del mestizaje en el 75%	Identifica cual fue el origen del mestizaje en el 50%	Identifica cual fue el origen del mestizaje en el 25%
2	El significado del mestizaje	Reconoce en un 100% el significado del mestizaje	Reconoce en un 75% el significado del mestizaje	Reconoce en un 50% el significado del mestizaje	Reconoce en un 25% el significado del mestizaje
3	El mestizaje racial con la llegada de los españoles	Identifica las formas de mestizaje racial con llegada de los españoles en un 100%	Identifica las formas de mestizaje racial con llegada de los españoles en un 75%	Identifica las formas de mestizaje racial con llegada de los españoles en un 50%	Identifica las formas de mestizaje racial con llegada de los españoles en un 25%
4	La llegada de los negros esclavizados	Describe la razón de la llegada de los negros esclavizados en el 100%	Describe la razón de la llegada de los negros esclavizados en el 75%	Describe la razón de la llegada de los negros esclavizados en el 50%	Describe la razón de la llegada de los negros esclavizados en el 25%
5	Resolución del crucigrama sobre el mestizaje	Resuelve el crucigrama en un 100%, terminando en el tiempo establecido y siguiendo las órdenes dadas	Resuelve el crucigrama en un 75%, terminando en el tiempo establecido y siguiendo las órdenes dadas	Resuelve el crucigrama en un 50%, terminando en el tiempo establecido y siguiendo las órdenes dadas	Resuelve el crucigrama en un 25%, terminando en el tiempo establecido y siguiendo las órdenes dadas
TOTAL		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10

5.4. Nombre de la estrategia digital: Gamificación-Wordwall

1. Tema: Real Audiencia de Quito

2. Destreza con criterio de desempeño (DCD): CS.3.1.11. Apreciar la organización del trabajo en la Audiencia de Quito y el papel de la producción textil.

3. Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia digital.

a) Anticipación:

- Observar un video: <https://www.youtube.com/watch?v= 1ynakVVI7o>
- Analizar el video en clase.
- Analizar el trato de los españoles hacia los indígenas en la antigüedad.

b) Construcción:

- Explicar cómo nació la Real Audiencia de Quito, en que año fue y quién lo creó.
- Delimitar espacialmente que territorios que pertenecían a la Real Audiencia de Quito.

Figura 5. Mapa de América del Sur de 1563



Fuente: <https://es-static.z-dn.net/files/df5/1bcf1da317883593330ab4362f7e5f4e.jpg>

- Analizar el sistema político-administrativo de las colonias.
- Exponer la biografía de Fray Bartolomé de las Casas y su ayuda a los indígenas.

c) Consolidación:

- Desarrollar la siguiente actividad en la plataforma Wordwall: [Ruleta de preguntas](#)

4. Rúbrica de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN					
CRITERIOS		VALORACIONES			
		EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2
1	Nacimiento de la Real Audiencia de Quito	Explica el 100% sobre el nacimiento de la Real Audiencia de Quito	Explica el 75% sobre el nacimiento de la Real Audiencia de Quito	Explica el 50% sobre el nacimiento de la Real Audiencia de Quito	Explica el 25% sobre el nacimiento de la Real Audiencia de Quito
2	Organización del trabajo y producción textil en la Real Audiencia de Quito	Conoce el 100% sobre la organización del trabajo y producción textil en la Real Audiencia de Quito	Conoce el 75% sobre la organización del trabajo y producción textil en la Real Audiencia de Quito	Conoce el 50% sobre la organización del trabajo y producción textil en la Real Audiencia de Quito	Conoce el 25% sobre la organización del trabajo y producción textil en la Real Audiencia de Quito
3	Aporte de Fray Bartolomé de las Casas	Describe el 100% sobre los aportes que realizó Fray Bartolomé de las Casas	Describe el 75% sobre los aportes que realizó Fray Bartolomé de las Casas	Describe el 50% sobre los aportes que realizó Fray Bartolomé de las Casas	Describe el 25% sobre los aportes que realizó Fray Bartolomé de las Casas
4	Sistema político y administrativo de las colonias	Analiza en el 100% el sistema político y administrativo de las colonias	Analiza en el 75% el sistema político y administrativo de las colonias	Analiza en el 50% el sistema político y administrativo de las colonias	Analiza en el 25% el sistema político y administrativo de las colonias
5	Delimitación espacial de los territorios que pertenecían a Real Audiencia de Quito	Delimita espacialmente los territorios que pertenecían a Real Audiencia de Quito en el 100%	Delimita espacialmente los territorios que pertenecían a Real Audiencia de Quito en el 75%	Delimita espacialmente los territorios que pertenecían a Real Audiencia de Quito en el 50%	Delimita espacialmente los territorios que pertenecían a Real Audiencia de Quito en el 25%
TOTAL		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10

5.5. Nombre de la estrategia digital: Gamificación-Genially

1. **Tema:** La región amazónica del Ecuador

2. **Destreza con criterio de desempeño (DCD):** CS.3.2.24. Reconocer los principales rasgos físicos (relieves, hidrografía, climas, áreas cultivables, pisos ecológicos, etc.), de la Amazonía

3. Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia digital.

a) Anticipación:

- Presentar el objetivo de la clase.
- Explorar conocimientos previos con las siguientes preguntas: ¿Cuántas regiones tiene el Ecuador? ¿En cuál de las regiones existe mayor vegetación?
- Recordar las provincias que pertenecen a la región Amazónica.

Figura 6. Mapa político del Ecuador, región Amazónica



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/a9/91/8d/a9918def2394b15eade2a58f581bc9c4.png>

b) Construcción:

- Realizar una explicación sobre la región amazónica, las características principales, las etnias que habitan en la región, los principales ríos que desembocan allí.
- Enumerar y describir las subregiones en las que se divide la región amazónica: Alto oriente y bajo oriente.
- Explicación sobre la explotación petrolera en la región Amazónica.

c) Consolidación:

- Participar en un juego elaborado en la plataforma educativa Genially: [Juego de la Oca](#)

4. Rúbrica de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN					
CRITERIOS		VALORACIONES			
		EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2
1	Provincias de la amazonia ecuatoriana	Identifica el 100% de las provincias que pertenecen a la región amazónica	Identifica el 75% de las provincias que pertenecen a la región amazónica	Identifica el 50% de las provincias que pertenecen a la región amazónica	Identifica el 25% de las provincias que pertenecen a la región amazónica
2	Rasgos físicos de las provincias amazónicas del Ecuador	Explica el 100% los rasgos físicos de las provincias amazónicas del Ecuador	Explica el 75% los rasgos físicos de las provincias amazónicas del Ecuador	Explica el 50% los rasgos físicos de las provincias amazónicas del Ecuador	Explica el 25% los rasgos físicos de las provincias amazónicas del Ecuador
3	Subregiones de la amazonia ecuatoriana	Describe el 100% de las características de las dos subregiones de la amazonia ecuatoriana	Describe el 75% de las características de las dos subregiones de la amazonia ecuatoriana	Describe el 50% de las características de las dos subregiones de la amazonia ecuatoriana	Describe el 25% de las características de las dos subregiones de la amazonia ecuatoriana
4	Etnología, hidrografía y explotación petrolera de la amazonia ecuatoriana	Conoce la etnología, hidrografía y explotación petrolera de la amazonia ecuatoriana en el 100%	Conoce la etnología, hidrografía y explotación petrolera de la amazonia ecuatoriana en el 75%	Conoce la etnología, hidrografía y explotación petrolera de la amazonia ecuatoriana en el 50%	Conoce la etnología, hidrografía y explotación petrolera de la amazonia ecuatoriana en el 25%
5	Juego de la Oca en línea	Participa en el juego siguiendo las reglas establecidas y responde las preguntas de forma acertada al 100%	Participa en el juego siguiendo las reglas establecidas y responde las preguntas de forma acertada al 75%	Participa en el juego siguiendo las reglas establecidas y responde las preguntas de forma acertada al 50%	Participa en el juego siguiendo las reglas establecidas y responde las preguntas de forma acertada al 25%
TOTAL		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10

5.6. Nombre de la estrategia digital: Cuestionario-Quizizz

1. **Tema:** La Gran Colombia

2. **Destreza con criterio de desempeño (DCD):** CS.3.1.20. Analizar el proceso de la Revolución de Quito de 1809 y su impacto, sus principales actores colectivos y consecuencias.

3. **Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia digital.**

a) **Anticipación:**

- Presentar el objeto de estudio.
- Observar un video: <https://youtu.be/shF9GHkjlAU>
- Identificar los cambios del territorio de Ecuador a través de la historia.
- Lluvia de ideas acerca de los países que se unieron a la Gran Colombia.

b) **Construcción:**

- Observar el mapa de la Gran Colombia y un mapa actual para ubicarse espacialmente en la actualidad.

Figura 7. Mapa de la Gran Colombia



Fuente: https://img.freepik.com/vector-premium/mapa-irreinato-gran-colombia-1819-1830_622167-5.jpg?w=2000

- Explicación de las características principales y sucesos de la Gran Colombia, como se conformó, quién la conformó y en qué año se conformó.

- Explicación las causas de la separación de la Gran Colombia y en qué año se separaron los departamentos que lo conformaban.

c) Consolidación:

- Realizar la actividad realizada en Quizziz: [Cuestionario](#)

4. Rúbrica de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN					
CRITERIOS		VALORACIONES			
		EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2
1	Revolución de Quito de 1809	Analiza el 100% de la revolución de Quito de 1809, su impacto, principales actores colectivos y consecuencias	Analiza el 75% de la revolución de Quito de 1809, su impacto, principales actores colectivos y consecuencias	Analiza el 50% de la revolución de Quito de 1809, su impacto, principales actores colectivos y consecuencias	Analiza el 25% de la revolución de Quito de 1809, su impacto, principales actores colectivos y consecuencias
2	Conformación de la Gran Colombia	Explica el 100% de los sucesos que conllevaron la conformación de la Gran Colombia	Explica el 75% de los sucesos que conllevaron la conformación de la Gran Colombia	Explica el 50% de los sucesos que conllevaron la conformación de la Gran Colombia	Explica el 25% de los sucesos que conllevaron la conformación de la Gran Colombia
3	Ubicación espacial de la Gran Colombia	Ubica espacialmente y reconoce los departamentos que conformaron la Gran Colombia en el 100%	Ubica espacialmente y reconoce los departamentos que conformaron la Gran Colombia en el 75%	Ubica espacialmente y reconoce los departamentos que conformaron la Gran Colombia en el 50%	Ubica espacialmente y reconoce los departamentos que conformaron la Gran Colombia en el 25%
4	Países actuales que integraron la Gran Colombia	Identifica el 100% de los países actuales que integraron la Gran Colombia	Identifica el 75% de los países actuales que integraron la Gran Colombia	Identifica el 50% de los países actuales que integraron la Gran Colombia	Identifica el 25% de los países actuales que integraron la Gran Colombia
5	Causas de la separación de la Gran Colombia	Explica el 100% de las causas que produjeron la separación de la Gran Colombia	Explica el 75% de las causas que produjeron la separación de la Gran Colombia	Explica el 50% de las causas que produjeron la separación de la Gran Colombia	Explica el 25% de las causas que produjeron la separación de la Gran Colombia
TOTAL		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10

5. Código QR

Escanea el código para acceder a las actividades.



“Soy grande en ciencias sociales, las humanidades. Me encanta la historia y los problemas del mundo y de la filosofía y el derecho”. [Connor Jessup](#)

XIV. CONCLUSIONES – RECOMENDACIONES

Conclusiones:

Entre los principales resultados obtenidos a modo de conclusiones, en base a los objetivos del estudio, sintetizamos los siguientes:

Los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco, del total 27, 18 que representan el 67%, manifiestan no gustarles la asignatura de Estudios Sociales debido al uso preferente de recursos didácticos concretos 63%, y por falta de acompañamiento del docente y padres de familia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La principal dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales es que no utilizan herramientas digitales educativas (TIC) para que las clases sean motivantes, así 20 estudiantes que representan el 54%, reconocen los beneficios de las herramientas digitales educativas en esta asignatura.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación (TIC) son muy útiles para enriquecer el entorno de aprendizaje en la enseñanza de Estudios Sociales, en internet encontramos recursos didácticos como mapas digitales, plataformas educativas y juegos de simulación,

Los beneficios de las herramientas digitales educativas en la asignatura de Estudios Sociales en el 54% facilitan la comprensión de los temas a estudiar, 26% adquiere competencias digitales y audiovisuales necesarias para un futuro profesional y 13% incrementa la motivación por aprender.

Recomendaciones:

Para que los estudiantes, de nuestro objeto de estudio, tomen conciencia de la importancia de los Estudios Sociales en el entorno social en el cual viven, docentes y representantes deben realizar un acompañamiento y seguimiento escolar responsable para que los aprendizajes sean significativos.

Para generar aprendizajes significativos en Estudios Sociales se debe utilizar las siguientes herramientas digitales: Educaplay, Wordwall, Canva, Genially, Blogs, Quizizz, Kahoot y Liveworksheets y entre los tipos de microlearning: gamificación, infografías, micro vídeos educativos, podcast y Webcast, simulaciones, playlists con píldoras de aprendizaje.

Las herramientas digitales entendidas como el conjunto de medios tecnológicos se pueden utilizar para crear, procesar o difundir información, que ayudan el proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, existe programas para organizar el plan de estudios, almacenar documentos, crear y compartir actividades que ayuda a ejercitar la memoria.

El aprendizaje actual de Estudios Sociales debe priorizar como estrategias y recursos didácticos las herramientas digitales, combinando los materiales concretos, actualmente la Unidad Educativa San Francisco cuenta con 72% de cobertura de internet y un laboratorio de computación, significa que debe mejorar la cobertura, conectividad y herramientas digitales.

XV. BIBLIOGRAFÍA

Acuña, A. (28 de diciembre de 2018). *evirtualplus*. evirtualplus:

https://www.evirtualplus.com/microlearning/#%C2%BFPara_que_tipo_de_contenido_puede_aplicarse

Aguilar, E. (2018). *Aprendizaje, competencia y rendimiento*. La Muralla.

Allende, T. (8 de julio de 2022). *Creatividad*. Creatividad:

<https://www.creatividad.cloud/wordwall-una-plataforma-para-realizar-juegos-y-fichas-de-actividad/>

Álvarez, T. (16 de abril de 2020). *Gobierno de Canarias*. Gobierno de Canarias: Álvarez,

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofessantacruzdetenerife/2020/04/17/actividades-interactivas-a-distancia-con-live-](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofessantacruzdetenerife/2020/04/17/actividades-interactivas-a-distancia-con-live-worksheets/#:~:text=Live%20Worksheets)

[worksheets/#:~:text=Live%20Worksheets](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofessantacruzdetenerife/2020/04/17/actividades-interactivas-a-distancia-con-live-worksheets/#:~:text=Live%20Worksheets)

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF.

Barradas, J. (2020). Microlearning como Herramienta de Entrenamiento Tecnológico del

Docente Universitario. *Revista Docentes*, 8(2), 28-33.

<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rtded.v8i2.172>

Calvo, L. (26 de abril de 2022). *GoDaddy*. GoDaddy:

<https://es.godaddy.com/blog/microlearning/>

Carcaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista*

Vinculando.

Carrión, E. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las

Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista Didáctica, Innovación y*

Multimedia(36).

- Cuevas, J. (29 de septiembre de 2020). *mecambioya*. *mecambioya*:
<https://mecambioya.com/c-tecnologia/que-son-las-herramientas-digitales/>
- Díaz, A. (2021). Experiencia didáctica innovadora en la formación del profesorado de educación primaria. *Revista Torreón Universitario*, 10(29), 6-16.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5377/rtu.v10i29.12701>
- Fernández, Y. (25 de mayo de 2020). *Xataka*. Xataka: Fernández, Y. (25 de mayo de 2020).
 Xataka. Xataka: Yúbal Fernhttps://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno
- García, A. . (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.
- García, I. y Blanco, G. . (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Revista EDUMECENTRO*, 6(3), 162-175.
- Hernández, I. Monroy, A. y Jiménez, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en el Principio de la Gamificación en Instituciones de Educación Superior . *Revista Formación universitaria* , 11(5), 31-40.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. MC, Graw, Hill.
- Jordán, S. (2009). *Didáctica de los Estudios Sociales para la Educación primaria* . San José, Costa Rica : Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA.
- López, J. (2020). Integración de las TIC en Ciencias Sociales . *Revista Eduteka*.
- López, J. Cabrera, M. y Ocampo, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante de la actualidad . *Revista Cognosis* , 6(EE-I), 35-56.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i0.3396>

- Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo de EGB y BGU de Ciencias Sociales*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf
- Miranda, P. Hernández, P. y Medina, R. (2020). Estrategias metodológicas para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto de básica basada en la animación interactiva. *Revista Encuentros*, 18(1), 23-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.15665/encuent.v18i01.2136>
- Moreno, H. . (2016). Incorporación de las TIC en las prácticas educativas: el caso de herramientas, recursos, servicios y aplicaciones digitales de Internet para la mejora de los procesos de aprendizaje escolar. *Revista Reencuentro, Análisis de problemas universitarios*(72), 71-92.
- Murillo, G. . (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje . *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129.
- Palomo, J. (2010). La Web 2.0: una aplicación didáctica para las Ciencias Sociales. *Revista Tejuelo*(4), 18-31.
- Pardinas, F. (2005). *Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales*. Siglo XXI.
- Peña, N. (12 de mayo de 2021). *Genially blog*. Genially blog:
<https://blog.genial.ly/plataformas-educativas-online/>
- Salas, F. González, E. y Estévez, E. . (2021). Microlearning: innovaciones instruccionales en el escenario de la educación virtual. *Revista de investigación educativa de la rediech*, 12. [Ghttps://doi.org/https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v12i0.1262](https://doi.org/https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v12i0.1262)
- Tipton, S. (2 de mayo de 2023). *ispring*. ispring: <https://www.ispring.es/blog/que-es-microlearning>

Torres, A. (13 de diciembre de 2016). *Psicología y Mente*. Psicología y Mente:

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Torres, D. (17 de marzo de 2021). *The Globe*. The Globe:

<https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>

Vital, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje .

Revista Vida Científica, 9(18), 9-12.

Westreicher, G. (23 de febrero de 2020). *Economipedia* . Economipedia:

<https://economipedia.com/definiciones/encuesta.html>

XVI. ANEXOS

Anexo 1. Aval de la Unidad Educativa San Francisco

 República del Ecuador Ministerio de Educación	UNIDAD EDUCATIVA "SAN FRANCISCO"	 UESF 2022 - 2023	
	Teléfonos: 2824-163, 2821-206, 2849-807		
	Dirección: Calle Tarqui N° 10-63		
	uesf.cuenca@gmail.com		
	Dirección Distrital 01D01 Cuenca Norte - Circuito Nro. C03_04_13 - AMIE: 01H00165		
PROCESO: GESTIÓN ADMINISTRATIVA			

Cuenca, 12 de julio del 2023.

Yo, Edwin Antonio Chimbo Naranjo con cedula de identidad 03001381463, en calidad de RECTOR de la Unidad Educativa San Francisco de la parroquia Gil Ramírez Dávalos, a petición verbal de parte interesada, en debida y legal forma:

CERTIFICO:

Que, la Srta. Fernanda Elizabeth Maza Yuquilima, con C.I. 0107511354; estudiante de la carrera de Educación Básica de la Universidad Politécnica Salesiana, realizó el trabajo de titulación: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FRANCISCO, PERÍODO LECTIVO 2022-2023; el mismo que es validado y aplicable en la institución educativa; con actitud de servicio, desprendimiento, responsabilidad y compromiso, frente al quehacer educativo.

Certifico en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente escrito en lo que estime conveniente, sin más que acotar, me suscribo.

Atentamente,


 Lic. Edwin Chimbo Naranjo
RECTOR (E) UESF
 0301381463



Anexo 2. Guía de encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa San Francisco.



CARRERA: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Objetivo: Conocer las herramientas digitales educativas que se utiliza para enseñar Estudios Sociales en el sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco, período lectivo:2022-2023.

Instrucción: Responda sinceramente las siguientes interrogantes marcando una X.

CUESTIONARIO

1. ¿Qué es una herramienta digital educativa?

a	Son programas de la computadora (software)	
b	Es la parte del hardware de la computadora	
c	Es la parte tangible de la computadora	
d	Programas, plataformas y aplicaciones orientadas a generar contenido ameno y útil que faciliten acceder a la información y aprendizaje en los estudiantes.	

2. ¿Qué recursos didácticos utilizan para enseñar Estudios Sociales?

a	Pizarrón, marcadores, paleógrafos.	
b	Computador, retroproyector, internet, zoom.	
c	Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	
d	Libro, cuaderno, material impreso, planisferio, mapas (material concreto)	

3. ¿Qué herramientas digitales educativas utilizan en la asignatura de Estudios Sociales?

a	Kahoot	
b	Quizizz	
c	Canva	
d	Blogs	
e	Educaplay	
f	Genially	
g	Liveworksheets	
h	Wordwall	
i	Redes sociales	

4. ¿Cuál es la principal dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?

a	No les gusta la asignatura.	
b	Los recursos didácticos son de material concreto.	
c	No utilizan herramientas digitales educativas (TIC)	
d	Falta promover y acompañar el aprendizaje.	

5. ¿Cuáles son los beneficios de las herramientas digitales educativas en la asignatura de Estudios Sociales?

a	Facilitan la comprensión de los temas a estudiar.	
b	Se adquiere competencias digitales y audiovisuales necesarias para un futuro profesional.	
c	Ayudan a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.	
d	Incrementa la motivación por aprender.	
e	Dosifica el tiempo para realizar otras actividades productivas.	
f	Cambio de metodología para mediar eficientemente los aprendizajes.	

6. ¿Qué actitud evidencian los estudiantes cuando utilizan herramientas digitales educativas en la asignatura de estudios Sociales?

a	Se motivan	
b	Se desmotivan y tienen desinterés.	
c	Es igual cuando trabajan sin las TIC.	
d	El protagonista del aprendizaje es el estudiante.	

7. ¿Qué estrategias didácticas utilizan en las clases de Estudios Sociales?

a	La gamificación	
b	La infografía	
c	Foros, Chats,	
d	Copiado, dictado.	
e	Lectura y escritura de textos impresos.	
f	Organizadores gráficos	
g	Líneas de tiempo	
h	Lecciones orales y escritas.	

8. ¿Cuál es el requisito fundamental de una herramienta digital educativa para promover y acompañar el aprendizaje de Estudios Sociales?

a	Conocer y utilizar pedagógicamente	
b	Por si sola mejora el aprendizaje	
c	Planificación	
d	Disponibilidad y acceso.	

9. ¿Cuáles son los recursos digitales educativas que dispone la Unidad Educativa San Francisco?

a	Laboratorios de Computación	
b	Internet	
c	Plataformas digitales.	
d	Aulas virtuales	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

RESULTADOS: ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Luego de haber sido aplicada la encuesta, en nuestro objeto de estudio los resultados obtenidos fueron los siguientes:

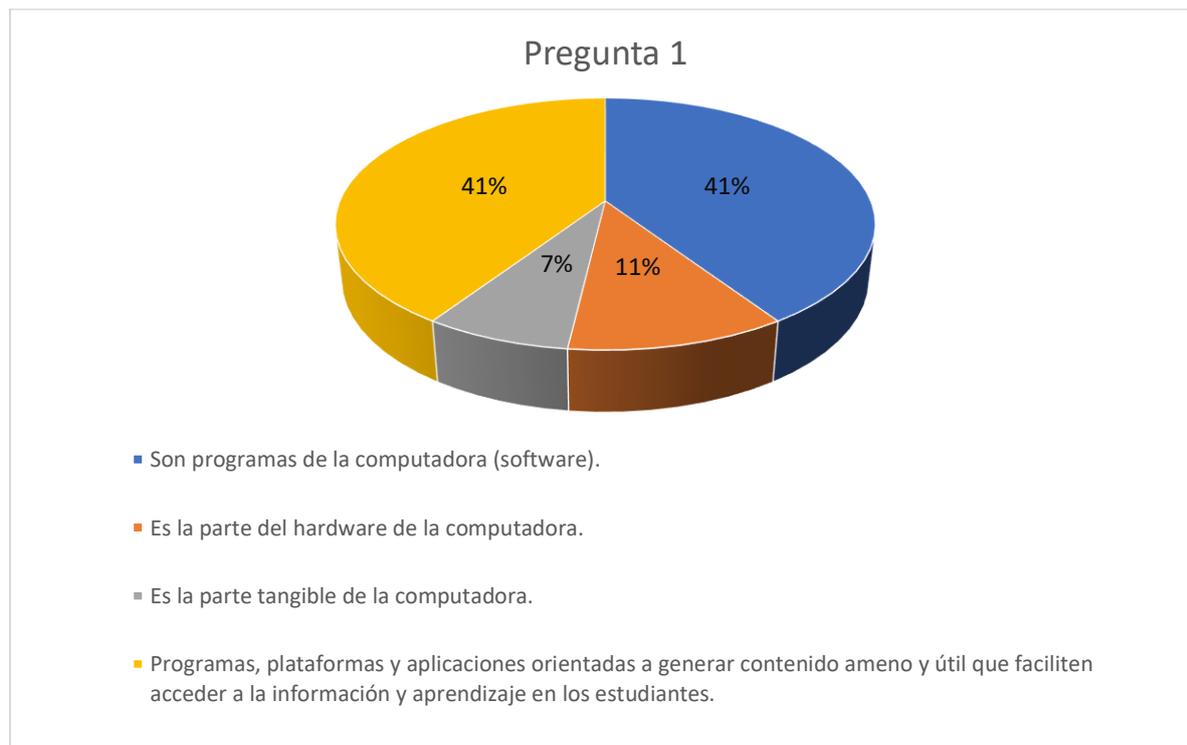
Cuadro 1. Pregunta 1: ¿Qué es una herramienta digital educativa?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Son programas de la computadora (software).	11	41
b) Es la parte del hardware de la computadora.	3	11
c) Es la parte tangible de la computadora.	2	7
d) Programas, plataformas y aplicaciones orientadas a generar contenido ameno y útil que faciliten acceder a la información y aprendizaje en los estudiantes.	11	41
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 1: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 1

¿Qué es una herramienta digital educativa?



Como podemos observar el 41% de estudiantes conoce la definición de herramientas digitales educativas, mientras que el 41% considera que son programas de la computadora es decir el software, por otra parte, el 11% indican que es la parte del hardware y por último el 7% considera que es la parte tangible de una computadora.

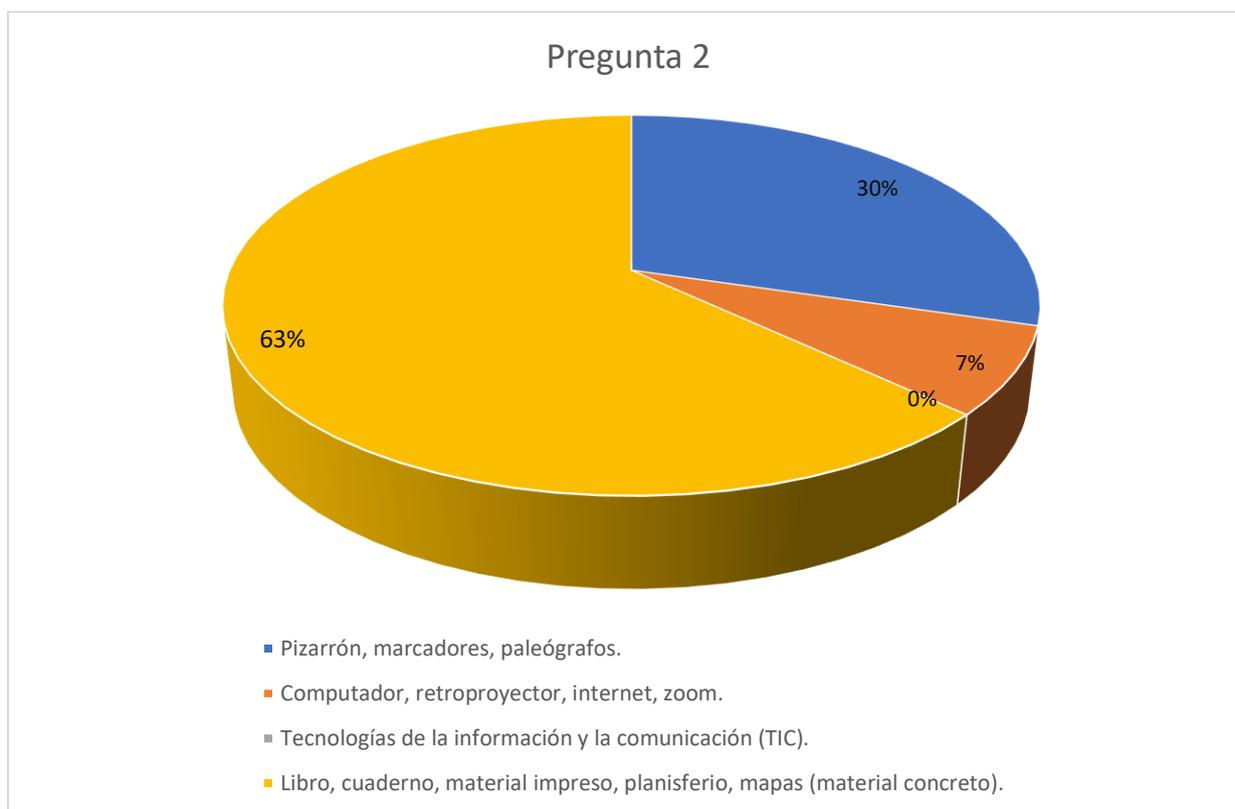
Cuadro 2. Pregunta 2: ¿Qué recursos didácticos utilizan para enseñar Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Pizarrón, marcadores, paleógrafos.	8	30
b) Computador, retroproyector, internet, zoom.	2	7
c) Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).	0	0
d) Libro, cuaderno, material impreso, planisferio, mapas (material concreto).	17	63
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 2: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 2

¿Qué recursos didácticos utilizan para enseñar Estudios Sociales?



Como podemos observar el 63% de estudiantes concuerdan que para aprender Estudios Sociales utilizan libros, cuadernos, material impreso, planisferio, mapas es decir material concreto, mientras que el 30% utilizan pizarrón, marcadores, papelógrafos, y por último el 7% utiliza computadora, proyector, internet, zoom.

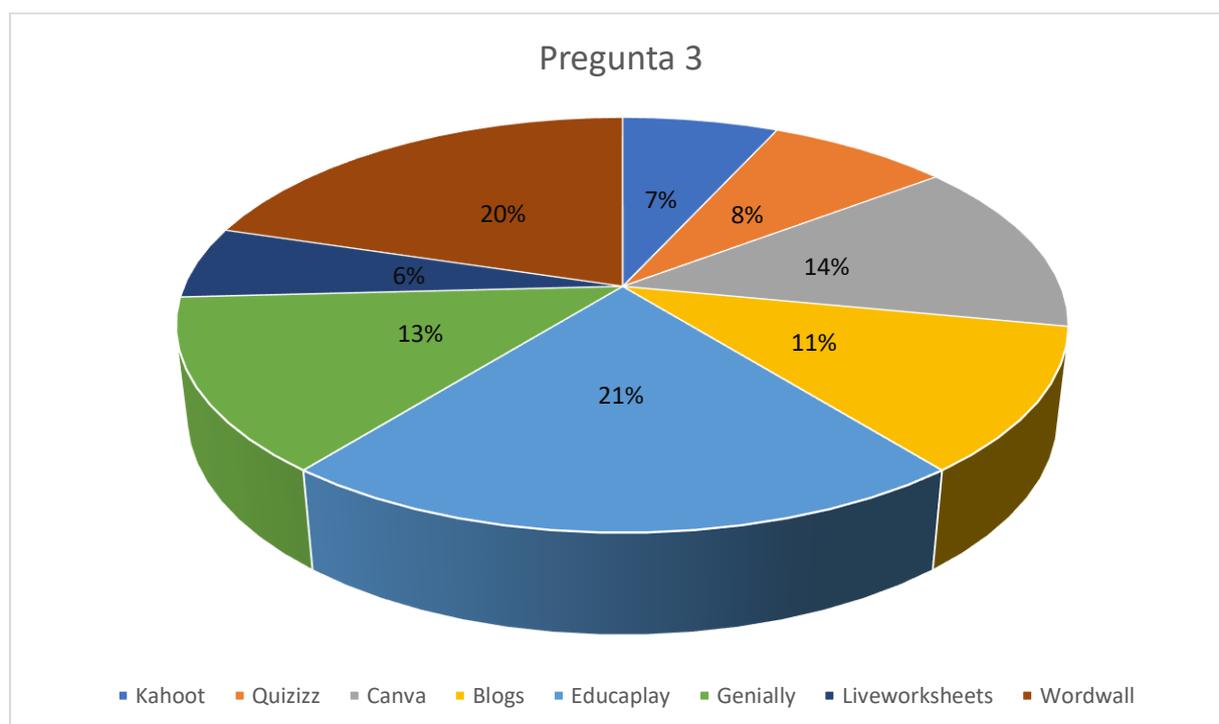
Cuadro 3. Pregunta 3: ¿Qué herramientas digitales educativas utilizan en la asignatura de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Kahoot	6	7
b) Quizizz	8	8
c) Canva	13	14
d) Blogs	11	11
e) Educaplay	21	21
f) Genially	13	13
g) Liveworksheets	5	6
h) Wordwall	19	20
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 3: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 3

¿Qué herramientas digitales educativas utilizan en la asignatura de Estudios Sociales?



Como podemos observar las herramientas más utilizadas en Estudios Sociales por lo estudiantes son Educaplay con un 21% que utilizan esta herramienta, Wordwall con un 20%, Canva con un 14%, Genially en un 13% y Blogs con un 11% de estudiantes, otras herramientas como Quizizz, Kahoot y Liveworksheets tienen un porcentaje de uso de menos del 10%.

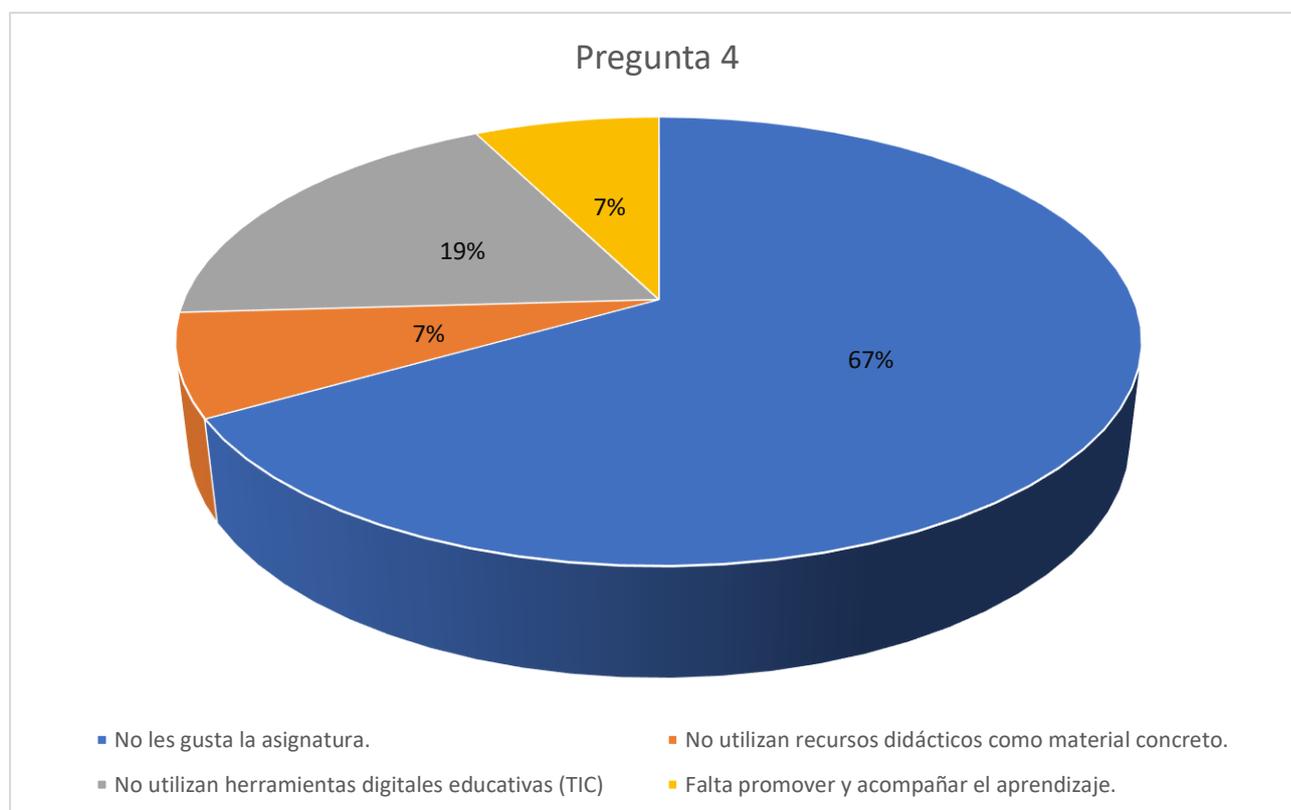
Cuadro 4. Pregunta 4: ¿Cuál es la principal dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) No les gusta la asignatura.	18	67
b) No utilizan recursos didácticos como material concreto.	2	7
c) No utilizan herramientas digitales educativas (TIC)	5	19
d) Falta promover y acompañar el aprendizaje.	2	7
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 4: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 4

¿Cuál es la principal dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?



Como podemos observar al 67% de estudiantes no les gusta la asignatura de Estudios Sociales, mientras que el 19% indican que la mayor dificultad que tienen es no utilizar herramientas digitales (TIC), por otra parte, el 7% tiene la falta de acompañamiento en el proceso de aprendizaje y por último el 7% necesitan trabajar con material concreto.

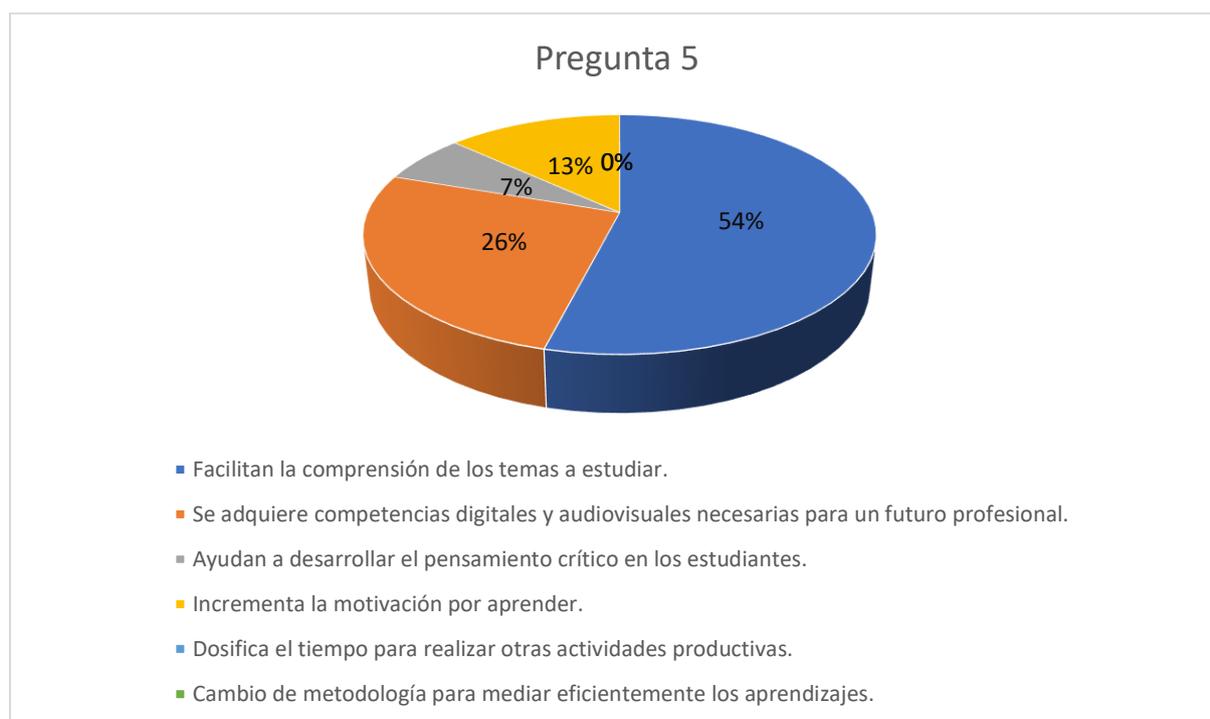
Cuadro 5. Pregunta 5: ¿Cuáles son los beneficios de las herramientas digitales educativas en la asignatura de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Facilitan la comprensión de los temas a estudiar.	20	54
b) Se adquiere competencias digitales y audiovisuales necesarias para un futuro profesional.	4	26
c) Ayudan a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.	1	7
d) Incrementa la motivación por aprender.	2	13
e) Dosifica el tiempo para realizar otras actividades productivas.	0	0
f) Cambio de metodología para mediar eficientemente los aprendizajes.	0	0
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 5: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 5

¿Cuáles son los beneficios de las herramientas digitales educativas en la asignatura de Estudios Sociales?



Como podemos observar 54% de estudiantes reconoce que el beneficio de las herramientas digitales facilita la comprensión de los temas de estudio, mientras que el 26% reconocen que mediante este recurso se adquiere competencias digitales y audiovisuales necesarias para un futuro profesional y por último el 7% reconocen que ayuda a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.

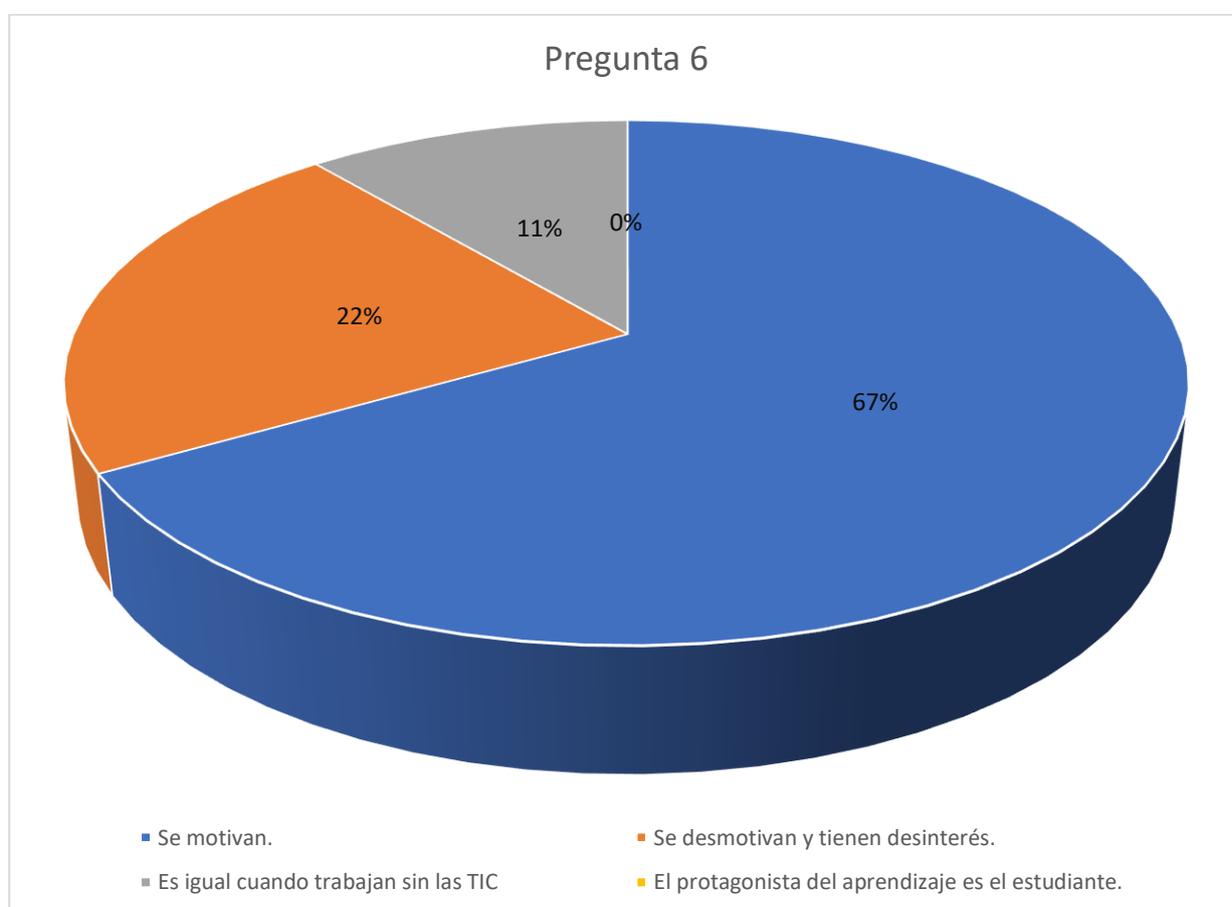
Cuadro 6. Pregunta 6: ¿Qué actitud evidencian los estudiantes cuando utilizan herramientas digitales educativas en la asignatura de estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Se motivan.	18	67
b) Se desmotivan y tienen desinterés.	6	22
c) Es igual cuando trabajan sin las TIC.	3	11
d) El protagonista del aprendizaje es el estudiante.	0	0
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 6: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 6.

¿Qué actitud evidencian los estudiantes cuando utilizan herramientas digitales educativas en la asignatura de estudios Sociales?



Como podemos observar en el 67% de estudiantes se puede evidenciar que el uso de las herramientas digitales educativas motiva su aprendizaje de la asignatura, mientras que el 22% reconocen que se desmotivan y sienten desinterés y finalmente para el 11% es igual si se trabaja o no mediante las TIC.

Cuadro 7. Pregunta 7: ¿Qué estrategias didácticas utilizan en las clases de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) La gamificación	4	5
b) La infografía	3	3
c) Foros, Chats	2	2
d) Copiado, dictado	21	25
e) Lectura y escritura de textos impresos	18	21
f) Organizadores gráficos	13	15
g) Líneas de tiempo	3	4
h) Lecciones orales y escritas	21	25
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 7: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 7.

¿Qué estrategias didácticas utilizan en las clases de Estudios Sociales?



Como podemos observar las estrategias didácticas más utilizadas en Estudios Sociales según los estudiantes son copiado, dictado con un porcentaje del 25%, lecciones orales y escritas con un 25%, lectura de textos escritos con un 21%, Organizadores gráficos en un 15%, mientras que otras estrategias didácticas como gamificación, infografías, foros, chats y líneas de tiempo se utiliza en un porcentaje menor al 10%.

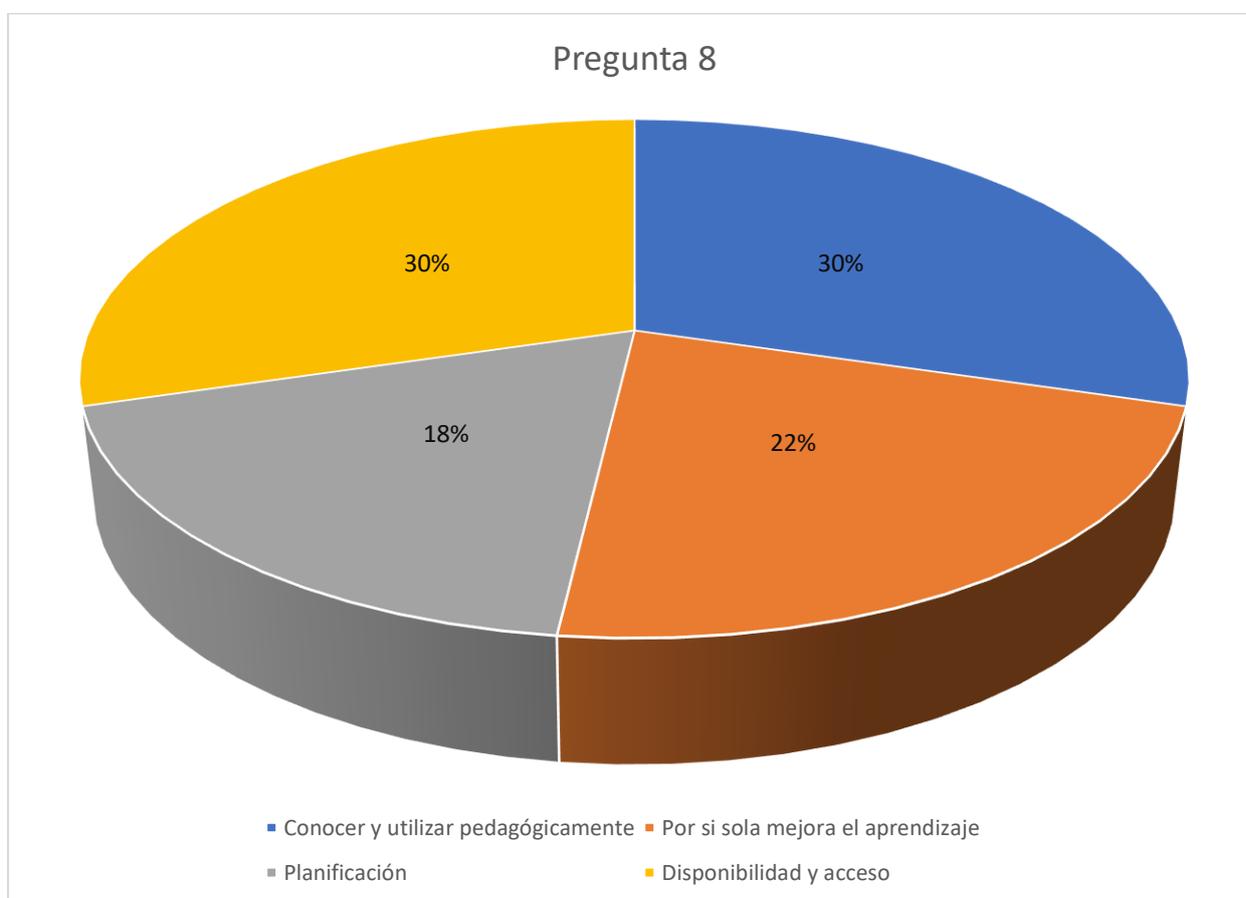
Cuadro 8. Pregunta 8: ¿Cuál es el requisito fundamental de una herramienta digital educativa para promover y acompañar el aprendizaje de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Conocer y utilizar pedagógicamente	8	30
b) Por si sola mejora el aprendizaje	6	22
c) Planificación	5	18
d) Disponibilidad y acceso	8	30
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 8: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 8.

¿Cuál es el requisito fundamental de una herramienta digital educativa para promover y acompañar el aprendizaje de Estudios Sociales?



Como podemos observar el 30% de estudiantes están de acuerdo en que el requisito fundamental de una herramienta digital educativa es la disponibilidad y acceso, mientras que el otro 30% concuerdan que se debe conocer y utilizar pedagógicamente, por otra parte, un 22% piensa que el aprendizaje mejora por si sola y finalmente en un 18% piensan se necesita planificación.

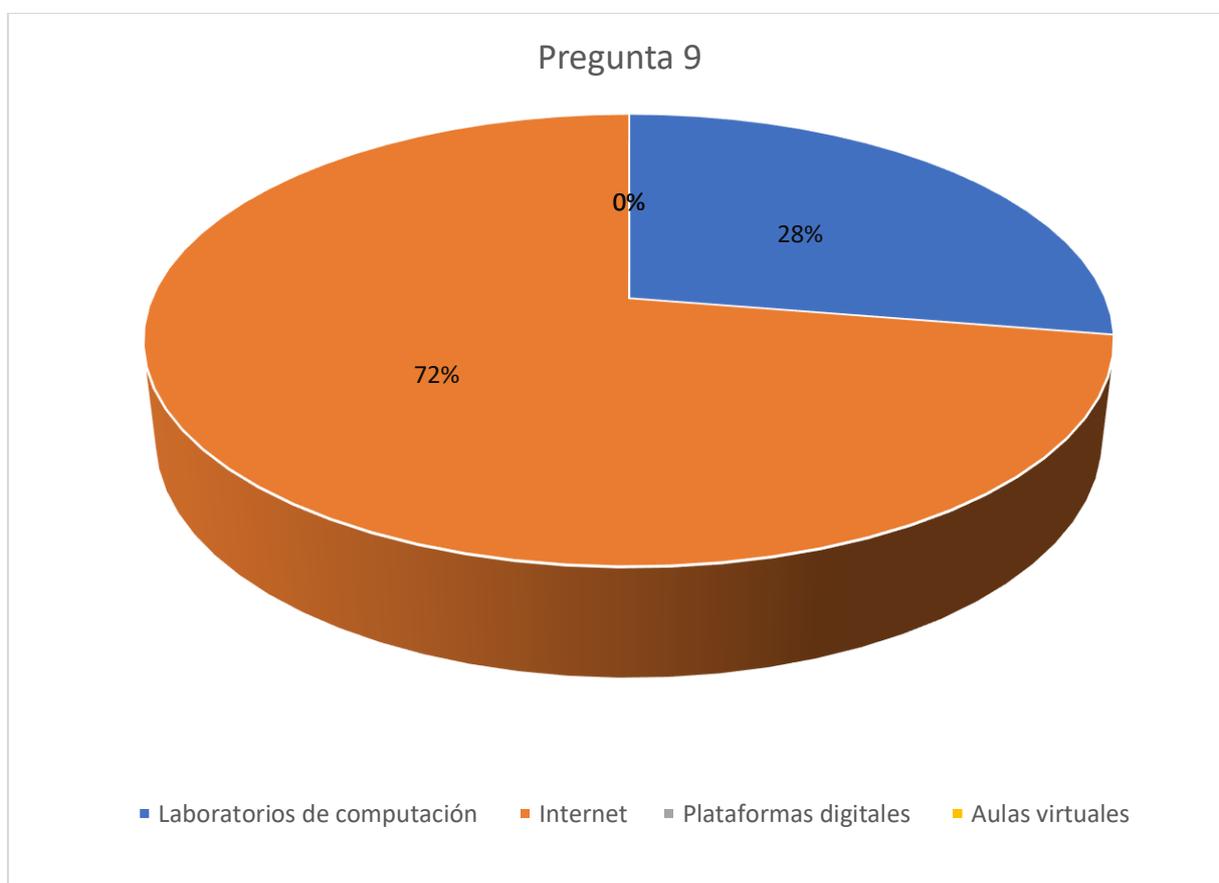
Cuadro 9. Pregunta 9: ¿Cuáles son los recursos digitales educativas que dispone la Unidad Educativa San Francisco?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Laboratorio de computación	8	28
b) Internet	19	72
c) Plataformas digitales	0	0
d) Aulas virtuales	0	0
Total	27	100

Fuente: Autora

Gráfico 9: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 9.

¿Cuáles son los recursos digitales educativas que dispone la Unidad Educativa San Francisco?



Como podemos observar el 72% de estudiantes concuerdan que la Unidad Educativa San Francisco cuenta con internet y el 28% concuerdan que existe un laboratorio de computación.

Anexo 3. Guía de entrevista para la docente de la Unidad Educativa San Francisco.



CARRERA: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
ENTREVISTA PARA DOCENTES

Objetivo: Conocer las herramientas digitales educativas que se utiliza para enseñar Estudios Sociales en el sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco, período lectivo:2022-2023.

Instrucción: Responda sinceramente las siguientes interrogantes marcando una X.

CUESTIONARIO

1. ¿Qué es una herramienta digital educativa?

a	Son programas de la computadora (software)	
b	Es la parte del hardware de la computadora	
c	Es la parte tangible de la computadora	
d	Programas, plataformas y aplicaciones orientadas a generar contenido ameno y útil que faciliten acceder a la información y aprendizaje en los estudiantes.	

2. ¿Qué recursos didácticos utilizan para enseñar Estudios Sociales?

a	Pizarrón, marcadores, paleógrafos.	
b	Computador, retroproyector, internet, zoom.	
c	Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	
d	Libro, cuaderno, material impreso, planisferio, mapas (material concreto)	

3. ¿Qué herramientas digitales educativas utiliza en la asignatura de Estudios Sociales?

a	Kahoot	
b	Quizizz	
c	Canva	
d	Blogs	
e	Educaplay	
f	Genially	
g	Liveworksheets	
h	Wordwall	
i	Redes sociales	

4. ¿Cuál es la principal dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?

a	No les gusta la asignatura.	
b	Los recursos didácticos son de material concreto.	
c	No utilizan herramientas digitales educativas (TIC)	
d	Falta promover y acompañar el aprendizaje.	

5. ¿Cuáles son los beneficios de las herramientas digitales educativas en la asignatura de Estudios Sociales?

a	Facilitan la comprensión de los temas a estudiar.	
b	Se adquiere competencias digitales y audiovisuales necesarias para un futuro profesional	
c	Ayudan a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.	
d	Incrementa la motivación por aprender.	
e	Dosifica el tiempo para realizar otras actividades productivas.	
f	Cambio de metodología para mediar eficientemente los aprendizajes.	

6. ¿Qué actitud evidencian los estudiantes cuando utilizan herramientas digitales educativas en la asignatura de estudios Sociales?

a	Se motivan	
b	Se desmotivan y tienen desinterés.	
c	Es igual cuando trabajan sin las TIC.	
d	El protagonista del aprendizaje es el estudiante.	

7. ¿Qué estrategias didácticas utilizan en las clases de Estudios Sociales?

a	La gamificación	
b	La infografía	
c	Foros, Chats,	
d	Copiado, dictado.	
e	Lectura y escritura de textos impresos.	
f	Organizadores gráficos	
g	Líneas de tiempo	
h	Lecciones orales y escritas.	

8. ¿Cuál es el requisito fundamental de una herramienta digital educativa para promover y acompañar el aprendizaje de Estudios Sociales?

a	Conocer y utilizar pedagógicamente	
b	Por si sola mejora el aprendizaje	
c	Planificación	
d	Disponibilidad y acceso.	

9. ¿Cuáles son los recursos digitales educativas que dispone la Unidad Educativa San Francisco?

a	Laboratorios de Computación	
b	Internet	
c	Plataformas digitales.	
d	Aulas virtuales	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

RESULTADOS: ENTREVISTA DOCENTE

Luego de haber sido aplicada la encuesta, en nuestro objeto de estudio los resultados obtenidos fueron los siguientes:

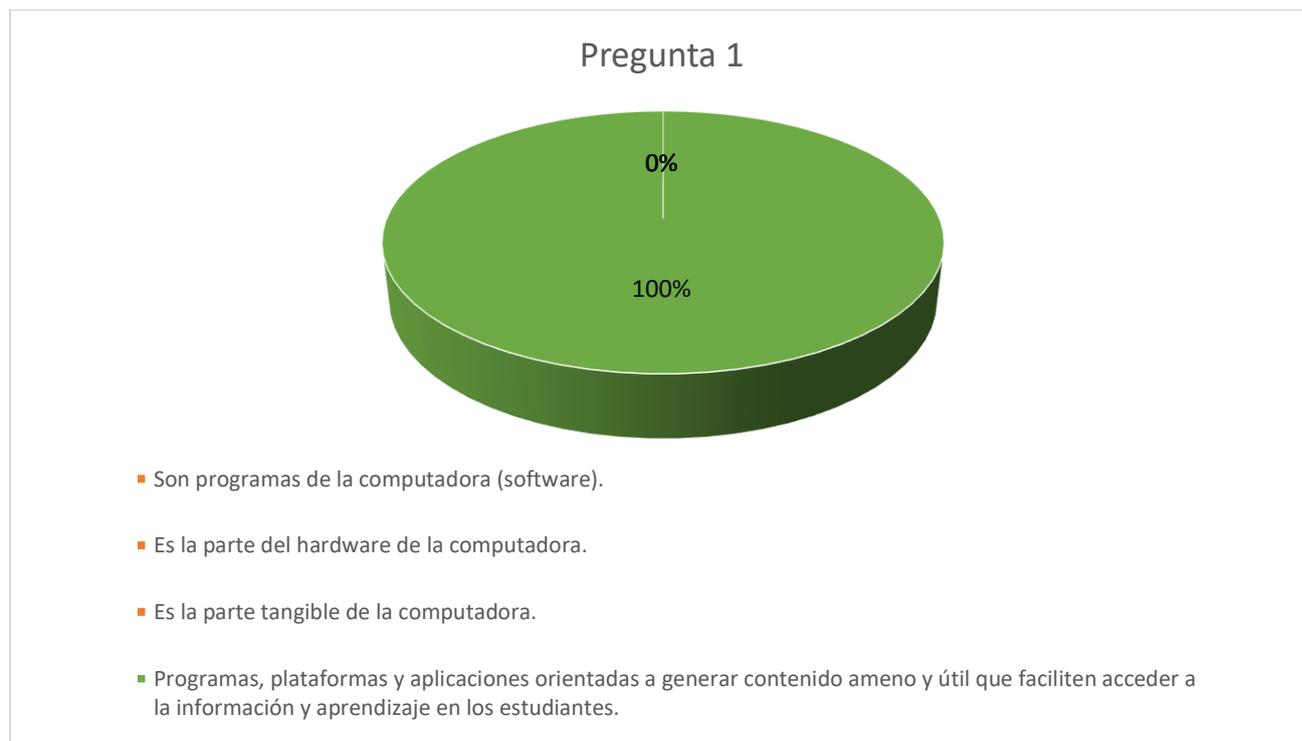
Cuadro 1. Pregunta 1: ¿Qué es una herramienta digital educativa?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Son programas de la computadora (software).	0	0
b) Es la parte del hardware de la computadora.	0	0
c) Es la parte tangible de la computadora.	0	0
d) Programas, plataformas y aplicaciones orientadas a generar contenido ameno y útil que faciliten acceder a la información y aprendizaje en los estudiantes.	1	100
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 1: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 1

¿Qué es una herramienta digital educativa?



Como podemos apreciar en la figura con un 100% la docente considera desde su experiencia que las herramientas digitales educativas son programas, plataformas y aplicaciones orientadas a generar contenido ameno y útil que faciliten acceder a la información y aprendizaje en los estudiantes

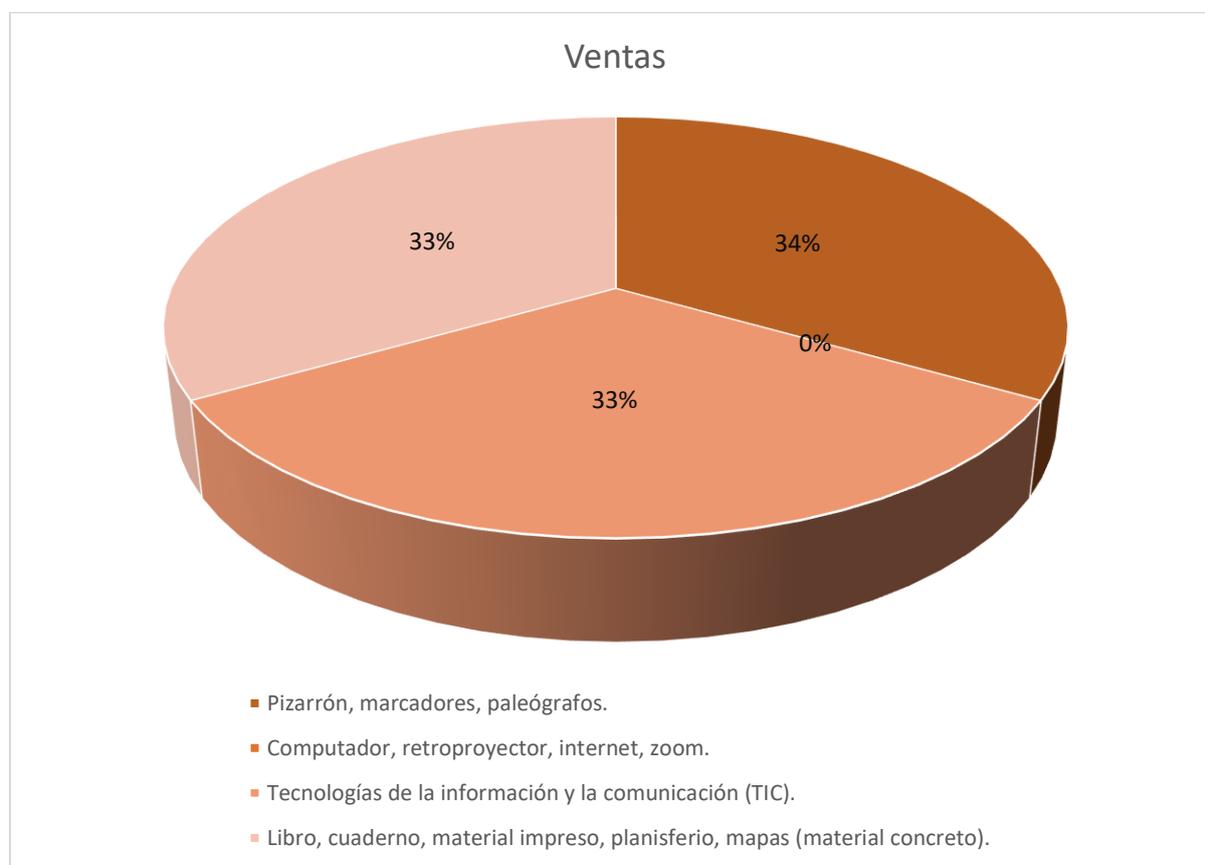
Cuadro 2. Pregunta 2: ¿Qué recursos didácticos utilizan para enseñar Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Pizarrón, marcadores, paleógrafos.	1	34
b) Computador, retroproyector, internet, zoom.	0	0
c) Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).	1	33
d) Libro, cuaderno, material impreso, planisferio, mapas (material concreto).	1	33
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 2: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 2

¿Qué recursos didácticos utilizan para enseñar Estudios Sociales?



Podemos apreciar que en un 33% la docente utiliza recursos didácticos para enseñar Estudios Sociales las cuales son pizarrón, marcadores, papelógrafos, libros, cuadernos, material impreso, planisferio, mapas y tecnologías de la información y comunicación (TIC).

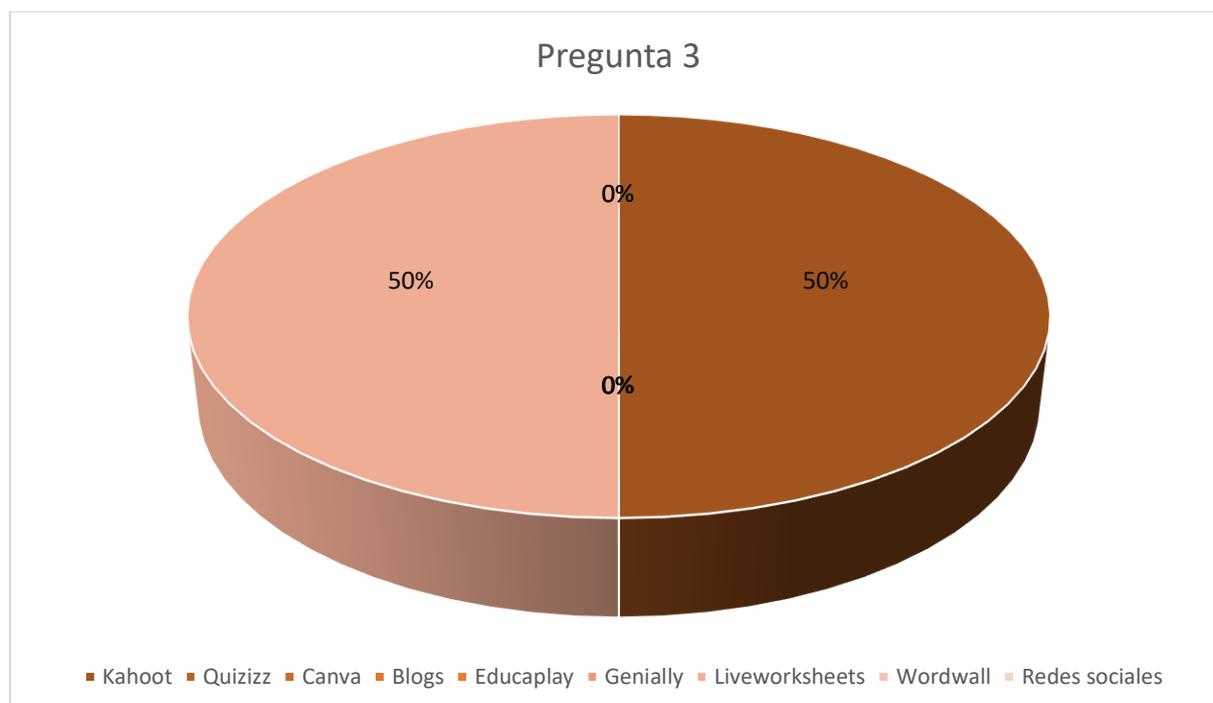
Cuadro 3. Pregunta 3: ¿Qué herramientas digitales educativas utilizan en la asignatura de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Kahoot	1	50
b) Quizizz	0	0
c) Canva	0	0
d) Blogs	0	0
e) Educaplay	0	0
f) Genially	0	0
g) Liveworksheets	1	50
h) Wordwall	0	0
i) Redes Sociales	0	0
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 3: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 3

¿Qué herramientas digitales educativas utilizan en la asignatura de Estudios Sociales?



Podemos apreciar con el 50% la docente utiliza herramientas digitales educativas en Estudios Sociales las cuales son: Kahoot y Liveworksheets.

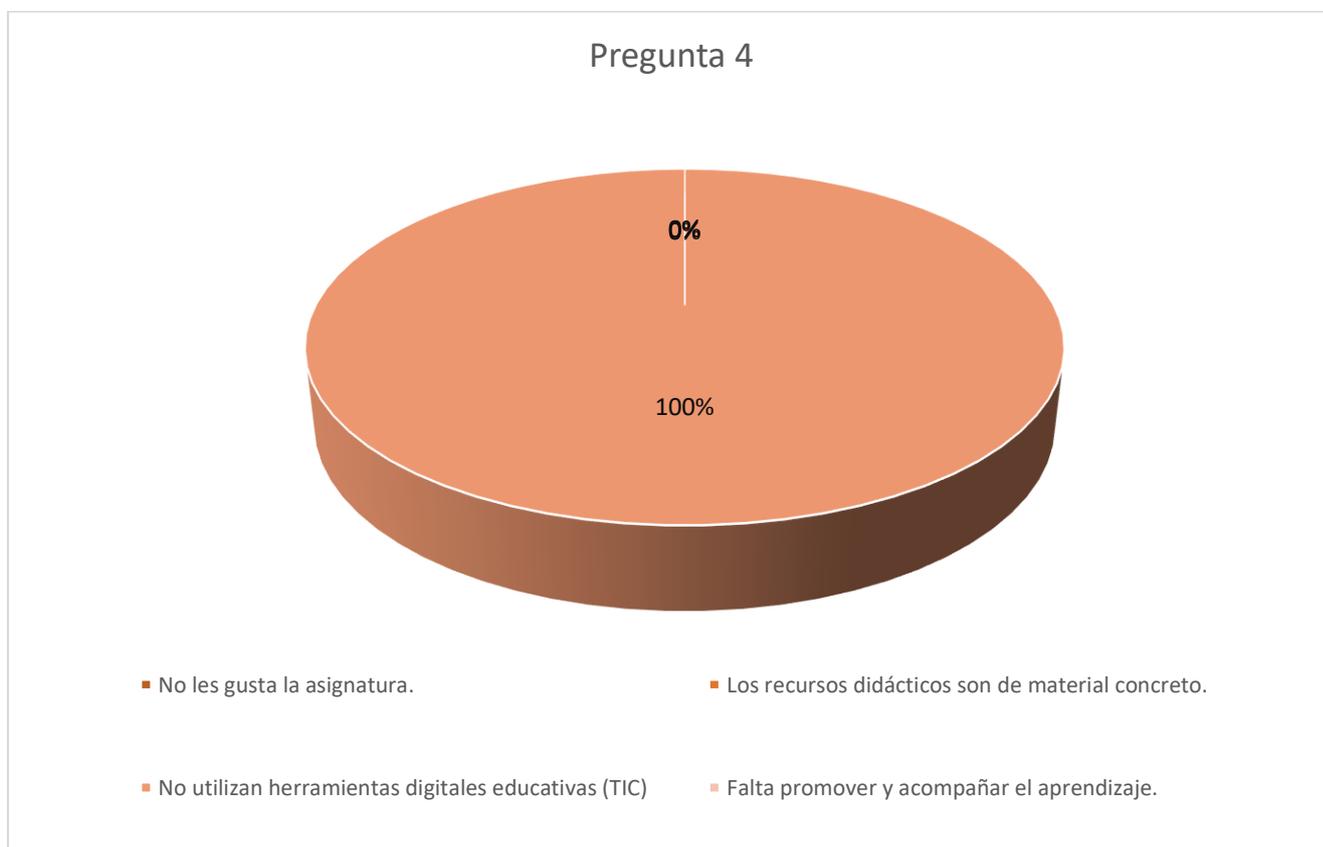
Cuadro 4. Pregunta 4: ¿Cuál es la principal dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) No les gusta la asignatura.	0	0
b) Los recursos didácticos son de material concreto.	0	0
c) No utilizan herramientas digitales educativas (TIC)	1	100
d) Falta promover y acompañar el aprendizaje.	0	0
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 4: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 4

¿Cuál es la principal dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?



Como podemos apreciar en la figura con un 100% la docente considera desde su experiencia que la principal dificultad que presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales es no utilizar herramientas digitales educativas.

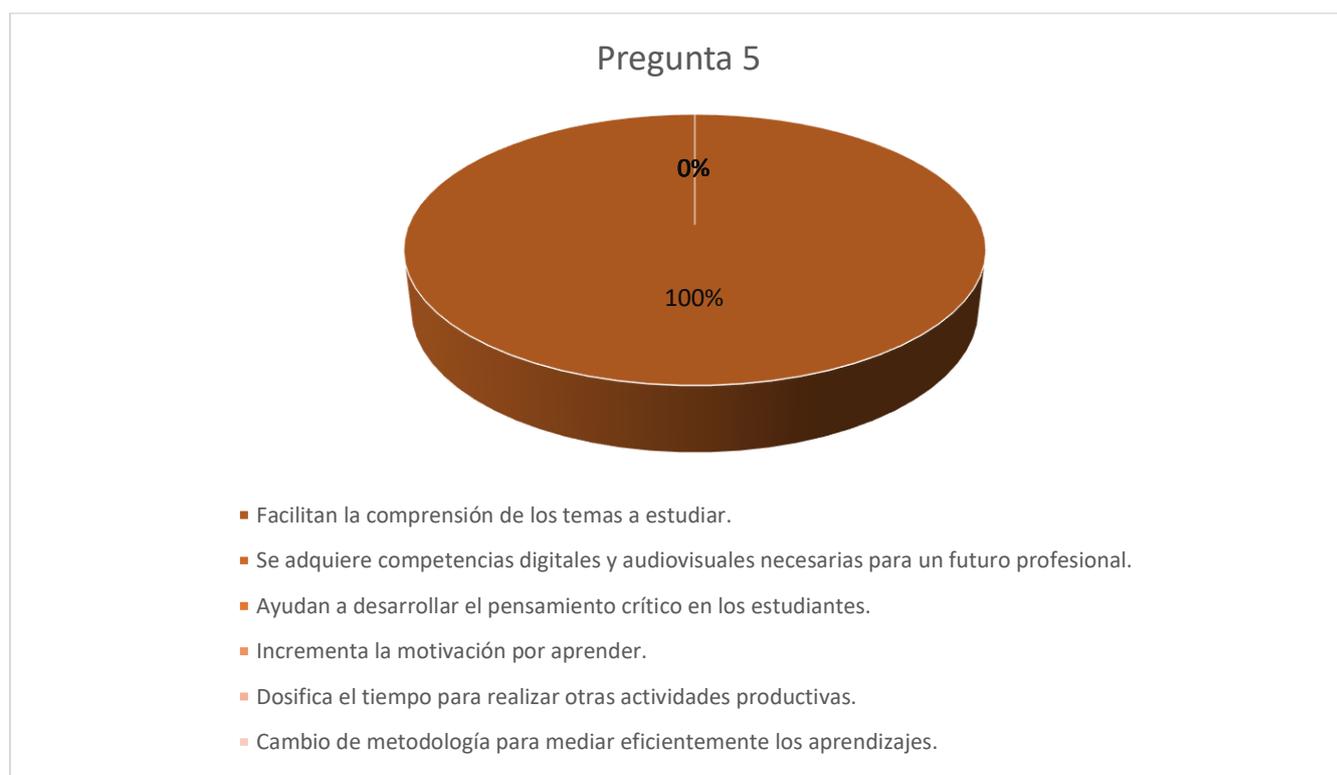
Cuadro 5. Pregunta 5: ¿Cuáles son los beneficios de las herramientas digitales educativas en la asignatura de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Facilitan la comprensión de los temas a estudiar.	1	100
b) Se adquiere competencias digitales y audiovisuales necesarias para un futuro profesional.	0	0
c) Ayudan a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes.	0	0
d) Incrementa la motivación por aprender.	0	0
e) Dosifica el tiempo para realizar otras actividades productivas.	0	0
f) Cambio de metodología para mediar eficientemente los aprendizajes.	0	0
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 5: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 5

¿Cuáles son los beneficios de las herramientas digitales educativas en la asignatura de Estudios Sociales?



Podemos observar que con un 100% la docente considera que el principal beneficio de las herramientas digitales educativas es que facilitan la comprensión de los temas de estudio.

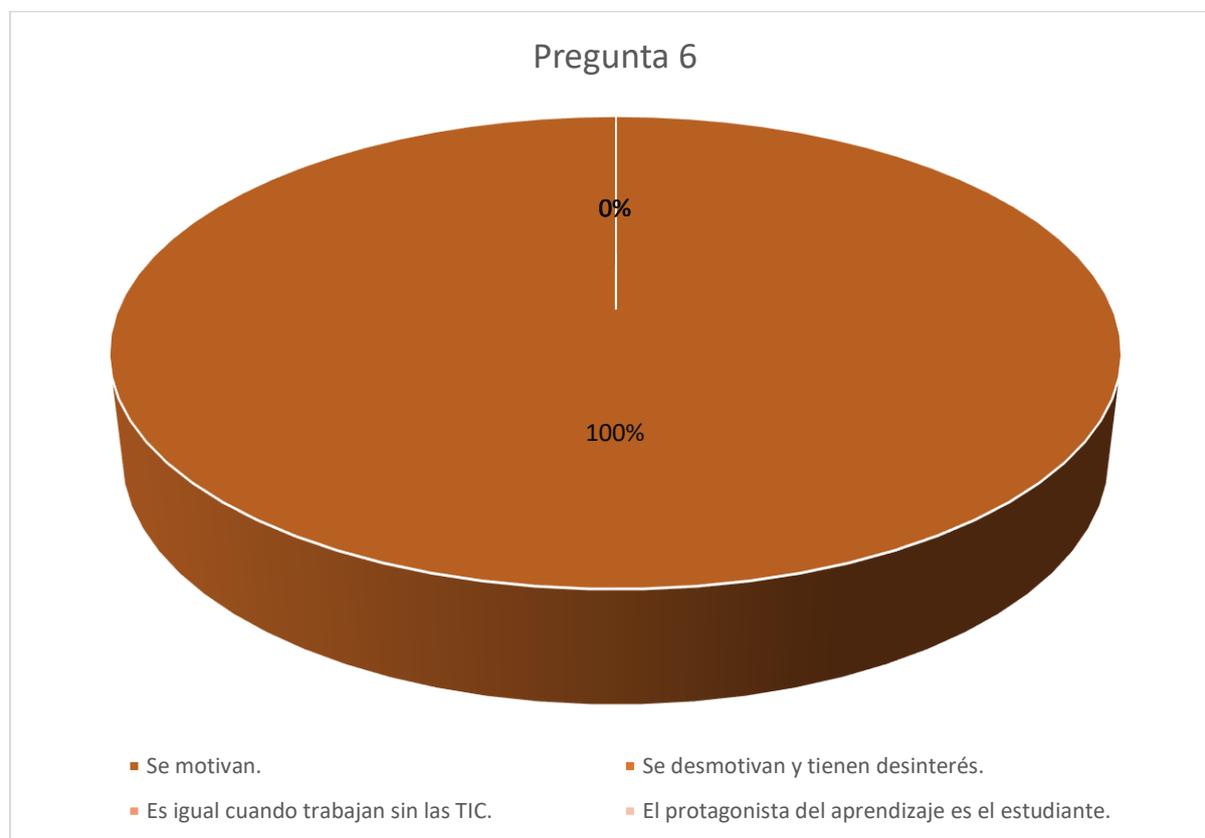
Cuadro 6. Pregunta 6: ¿Qué actitud evidencian los estudiantes cuando utilizan herramientas digitales educativas en la asignatura de estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Se motivan.	1	100
b) Se desmotivan y tienen desinterés.	0	0
c) Es igual cuando trabajan sin las TIC.	0	0
d) El protagonista del aprendizaje es el estudiante.	0	0
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 6: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 6.

¿Qué actitud evidencian los estudiantes cuando utilizan herramientas digitales educativas en la asignatura de estudios Sociales?



Podemos observar con un 100% la respuesta que ha escogido la docente considerando desde su experiencia la actitud que se evidencia de los estudiantes cuando se utiliza herramientas digitales es la motivación por participar en clase.

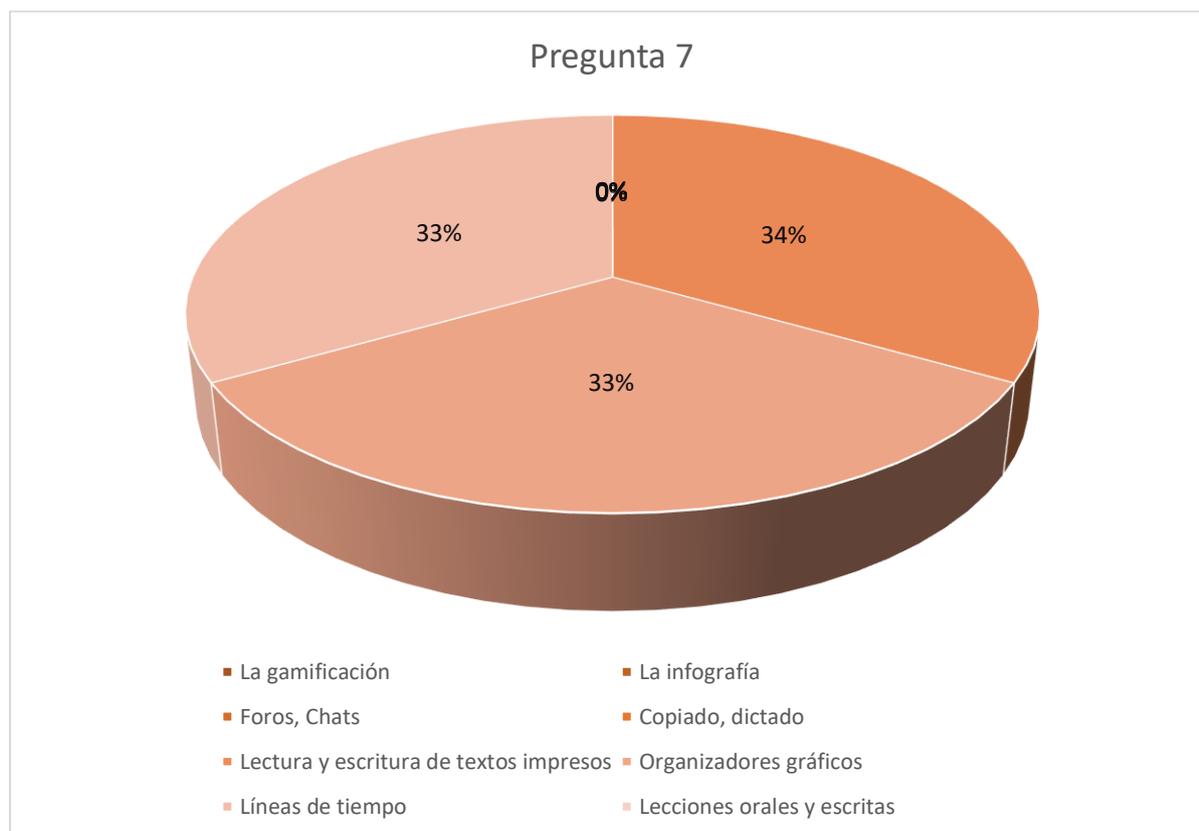
Cuadro 7. Pregunta 7: ¿Qué estrategias didácticas utilizan en las clases de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) La gamificación	0	0
b) La infografía	0	0
c) Foros, Chats	0	0
d) Copiado, dictado	0	0
e) Lectura y escritura de textos impresos	1	34
f) Organizadores gráficos	1	33
g) Líneas de tiempo	1	33
h) Lecciones orales y escritas	0	0
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 7: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 7.

¿Qué estrategias didácticas utilizan en las clases de Estudios Sociales?



Podemos apreciar que en un 33% las estrategias didácticas que utiliza la docente en Estudios sociales son: líneas de tiempo, organizadores gráficos, lectura y escritura de textos impresos.

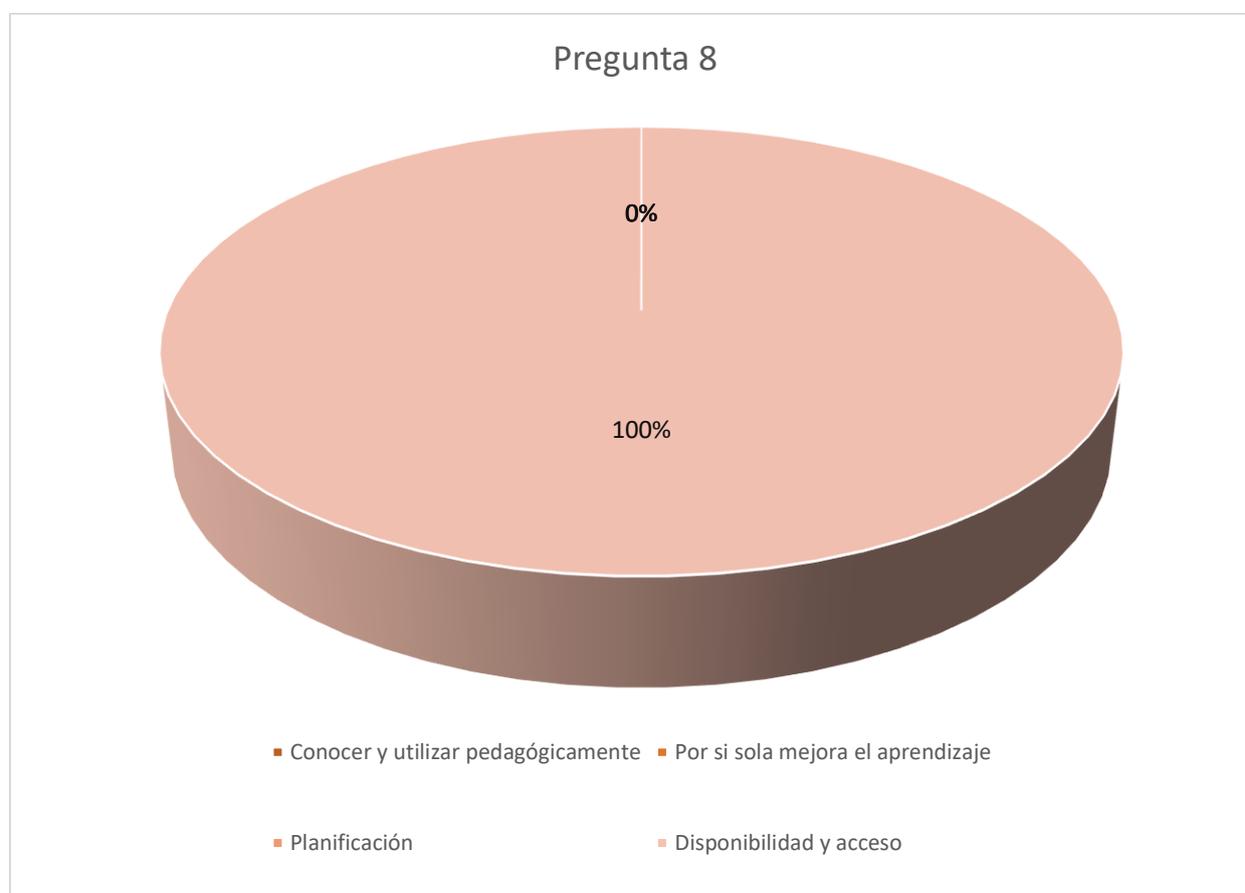
Cuadro 8. Pregunta 8: ¿Cuál es el requisito fundamental de una herramienta digital educativa para promover y acompañar el aprendizaje de Estudios Sociales?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Conocer y utilizar pedagógicamente	0	0
b) Por si sola mejora el aprendizaje	0	0
c) Planificación	0	0
d) Disponibilidad y acceso	1	100
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 8: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 8.

¿Cuál es el requisito fundamental de una herramienta digital educativa para promover y acompañar el aprendizaje de Estudios Sociales?



Podemos observar con el 100% la docente considera que el requisito fundamental que cumple una herramienta digital en Estudios Sociales es la disponibilidad y acceso.

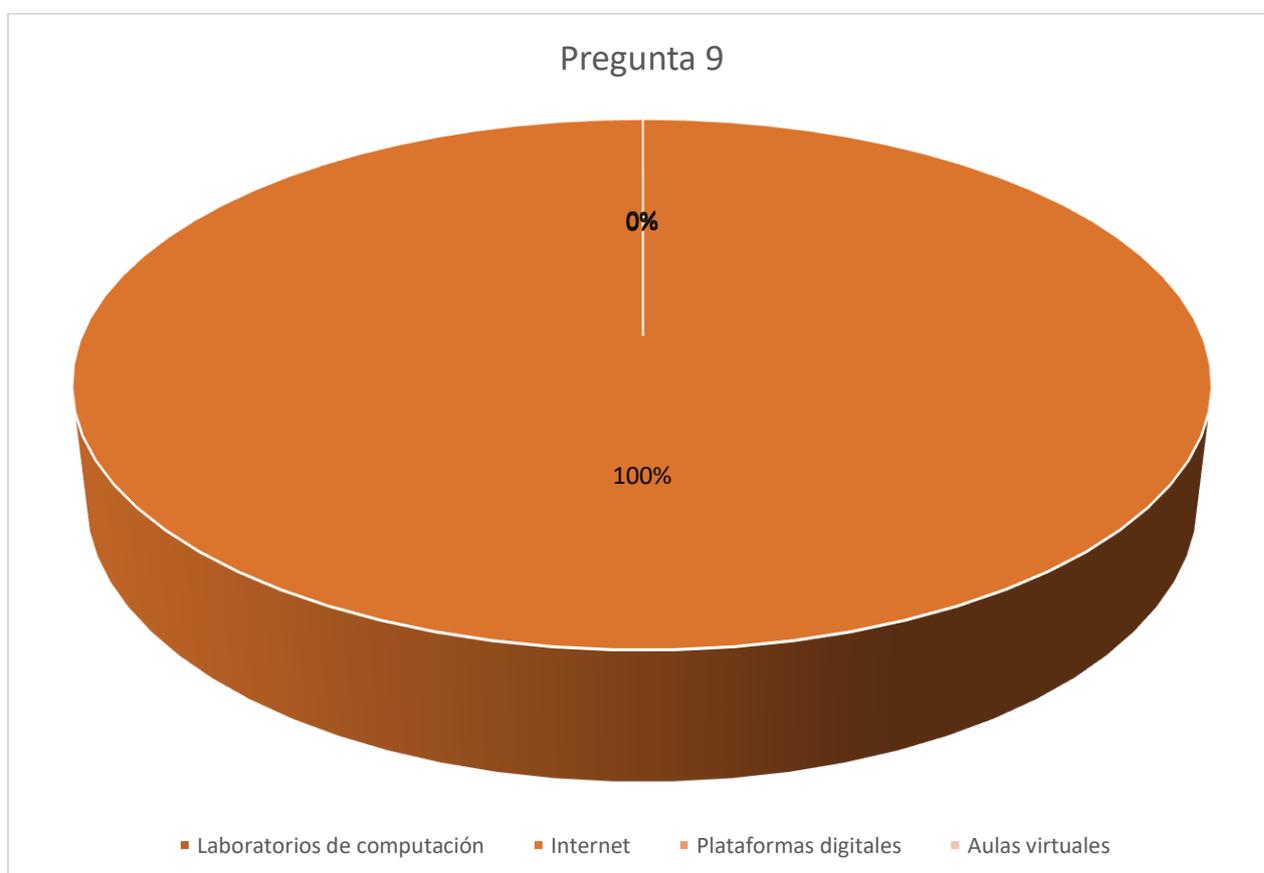
Cuadro 9. Pregunta 9: ¿Cuáles son los recursos digitales educativas que dispone la Unidad Educativa San Francisco?

Alternativas	Frecuencia	%
a) Laboratorios de computación	0	0
b) Internet	1	100
c) Proyector	1	0
d) Aulas virtuales	0	0
Total	1	100

Fuente: Autora

Gráfico 9: Representación estadísticas de los resultados a la pregunta 9.

¿Cuáles son los recursos digitales educativas que dispone la Unidad Educativa San Francisco?



Podemos observar con el 100% la docente indica que la Unidad Educativa solo cuenta con Internet como recurso digital educativo.

Anexo 4. Estudiantes de sexto año de EGB de la Unidad Educativa San Francisco, en clases de Estudios Sociales



Fuente: Autora

Anexo 5. Aula de clases del sexto año de EGB de la Unidad Educativa San Francisco.



Fuente: Autora