



POSGRADOS

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

RPC-SO-03-NO.050-2020

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

PROYECTOS DE DESARROLLO

TEMA:

LA EDUCACIÓN CÍVICA DESARROLLADA
DESDE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA
PROPICIAR LA ALFABETIZACIÓN
MEDIÁTICA

AUTORA:

LILIANA ESTEFANÍA MEJÍA ARIAS

DIRECTOR:

EDGAR EFRAÍN LOYOLA ILLESCAS

CUENCA – ECUADOR
2025

Autora:**Liliana Estefanía Mejía Arias**

Licenciada en Ciencias de la Educación Básica.

Candidata a Magíster en Innovación en Educación por la Universidad Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.

lmejiaa@est.ups.edu.ec

Dirigido por:**Edgar Efraín Loyola Illescas**

Magister en Educación a Distancia.

Dr. en Ciencias de la Educación, Especialidad Investigación Socio Educativa.

eloyola@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2025 © Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

MEJÍA ARIAS LILIANA ESTEFANÍA

La educación cívica desarrollada desde estrategias lúdicas para propiciar la alfabetización mediática

Resumen

La presente investigación es un estudio realizado en la Escuela de Educación Básica Particular San José de Paute, con estudiantes de séptimo año de educación básica. Se aplicó una metodología cualitativa y un paradigma sociocrítico porque se busca una transformación social en un contexto determinado. Las técnicas de investigación empleadas fueron la observación participante, grupos de trabajo y aplicación del cuestionario. Además, se buscó innovar en el área de Estudios Sociales con la intención que los estudiantes sean seres humanos empáticos, solidarios y justos. Es decir, orientar el aprendizaje hacia una formación holística para formar niños, niñas y jóvenes que reflexionan y cuestionan el quehacer cotidiano. También, la investigación se sumergió en el ámbito tecnológico porque es un espacio de aprendizaje necesario en esta época. Por ello, el uso de la tecnología y los medios digitales se procuran emplear de manera crítica y reflexiva. Finalmente, el resultado más significativo fue la transformación educativa en la institución, ahora los estudiantes tienen una percepción más amigable con la materia de Estudios Sociales, así mismo, incentivó a los representantes legales a ser partícipes de la formación de sus representados.

Palabras claves

Cívica, tecnología, estudios sociales.

Abstract

This research is a study carried out at the San José de Paute Private Basic Education School, with seventh-year basic education students. A qualitative methodology and a socio-critical paradigm were applied because a social transformation is sought in the given context. The research techniques used were participant observation, focus groups and the application of the questionnaire. In addition, innovation was sought in the area of Social Studies with the intention of making students empathetic, supportive and fair human beings. That is, to guide learning towards a holistic education to form boys, girls and young people who reflect and question daily activities. Also, the research was immersed in the technological field because it is a necessary learning space in this era. Therefore, the use of technology and digital media is sought to be used in a critical and reflective manner. Finally, the most significant result was the educational transformation that allowed the project to be developed. Students have a more friendly perception of the subject of Social Studies, and I also encourage legal representatives to participate in the training of their clients.

Keywords

Civics, technology, social studies

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción	6
2. Determinación del Problema	7
3. Objetivos.....	8
3.1. Objetivo general	8
3.2. Objetivos específicos	8
4. Marco teórico referencial	9
5. Metodología	14
6. Resultados	15
7. Discusión.....	21
8. Conclusiones	24
9. Bibliografía	25
10. Anexos	30
10.1. Anexo 1.	30
10.2. Anexo 2.	31
10.3. Anexo 3	33

ÍNDICE DE TABLAS

1. Resultados de la encuesta del pre y post diagnóstico con relación al eje de Educación Cívica	18
2. Resultados de la encuesta del pre y post diagnóstico con relación al eje de alfabetización mediática.....	19
3. Resultados de la encuesta del pre y post diagnóstico con relación al eje de lúdica	20
4. Calificaciones del examen de subnivel previo y posterior a la innovación educativa realizada.....	21

1. Introducción

La búsqueda de innovación dentro de la educación cívica y la alfabetización mediática, parte de la necesidad de transformar un contexto educativo. Es necesario considerar que, innovar no se trata solo de implementar tecnologías sino busca redefinir la escolaridad. Por ello, el desarrollo del proyecto considera indispensable alinear estos conceptos para generar alternativas de aprendizaje dentro de la institución.

Desde esta mirada, es necesario considerar que la educación enfrenta una serie de desafíos que llevan a cabo decisiones; las cuales ayudan adecuar una nueva realidad (Paz, 2020). Además de esto, “es imposible una innovación transformadora sin tener en cuenta el entorno sociocultural en que se propone y desarrolla” (Martínez y Rogero, 2021, p. 71), esto supone la integración de los principales agentes de evolución educativa: directivos, estudiantes, docentes y padres de familia quienes son parte de este proyecto.

La investigación se origina desde la observación participante llevada a cabo en la Escuela de Educación Básica Particular San José de Paute en el aula de séptimo de EGB. En este contexto se reflejó la necesidad de renovar las prácticas docentes, para dar respuesta a las necesidades educativas evidenciadas, las cuales se relacionan con la educación cívica y la alfabetización mediática. De este modo, se planteó el siguiente objetivo general: aplicar estrategias lúdicas en la educación cívica para propiciar la alfabetización mediática en el séptimo año de la Escuela de Educación Básica Particular San José de Paute.

En consecuencia, el análisis de la investigación parte de la búsqueda de información que sustente la educación cívica y la alfabetización mediática. Por ello, se ha tenido en cuenta el Currículo Nacional de Educación regulado desde la Constitución Nacional del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural como estrategias de alcanzar la justicia, innovación y solidaridad como perfil de salida (Ministerio de Educación, 2016). Esto con el objetivo de responder a los desafíos del siglo XXI y propiciar la construcción de ciudadanos innovadores críticos

y reflexivos.

Para el desarrollo de la investigación se empleó un enfoque cualitativo y un paradigma sociocrítico. Los cuales parten de la indagación y el análisis de un contexto. También, se aplicó el método de investigación-acción que busca transformar una realidad existente dentro de la institución. Finalmente, para la recopilación de información se desarrollaron diversas técnicas como la observación participante, grupos de trabajo y un cuestionario al iniciar y finalizar la investigación.

2. Determinación del Problema

La educación en Ecuador atraviesa algunos cambios en su propuesta y frente a ello los establecimientos de educación requieren asumir los nuevos lineamientos. Entre ellos y motivo de este trabajo investigativo es la existencia de una brecha entre el programas y contenidos relacionados a la educación cívica y el uso de los medios digitales recurso sustancial en el proceso educativo. La dificultad central consiste en la desconexión entre las estrategias utilizadas para desarrollar los contenidos de la cívica en el aula y la realidad sociocultural de los alumnos (Gavilanes et al., 2024).

Por un lado, los contenidos de la educación cívica es un ámbito del conocimiento humano que permite incorporar la participación de los individuos en y para el país. Sin embargo, la formación monótona, basada en la memorización y la enseñanza magistral, impiden el desarrollo integral de los individuos. La escuela tradicional dio respuesta a las enseñanzas agrarias (De Zubiria, 2019). Y limitó las opciones de conocimiento de información a través de medios digitales y peor aún promover el desarrollo de un pensamiento crítico mediante la educación cívica.

El acceso a internet y redes sociales tiene significativa uso y utilidad en todo el mundo en la cual la información y desinformación se difunde intensamente realidad que obliga a que los estudiantes actuales deben entender, discernir y analizar la información de la

WEB de manera responsable y crítica. De acuerdo con el marco legal del Ecuador se establece que, es responsabilidad del Estado asegurar que todas las instituciones educativas incorporen las tecnologías de la información y comunicación en la escolaridad (Ministerio de Educación, 2016), sin embargo, las condiciones para la alfabetización mediática no son óptimas para su desarrollo en el contexto educativo debido a la falta de práctica y/o conocimiento.

Por lo señalado anteriormente es indispensable que el rol y su práctica debe ser una oportunidad para ser innovadora para atender a las diferentes necesidades dentro de la educación cívica y la alfabetización mediática. Estos puntos de convergencia buscan desarrollar y aplicar las tecnologías de la información a través de las cuales el docente y estudiante recrean los aspectos de educación cívica.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

Aplicar estrategias lúdicas en la educación cívica para propiciar la alfabetización mediática en el 7mo año de la Escuela de Educación Básica Particular San José de Paute.

3.2. Objetivos específicos

1. Recopilar información teórica acerca de los principios y fundamentos de la educación cívica, estrategias lúdicas y la alfabetización mediática.
2. Diagnosticar las estrategias lúdicas empleadas en la asignatura de Estudios Sociales dentro de la educación cívica y la alfabetización mediática
3. Diseñar e implementar una guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la educación cívica y la alfabetización mediática.

4. Marco teórico referencial

Para esta investigación educativa se abordará el sustento epistemológico que sostiene el proceso de la innovación educativa a nivel internacional y nacional. Para luego considerar lo que el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional sugiere para el desarrollo de la asignatura de Ciencias Sociales. Y de manera específica, lo relacionado a la educación cívica. Para finalmente abordar uno de los aportes representativos de los últimos tiempos como es el avance y ventajas que actualmente se dispone en lo que se denomina alfabetización digital.

Innovación educativa – educación cívica – incidencia de Tics y alfabetización mediática

En “*La Investigación en Innovación Educativa: Perspectivas y Estrategias*”, Rubia (2023) presenta la innovación educativa dentro del modelo español en conjunto con su desarrollo tecnológico. En “*Gestión de la innovación educativa: pieza clave para lograr la calidad educativa*”, Angulo (2022) considera sobre la transformación educativa como un proceso constante para el profesorado desde la propia conciencia hacia el cambio.

Así mismo, “*Comprensión Conceptual de la educación cívica en España y Estados Unidos*” Kells (2022) se describe la evolución conceptual del concepto de cívica dentro de estos países mediante acontecimientos históricos.

“*Compliance y la formación ciudadana en Ecuador*” el autor Abadie (2023) menciona que la cultura se transforma mediante la educación para lograr una educación cívica con docentes formados en este ámbito. “*Alfabetización Mediática Crítica para Mejorar la Competencia del Alumnado*”, Mesquita et al., (2022) las competencias mediáticas se muestran urgente en la educación para su complementación mediante competencias. Finalmente “*La Competencia*

Mediática en la Educación Infantil en Ecuador”, Iriarte et al., (2021) los medios de información fomentan la alfabetización mediática que puede ser abordada desde nuevas perspectivas dentro del aprendizaje.

Entonces, en un mundo donde la educación y la tecnología avanzan a pasos agigantados las necesidades de aprendizaje son prevalentes y la incorporación de valores, ética y reflexión son necesarias. Rubia (2022) menciona que “la integración de la tecnología en la educación ha traído cambios en las metodologías de enseñanza sino también en los procesos de innovación en educación” (p. 2). A esto se agrega que, la cívica, ética e integridad logrará una base sólida en la educación de valores, pensamiento crítico, comprensión de derechos, participación en la comunidad y prácticas transparentes (Ministerio de Educación.2024). Así que, “es imposible una innovación transformadora sin tener en cuenta el entorno sociocultural en que se propone y desarrolla” (Martínez y Rogero, 2021, p. 71).

La innovación, cívica y la alfabetización mediática desde el nivel macro curricular de la educación, busca la creación de un perfil de salida que responda a los desafíos del siglo XXI basado en la innovación, y los valores de justicia y solidaridad (Ministerio de Educación, 2016). La “propuesta de innovación encierre consideraciones de tipo ético y político, con el objetivo de construir una utopía plausible, otro mundo posible” (Ministerio de Educación, 2016, p. 150). Además, conocer la inferencia de los poderes políticos, económico y mediáticos (Ministerio de Educación, 2016). Entonces, la transformación educativa busca estudiantes donde involucra lo cívico, innovador, crítico, justo y solidario.

En la actualidad, la gran parte de las actividades diarias están apoyadas por la tecnología. Por lo que, la investigación procura asociar la educación cívica como una forma de promover la alfabetización mediática a partir de estrategias lúdicas. De este modo, se alcanza competencias digitales, sociales y cívicas. Estas permiten al estudiantado generar su

aprendizaje desde el desarrollo de sus experiencias y la visión de su propio entorno

La información mediática tiene relevancia en la actualidad porque es un componente esencial en la formación de ciudadanos democráticos, éticos e innovadores. Notley et al., (2023) señalan que “la alfabetización mediática es definida como el conocimiento, habilidades y competencias requeridas para acceder, usar, analizar, crear y actuar sobre los medios, así como para pensar críticamente acerca de su funcionamiento, el modo en el cual ellos representan al mundo” (p. 2). De tal manera, el estudiante debe ser capaz de criticar lo que realiza con este tipo de recursos para alcanzar algún tipo de información.

Además, Buenestado et al., (2023) resaltan que la información mediática prima “el desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes integrales para la acción mediática, facilitando la autorrealización y actuación eficaz de los individuos en diversos ámbitos de la sociedad” (p. 251). En este sentido, la alfabetización mediática contribuye a la construcción de destrezas que permiten la comprensión y uso correcto de los medios digitales. Estos son pilares fundamentales para propiciar una sociedad democrática y pluralista con un eje central en las competencias del siglo XXI.

Por esto, no se limita a la capacidad de crear contenido, sino que, abarca la aptitud de analizar, evaluar y comprender de manera crítica. Este enfoque se traduce en una ciudadanía informada y capaz de discernir hechos que les permitan a los individuos involucrarse de manera consciente y efectiva en el uso de medios digitales. Así, incorporarla dentro del currículum escolar para la generación de habilidades de navegación de forma crítica, ética y digital (Ilbay, 2022). De este modo, se evidencia la importancia de integrar estrategias que la potencien, a la vez que, se fomente la educación cívica como herramienta clave para el desarrollo integral.

Es importante mencionar que, la educación cívica tiene que ver con la práctica de la

ciudadanía mediante procesos de socialización que se dan dentro de los contextos educativos. Así, su objetivo es potenciar la formación de estudiantes con la capacidad de resolver problemas sociales, mantener la convivencia armónica y respetuosa (Ministerio de Educación, 2024). En la misma línea, en el área de Estudios Sociales, una de sus finalidades es “construir una conciencia cívica, crítica y autónoma de la interiorización y práctica de los derechos humanos universales” (Ministerio de Educación, 2016, p.155). En consecuencia, busca la enseñanza de estudiantes aptos para la sociedad ecuatoriana, en otras palabras, que valore su cultura, país y lo que le rodea.

Dentro de la educación cívica se encuentra la educación para y de la ciudadanía (López y Martínez, 2023). La primera, aborda las necesidades sociales y la vida social, la segunda, incluye las necesidades individuales y protección a la vida social. Es decir, ciudadanos emancipados, autónomos, responsables y comunitarios. Por otro lado, esta enseñanza se adentra en la responsabilidad ciudadana, compromiso social y criterio propio en asuntos cívicos-políticos (López, 2022).

Entonces, la educación cívica se da como un proceso para la mejora de la comunicación, el intercambio de ideas y la crítica responsable. Y en conjunto con la alfabetización mediática fomenta la participación de los estudiantes dentro de los medios que aborden temas: políticos, sociales, culturales (Romero y Morante, 2023). Además, se asienta en la palabra y la comunicación para generar un espacio de convivencia (Rubio et al., 2016). Es así que, en la escolaridad debe existir espacios para la cooperación a través de prácticas democráticas que permitan el desarrollo competencias sociales y cívicas (Rincón, 2021). De esta manera, se convierte en un mecanismo para la transformación social que favorece el desarrollo personal del estudiante dentro de la sociedad.

Hay que tomar en cuenta que, el hecho que una persona que sepa leer o escribir no asegura que puede codificar mensajes o expresarse de manera apropiada a través del

mismo (Galván, 2021). Es decir, a nivel nacional e internacional el estudiante tiene acceso a información de forma inmediata, donde, su uso puede ser positivo o negativo.

De esta manera replica lo que observa, sin importar si es beneficioso para la comunidad. Esta realidad presupone una actualización curricular con un eje en una ciudadanía crítica y participativa (Turpo et al., 2022). A esto se agrega, una intervención de la alfabetización mediática dentro de la misma. La que en conjunto con la cívica fortalece las capacidades de los individuos para responder a las dinámicas de los medios de comunicación (Galeano, 2023). Al tomar en cuenta su uso y el producto que podemos crear como individuos que forman parte de una sociedad.

Es así como, dentro de la educación, la cívica y la alfabetización mediática pueden desarrollarse desde la aplicación de estrategias lúdicas. Las que son “herramientas eficaces para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, porque a través del juego los niños adquieren aprendizajes, habilidades, capacidades y desarrollan competencias que les permitirán actuar de manera autónoma, innovadora y creativa” (Linares, 2022, p. 178). También, permite mantener la salud física y mental de los estudiantes (Espíritu, 2022). Entonces, contribuyen a activar los procesos mentales mediante el juego y ayudan a desarrollar y alcanzar los objetivos educativos.

Además, dentro de esta estrategia el estudiante es parte del proceso formativo que está conformado por la comunidad educativa. Y son los protagonistas activos que logran construir conceptos e instalarlos a su estructura de pensamiento (Rocha, 2021). “El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura donde todos los procesos psicológicos superiores se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan” (Chadwick, 1999, p. 464). De este modo, la educación forma parte de la interacción con todo lo que involucra al contexto.

Es así como, la lúdica y la alfabetización mediática se interrelacionan al generar

nuevos espacios de juego mediante diferentes dinámicas, situaciones o misiones. De igual manera, esta estrategia aparece como un nuevo enfoque ante la desinformación (Arréguez, 2021). Al no estar descontextualizado del mundo que nos rodea o mantener una postura crítica ante los sucesos de los medios, se fomenta una conciencia social de manera indirecta. Entonces, es necesario que mediante la cívica o con los propios medios se fomentan competencias mediáticas (Aguaded y Pérez, 2012). De tal forma, una comprensión crítica mediante el juego y dirigido hacia el manejo y entendimiento de los medios de información beneficiaran a la postura de la educación cívica.

5. Metodología

El proyecto se desarrolló desde un enfoque cualitativo asumiendo una interpretación subjetiva desde los principales actores de la investigación. Además, un diseño basado en la investigación-acción, donde se recopila, organiza y analiza la información; la acción es la vía de búsqueda para la transformación de una realidad educativa (Espinoza, 2020).

Las fases importantes de la metodología Investigación-Acción constituyen: Observación con la recopilación, organización y análisis de la información; Acción en la que se interviene con el objeto de transformar una realidad educativa (Espinoza, 2020). En esta investigación se cumplieron las diferentes fases en la que la observación, la práctica reflexiva y la teoría intervinieron con el fin de modificar un contexto social, a través de una planificación microcurricular que consideró la innovación educativa en el desarrollo de los contenidos específicamente relacionados a la educación cívica.

Desde este enfoque, el estudio analizó las situaciones o hechos que ocurren, de modo que, las personas le dan sentido a las experiencias que atraviesan en la cotidianidad (Valle et al., 2022). Es por ello, que se sitúa en el análisis de encuestas y la observación del docente enfocado en la educación cívica y la alfabetización mediática. Así pues, el estudio desarrolla estas dos variables: educación cívica y alfabetización mediática. A través de estrategias

lúdicas en los espacios educativos. Es así que, se utilizaron materiales como juegos de rol, simulaciones de escenarios mediáticos, plataformas digitales, además, cuestionarios, grupos estudiantiles, observación e información documental.

También, se investigó dentro de un paradigma sociocrítico el que tiene la finalidad de entender y transformar la realidad educativa. Giraldo et al., (2023) mencionan que, tiene como intención propiciar los cambios sociales para brindar soluciones a problemas específicos con la intervención activa de la comunidad. Las actividades microcurriculares consideraron encontrar solución al problema en cuanto a la desconexión entre la educación cívica y la alfabetización mediática para lograr procesos de reflexión crítica en actividades de participación social a través medios digitales.

Para la consecución del primer objetivo específico se recopiló información teórica acerca de los principios y fundamentos de la innovación educativa, la educación cívica, estrategias lúdicas y la alfabetización mediática mediante la técnica Cornell. Esto supone situar la investigación y sustentarla de manera teórica y conceptual a partir de lo que otros investigadores han escrito sobre la temática (Sabatés y Roca, 2020). De tal manera, se tomó investigaciones que están dentro de los últimos cinco años, para sistematizarla en los antecedentes y marco teórico.

En el segundo objetivo específico, se aplicó un prediagnóstico mediante un cuestionario que contiene ocho preguntas. Las cuales tienen relación con la asignatura de Estudios Sociales que fue donde se desarrolló todo el estudio. Así mismo, se implementó una observación participante donde se analizó la praxis y fue complementada con la técnica de grupos de trabajo. “Los grupos proveen una amplia gama de ideas y sentimientos que los individuos tienen sobre cierto tema, a la vez que resaltan las diferencias en las perspectivas de los miembros del grupo” (Rabie 2004, como se citó en Pacheco y Salazar, 2020).

En este sentido, para conocer las percepciones de los estudiantes se consideró trabajar

con las siguientes destrezas: “LL.4.4.1. Escribir textos periodísticos y académicos con manejo de su estructura básica, y sustentar las ideas con razones y ejemplos organizados de manera jerárquica”; y “CS.3.3.8. Reconocer la importancia de la organización y participación social como condición indispensable para crear una sociedad justa y solidaria”. De forma que lo curricular se desarrolla de manera innovativa.

En el primer grupo de trabajo se dividió el aula en seis grupos heterogéneos a cada grupo se le designó un tiempo de acompañamiento docente para ejecutar el tema y la destreza. Así mismo, se incentivó a desarrollar la escritura para fomentar la creatividad, el análisis y la reflexión. El tema abordado fue la organización de las personas donde se elaboró un papelógrafo con dibujos y escritos que fueron orientados hacia ¿Cómo veo mi institución?, ¿cómo se organizan las personas para que funcione mi escuela?, ¿qué se debería mejorar? Todas estas fueron las premisas que se consideraron antes de empezar el desarrollo del trabajo.

Cada grupo con las orientaciones determinadas se reunieron y se organizaron para la presentación de este. Una vez finalizado el trabajo se determinó un espacio dentro de la institución para generar un espacio de diálogo. A cada uno de los grupos se les pidió exponer cada uno de sus criterios, así mismo, se les pidió generar una pregunta para los otros grupos, Con la intención que por cada uno se posicione y que se genere un conversatorio alrededor del tema abordado. Es necesario considerar que esta actividad tuvo una duración de 4 horas clase, dos horas se repartió para la creación de la actividad.

El diálogo nos encaminó a reflexionar que la institución tiene una infraestructura cómoda porque tienen canchas y espacios verdes, además que está bien organizada porque cada docente y administrativo cumple con sus funciones. Solo uno de los grupos indicó que le gustaría más tiempo de recreo y más actividades recreativas. También, las preguntas que desempeñaron fueron en ¿Cómo podrían involucrar más a los estudiantes en las decisiones

institucionales? En este caso, ellos comentaban que les gustaría que los tengan en cuenta para la organización de fiesta, talleres, etc.

En el segundo grupo se desarrolló el tema ¿Cómo se organizan las personas? Para este tema en específico se enlazo con el cuestionario que se aplicó a los estudiantes. En primer lugar, se inició con lo que se concluyó en el grupo anterior, de ahí partimos a hacer entrevistas a los miembros de nuestra comunidad educativa con la finalidad de conocer diferentes perspectivas. Una vez terminada la actividad ellos compartieron lo que los docentes, administrativos y estudiantes les comentaron sobre el tema. Finalmente, se realizó un cuadro comparativo con la información recabada por cada grupo.

En el tercer grupo con los padres de familia, se trabajó con una ficha creativa que tenían las siguientes preguntas ¿Cómo se organizan las personas? ¿cómo se organiza la escuela de Educación Básica Particular San José de Paute? se reunieron por grupos y se entregó un papelógrafo para resolver la actividad. En este caso, al iniciar los representantes se veían un poco temerosos e indecisos. Sin embargo, los resultados fueron que la institución se caracteriza por la calidad que tiene en la educación. También, que su administración es organizada porque todo lo que se desarrolla sale bien. Así mismo, que lo único que les gustaría es mejorar la calidad en la enseñanza del inglés.

De acuerdo con lo obtenido en el prediagnóstico, se elaboró planificaciones que contiene estrategias lúdicas entorno a la educación cívica y alfabetización mediática. De esta manera se fomentó actividades como juegos de roles, simulaciones de escenarios, uso de plataformas digitales que van de la mano con el trabajo colaborativo y metodologías activas. Como parte de la innovación también se hicieron cambios en las dinámicas del aula como la posición de las bancas, auto, co y hetero evaluación constante, equilibrio en la intervención del docente al momento de exponer un tema, búsqueda de escenarios educativos a parte del aula de clase, como uso de laboratorios, espacios verdes, canchas, entre otros.

Finalmente, con los datos recabados se llevó a cabo el último objetivo fue el diseño e implementación de estrategias lúdicas para el desarrollo de la educación cívica y la alfabetización mediática. Para evaluar los resultados de la implementación de las estrategias lúdicas se desarrolló un post diagnóstico con la intención de conocer las nuevas percepciones de los alumnos sobre el desarrollo de la materia de Estudios Sociales en cuanto a la educación cívica y la alfabetización mediática.

6. Resultados

Este apartado tiene como finalidad reflexionar sobre los hallazgos encontrados a través de las técnicas de investigación. El principal objetivo es evidenciar el resultado de la aplicación de la educación cívica y la alfabetización mediática a través de las estrategias lúdicas. Esto con el propósito de comprender como los cambios metodológicos que se implementaron evidenciaron una transformación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Inicialmente se aplicó un cuestionario para conocer que piensan los estudiantes sobre la educación y la innovación. De esta forma reconocer que transformaciones son necesarias en el aprendizaje. A lo cual se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 1.

Resultados de la encuesta del pre y post diagnóstico en relación al eje de Educación Cívica.

Eje	Pregunta	Opciones	Prediagnóstico	Post diagnóstico
Educación Cívica	¿Te agrada la asignatura de Estudios Sociales?	Muy poco	0,0%	0%
		Poco	20.8%	0%
		Medianamente	50%	0%
		Bastante	16.7%	29.1%
		Muchísimo	12.5%	70.83%
		Total	100%	100%
Educación cívica	Tu nivel de aprendizaje de los contenidos (temas y destrezas) en el segundo trimestre es:	Muy bajo	0%	0%
		Bajo	0%	0%
		Medio	20.8%	0%
		Bueno	66.6%	75%
		Muy bueno	12.5	25%
		Total	100%	100%
Educación Cívica	Tu nivel de comprensión de los temas es	Muy bajo	0%	0%
		Bajo	0%	0%
		Medio	16.6%	0%

Bueno	70.83%	37.5%
Muy bueno	12.5%	62.5%
Total	100%	100%

Nota. Elaboración propia

En la tabla 1 se presenta la información del pre y post diagnóstico con relación al eje de educación cívica. En el segundo trimestre se evidencia que hay que mejorar en el desenvolvimiento de la materia. Así mismo el post diagnóstico muestra que existió una transformación posterior a la innovación desarrollada.

Tabla 2.

Resultados de la encuesta del pre y post diagnóstico en relación al eje de alfabetización mediática.

Eje	Pregunta	Opciones	Prediagnóstico	Post diagnóstico
Alfabetización mediática	El método de enseñanza de la docente de Estudios Sociales es:	Pésimo	0%	0%
		Malo	0%	0%
		Medianamente	0%	0%
		Bueno	6%	25%
		Muy bueno	75%	75%
		Total	100%	100%
Alfabetización mediática	Los materiales, herramientas, ayudas utilizadas por tu docente en las clases son	Pésimo	0%	0%
		Malo	0%	0%
		Regular	8.3%	0%
		Bueno	20.83%	25%
		Muy bueno	70.83%	75%
		Total	100%	100%
Alfabetización mediática	¿Qué nivel de importancia le das al uso de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje?	Muy bajo	0%	0%
		Bajo	0%	0%
		Medio	12.5%	0%
		Bueno	33.4%	16.7%
		Muy bueno	54.1%	83.3%
		Total	100%	100%

Nota. Elaboración propia

En el cuestionario posterior a la aplicación de la innovación se obtuvo los siguientes resultados. La asignatura de Estudios Sociales es disfrutada por los estudiantes obteniendo de respuestas positivas. Así mismo, mejoró el nivel de comprensión de los alumnos en cuanto a la educación cívica y la alfabetización mediática. El método de aprendizaje de la docente y los materiales utilizados fueron significativos. Finalmente, el uso de herramientas digitales es considerado muy importante para la gran mayoría de alumnos. Aunque las respuestas son favorables en la mayoría de los casos, sin embargo,

existen preguntas como la dos, donde algunos estudiantes califican su aprendizaje como bueno. Esto sugiere que hay un margen para mejorar y potenciar el aprendizaje.

Tabla 3.

Resultados de la encuesta del pre y post diagnóstico en relación al eje de lúdica.

Eje	Pregunta	Opciones	Prediagnóstico	Post diagnóstico
Lúdica	Señala una opción el tipo de actividad que te permite una mejor asimilación de la información en Estudios Sociales es:	Escuchar	20.83%	12,5%
		Observar videos	0%	37.5%
		Investigar solo	12,5%	8.3%
		Observar imágenes	20.83%	0%
		Leer	16.6%	33.3%
		Investigar en grupo	29.1%	8.3%
		Total	100%	100%
Lúdica	Señala un casillero que indique la actividad que más disfrutas realizar, en el proceso de aplicación de la información/contenidos/ destrezas de la asignatura de Estudios Sociales (una sola opción).	Organizadores gráficos	0%	0%
		Videos	0%	0%
		Maquetas	0%	0%
		Dibujos	0%	16.6%
		Dramatizaciones	8.3%	50%
		Escritura de textos	91.7	33.3%
		Total	100%	100%

Nota. Elaboración propia

En el gráfico se evidencia que las tareas prácticas y creativas son las más disfrutadas, en cambio las actividades tradicionales o estructuradas existe una menor preferencia por los estudiantes. Por último, los dibujos no son disfrutados lo que indica que no se ajusta a los intereses de los alumnos o que no se implementa de manera efectiva. Así mismo, se llegó a la conclusión de incorporar actividades colaborativas y visuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la asimilación de información. Es necesario potenciar las actividades prácticas y creativas para aumentar el desarrollo de la educación cívica y la alfabetización mediática.

Para finalizar, se aplicó el cuestionario a lo cual se obtuvo lo siguiente. Las estrategias lúdicas implementadas en el tercer trimestre fueron calificadas como excelente por la mayoría de los estudiantes lo que refleja que el aprendizaje fue significativo entorno a la temática desarrollada. Entre las actividades importantes están las dramatizaciones y escritura

porque han sido dinámicas y permiten que los contenidos sean prácticos y creativos. A pesar de los resultados positivos existen algunos estudiantes calificaron las estrategias lúdicas como “muy bueno” es decir se pueden mejorar y potenciar las actividades desarrolladas.

Tabla 4

Calificaciones del examen de subnivel previo y posterior a la innovación educativa realizada.

Asignatura	Escala de calificación	Promedio año lectivo 2022-2023	Promedio año lectivo 2023-2024
Estudios Sociales	De 1 a 3,99	0%	0%
	De 4 a 6,99	33%	17%
	De 7 a 8,99	38%	33%
	De 9 a 10	29%	50%
	Total	100%	100%

Nota. Elaboración propia

Dentro del examen de subnivel que tiene eje en el análisis de información, pensamiento crítico, y el desarrollo de las habilidades cívicas se obtuvo resultados significativos. En el periodo 2022-2023 se identificaron varias falencias dentro de la asignatura. Es decir, existen estudiantes que se encuentran dentro de la escala de 4 a 6,99. Debido a que, los estudiantes no respondieron las preguntas o sus respuestas no correspondían a lo adecuado. Así mismo, se evidencia los resultados que se obtuvieron posterior a la aplicación de la innovación educativa en la escala de 9 a 10 hubo un cambio notorio del 29% al 50%. De tal manera, es muestra que los estudiantes fueron más analíticos que al inicio de esta investigación

7. Discusión

Para este apartado se ha tomado en cuenta los principales aspectos de la propuesta planteada (Anexo 1) para la alfabetización mediática y la educación cívica mediante las estrategias lúdicas. Es importante recalcar que, se ha considerado las encuestas realizadas, los grupos de trabajo estudiantiles y la observación. Con el objetivo de estructurar una proposición más cercana a la realidad educativa donde se desarrolla esta investigación:

- Práctica de la lectura, escritura y juego
- La cívica desde estrategias lúdicas
- Análisis: literal, inferencial y crítico de: videos, imágenes, audio, textos
- Uso de metodologías activas
- Uso de la tecnología mediante plataformas digitales
- Enseñanza basada en los valores, pensamiento crítico
- Aprendizaje mediante el juego
- El ambiente de aprendizaje
- La cívica mediante la alfabetización mediática

La investigación muestra que han existido cambios notorios tras la implementación de estrategias lúdicas entorno a la educación cívica y la alfabetización mediática. Dado que, hay una transformación en la manera que los estudiantes desean aprender. Esto se relaciona con el estudio de Delgado y Pérez (2018) que relacionan las actividades de lectura, escritura y el juego dentro de los entornos prácticos, exclusivamente en lo cultural y social.

Para Ayala (2022) “la “Cívica” se desvalorizó y terminó siendo, por lo general, exaltación del patriotismo o memorización de canciones castrenses y artículos de la Constitución” (p.4). Sin embargo, en este estudio se implementó estrategias lúdicas que desarrollan competencias cívicas y digitales. Y se enlaza con Gonzales et al., (2023) la educación mediática fomenta sociedades capaces que hacer evaluaciones críticas a los medios de comunicación e información. Esta situación se incrementa en el contexto educativo de esta investigación junto a la perspectiva de Ramírez (2019) menciona que “es un proceso social situado que no ocurre de forma aislada sino más bien acontece a través de la interacción multidisciplinaria la cual involucra redes de colaboración entre diferentes agentes

educativos” (p. 4).

El pensamiento crítico frente de los medios es fundamental para alcanzar una educación cívica basado en el manejo de la ética. Lo que concuerda con Pinedo et al., (2022) para prevenir la infodemia hay que tener una práctica en la alfabetización mediática, donde, docentes y estudiantes sean capaces de identificar noticias falsas y sean conscientes de su poder para reproducirlos. Es así como, se ha trabajado con el análisis literal, inferencial y crítico a diversos tipos de videos, lecturas, imágenes, audios. Forteza (2021) la utilización de medios visuales y auditivos fomentan numerosas ventajas como la interpretación. A esto se añade, el aspecto motivacional al proveer diferentes maneras de llevar la enseñanza del estudiante.

A esto se suma, la aplicación de metodologías activas que involucra: dinámicas grupales e individuales, teatro, trabajo colaborativo, debate. Con el eje central en la importancia de la democracia, libertad, comunidad, valores y derechos humanos. Lo que, se vincula con Villalobos (2022) que relaciona este tipo de metodología con enfoque central en el alumno y el manejo de la ética para fomentar la enseñanza basada en la resolución de problemas. El alumnado

Junto con Cámara y Hernández (2022) es importante que los docentes integren a la tecnología para la comprensión de contenidos y llegar a los educandos para cumplir con objetivos de aprendizaje. En este trabajo se hizo el uso de las plataformas digitales para el fortalecimiento de las competencias que se requiere en la actualidad. Además, se constata en Padilla et al., (2023) esta forma de educación contiene beneficios como la motivación y la formación de sociedades virtuales. Por ende, un aprendizaje significativo basado en el uso de este tipo de herramientas es posible desde la postura consciente del docente y estudiante desde el uso de la ética y valores.

También, al incorporar la enseñanza mediante la lúdica, favorece el aprendizaje

significativo al incurrir un cambio dentro del ambiente escolar. Es así como, se incorpora el juego, sistema de puntos dentro de clases, y el cambio de ambiente escolar, es decir, fuera del aula. Para el primero, con Villafuerte et al., (2024) se incorpora para el fomento de la creatividad, interacción social y la experimentación. Segundo, el trabajo de Pérez y Gértrudix (2021) este sistema de juego fomenta la competitividad sana y la motivación por aprender en los estudiantes. Tercero, se corrobora con Rodríguez (2014) que hace mención que el cambio del clima de aprendizaje contribuye al aprendizaje, trabajo colaborativo y el entusiasmo por aprender.

Finalmente, la tecnología juega un papel importante en el desarrollo de la innovación educativa. Es decir, en esta investigación su incorporación mediante la alfabetización mediática y la lúdica permite ampliar las posibilidades de aprendizaje en la educación cívica. Además, adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes y potenciar el crecimiento de las habilidades blandas. Esto se asocia con el trabajo de Arranz (2021) que anuncia que, los estudiantes son también emisores de lo que observan en los medios, de tal manera, no solamente necesitan saber usarlos, más bien, deben analizar los mensajes de manera crítica.

8. Conclusiones

Cabe mencionar que se logró cumplir con los objetivos propuestos en esta investigación. Mesquita e Iriarte teorizan sobre la educación cívica y la alfabetización mediática y se apegan a los resultados de esta investigación. Así mismo, mediante las encuestas, grupos de trabajo y la observación se logró llevar a cabo la ejecución del diagnóstico que fue abordada desde la aplicación de las estrategias lúdicas para la creación de su propuesta. Posteriormente, con el post diagnóstico se evidenció que la proposición fue aceptada por la mayoría de los estudiantes.

De este modo, la aplicación de estrategias lúdicas hizo que los estudiantes se

involucren en escenarios reales y puedan repensar la temática abordadas de acuerdo a la cívica y la alfabetización mediática. Estas se prestan para generar aprendizajes significativos con base a la solución de problemas actuales.

Aunque, existieron resultados favorables en cuanto al desarrollo de las planificaciones, se identificó que aún existe la posibilidad de mejorar en la aplicación de los medios digitales. Debido a que, hay un grupo de estudiantes que no consideran fundamental el uso del mismo. De tal manera motiva a general futuras investigaciones que se vinculen con la misma, además, buscar nuevos espacios u opciones para ejecutar la alfabetización mediática

Es importante destacar que, con la aplicación de esta propuesta se han observado la mejoría dentro de algunos aspectos que encierra el contexto donde se elaboró la investigación. Por ejemplo, el trabajo cooperativo, interés por la cívica, motivación al aprendizaje. Además, el fomento del pensamiento crítico, la enseñanza de valores y la vida en comunidad. La creación de habilidades y competencias basadas en las necesidades actuales como: el manejo de herramientas digitales y su crítica.

La temática desarrollada es una oportunidad para abrir el campo investigativo en el uso de medios digitales y la educación cívica mediante estrategias lúdicas. De tal manera, se da respuesta a las necesidades actuales de la enseñanza- aprendizaje de forma innovadora. Al incorporar la tecnología, el juego, el pensamiento crítico y los valores. La aplicación de estrategias lúdicas en la educación cívica y la alfabetización mediática han sido beneficiosas para el séptimo año de Educación Básica. Finalmente, invita a su aplicación en diferentes contextos educativos.

9. Bibliografía

Abadie, D. (2023). Compliance y la formación ciudadana en Ecuador. Revista Conrado, 19(92), 491-498

- Aguaded-Gómez, I., & Pérez-Rodríguez, M. A. (2012). Estrategias para la alfabetización mediática: competencias audiovisuales y ciudadanía en Andalucía. *New approaches in educational research*, 1, 25-30. <https://doi.org/10.7821/naer.1.1.22-26>
- Angulo, K. (2022). Gestión de la innovación educativa: una pieza clave para lograr la calidad educativa. *Sapienza: Revista Internacional de Estudios Interdisciplinarios*, 3 (6), 226–236. <https://doi.org/10.51798/sijis.v3i6.55>
- Arranz, M. (2021). Mirar, pensar y crear. La alfabetización mediática con la infancia. En Pallarés, M., Gil, J., y Santiesteban, A (Eds.), *Docencia, ciencia y humanidades: hacia una enseñanza integral en la universidad del siglo XXI* (pp. 343-364). Dykinson, S.L.
- Arréguez, S. (2021). Alfabetización mediática y ludificación: el juego como herramienta para concientizar sobre desinformación. *Interacciones*, 1(1), 51–72. <https://p3.usal.edu.ar/index.php/interacciones/article/view/5532>
- Ayala Mora, E. (2021). Educar para la Democracia. *Revista Andina de Educación*, 5(1). [Educación para la democracia | Revista Andina de Educación](#)
- Bonafé, M., y Anaya, R. (2021). El Entorno y la Innovación Educativa. *REICE. Ibero-American Journal on Quality, Effectiveness & Change in Education/REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4). <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.004>
- Buenestado, M., García, R., Renés, P. y Vizcaíno, A. (2023). Evaluación de una intervención sobre alfabetización mediática del profesorado de educación de adultos vinculado con la Agenda 2030. *Aula Abierta*, 52(2), 251-259. DOI: [10.17811/rifie.52.3.2023.251-259](https://doi.org/10.17811/rifie.52.3.2023.251-259)
- Cámara, N., y Hernández, C. (2022). El uso de las herramientas digitales para la enseñanza en educación superior durante la pandemia por COVID-19: Un estudio piloto. *Revista Eduscientia. Divulgación De La Ciencia Educativa*, 5(9), 43–57.

Currículo. (2016). *Currículo nacional de educación*. Ministerio de Educación

De Zubiría Samper, J. (2019). Los retos a la educación en el siglo XXI. Recuperado de:

<http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/2603/1/Los%20retos%20a%20la%20educaci%3%b3n%20en%20el%20siglo%20XXI.pdf>

Forteza, A. (2021). La educación a través de YouTube: análisis de los canales de edutubers españoles.

En Pallarés, M., Gil, J., y Santiesteban, A (Eds.), *Docencia, ciencia y humanidades: hacia una enseñanza integral en la universidad del siglo XXI* (pp. 71-87). Dykinson, S.L.

Galeano, R. (2023). Alfabetización mediática y aprendizaje informal en Latinoamérica: revisión de literatura. *Lumina*, 17(1), 9–26.

<https://doi.org/10.34019/1981-4070.2023.v17.40451>

Galván, A. (2021). Perfil de alfabetización mediática de estudiantes y docentes de educación superior. *Revista CPU-e*, (32), 88-110.

<https://doi.org/10.25009/cpue.v0i32.2735>

Gavilanes, G., Lara, C., Brito, C., Córdor, M., Y Salazar, S. (2024). Identidad Nacional en el contexto ecuatoriano: Estrategias de Enseñanza de la Cívica en el Aula.

<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/download/8651/7041?inline=1>

Giraldo, Á., Cruz, C. y Guarín, M. (2023). Posturas del paradigma socio-crítico como aportes a la educación y gestión educativa en Colombia. *Revista Dialogus*, 119-133.

Ilbay, E. L. (2022). Estrategias para promover la alfabetización mediática en la era digital. *Bastcorp International Journal*, 1(1), 14–22.

<https://doi.org/10.62943/bij.v1n1.2022.19>

Iriarte, M., Rivera, D., y Celly, S. (2021). La competencia mediática en la educación infantil en Ecuador. *GIGAPP Estudios Working Papers*, 8(190-212), 50-63.

<https://www.gigapp.org/ewp/index.php/GIGAPP-EWP/article/view/241>

- Kells, S. (2022). Comprensión conceptual de la educación cívica en España y Estados Unidos una revisión sistemática. *Revista de pedagogía*, 74(1), 63-104.
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cincoaños. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184.
- López, R. y Martínez, R. (2023). Tipos ideales de educación cívica: una aproximación desde la teoría política. *Revista de Estudios Políticos*, 200, 71-97.
<https://doi.org/10.18042/cepc/rep.200.03>
- López, R. (2022). Debates clásicos, modernos y contemporáneos sobre la educación cívica. *Revista internacional de Pensamiento Político*, 17, 549-567
- Mesquita, W., Fernández, C., y Cebreiro, B. (2022) Alfabetización mediática crítica para mejorar la competencia del alumnado. *Revista científica de educomunicación*. 70, 47-57. <https://doi.org/10.3916/C70-2022-04>
- Ministerio de Educación y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2016). <https://educacion.gob.ec/plan-nacional-cuidemos-de-ti/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo Nacional de Educación*.
<https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). *Inserción curricular: educación cívica, ética e integridad*. Ministerio de educación <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/08/insercion-civica-etica-integridad.pdf>
- Notley, T., Dezuanni, M., Chambers, S. y Park, S. (2023). Uso de YouTube para buscar respuestas y tomar decisiones: Implicaciones de la alfabetización mediática e informacional en adultos australianos. *Comunicar: Revista científica iberoamericanade comunicación y educación*, (77), 6-6.
- Padilla, R., Caicedo, R., Rodríguez, G., y Cornejo, M. A. N. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del*

- Conocimiento, 8(10), 313-344. <https://doi.org/1023857/pc.v8i10.6127>
- Pacheco, F. y Salazar, V (2020). Grupos focales: marco de referencia para suimplementación. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 182-195.
- Pérez, E., y Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020. Contextos Educativos. *Revista De Educación*, (28), 203–227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Pinedo, R., Gutiérrez, A., y Gil, C. (2022). Desinformación, ética y educación mediática. Percepciones del profesorado español. In *Redes sociales y ciudadanía: ciberculturas para el aprendizaje* (pp. 469-475). Grupo Comunicar.
- Romero, M., y Morante, F. (2023). Retos actuales de la alfabetización mediática y tendencias para la formulación de propuestas pedagógicas: Una revisión bibliográfica. *Academia y virtualidad*, 16(1), 49-67.
- Rubia, B. (2022). The research of Educational Innovation: Perspective and strategies *Education Science*, 1-11.
- Rubio J., Rosales, M. y Toscano, M. (2016). Presentación. *Contrastes.Revista Internacional De Filosofía*. <https://doi.org/10.24310/Contrastescontrastes.v0i0.1337>
- Turpo, O., Aguaded, I., y Barros, C. (2022). Alfabetización mediática e informacional y formación docente en países en desarrollo: el caso de Perú. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 321-327.
- Valle, A., Manrique, L. y Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. Pensamiento crítico: una revisión sistemática. *Revista Latina de Comunicación Social*, (81), 399-423. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2023-1939>
- Villafuerte, M., Nieto, Y., Delgado, V., y Figueroa, K. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica De*

Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON", 4(4), 177–194.

<https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218>

Villalobos, J. (2022). Metodologías Activas de Aprendizaje y la Ética Educativa. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 13(2), 47-58.

<https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.316>

10. Anexos

10.1. Anexo 1.

Cuestionario inicial

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA.

ENCUESTA DIAGNÓSTICA PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES (CÍVICA)

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR SAN JOSÉ DE PAUTE.

Apreciado/a estudiante:

La presente encuesta tiene como objetivo conocer su satisfacción, interés y habilidades en cuanto a la asignatura de Estudios Sociales, con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje de la misma.

La encuesta en anónima y esperamos se responda con a debida honestidad y formalidad para cumplir con los objetivos planteados.

CURSO:

Señala tu respuesta en cada pregunta así



1. ¿Te agrada la asignatura de Estudios Sociales?

Muy poco	Poco	Medianamente	Bastante	Muchísimo

2. Tu nivel de aprendizaje de los contenidos (temas y destrezas) en el segundo trimestre es:

Muy bajo	Bajo	Medio	Bueno	Muy bueno

3. Tu nivel de comprensión de los temas es:

Muy bajo	Bajo	Medio	Bueno	Muy bueno

4. El método de enseñanza de la docente de Estudios Sociales es:

Pésimo	Malo	Medianamente	Bueno	Muy bueno

5. Los materiales, herramientas, ayudas utilizadas por tu docente en las clases son:

Pésimo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno

6. ¿Qué nivel de importancia le das al uso de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje?

Muy bajo	Bajo	Medio	Bueno	Muy bueno

7. Señala una opción el tipo de actividad que te permite una mejor asimilación de la información en Estudios Sociales es:

Escuchar	Observar videos	Investigar solo	Observar imágenes	Leer	Investigar en grupo

Otra especificar:.....

8. Señala un casillero que indique la actividad que más disfrutas realizar, en el proceso de aplicación de la información/contenidos/ destrezas de la asignatura de Estudios Sociales (una sola opción).

Organizadores gráficos	Videos	Maquetas	Dibujos	Dramatizaciones	Escritura de textos/ensayos

Otra especificar:.....

10.2. Anexo 2.

Cuestionario final

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA.

ENCUESTA FINAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES (CÍVICA)

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR SAN JOSÉ DE PAUTE.

Apreciado/a estudiante:

La presente encuesta tiene como objetivo conocer su satisfacción, interés y habilidades en cuanto a la asignatura de Estudios Sociales, con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje de esta.

La encuesta es anónima y esperamos se responda con a debida honestidad y formalidad para cumplir con los objetivos planteados.

CURSO:

Señala tu respuesta en cada pregunta así

1. ¿Te agrada la asignatura de Estudios Sociales?

Muy poco	Poco	Medianamente	Bastante	Muchísimo

2. Tu nivel de aprendizaje de los contenidos (temas y destrezas) en el tercer trimestre es:

Muy bajo	Bajo	Medio	Bueno	Muy bueno

3. Tu nivel de comprensión de los temas es:

Muy bajo	Bajo	Medio	Bueno	Muy bueno

4. El método de enseñanza de la docente de Estudios Sociales es:

Pésimo	Malo	Medianamente	Bueno	Muy bueno

5. Los materiales, herramientas, ayudas utilizadas por tu docente en las clases son:

Pésimo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno

6. ¿Qué nivel de importancia le das al uso de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje?

Muy bajo	Bajo	Medio	Bueno	Muy bueno

7. Señala como calificarías las estrategias lúdicas empleadas en el tercer trimestre

Escuchar	Observar videos	Investigar solo	Observar imágenes	Leer	Investigar en grupo

Otra especificar:.....

8. Señala un casillero que indique la actividad que más disfrutaste, en el proceso de aplicación de la información/contenidos/ destrezas de la asignatura de Estudios Sociales en el tercer trimestre (una sola opción).

Organizadores gráficos	Videos	Maquetas	Dibujos	Dramatizaciones	Escritura de textos/ensayos

Otra especificar:.....

10.3. ANEXO 3



POSGRADOS

MAESTRÍA EN

INNOVACIÓN

EN EDUCACIÓN

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

PROYECTO EN DESARROLLO

TEMA:

LA EDUCACIÓN CÍVICA DESARROLLADA DESDE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROPICIAR LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA.

AUTOR:

LILIANA ESTEFANIA MEJIA ARIAS

DIRECTOR:

EDGAR EFRAÍN LOYOLA ILLESCAS

CUENCA- ECUADOR

2024

Autora:



Liliana Estefania Mejia Arias

Licenciada en Ciencias de la Educación Básica
Candidata a Magíster en Innovación en Educación por la
Universidad Politécnica Salesiana – Sede Cuenca,
ljmejiaa@est.ups.edu.ec

Dirig



Edgar Efraín Loyola Illescas

PhD. Ciencias de la Educación
Dr. En Ciencias de la Educación, especialidad investigación
Socioeducativa.
Magíster en Educación a Distancia
eloyola@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

©2024 Universidad Politécnica Salesiana

CUENCA - ECUADOR – SUDAMÉRICA

MEJIA ARIAS LILIANA ESTEFANIA

**LA EDUCACIÓN CÍVICA DESARROLLADA DESDE ESTRATEGIAS LÚDICAS
PARA PROPICIAR LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA**

CONTENIDO

1. Introducción
2. Fundamentación teórica
3. Metodologías innovadoras
4. Uso de la tecnología
5. Diseño y planificación

INTRODUCCIÓN

INNOVACIÓN

La innovación se entiende como un proceso reflexivo donde el docente busca mejorar las prácticas educativas que ha desarrollado. Es por ello por lo que, el presente documento pretende crear una guía que fue aplicada en el grado de séptimo de educación básica en la Escuela de Educación Básica Particular San José de Paute. Así mismo, se pusieron en práctica metodologías que responden a las necesidades actuales de los estudiantes.

OBJETIVO

Crear espacios donde el aprendizaje de los estudiantes sea significativo. Además, que los niños se apropien de su enseñanza y los docentes seamos guías para facilitar la enseñanza. Así mismo, se busca romper con las barreras preestablecidas en la educación, donde se pretende mostrar otros espacios para aprender.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS

Las metodologías y estrategias que se desempeñó en la práctica docente responden a una necesidad de innovación. Es decir, las formas en que se desarrolló la educación cívica y la alfabetización mediática. Se aplicó metodologías participativas, trabajo colaborativo, proyectos educativos, simulación de escenarios mediáticos, plataformas digitales, juegos de rol, entre otros.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA

En la actualidad, la gran parte de las actividades diarias están apoyadas por la tecnología. Por lo que, la investigación procura asociar la educación cívica como una forma de promover la alfabetización mediática a partir de estrategias lúdicas. De este modo, se pretende alcanzar competencias digitales, sociales y cívicas, las cuales permitan al estudiantado generar su aprendizaje desde el desarrollo de sus experiencias propias. Para esta investigación se consideró los siguientes argumentos epistemológicos, la educación cívica, estrategias lúdicas y la alfabetización mediática.

LA EDUCACIÓN CÍVICA

La educación cívica se debe a un proceso donde se educa para la conversación, el intercambio de ideas y la crítica responsable. Además, se asienta en la palabra y la comunicación para generar un espacio de convivencia (Rubio et al. 2016). Es así que, en la escolaridad debe haber espacios para la cooperación a través de prácticas democráticas que permitan el desarrollo competencias sociales y cívicas (Rincón, 2021). De esta manera, se convierte en un mecanismo para la transformación social que favorece el desarrollo personal del estudiante.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Las estrategias lúdicas se comprenden como los instrumentos que contribuyen a activar los procesos mentales, como lo es el juego. Además, ayudan a desarrollar y alcanzar los objetivos con respecto a los contenidos definidos por la materia. También, permite mantener la salud física y mental de los estudiantes (Espíritu, 2022). Por otro lado, Linares (2022) “las estrategias lúdicas son herramientas eficaces para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, porque a través del juego los niños adquieren aprendizajes, habilidades, capacidades y desarrollan competencias que les permitirán actuar de manera autónoma, innovadora y creativa” (p. 178)

Imagen 1



Nota. Estudiantes de séptimo nivel de educación básica que vivenciaron la Innovación Educativa.

DISEÑO Y PLANIFICACIÓN

Para el desarrollo de la innovación se aplicaron estrategias lúdicas por nueve semanas de clases. A lo cual se desarrolló de la siguiente manera:

ORGANIZACIÓN Y DINÁMICA DEL AULA DE CLASES

Es necesario destacar, que para ejecutar todas las planificaciones de clases se

modificó el aula. Es decir, no trabajaron por filas como normalmente están establecidas en los espacios escolares. Si no, más bien se realizó por grupos de cuatro personas, para ello, los equipos se conformaron por afinidad. Cabe destacar que el aula está conformada por 24 estudiantes.

La integración de los estudiantes tuvo como objetivo, potenciar las relaciones interpersonales y generar espacios de colaboración. Además, se buscó fomentar valores como la empatía, solidaridad, honestidad, responsabilidad, confianza, generosidad, etc. Una vez que se establecieron los grupos, se explicó la dinámica que va a tener el aula de clases. En este sentido, las diferentes actividades que se desarrollaron tenían una asignación de puntos, los cuales fueron de acuerdo con lo siguiente (anexo 1):

- Participación en clases (leer, comentar, corregir) tiene una asignación de 2 puntos.
- Preguntas acerca del tema, 3 puntos.
- Orden y aseo en el aula, 4 puntos.
- Puntualidad al llegar a clases, 4 puntos de acuerdo con como llegaban se bajaba el puntaje hasta que un grupo no tenía puntos.
- Puntualidad al entregar tareas, 2 puntos.
- Integración y respeto entre compañeros, 2 puntos.
- Presentación del proyecto final, 25 puntos

A cada grupo, se le solicitó tener un monitor que sea el encargado de verificar que se hayan asignado los puntos con relación a lo establecido al inicio. Así mismo, se mencionó que también se podría quitar puntos, en caso de que existiera una situación en la que fuese necesario, por ejemplo, conflictos entre el grupo, dejar que los compañeros copien las tareas y no ayudarse entre todos, etc. Para que lleven el conteo de los puntos se les entregó un post-it.

TRABAJO EN EQUIPO

Es necesario reconocer que el aprendizaje del estudiante es un proceso de vivencia donde el docente acompaña y promueve alternativas de metodologías activas. Esta innovación educativa se enfoca en una metodología basada en proyectos que promueve la socialización entre estudiantes, cuya estrategia se basa en el trabajo en equipo donde se les proporciona a los alumnos información detallada para desarrollar y resolver conjuntamente su trabajo académico. Además, que el trabajo en equipo permite promover una educación en valores. En la siguiente planificación

se puede evidenciar las innovaciones mencionadas con anterioridad.

La destreza que se propuso desempeñar en esta primera clase fue: "CS.3.3.8. Reconocer la importancia de la organización y participación social como condición indispensable para crear una sociedad justa y solidaria". Que va de acuerdo con el siguiente indicador "I.CS.3.13.2. Analiza la participación de los miembros de la sociedad (mujeres, hombres, personas con discapacidad) en el marco de la diversidad, e identifica las medidas y acciones concretas que posibilitan un trato más justo a las personas con discapacidad. (J.1., I.1.)" La clase se desarrolló de la siguiente manera:

TEMA DEL TRABAJO ACADÉMICO: Organización de las personas

ACTIVIDADES DE ANTICIPACIÓN

Luego del saludo se formula el tema de trabajo académico. Con el apoyo de un proyector se presenta imágenes de diferentes formas de organización que tenemos las personas: familia, escuela, equipos deportivos, gobierno. Cada miembro del grupo (o uno de cada grupo) escribe en la pizarra, lo primero que le viene a la mente al ver cada imagen.

Imagen 2



Nota. Organización en el hogar.

Las ideas van de acuerdo con la función o rol que tiene cada uno en el espacio delimitado, por ejemplo, la niña lee, el niño limpia la ventana, etc. Estas ideas serían el nivel literal, pero al pasar al nivel inferencial los estudiantes tendrían que intuir que se trata de una familia, donde tal vez estén de vacaciones o sea un fin de semana, etc. Así mismo, pasarían a un nivel crítico, con ideas sobre la organización que tiene la familia.

Imagen 3



Nota.

Organización escolar

Así mismo, los estudiantes deberán en un inicio describir lo que ven en la imagen por ejemplo hay diferentes niños encargados de algo, pasarán al nivel inferencial donde detallarán que son estudiantes que cumplen un rol dentro del aula de clases, finalmente reflexionaremos sobre la importancia de las funciones que puede cumplir cada uno con en la escuela.

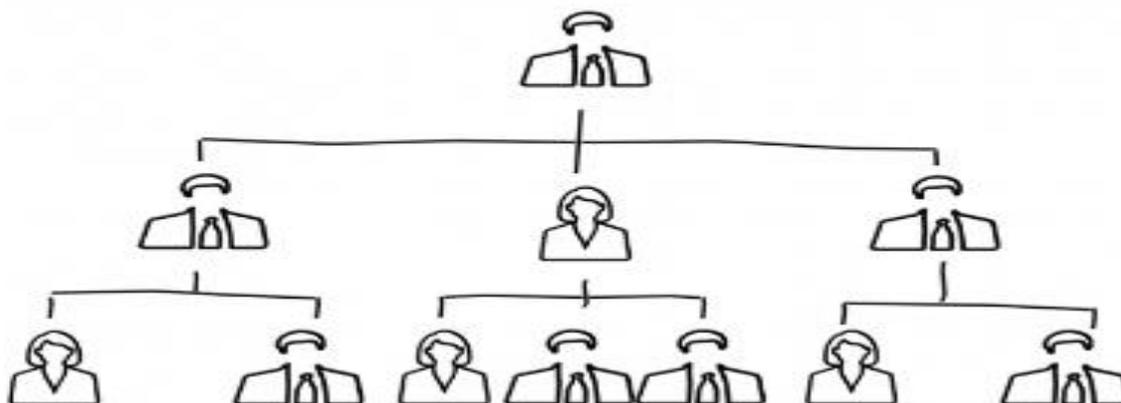
Imagen 4



Nota. Organización deportiva

Con esta imagen se busca que los estudiantes describan y comenten sobre la organización que existe dentro de un equipo deportivo.

Imagen 5



Nota. Organización social.

Con la presente imagen se intenta reflexionar sobre la estructura social que se desempeña dentro de un país y como estamos organizados dentro del país.

Pedir a los estudiantes que digan lo primero que le viene a la mente al ver cada imagen. Anotar las respuestas en la pizarra.

Preguntas guía:

Presentación de un video sobre las organizaciones sociales para abordar

- ¿Qué ves en esta imagen?
- ¿Cómo crees que estas personas están organizadas?
- ¿Por qué crees que las personas se organizan de esta manera?

Presentación de un video sobre las organizaciones sociales para abordar todos los tipos de aprendizaje que tiene los estudiantes.

ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN

Emplear las herramientas de chat GPT con la intención de reflexionar sobre el uso que le damos a los recursos tecnológicos y aprovechar los beneficios que nos brindan.

Crear un cuento de una comunidad organizada en chat GPT (por ejemplo, una aldea o una escuela). Ejemplo:

Imagen 6

"La Aldea Organizada"

Había una vez una pequeña aldea llamada Verde luz. En esta aldea, todos tenían un papel importante para asegurarse de que todo funcionara bien. Don Juan era el alcalde y se encargaba de tomar decisiones importantes y mantener la paz. Doña Marta era la maestra, enseñando a todos los niños a leer, escribir y aprender sobre el mundo. El señor Luis era el panadero, quien se levantaba temprano todas las mañanas para hornear el pan fresco que todos disfrutaban.

Un día, un gran problema surgió en Verde luz: el puente que conectaba la aldea con la ciudad vecina se había derrumbado. Sin el puente, no podían traer alimentos ni suministros necesarios. Don Juan convocó a una reunión en la plaza del pueblo. Todos asistieron: agricultores, carpinteros, maestros y niños.

Juntos, discutieron cómo podrían resolver el problema. Los carpinteros se ofrecieron a reconstruir el puente, los agricultores prometieron suministrar comida adicional mientras tanto, y los niños y maestros ayudaron organizando y llevando mensajes.

Trabajando juntos, la aldea logró reconstruir el puente en poco tiempo. Todos comprendieron que, sin la colaboración y organización, no habrían podido superar el desafío. Desde entonces, Verde luz fue conocida no solo por su belleza, sino también por la manera en que su gente trabajaba unida.

Nota. Lectura empleada para la clase

Preguntar a los estudiantes sobre los roles de cada personaje en la historia. Identificar cómo se organizan y colaboran los personajes. En este caso, como los estudiantes harán uso del laboratorio de computación se les compartirá el enlace de chat GPT. Además, se les proporcionará el prompt que deben escribir "Crea un cuento corto sobre una aldea organizada". Una vez que obtengan el cuento, deberán responder las siguientes preguntas en la herramienta de padlet.

Preguntas guía para responder en el padlet:

¿Qué papel tiene cada personaje en la historia?

¿Cómo ayudan estos roles a la comunidad?

¿Qué pasaría si nadie tuviera un rol específico?

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños.
- Asignar a cada grupo un tipo de organización (familia, escuela, equipo deportivo, gobierno).

- Pedir a cada grupo que represente mediante una pequeña dramatización cómo se organizan y qué roles existen dentro de su tipo de organización.

Imagen 7

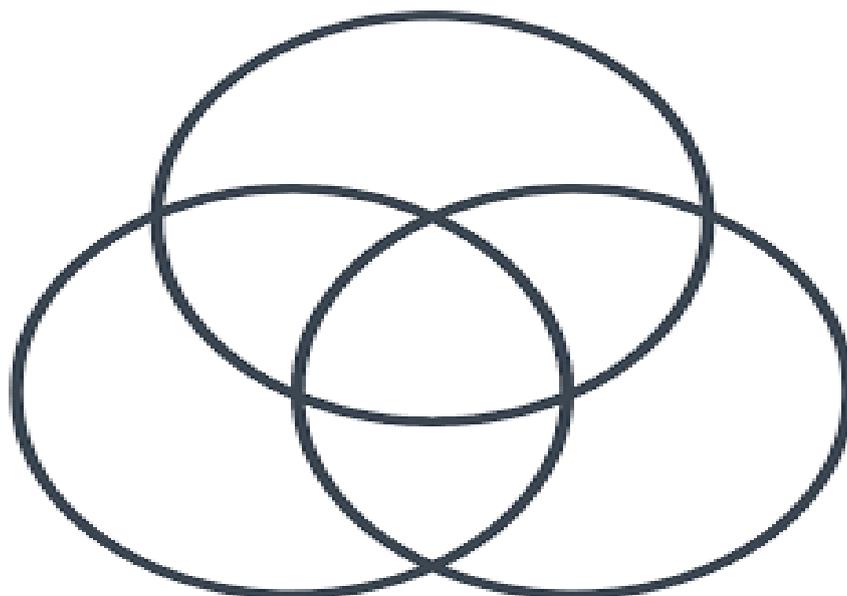
<p>1. Familia:</p> <p>Roles: Padre, madre, hijo, hija.</p> <p>Guion: La familia está planeando una fiesta de cumpleaños. El padre se encarga de la decoración, la madre cocina, el hijo se encarga de las invitaciones y la hija organiza los juegos.</p> <p>2. Escuela:</p> <p>Roles: director, maestra, estudiante, conserje.</p> <p>Guion: Es el primer día de clases. El director da la bienvenida, la maestra organiza a los estudiantes, el conserje prepara el aula y los estudiantes se presentan.</p> <p>3. Equipo Deportivo:</p> <p>Roles: Entrenador, capitán del equipo, jugador, asistente.</p> <p>Guion: El equipo se está preparando para un partido importante. El entrenador da instrucciones, el capitán motiva al equipo, los jugadores practican y el asistente organiza los uniformes.</p> <p>4. Gobierno:</p> <p>Roles: alcalde, concejal, ciudadano, policía.</p> <p>Guion: La ciudad enfrenta un problema de tráfico. El alcalde convoca una reunión, el concejal propone soluciones, el ciudadano da su opinión y el policía organiza el tránsito.</p>	<p><i>Nota.</i></p>
---	---------------------

Indicaciones para trabajo grupal

ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN

Reflexión por grupo. Los estudiantes deben describir el rol que cumplió cada integrante, así mismo mencionar los desafíos que tuvieron y como los resolvieron. Crear un diagrama de Venn en la pizarra con tres círculos: Familia, Escuela, Comunidad.

Imagen 8



Nota. Forma del diagrama de Venn.

CONCLUSIONES CLASE 1.

En esta primera planificación se puso en práctica una técnica por puntos, así mismo, se inició con la primera parte de la metodología de aprendizaje, ABP. En este sentido, nos acercamos a nuestro tema de investigación el cual se alinea a la educación cívica y alfabetización mediática. La cual busca que los estudiantes reflexionen sobre la tecnología desde el desarrollo de habilidades cívicas. De este modo, comprender la organización de las personas nos permite analizar cómo funciona la sociedad y cuales las dinámicas que tienen, dentro de este tema se emplean herramientas digitales que van de la mano con los avances que existen día a día. También, dentro de esta primera planificación se cambia de ambientes de aprendizaje, se hace uso del laboratorio y de los espacios verde de la institución.

Revisar el diagrama desarrollado y retroalimentar la información. Para la siguiente clase se desarrollo la siguiente destreza "CS.3.3.8. Reconocer la importancia de la organización y participación social como condición indispensable para crear una sociedad justa y solidaria". El indicador de evaluación que corresponde es "I.CS.3.13.2. Analiza la participación de los miembros de la sociedad (mujeres, hombres, personas con discapacidad) en el marco de la diversidad, e identifica las medidas y acciones concretas que posibilitan un trato más justo a las personas con discapacidad. (J.1., I.1.)"

TEMA: ¿CÓMO SE ORGANIZAN LAS PERSONAS?

ACTIVIDADES DE ANTICIPACIÓN

Iniciamos la clase con un juego de preguntas y respuestas, para ello, se divide la clase en dos grupos con el objetivo de que cada grupo gane puntos de acuerdo con los

aciertos que tengan.

Preguntas:

1. ¿Qué significa trabajar juntos como equipo para lograr un objetivo en la comunidad?
2. ¿Por qué es importante escuchar las ideas y opiniones de los demás cuando estamos organizando actividades en la escuela o en el vecindario?
3. ¿Cuál es una forma en que puedes ayudar a mantener limpio tu entorno comunitario?
4. ¿Qué actividades puedes hacer para ayudar a las personas mayores de tu vecindario?
5. ¿Por qué es importante respetar las reglas y normas cuando participamos en comunidad?

Apoyamos las respuestas dadas por los estudiantes.

Video explicativo: https://www.youtube.com/watch?v=VLZdy_bGXHo

ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN

Pedir a los estudiantes agruparse en parejas, luego, planteamos la siguiente lectura para analizar y reflexionar.

Imagen 9

TEXTO: SUEÑO MI CIUDAD. YO Y MI ENTORNO Sueño una ciudad donde sea posible sentirla como propia, el compartir, el crear, el ser diferente, el vivir la intimidad, el gozar del silencio, el utilizar, vivir, sentir los diferentes espacios, el ofrecer alternativas a sus problemas. Sueño una ciudad donde el hecho de educar no sea solo papel de la escuela, la universidad y la familia, sino que se incorpore como esencial el tiempo libre, adaptando los espacios que hay en espacios de diálogo y aprendizaje. Sueño una ciudad donde se pueda disfrutar de los momentos pequeños de cada día, de la vida cotidiana, de forma que no pasen desapercibidos, porque por ellos pasa fundamentalmente la vida, y que a través de ellos se puedan encontrar, provocar e intercambiar experiencias. Donde el fallar, equivocarse, dudar, tener miedos, se considere algo normal y una etapa de crecimiento personal. Sueño una ciudad donde la libertad se compagine con la existencia de límites, normas y leyes lógicas y justas. Aquella en la que haya esquinas, portales, rincones... que se vivan casi como propios, o propios en compañía de alguien. Donde existan espacios vacíos, aún sin llenar, con posibilidades de concretar, desde la ciudadanía, su utilización. Sueño una ciudad donde circule la información, donde el saber y el poder no estén separados ni en manos de determinadas personas y de sólo unas pocas. Donde la tecnología no sea un nuevo foco de exclusión a la que sólo acceden los que la conocen y poseen, sino donde los círculos científicos sean ambientes de aprendizaje. Sueño una ciudad donde se valore que lo fundamental son los diferentes procesos, más que los resultados. Donde se pueda participar de base, de raíz, casi "desde cero" en su diseño, en sus procesos, en la elaboración de sus políticas, en sus momentos de fracaso y de éxito. Sueño una ciudad donde se pueda recuperar la credibilidad en la política y en los políticos u ofrecer una alternativa real, donde su palabra sea la nuestra y no la impuesta. En consecuencia, una ciudad donde la ciudadanía no sea cliente, paciente, beneficiaria, administrada, sino colaboradora. Donde aumente la ilusión...

Nota.

Lectura para analizar y reflexionar

Luego, de la lectura pedimos a los estudiantes explicar que comprendieron sobre el tema. Una vez culminada esta primera parte organizamos el aula en 2 grupos y planteamos las siguientes preguntas, para organizar un debate.

1. El autor del texto está imaginando una ciudad, ¿por qué crees que la sueña y no la describe? ¿Crees que esta ciudad que está imaginando puede ser la ciudad en que resides? ¿Por qué?
2. ¿Qué crees que nos quiere decir el autor con las siguientes expresiones?: "Sentirla como propia" "Vivir la intimidad" "Gozar del silencio" "Vivir los diferentes espacios"
3. Además de aprender con la escuela, la familia, la universidad ¿De qué otra forma podemos aprender?
4. ¿Qué cosas de las que haces diariamente puedes enseñarle a los demás?
5. ¿Qué es para ti la libertad?
6. ¿Conoces algún espacio cercano que esté vacío y que pueda ser aprovechado por la comunidad?

7. ¿Estás bien informada/o sobre lo que ocurre con tu ciudad día a día? ¿De qué forma te llega la información?
8. ¿Qué ocurre si no se tiene información?
9. ¿Te parece importante aprender a utilizar las nuevas tecnologías? ¿Por qué?
10. Si fueses el alcalde o la alcaldesa de tu ciudad ¿qué harías por tu ciudad? Y si no existiesen representantes políticos, ¿cómo llevarías a cabo estas iniciativas?

El conversatorio tiene la intención de conocer las diferentes opiniones, pero además que podamos estar o no de acuerdo con las ideas de los compañeros.

ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN

Fuera del aula, realizamos el juego de la estatua, a quien se mueva se realizará una pregunta sobre el tema tratado.

Preguntas:

- a. ¿La democracia que tiene que ver con la participación social?
- b. ¿Cómo participa usted en la sociedad?
- c. ¿Qué tiene que ver el gobierno con la organización social?
- d. ¿Qué entiende por participación social?
- e. ¿De qué manera identificamos la participación?
- f. Mencione 3 ejemplos de organización social.

Conclusiones sobre el tema de parte del docente.

TEMA: LOGROS DE LOS MOVIMIENTOS SOCIALES

Para la siguiente clase se consideró la siguiente destreza “CS.3.3.10. Identificar los antiguos y nuevos movimientos sociales que han influido en las transformaciones de los últimos tiempos”. También, se incluyó como indicador “I.CS.3.13.1. Examina la importancia de las organizaciones sociales, a partir del análisis de sus características, función social y transformaciones históricas, reconociendo el laicismo y el derecho a la libertad de cultos como un avance significativo para lograr una sociedad más justa y equitativa. (J.1., J.3., S.1.).

Actividades de anticipación

Explicar el tema mediante diapositivas, mediante el siguiente enlace se podrá encontrar el recurso empleado <https://gamma.app/docs/Logros-de-los-Movimientos-Sociales-en-Ecuador-qf8doyoiz80tmnkk>. Realizar una ronda de preguntas sobre el tema donde se pueda crear un conversatorio sobre lo que opinan los estudiantes de acuerdo con el tema. Organizar grupos de cuatro personas

estudiantes para realizar un trabajo grupal.

Imagen 10



Logros de los Movimientos Sociales en Ecuador

Los movimientos sociales en Ecuador han logrado importantes avances a nivel político y social, impulsando cambios significativos en la legislación y las políticas públicas. Su lucha incansable ha dado voz a los sectores marginados y generado un impacto duradero en la sociedad ecuatoriana.

Nota. Diapositiva presentada en clases

Imagen 11

Nota. Diapositiva presentada en clases



La Historia de los Movimientos Sociales en Ecuador

1

Orígenes

Los movimientos sociales en Ecuador se remontan a la lucha por los derechos de los pueblos indígenas y campesinos, quienes buscaban reivindicar su identidad y acceder a una mejor calidad de vida.

2

Consolidación

A lo largo del siglo XX, estos movimientos se fortalecieron, organizándose en torno a sindicatos, organizaciones de base y partidos políticos de izquierda.

ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN

A cada grupo se le entregará un movimiento social, para que puedan desarrollarlo de manera creativa. Tendrán que cumplir con los siguientes objetivos:

- Organizar una obra de teatro donde se evidencie los logros de los movimientos sociales.

- Ensayar y buscar los materiales necesarios para la presentación.
- Presentar frente al grupo de manera clara, además realizar preguntas al finalizar.

Cada grupo deberá revisar la información proporcionada. Una vez que los estudiantes analizan la información deberán crear un guion de teatro. Cada integrante debe tener un rol dentro del guion en el que se responda el objetivo que tienen los movimientos sociales.

ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN

Presentación de la obra de teatro además de su fundamentación del grupo sobre lo que demostraron mediante su trabajo. Realizar opiniones y la evaluación por parte de los compañeros. La siguiente imagen fue la rúbrica de evaluación empleada.

Imagen 12

CATEGORY	4	3	2	1
Vestuario	El vestuario es completo, diseñado de manera apropiada a los personajes.	El vestuario es completo y creativo.	El vestuario es completo, pero no muestra creatividad en el diseño.	Vestuario incompleto, falta de creatividad y no corresponden al personaje.
Representa las características de su personaje	La representación es mayormente adecuada al personaje y a la situación	La representación es generalmente adecuada al personaje y a la situación	La representación es escasamente apropiada al personaje y a la situación	La representación no es apropiada al personaje o la situación
Interactúa con sus compañeros de equipo	La presentación refleja un trabajo de equipo muy estrecho y un buen entendimiento entre los integrantes	La presentación refleja un buen trabajo de equipo y buena respuesta entre ellos	La representación refleja poca interacción de equipo y mediana interacción entre los integrantes	La representación refleja que el trabajo se hizo de manera individual, sin existir comunicación entre los integrantes
El mensaje tiene relación con la temática estudiada	El mensaje muestra claramente la relación con la temática	El mensaje muestra relación con la temática	El mensaje muestra poca relación con la temática	El mensaje es tan disperso que no permite identificar la temática

Nota. Rúbrica de evaluación

Para la siguiente clase se desarrolló en la virtualidad por la situación del país. Es así como se aprovechó trabajar sobre la alfabetización mediática. Se llevo a cabo se esta manera:

PLAN DE CLASE

ASIGNATURA: Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Matemáticas, Lengua y literatura		NIVEL: Básica Media	GRADO: Séptimo
EJE TEMÁTICO: Regla de tres, infografía, clima y cultura del Ecuador		TÉCNICA: Webquest, sistema de recompensa	METODOLOGÍA: Aula invertida y aprendizaje basado en proyectos
VALORES: Cooperación, compromiso, respeto, empatía, responsabilidad.	TIEMPO: 150 minutos	DOCENTES: Josué Ávila, Emilia Farfán, Erika Lazo y Liliana Mejía	
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: M.3.1.4.8. Resolver problemas con la aplicación de la regla de tres directa e interpretar la solución dentro del contexto del problema. CS.3.2.25. Reconocer los rasgos más sobresalientes de las provincias del país basándonos en ejercicios gráficos, el uso de Internet y las redes sociales. CN.3.4.13. Indagar en diferentes medios las características del clima en las regiones naturales de Ecuador. LL.3.4.9. Organizar las ideas con unidad de sentido a partir de la construcción de una infografía.		INDICADORES DE EVALUACIÓN: I.M.3.11.1. Resuelve situaciones cotidianas empleando como estrategia las regla de tres directa o inversa. I.CS.3.11.2. Analiza los principales rasgos físicos de las provincias mediante ejercicios gráficos, el uso de Internet y las redes sociales, I.CN.3.12.2. Explica los climas del Ecuador a partir del conocimiento de las características, elementos y factores del clima, considerando las diferentes regiones naturales del Ecuador. I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (I.2., I.4.)	

OBJETIVO SMART:

Crear una infografía dentro de las dos horas y treinta de clases, donde, se integre datos de la cultura, clima de una provincia del Ecuador que el estudiante elija, además, usar la regla de tres para determinar su distancia entre un punto x a la ubicación elegida, mediante la herramienta digital Canva o Genially, con la finalidad de mejorar las habilidades de síntesis y presentación de la información.

FASE	OBJETIVO SMART	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Anticipación	Fomentar un clima de integración previo a la clase, a través del juego "El Rey manda", para fortalecer las relaciones interpersonales dentro de la hora de clase	<p>1. DINÁMICA DEL REY MANDA</p> <p>Todo el grupo participa en el juego el rey manda completando al menos unas 7 órdenes del rey, para incorporarse a la clase, la actividad se dará en un plazo de diez minutos. Este juego fomentará el desarrollo de habilidades personales y comunicativas, así mismo se les propondrá un premio que se les dará a conocer más adelante. (Josué Ávila)</p>	<p>Cuchara Cordón de zapato Escoba Libro Peluche Soga Cobija</p>	5 minutos
	Explicar los estudiantes el objetivo de la clase, las destrezas con la finalidad de alcanzar lo propuesto en el plan de clase.	<p>2. PRESENTACIÓN DE LA CLASE</p> <p>Se inicia la clase con la participación de los docentes, así mismo se les dará a conocer el premio que ganaron en la participación del rey manda. Esto tiene que ver con la explicación de los puntos que obtendrá cada equipo. Los estudiantes realizarán una sopa de letras que incluye términos de la clase y responderán al menos 5 preguntas relacionadas a la misma en un plazo de quince minutos para fomentar la participación activa y la consolidación del conocimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recordarles los temas enviados con anticipación. ● Presentación de los docentes (Liliana Mejia) ● Explicación de los puntos (Erika Lazo) ● Sopa de letras (Emilia Farfán) 	<p>Tablero de participantes: https://www.canva.com/design/DAGJ8otJyiE/cmZ3vZX8ddC7z6bjZNP7w/edit?utm_content=DAGJ8otJyiE&utm_campaign=designshare&utm_medium=ink2&utm_source=sharebutton Sopa de letras: https://puzzle.org/es/woridseeker/play?p=-</p>	15 minutos

	<p>Recordar los conceptos básicos de la cultura del Ecuador y su clima mediante una ruleta de conocimientos, con la finalidad de desarrollar habilidades socioculturales.</p>	<p>3. RULETA DE PREGUNTAS DE CCNN Y ES. Aplicar preguntas de conocimiento con respecto a las diapositivas enviadas con anticipación. (Liliana Mejía y Emilia Farfán) Preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué provincias comparten el bosque petrificado de Puyango? 2. ¿En qué región está ubicada la provincia de Sucumbíos? 3. ¿Cuáles son las principales características del clima de la región de la Costa? 4. ¿Cuántas regiones tiene el Ecuador? 5. ¿A qué ciudad del Ecuador se le llama la ciudad de los lagos? 6. ¿Cuáles son las provincias mayores productoras de maíz amarillo en el Ecuador? 7. Si hablamos de un clima diverso, con clima tropical andino, templado, frío y hasta glacial, ¿De qué región estamos hablando? 8. Menciona que característica se asocia más al clima en la región Insular 9. Mencione si es verdadero o falso <p>El clima en la región amazónica es caliente y húmedo, con precipitaciones abundantes durante todo el año, excepto entre diciembre y febrero, la estación más seca.</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. ¿Dónde está ubicado el Parque Nacional Yasuní? 11. ¿Cuántas provincias tiene el Ecuador? 12. Mencione 3 tradiciones de la región Interandina 	<p>O0qpxmGUy63AFstn5fi</p> <p>Ruleta: https://wordwall.net/es/resource/67887399/ruleta-de-conocimientos</p>	<p>15 minutos</p>
--	---	---	--	-------------------

		<p>13. ¿Cómo varía el clima en Ecuador según las diferentes regiones (costa, sierra, Amazonía y Galápagos)</p> <p>14. ¿Qué papel juega la música y la danza en la cultura ecuatoriana?</p> <p>A los estudiantes que respondan se les asignan puntos.</p>		
	<p>Recordar los principales componentes de una infografía utilizando ejemplos de infografías, para mejorar la habilidad en la creación de infografías visualmente atractivas durante un lapso de siete minutos.</p> <p>Recordar los conceptos básicos de la aplicación práctica de la regla de tres directa, mediante el análisis de una infografía en un periodo de ocho minutos para mejorar la comprensión de este ejercicio matemático en la vida diaria.</p>	<p>4. INFOGRAFÍA DE REGLA DE TRES</p> <p>Observar y analizar los elementos claves de una infografía. Desde ahí se explicará el proceso de la regla de tres directa, enfocada en puntualizar los pasos para realizar ejercicios matemáticos, con el fin de mejorar la comprensión y habilidades de aplicación práctica de los estudiantes en un plazo definido.</p>	<p>Infografía: https://www.canva.com/design/DAGJ2kyslyg/QaFkMjVOrxNELXeKyjiiJw/edit?utm_content=DAGJ2kyslyg&utm_campaign=designshere&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p>	<p>15 minutos</p>
	<p>Transcribir un trabalenguas o canción breve que contenga información</p>	<p>PAUSA ACTIVA: Canción o trabalenguas de la regla de 3</p> <p>Ejemplo:</p> <p style="text-align: center;">En un tren tres</p>	<p>Padlet</p> <p>https://padlet.com</p>	<p>10 minutos</p>

	sobre la regla de tres para fomentar la comprensión y el interés de los estudiantes en esta temática	recuerdo la regla de tres junto vagón trece me olvido la regla de tres pero en el tramo tres aprendo la regla de tres	/josueavila241299 /trabalenguas-regla-de-tres-7jtnw8kvr4ownxw s	
Construcción		<p>5. EXPLICACIÓN DEL WEBQUEST</p> <p>Se presenta el webquest que se diseñó con todos los pasos para que los estudiantes se guíen en la elaboración de la tarea.</p>	<p>Google sites: https://sites.google.com/d/1fgned4aGfNsSv87K9JvxzjlxS1oDwg-d/p/1m2NS6tuGYndwMOgTZ_mii4MwS-U_J-dz/edit</p>	7 minutos
	<p>Agrupar a los estudiantes en las salas de zoom para fomentar el trabajo cooperativo con la finalidad de aumentar la colaboración entre los estudiantes y mejorar la calidad del producto final que será medido a través de evaluaciones de grupo durante la clase.</p> <p>-Clasificar las provincias del Ecuador en grupo y elegir la que más les atraiga</p>	<p>6. TRABAJO EN GRUPO</p> <p>-Organizar los grupos de trabajo de acuerdo con lo establecido en la clase de tecnología.</p> <p>-Una vez que se abren las salas de zoom los estudiantes deben realizar la tarea propuesta en el webquest.</p> <p>-Los estudiantes en google buscan las provincias del Ecuador y las separan por regiones. Luego, eligen la que más le llame la atención para buscar mediante Chat GPT información de su cultura y clima. Así mismo, explicarán en breves párrafos sobre cultura y clima. Después, estructurarán un problema con base en la regla de 3. Finalmente, plasmarán todo en una infografía.</p>	Salas de zoom	45 minutos

	<ul style="list-style-type: none">-Organizar la información cultural y climática de la provincia que han elegido.-Explicar lo más importante de esta provincia de acuerdo a su cultura y clima.-Estructurar un problema con base en la regla de 3 donde puedas ir desde Azuay a la provincia elegida.-Diseña unas fotografías con la inteligencia artificial sobre lo que has investigado (opcional).-Construye una infografía que contenga los elementos de la cultura, clima y la regla de tres.			
--	--	--	--	--

Consolidación	<p>Evaluar los contenidos abordados en la clase mediante la presentación de una infografía para reconocer las necesidades de los estudiantes y ser solventadas en un futuro próximo.</p>	<p>7. PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS A través de la técnica del ascensor los estudiantes designan una o dos personas que presentan los trabajos realizados. Desarrollar y presentar una infografía utilizando la técnica del ascensor para comunicar de manera efectiva los conceptos clave de un proyecto de investigación, con el objetivo de captar el interés del público objetivo y recibir retroalimentación positiva en un plazo de dos semanas.</p>	<p>Infografías elaboradas por los estudiantes.</p>	<p>15 minutos</p>
Evaluación	<p>Autoevaluar el proceso de aprendizaje mediante un google forms para reconocer las fortalezas y debilidades en la materia.</p>	<p>8. AUTOEVALUACIÓN Y CIERRE DE LA CLASE Mediante un google forms se plantean preguntas donde se hace una introspección del conocimiento que tenían y el que adquirieron, además, reconocer el desenvolvimiento en el trabajo grupal. (Erika Lazo) Para cerrar la clase aplicamos la técnica “con lo que vino, con lo que me voy” donde se tomará en cuenta la autoevaluación realizada.</p>	<p>Google forms: https://forms.gle/hhNA4vznUZkzToMRA</p>	<p>10 minutos</p>

PROYECTO ESCOLAR

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto escolar tiene el objetivo de responder a las normativas vigentes de educación. Teniendo en cuenta que estas regulaciones buscan garantizar una educación de calidad y equitativa para todos los estudiantes. En el contexto del proyecto del

periódico escolar, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar estas directrices mientras desarrollan habilidades esenciales para su formación integral.

De acuerdo con las normativas vigentes, la evaluación en el subnivel de Educación General Básica se centra en medir el progreso académico de los estudiantes, teniendo en cuenta sus competencias, habilidades y conocimientos. Además, se enfatiza en la importancia de la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

El proyecto del periódico escolar es una iniciativa que permite a los estudiantes poner en práctica sus habilidades de escritura, investigación y análisis crítico en relación con temas cívicos y sociales. Además, el periódico escolar proporciona una plataforma para que los estudiantes expresen sus ideas y opiniones, y se conviertan en participantes activos de su comunidad educativa. Esta experiencia contribuye a su formación integral, ya que fomenta el pensamiento crítico, la reflexión y el compromiso cívico, que son aspectos fundamentales en la educación según las normativas nacionales.

2. MARCO LEGAL

De acuerdo con la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en su apartado de evaluación establece que los estudiantes al culminar cada subnivel deberán demostrar las habilidades y conocimientos que han adquirido. Con la finalidad de que los estudiantes pongan en práctica las destrezas que se han desarrollado. Las evaluaciones proporcionan información valiosa sobre el rendimiento de los estudiantes y el impacto de los programas educativos. Esto ayuda a identificar áreas que necesitan mejoras, tanto a nivel de enseñanza como de recursos.

3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

TEMA:	Periódico escolar sobre temas cívicos
OBJETIVO:	Desarrollar en los estudiantes habilidades de comunicación efectiva, investigación crítica y escritura persuasiva a través de la creación de un periódico que aborde temas cívicos relevantes para su comunidad escolar.
TIEMPO:	Lunes 3 de junio del 2024
DESTREZAS DE LENGUA Y LITERATURA:	<p>LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.</p> <p>LL.3.3.7. Registrar la información consultada con el uso de esquemas de diverso tipo.</p> <p>LL.3.3.9. Generar criterios para el análisis de la confiabilidad de las fuentes consultadas.</p>
DESTREZAS DE ESTUDIOS SOCIALES:	CS.3.1.55. Reconocer la presencia de nuevos actores sociales, como trabajadores y empresarios, y el ascenso del movimiento indígena, las organizaciones de mujeres y ecologistas, en la construcción de la conciencia de la diversidad.

	CS.3.1.59. Analizar el proceso de transición al régimen constitucional de fines de los setenta e inicios de los ochenta, con los cambios sociales y políticos que se produjeron.
--	---

	CS.3.3.8. Reconocer la importancia de la organización y la participación social como condición indispensable para construir una sociedad justa y solidaria.
--	--

FASE 1: BÚSQUEDA Y RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN

ACTIVIDADES

- Socialización del proyecto.
- Formación de equipos colaborativos.
- Definición del proyecto final.
- Organización y planificación.

En esta primera fase los estudiantes deberán comprender lo que tienen que realizar de acuerdo al gran tema propuesto en el proyecto escolar. Así mismo, cada estudiante tendrá un rol dentro del equipo conformado. Se les brindará un tiempo para que determinen el tema que expondrán en el periódico escolar.

FASE 2: ANÁLISIS Y SÍNTESIS

ACTIVIDADES

- Compartir información de acuerdo con el tema elegido
- Organizar la información relevante en esquemas
- Realización del producto final. (Reseñas, reportajes, entrevistas, historietas)

En esta segunda fase los estudiantes deberán realizar todo el material para demostrar las habilidades y conocimientos que han adquirido a lo largo de esta etapa.

FASE 3: PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO FINAL

En esta fase los estudiantes deberán demostrar lo realizado en todo el proyecto escolar.

ACTIVIDADES

- Cada estudiante deberá exponer sobre el tema escogido para crear el periódico escolar

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterio	5 - Excelente	4 - Muy Bueno	3 - Bueno	2 - Necesita Mejorar	1 - Insatisfactorio
Contenido	La presentación demuestra un dominio profundo y detallado del tema. Toda la información es precisa, relevante y bien fundamentada	La presentación demuestra un buen conocimiento del tema, con información mayormente precisa y relevante.	La presentación cubre los puntos clave del tema, pero falta profundidad en algunos aspectos.	La presentación carece de información relevante o contiene errores significativos.	La presentación no aborda los temas de Estudios Sociales y Lengua y Literatura de manera adecuada.
Organización	La presentación sigue una estructura lógica y bien definida, con una introducción, desarrollo y conclusión claros. Los temas se presentan de manera fluida y coherente.	La presentación tiene una estructura clara, con una secuencia lógica de los temas. La transición entre ideas es en su mayoría fluida.	La presentación tiene una estructura básica, pero la transición entre ideas no siempre es suave.	La presentación carece de una estructura clara y organizada. La transición entre ideas es confusa.	La presentación no tiene una estructura o secuencia lógica.
Uso del Lenguaje	El lenguaje utilizado es preciso, formal y adecuado para el nivel académico. El vocabulario es amplio y apropiado.	El lenguaje es en su mayoría formal y apropiado, con un vocabulario adecuado.	El lenguaje es básico, con un vocabulario limitado pero comprensible.	El lenguaje utilizado es informal o impreciso, con errores gramaticales.	El lenguaje es inapropiado o contiene errores graves que dificultan la comprensión.
Presentación Visual	Las diapositivas o material visual son altamente efectivas, con un diseño atractivo, imágenes relevantes y una organización clara.	Las diapositivas o material visual son efectivos, con un diseño adecuado e imágenes que apoyan el contenido.	Las diapositivas o material visual tienen una apariencia básica, sin mucha creatividad o relevancia visual.	Las diapositivas o material visual son poco atractivos o distractores, y no apoyan adecuadamente el contenido.	Las diapositivas o material visual son inadecuados o inexistentes.
Dominio del	El estudiante demuestra un	El estudiante demuestra	El estudiante	El estudiante demuestra	El estudiante no

Criterio	5 - Excelente	4 - Muy Bueno	3 - Bueno	2 - Necesita Mejorar	1 - Insatisfactorio
Tema	dominio excepcional del tema, respondiendo con precisión a todas las preguntas y mostrando un pensamiento crítico avanzado.	un buen dominio del tema, respondiendo adecuadamente a la mayoría de las preguntas.	demuestra un conocimiento básico del tema, respondiendo a las preguntas de manera satisfactoria.	un conocimiento limitado del tema, teniendo dificultad para responder a las preguntas.	demuestra un dominio adecuado del tema y no puede responder a las preguntas.

