

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención
Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

AUTORES:

Mateo Sánchez
Dayana Sandoval
Andrea Severino
Karina Silva

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación

Fortalecimiento del aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes de 8vo año de EGB, de la escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez, a través de los recursos educativos digitales

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, *Dayana Sayonara Sandoval Quinatoa, Mateo José Sánchez Puente, Andrea Jacqueline Severino Mosquera, Karina Elizabeth Silva Mendoza*, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado “**FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EGB, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA VICTOR MANUEL VILLAMARIN GOMEZ, A TRAVÉS DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES**” es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Dayana Sayonara Sandoval Quinatoa

Correo electrónico:

dsandovalquinatoa@gmail.com

Andrea Jacqueline Severino

Mosquera

Correo electrónico:

andreaaquelinemosquera@gmail.com

Mateo José Sánchez Puente

Correo electrónico:

majousa2018@gmail.com

Karina Elizabeth Silva

Mendoza

Correo electrónico:

kasikesilva@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Dayana Sayonara Sandoval Quinatoa, Mateo José Sánchez Puente, Andrea Jacqueline Severino Mosquera, Karina Elizabeth Silva Mendoza**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado “**FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EGB, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA VICTOR MANUEL VILLAMARIN GOMEZ, A TRAVÉS DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES**”, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Dayana Sayonara Sandoval Quinatoa

Correo electrónico:

dsandovalquinatoa@gmail.com



Andrea Jacqueline Severino

Mosquera

Correo electrónico:

andreaajaquelinemosquera@gmail.com



Mateo José Sánchez Puente

Correo electrónico:



Karina Elizabeth Silva

Mendoza

Correo electrónico:

kasikesilva@gmail.com

Agradecimiento

Como grupo agradecemos al equipo docente que nos acompañó en cada una de las materias por su dedicación, profesionalismo y seguimiento de nuestro trabajo día a día.

De igual manera agradecemos a cada uno de nosotros mismos, como partes integrantes del grupo de trabajo por haber aportado y colaborado en la construcción de este proyecto de titulación en un ambiente de compañerismo y solidaridad.

*Agradezco a mis **padres** que siempre me han apoyado incondicionalmente en todos y cada uno de mis proyectos y logros a lo largo de mi vida.*

También a mí mismo por mi esfuerzo constante ante los retos que me he planteado día a día sin renunciar y siempre mirando hacia el futuro.

Por último, a las personas que han estado a mi alrededor y que han aportado a la consecución de mis objetivos personales y profesionales.

Sánchez

Mi agradecimiento siempre será para mi Dios por guiarme en este camino muy largo y también a mi madre Manuela Angoria Mosquera Cabezas y a mi padre José Luis Severino Espinoza por su constante respaldo, a mi hijo Carlos Josué Chávez Severino

que ha sido el pilar principal de mi existencia, a mi novio Rubén Eduardo Jaramillo Bohórquez por su apoyo inquebrantable en los momentos más difíciles de mi vida.

Severino

Dedicatoria

*A **Dios**, por ser la primera entidad en darme la infinita sabiduría y entendimiento, para obrar con responsabilidad una vez más en esta trayectoria de mis estudios. A mi **familia** por el apoyo mutuo, el estar presente y ser quienes me motivaron a seguir estudiando. Hoy le dedico con gran orgullo este esfuerzo a mi **madrecita** linda por ser una excelente persona que jamás ha soltado mi mano. A mi **esposo** por ser mi motivo y motor, mi compañero de vida que a pesar de los altibajos siempre estamos para trabajar junto de la mano de Dios. Hoy con felicidad dedico este esfuerzo a mí misma, porque he luchado y tenido que trabajar duro para lograrlo. Con cariño y amor esta dedicatoria.*

Sayonara

Dedico este proyecto de titulación en primer lugar a Dios por brindarme salud y fortaleza para avanzar día a día, y poder culminar la maestría.

Una dedicación especial y con todo el amor de mi corazón a mi mami, por ser mi inspiración para inscribirme en la maestría de docencia, por apoyarme en todos mis proyectos de vida siempre, por cultivar en mí el deseo de enseñar, como lo ha hecho ella durante 35 años, con pasión, compromiso y dedicación.

A mi hermana y a mi hijo que me han acompañado y apoyado durante este proceso, con paciencia

Dedico este proyecto de titulación en primer lugar a Dios por brindarme salud y fortaleza para avanzar día a día, y poder culminar la maestría.

Una dedicación especial y con todo el amor de mi corazón a mi mami, por ser mi inspiración para inscribirme en la maestría de docencia, por apoyarme en todos mis proyectos de vida siempre, por cultivar en mí el deseo de enseñar, como lo ha hecho ella durante 35 años, con pasión, compromiso y dedicación.

A mi hermana y a mi hijo que me han acompañado y apoyado durante este proceso, con paciencia

A mi papi y mi ñaño, que, aunque ya no estén a mi lado, sé que estarían orgullosos y felices por mis logros.

Silva

Índice de Contenido

Autoría del Trabajo de Titulación	3
Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual	4
Agradecimiento	5
Dedicatoria	6
Resumen Ejecutivo	9
Abstract	10
1. Introducción	11
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	11
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)	12
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	14
1.4. Objetivo general	14
1.5. Objetivos específicos	14
2. Marco Teórico	15
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	19
3.2. Diseño de materiales educativos digitales	19
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	19
4. Resultados	20
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	20
<i>Buenas Prácticas</i>	22
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.	24
Guiones multimedia 1:	32
Infografía piktochart	32
Guion multimedia 2	33
Podcast en Google Drive	33
Guion multimedia 3	38
Escape room en genially	38
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	42
Proceso	45

5. Conclusiones y Recomendaciones.....	51
6. Referencias Bibliográfica	53
7. Anexos	54

Índice de tablas

Tabla 1 Dimensiones	26
Tabla 2 Micro currículo.....	30
Tabla 3 Archivador al enlace de la Infografia	33
Tabla 4 Archivador del enlace Podcast en google drive.....	38
Tabla 5 Archivador del enlace Escape room en genially	42

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Buenas practicas recursos digitales	24
Ilustración 2 Plataforma iseazy	45
Ilustración 3 Muestra de plantillas	46
Ilustración 4 Diseñar la plataforma	46
Ilustración 5 Ingreso de material	47
Ilustración 6 Recursos audiovisuales	47
Ilustración 7 Video interactivo	48
Ilustración 8 Juegos Interactivos	48
Ilustración 9 Juegos como escape room	49
Ilustración 10 Evaluación Final.....	50

Resumen Ejecutivo

Como docentes y futuros docentes, debemos ser los primeros en adaptarnos e incluir los cambios en educación de la era digital actual en nuestro día a día de forma responsable, siendo ejemplo para nuestros estudiantes, e implementando herramientas digitales como estrategias para mejorar el proceso de aprendizaje, por tal motivo; el objetivo del proyecto seleccionado; el de fortalecer el aprendizaje en el área de ciencias sociales a través de recursos digitales. Se plantea que los estudiantes a través del uso de herramientas digitales, se sientan motivados a revisar el material didáctico, que en el caso de las ciencias sociales es bastante teórico. La creación de juegos como el Scape Rooms, la presentación de la materia mediante infografías y la implantación del Pod Cast, permitirán que el estudiante se involucre en el proceso de aprendizaje, fomentando la participación activa del estudiante.

Por lo cual es importante el uso de herramientas tecnológicas como instrumentos educativos y poder así involucrar al estudiante en el proceso educativo, la participación de los estudiantes en clase es primordial en el proceso de aprendizaje y su evaluación, dicha participación se hace más divertida utilizando la interactividad de las herramientas digitales. En esta era en donde la información abunda, pero falta criterio para su comprensión; la tecnología no sustituye al maestro, el docente será siempre el guía, el que dialoga, el que confronta las ideas.

Palabras Claves: Recursos digitales, Aprendizaje, Tecnología, participación, motivación, innovación educativa, TICS, formación docente, competencias digitales, comunidad educativa Metodología.

Abstract

As teachers and future teachers, we must be the first to adapt and include the changes in today's digital era of education in our day to day on a responsible way, be example for our students, and implementing digital tools like strategies to improve teaching process, for that reason; the goal of the selected Project; to strengthen the learning in the social studies area using digital resources. It is set that the students through the use of digital tools, feel motivated to review the teaching materials, that, in social studies case, is very theoretical. The creation of games such as escape rooms, the showcase of the subject through infography and the implementation of PodCast, allowing the students to get involved in the study process, Promoting the active participation of the student..

Therefore, it is important to use technological tools as educational instruments and thus be able to involve the student in the educational process, the participation of students in class is paramount in the learning process and its evaluation, such participation becomes more fun using the interactivity of digital tools. In this era where information abounds, but there is a lack of criteria for its understanding; technology does not replace the teacher, the teacher will always be the guide, the one who dialogues, the one who confronts ideas.

Keywords: Digital resources, Learning, Technology, Participation, Motivation, Educational innovation, ICT, Teacher training, Digital skills, Educational community, Methodology.

1. Introducción

1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

Con la llegada de la tecnología al ámbito educativo social, económico y cultural el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, niñas y adolescentes de todas las instituciones a nivel nacional enfrentan, desafíos significativos con el uso inadecuado de herramientas educativas. En la actualidad con la Inteligencia artificial, existe el libre acceso a información para el estudiante, donde se ha convertido en un canal de comunicación entre el estudiante y docente lo que con lleva al objetivo de aprovechar las oportunidades que nos ofrecen las herramientas tecnológicas.

Por lo tanto, el uso de la inteligencia artificial cumple un papel importante en el aprendizaje de recursos educativos tecnológicos como estrategia para mejorar el desenvolvimiento teórico, practico en el rendimiento académico y las habilidades cognitivas de los estudiantes.

Como centro de estudio hemos tomado a la Escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez, está ubicada en Quinsaloma, provincia de Los Ríos, Ecuador, perteneciente a la zona 5 contando aproximadamente con 858 estudiantes desde educación inicial hasta la básica superior, 30 docentes, 2 autoridades que desempeñan la dirección y la subdirección. (Escuelas Ecuador, 2021).

La institución educativa fue establecida con el objetivo de cubrir las necesidades formativas de la comunidad a la que sirve, desarrollándose en un entorno pedagógico cálido y favorable que ha contribuido a su prestigio y aceptación social. Este tipo de ambiente facilita experiencias de aprendizaje significativos, promoviendo que los estudiantes se sientan valorados y motivados a participar activamente y cuestionar los contenidos, favoreciendo así un aprendizaje profundo y duradero (Medina, 2024). No obstante, la muestra que hay una aplicación limitada de

recursos tecnológicos en las materias de contenido teórico, a pesar de que el uso de estas herramientas de investigación es esencial para facilitar la comprensión, estimular la interacción y personalizar el proceso educativo. La falta de dichos recursos restringe la formación integral del estudiantado y la colaboración docente-alumno, aspectos fundamentales en la educación contemporánea. (Vásquez, 2024).

Cabe mencionar que las principales dificultades que presenta la escuela es el limitado presupuesto, el cual constituye un problema para toda la comunidad educativa, porque no se cuenta con los recursos económicos para equipar las infraestructuras de las aulas con herramientas de proyección y al ser hacer una escuela inclusiva donde acoge a estudiantes con necesidad educativas (NEE), se debe orientar a la misión y visión propuesta por la institución.

Finalmente, para la extracción de datos se cuenta con la autorización de la directora Grimaneza Padilla, Mcs, ya que el tema es factible y servirá de apoyo colaborativo para todos los educadores de la institución.

1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)

Con la pandemia COVID-19 se evidenció claramente la urgencia de combinar tecnología con pedagogía y poder renovar las prácticas educativas, para desarrollar aprendizajes inclusivos y accesibles.

Por tal motivo se escogió a los estudiantes de 8vo EGB para realizar una evaluación de las capacidades en el manejo de herramientas digitales, con un ejercicio básico, abrir un link y desarrollar una sopa de letras, se evidencio que no existe el conocimiento; ni están capacitados en el uso de tecnologías digitales educativas. El dominio de las competencias digitales de los estudiantes, en la asignatura de Ciencias Sociales, es un reto; actualmente los niños y jóvenes

manejan con facilidad los dispositivos digitales, pero su uso lo enfocan en el ingreso a redes sociales y navegación en internet, pero no el uso de herramientas digitales en educación.

Por lo antes afirmado, se considera importante desarrollar sus habilidades cognitivas, especialmente de las Ciencias Sociales, con estrategias tecnológicas pedagógicas creativas relacionadas con sus intereses para mejorar sus habilidades cognitivas, lo cual es fundamental en la formación académica y profesional.

Es significativo mencionar que, las Ciencias Sociales, por ser una asignatura teórica y muy poco práctica, se buscaron nuevas estrategias apoyadas en herramientas digitales, incorporando aplicaciones interactivas, el uso de infografías, podcast, scape rooms, para organizarlos en formato SCORM lo que permitirá al estudiante el acceso desde cualquier dispositivo y lugar, tener interacción y retroalimentación en tiempo real, como docente se tendrá un seguimiento al detalle del progreso del estudiante, el integrar herramientas digitales educativas eficazmente con el docente como guía, influirá de forma positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el aprendizaje será más interactivo, creativo y dinámico.

Finalmente, con esta investigación evidenciaremos que fomentar el uso de recursos digitales interactivos, fortalecerá el aprendizaje de los contenidos en el área de Ciencias Sociales, con lo cual esperamos se logre que los docentes, directivos y la comunidad educativa lo tomen como ejemplo y acojan la propuesta con el fin de contribuir a la formación de estudiantes más críticos, autónomos y comprometidos con su entorno sociocultural.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

¿Cómo y hasta qué punto puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes de 8vo año, de la escuela de educación básica Víctor Manuel Villamarín Gómez, a través del uso de recursos digitales en el área de ciencias sociales?

1.4. Objetivo general

Fortalecer el aprendizaje en las Ciencias Sociales en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica “Víctor Manuel Villamarín Gómez”, mediante la aplicación de recursos educativos digitales que promuevan la motivación, la participación activa y el desarrollo de un aprendizaje significativo.

1.5. Objetivos específicos

- Analizar el nivel de conocimiento y habilidades que tienen los alumnos en el uso de herramientas digitales educativas.
- Elaborar una SCORM educativa interactiva para el área de ciencias sociales adecuada para estudiantes.
- Desarrollar una guía de capacitación para los estudiantes y docentes en el manejo de plataformas educativa.

2. Marco Teórico

Con la integración de las TIC's en el contexto educativo ecuatoriano, en lo que respecta a digitalización educativa, Ecuador ha dado un paso importante en el proceso de mejoramiento de la calidad educativa. Entre las principales políticas que se encuentran en vigencia; se destaca la aprobación de la Política Pública Para La Transformación Digital Del Ecuador 2025-2030 (Gobierno Electronico, 2025) , por lo cual, se deroga el Acuerdo Ministerial No. MINTEL-MINTEL-2022-0031 de 2 de noviembre de 2022.

El fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 8vo año de EGB de la Escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez, a través de los recursos educativos digitales, se vincula directamente con el desarrollo sociocultural de la comunidad educativa. Este proceso permite a los estudiantes reconocer, valorar y comprender las tradiciones, costumbres, prácticas y formas de organización social de su entorno inmediato y del país en general.

El uso de recursos digitales favorece la interacción con contenidos que reflejan la diversidad cultural del Ecuador, propiciando el respeto y la identidad nacional. Asimismo, promueve la inclusión de estudiantes con diferentes realidades socioculturales, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la participación activa en la construcción de una ciudadanía crítica y responsable. De esta manera, la tecnología se convierte en un medio que acerca a los estudiantes a la historia, la geografía y la cultura, con una perspectiva más dinámica y significativa para su vida cotidiana.

En el ámbito operacional, el fortalecimiento del aprendizaje en Ciencias Sociales mediante el uso de recursos educativos digitales en los estudiantes de 8vo año de EGB de la Escuela de

Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez se concreta en la planificación, organización y aplicación de actividades pedagógicas mediadas por tecnología. Esto implica la selección de plataformas digitales, aplicaciones interactivas, videos educativos, mapas virtuales y materiales multimedia que permitan dinamizar las clases, fomentando la motivación y la participación activa del estudiante.

Operacionalmente, se busca que el docente integre estos recursos en su planificación curricular, diseñando estrategias que respondan a las necesidades de los estudiantes y al desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño establecidas en el currículo nacional. Además, se considera la capacitación docente en el uso de herramientas digitales, la disponibilidad de equipos tecnológicos, así como el acompañamiento y monitoreo continuo para garantizar que los aprendizajes obtenidos sean significativos y se reflejen en el rendimiento académico.

“En la actualidad Quinsaloma, mediante publicación en el Registro Oficial N° 215. Previamente había pertenecido al cantón Ventanas, en calidad de parroquia desde el 15 de noviembre del año 1979 hasta la fecha de cantonización.”

Además, es reconocida porque su principal ingreso que es de la agricultura y ganadería donde las familias trabajan el día a día. “En Quinsaloma, una parte de la población enfrenta condiciones de pobreza que dificultan cubrir el costo de esta canasta básica, lo que impacta directamente en la calidad de vida y desarrollo económico de las familias. Existen esfuerzos para mejorar el desarrollo económico cantonal mediante la capacitación agrícola y programas para mejorar la productividad y la competitividad local.” (Chuquimarca, 2022)

Este cantón nos invita a adentrarnos en él para vivir su clima subtropical, que provoca a quienes llegan a nadar en sus ríos que son fuentes de agua dulce para toda la ciudad. Sus pobladores

están orgullosos de sus grandes producciones de cítricos, palma, maíz, arroz, soya, maderas entre otros. Al paso del visitante se puede observar además cómo la ciudad se llena de comercios mediante tiendas, comisariatos y micro mercados, que les dan vida a sus calles. Su gente mantiene en la actualidad labores con tradición arraigada, es por ello que encontramos muchos ebanistas, pintores, mecánicos, electricistas entre otros.” (Quinsaloma, 2020)

Una vez analizado el contexto general de la ciudad se puede mencionar que la comunidad educativa y familias de los estudiantes enfrentan diversas condiciones sociales, culturales y económicas lo que influye en la educación de los estudiantes Quinsalomeños para su formación académica.

La Escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez, está ubicada en Quinsaloma, provincia de Los Ríos, Ecuador, perteneciente a la zona 858 estudiantes desde educación inicial hasta la básica superior, 25 docentes, 1 autoridades que desempeñan la dirección y la sub dirección y 1 en el departamento del DECE. Dato extraído de una docente de la institución.

Finalmente, en la integración de herramientas tecnológicas en el 8vo año de EGB de la Escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez, se han considerado aspectos fundamentales indicados en las Políticas Públicas como el uso seguro de teléfonos celulares y dispositivos similares, así como el acceso equitativo a conexión a internet, para garantizar un impacto positivo y justo. Según Pegalajar & Rodríguez Torres, (2023), estos principios son indispensables para fomentar una adopción responsable y sostenible.

3. Metodología

En el presente apartado nos referiremos a la metodología utilizada para el cumplimiento tanto del objetivo general como de los objetivos específicos de este trabajo.

Con la intención de que esta investigación se enmarque y fundamente en el contexto general de la maestría, se seleccionó las materias de PBL: Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales, Diseño de materiales educativos digitales y Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales, como los constructos teóricos que proporcionan los referentes conceptuales para el análisis de los resultados del presente trabajo.

Es importante no perder de vista el objetivo general del trabajo que es “Fortalecer el aprendizaje en las Ciencias Sociales en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica “Víctor Manuel Villamarín Gómez”, mediante la aplicación de recursos educativos digitales que promuevan la motivación, la participación activa y el desarrollo de un aprendizaje significativo” que es el que guía el ordenamiento metodológico de la presente investigación.

Cada una de las asignaturas seleccionadas, están encaminadas a apoyar el análisis del producto realizado en relación directa con cada uno de los objetivos específicos del trabajo según se detalla a continuación:

3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Esta asignatura se vincula al objetivo # 1: Analizar el nivel de conocimiento y habilidades que tienen los alumnos en el uso de herramientas digitales educativas.

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

Esta asignatura nos apoya en el cumplimiento del objetivo específico # 2: Elaborar una SCORM educativo interactivo/dinámico para el área de ciencias sociales adecuada para estudiantes.

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Esta última disciplina aporta al análisis y logro del objetivo específico # 3: Desarrollar una guía de capacitación para los estudiantes y docentes en el manejo de plataformas educativa.

Lo detallado en este apartado correspondiente al ámbito metodológico del trabajo, nos permitirá realizar la presentación y análisis de los resultados obtenidos.

4. Resultados

4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

La necesidad de este proyecto surge ante la importancia de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 8vo año de EGB de la Escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez. Se ha evidenciado que muchos estudiantes presentan dificultades para comprender los contenidos teóricos y relacionarlos con su realidad, debido al uso limitado de recursos didácticos innovadores. Por ello, el proyecto busca fortalecer el aprendizaje mediante la incorporación de recursos educativos digitales, que promuevan una enseñanza más interactiva dinámica y participativa. Además, responde a las demandas actuales de la educación, que requiere el desarrollo de competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes (Cabero & Palacios, 2021). favoreciendo un aprendizaje significativo, autónomo y adaptado al contexto tecnológico de la sociedad actual.

La finalidad de este proyecto es fomentar un aprendizaje más relevante y estimulante en el campo de las Ciencias Sociales, integrando recursos digitales que ayuden a entender los temas y su uso en situaciones cotidianas. Se pretende que los alumnos adquieran habilidades críticas, reflexivas y tecnológicas que les permitan involucrarse de manera activa en su proceso educativo. Además, el proyecto busca mejorar las capacidades pedagógicas del profesor, promoviendo el uso de herramientas digitales que eleven la calidad de la educación y favorezcan una enseñanza innovadora que se ajuste a las demandas del siglo XXI.

La globalización de la educación exige la aplicación de tecnologías digitales; el fortalecer el aprendizaje a los estudiantes de 8vo año de EGB en el uso de la tecnología en la educación de forma responsable y estratégica, resuelve una problemática clave en la educación actual; como es la falta o escasa habilidad para el uso efectivo de herramientas digitales educativas; al capacitar al

estudiante y a los docentes en el uso de estas tecnologías, se reducirán las tareas repetitivas, se ahorrará tiempo, el estudiante se volverá más dinámico, su experiencia en el aprendizaje será más atractiva.

Lo antes mencionado aportará en el mejoramiento del ambiente en el aula de clases al involucrar más al estudiante en el aprendizaje; los jóvenes de hoy en día nativos digitales, están muy acostumbrados al uso de dispositivos electrónicos si se integran de manera responsable despertará su interés y motivación.

No obstante, al no estar capacitados en el uso de estas tecnologías en el ámbito educativo o del aprendizaje, es importante que reciban una guía especializada por parte de los equipos docentes y la escuela en general.

Como educadores, una de nuestras responsabilidades es garantizar que las nuevas herramientas de enseñanza se utilicen de forma eficaz en el aula, y preparar a nuestros estudiantes, para un futuro en el que la tecnología desempeñará un papel fundamental.

El fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 8vo año de EGB de la escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez se llevará a cabo mediante la integración planificada y pedagógica de recursos educativos digitales. Esto implica el uso de plataformas interactivas, videos educativos, líneas de tiempo digitales, mapas conceptuales y herramientas como Kahoot o Genially, que promuevan la participación activa y el aprendizaje significativo. Se exigirá la planificación de actividades que fomenten la investigación, la cooperación entre estudiantes y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, los docentes deberán capacitarse en el uso de estas herramientas para guiar de manera efectiva los procesos de enseñanza – aprendizaje, asegurando la inclusión y el acceso equitativo a los recursos tecnológicos.

Buenas Prácticas

La elaboración de una guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje busca fortalecer el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de octavo año de EGB de la Escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez, mediante el uso responsable y colaborativo de los recursos educativos digitales. Según Cabrero-Almenara, 2020, el uso adecuado de las tecnologías digitales favorece la interacción educativa y potencia la autonomía del estudiante en entornos virtuales. Esta guía promueve una comunicación efectiva, respetuosa y participativa entre docentes y estudiantes, favoreciendo la construcción colectiva del conocimiento, el pensamiento crítico y el uso ético de las tecnologías (Unesco, 2021). Además, fomenta el desarrollo de competencias digitales, la empatía y la responsabilidad en los espacios virtuales, contribuyendo a mejorar la calidad del proceso educativo y consolidar una comunidad de aprendizaje activa y comprometida (Moreira, Hernández, & Sosa, 2022).

Por ello, esta guía busca orientar tanto a docentes como a estudiantes en la aplicación de principios comunicativos que favorezcan la interacción efectiva, el respeto mutuo y la participación activa, fortaleciendo así el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales. Además, contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, la empatía y la responsabilidad digital, aspectos esenciales en la formación ciudadana actual (Unesco, 2021) De esta manera, el proyecto responde a la necesidad de consolidar una comunidad educativa que aproveche las potencialidades de los entornos virtuales para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje (Moreira, Hernández, & Sosa, 2022)

Una de las estrategias de los docentes es buscar innovar por medio de buenas metodologías y una de ellas es design thinking, ya que nos ayuda a fortalecer la creatividad del estudiante con el

fin de crear experiencias de aprendizaje. Por ende, en el proyecto donde queremos fortalecer el aprendizaje en el área de ciencias sociales a través de recursos digitales, sean beneficiosos y no se salgan de contexto y la tecnología en si esa el uso para que el estudiante aprenda de manera innovada. Para ello se detalla en las 5 fases el proceso de las buenas prácticas al usar recursos digitales.

Empatizar. Como meta principal: tenemos el uso de formularios digitales sencillos donde los estudiantes puedan contestar de manera correcta.

Buena práctica: que los estudiantes aprendan el uso correcto de un google form.

Definir. Como meta: crear un mapa de digital donde los estudiantes puedan ingresar al mismo tiempo a explorar.

Buena práctica: En grupos pequeños, los estudiantes completan un mapa digital (Qué piensa, siente, dice, hace) como una entrevista.

Idear. Como meta: por medio de lluvias de ideas.

Buena práctica: abrir un muro de ideas puede ser un Padlet con el fin de interactuar docente y estudiante.

Prototipar. Como meta: Los estudiantes crean un folleto digital usando plantillas en Canva

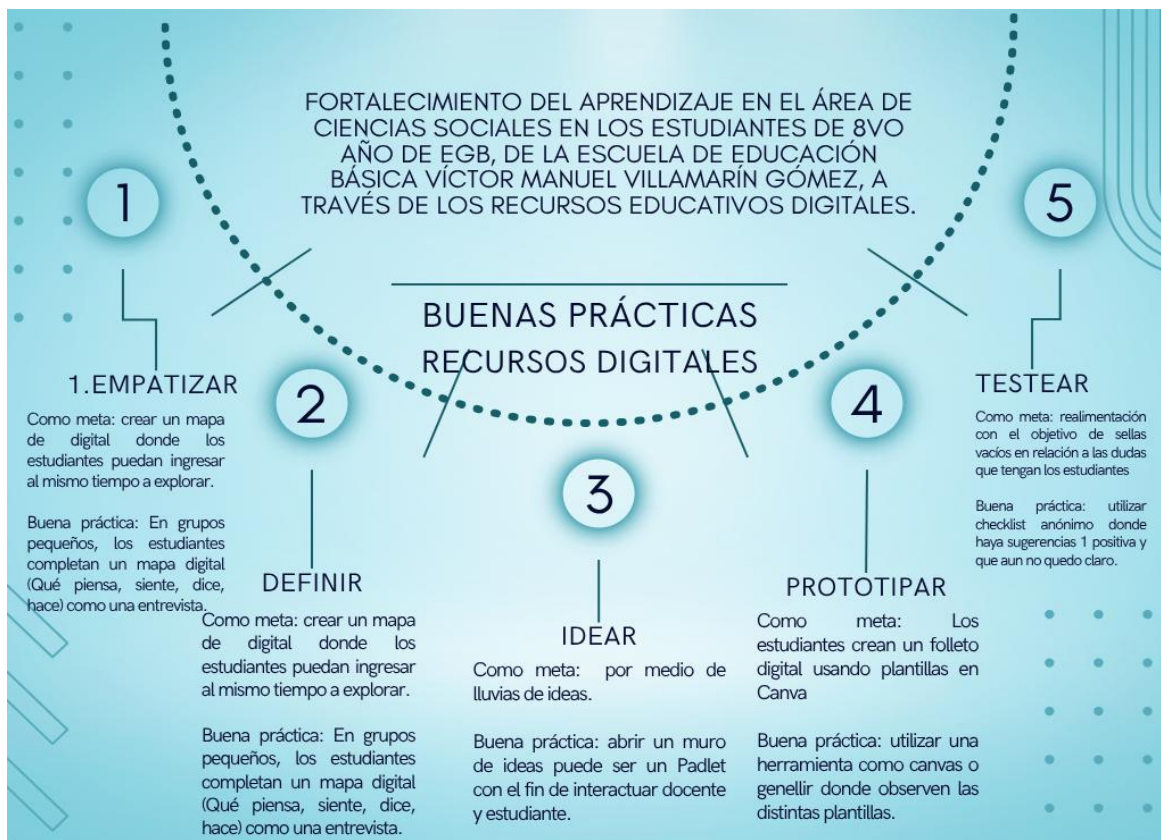
Buena práctica: utilizar una herramienta como canvas o genellir donde observen las distintas plantillas.

Testear. Como meta: realimentación con el objetivo de sellar vacíos en relación a las dudas que tengan los estudiantes

Buena práctica: utilizar checklist anónimo donde haya sugerencias 1 positiva y que aún no quedo claro.

En este apartado se incluirán los entregables de la asignatura de Responsabilidad social, ética y comunicación. Que puede incluir información acerca del código deontológico y la guía de buenas prácticas.

Ilustración 1 Buenas Prácticas recursos digitales



Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

Se ha podido constatar que la mayoría de los estudiantes enfrentan ciertas dificultades al momento de vincular las materias con su contexto, por ello es fundamental agregar métodos creativos e interactivos. De acuerdo con (Cabero & Llorente, 2020), los materiales tecnológicos ayudan a los métodos de enseñanza-aprendizaje más dinámico, flexibles a la necesidad de los estudiantes, impulsando una educación más relevante. Del mismo modo, (Moreira, Hernández, &

Sosa, 2016) , manifiestan que la incorporación de las nuevas herramientas tecnologías digitales dentro del curso contribuye al desarrollo del razonamiento activo y a la interpretación de los procesos colectivos.

Al estar presentes día tras día en el entorno educativo surge la necesidad de analizar y diseñar materiales educativos digitales para los estudiantes antes mencionados en la asignatura. Lo que muestra cada objetivo específico:

OE1: Analizar el nivel de conocimiento y habilidades que tienen los alumnos en el uso de herramientas digitales educativas.

Es indispensable analizar el conocimiento y habilidades que tienen los estudiantes de la escuela victo Manuel Villamarin en el curso de octavo año, ante el uso de herramientas digitales, ya que esto nos permitirá saber cuánto conocen en base a la tecnología actual, el mismo que es clave para estructurar material en el cual se pueda extraer la información y facilite planificar las actividades de acuerdo a su conocimiento.

OE2: Elaborar una SCORM educativa interactiva para el área de Ciencias Sociales adecuada para estudiantes.

Es esencial desarrollar una aplicación educativa interactiva dirigida a los estudiantes de octavo grado de la Escuela de Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez, ya que contribuirá al fortalecimiento el aprendizaje significativo en el campo de Ciencias Sociales mediante el uso de herramientas digitales dinámicas y atractivas. Simultáneo a esto, se agiliza el abordaje curricular al incorporar elementos interactivos como videos, cuestionarios, mapas y juegos educativos que fomenten la participación activa de los estudiantes. Del mismo modo, esta herramienta digital funcionará como un apoyo pedagógico para profesores y estudiantes, promoviendo el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades digitales.

El SCORM se diseñará de forma intuitiva con base al nivel de competencia tecnológica de los estudiantes, para garantizar el acceso fluido y sin dificultades a los recursos educativos; en este contexto, su implementación responde a la necesidad de modernizar las estrategias de enseñanza en el aula, integrando la tecnología como un medio para estimular el interés y la curiosidad por el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Finalmente, a través del SCORM, se busca fomentar el pensamiento crítico, la interacción y la construcción colaborativa del conocimiento, en coherencia con las exigencias del contexto educativo actual que demanda el uso de recursos digitales de alta calidad.

OE3: Desarrollar una guía de capacitación para los estudiantes y docentes en el manejo de plataformas educativa.

La capacitación tiene como propósito asegurar que estudiantes y docentes utilicen de manera eficiente la App educativa, optimizando los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso correcto de sus herramientas y funcionalidades.

Esta guía de capacitación permitirá fortalecer las competencias digitales de los usuarios, promoviendo un uso responsable y eficiente de la plataforma educativa; además de facilitar la integración de la tecnología en el aula, potenciando la participación y el aprendizaje colaborativo.

Tabla 1 Dimensiones

Dimensión	Descripción	Ejemplos aplicados al proyecto
Conceptuales	Comprensión de los contenidos teóricos y conceptos clave relacionado con las Ciencias Sociales	- Identificación de los elementos que conforman la sociedad y su organización. - Reconocimiento de hechos históricos relevantes y su impacto en la actualidad. - Comprensión del uso y función de los recursos digitales en el aprendizaje.

Procedimentales	Desarrollo de habilidades prácticas para aplicar los conocimientos adquiridos y manejar recursos digitales educativos.	- Uso de plataformas y aplicaciones digitales para investigar temas sociales. - Elaboración de presentaciones, líneas del tiempo o mapas conceptuales digitales. - Participación en actividades interactivas y evaluaciones en línea.
Actitudinales	Fomento de valores, actitudes y comportamientos positivos frente al aprendizaje y el uso de la tecnología.	- Promoción del trabajo colaborativo y el respeto en entornos virtuales. - Responsabilidad en el uso de los recursos digitales. - Motivación y disposición para aprender mediante herramientas tecnológicas.

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Recursos digitales educativos planteados:

La definición de los recursos digitales educativos que acompañarán durante el proceso de fortalecer el aprendizaje en el área de ciencias sociales a los estudiantes de octavo año se realizó como producto de una serie de acciones que se llevaron a cabo y que fueron previamente planificadas con miras a obtener la información requerida para el diseño adecuado y pertinente de los recursos. Esta secuencia de acciones que se han denominado “Sesiones” y que han sido representadas por la letra S se realizaron en número de 3, y se detallan a continuación:

S1: En la primera sesión se aplicaron encuestas y se realizó una entrevista a la docente Dayana Sandoval para conocer su contexto educativo y las necesidades actuales de los estudiantes en cuanto al uso de recursos digitales. Se indagó sobre las herramientas que la docente utiliza y aquellas que observa que los estudiantes emplean tanto en clases como en casa. Con esta información se elaboró una infografía en Piktochart que funcionaría como guía visual para

simplificar los contenidos de trabajo y facilitar la participación. De la misma forma, se incentivó a los estudiantes a construir sus propias infografías o a iniciar lluvias de ideas, promoviendo una interacción más activa y significativa.

S2: En la segunda sesión se llevó a cabo la creación y revisión de la aplicación educativa, cuyo propósito es reforzar el aprendizaje de los estudiantes de octavo grado en el área de Ciencias Sociales mediante recursos digitales. En este sentido, la profesora Dayana Sandoval, junto con los estudiantes, exploró las diferentes funciones de la aplicación, valorando su accesibilidad, diseño y utilidad pedagógica. Durante la sesión, los alumnos pudieron interactuar mediante juegos de preguntas y respuestas sobre historia, geografía y ciudadanía; mapas interactivos para ubicar regiones y lugares de interés; cuestionarios con retroalimentación inmediata; y materiales de apoyo como videos y enlaces informativos.

El objetivo de esta actividad fue impulsar un aprendizaje dinámico y participativo, que permita a los estudiantes reforzar los contenidos de forma autónoma y entretenida, además de ayudar a la docente a identificar fortalezas y dificultades en el manejo de la herramienta digital. Como parte de la sesión, se presentó un video introductorio sobre la cultura ecuatoriana, para posteriormente realizar un podcast con preguntas reflexivas, donde los estudiantes podrán brindar su opinión y participar activamente.

S3: En la tercera sesión se usó un conjunto recursos digitales para el manejo adecuado de la aplicación, entre ellos se pudo incluir tutoriales interactivos que detallen sus funciones principales; adicional a esto, se cuenta con videos breves, presentaciones multimedia y cuestionarios interactivos para evaluar lo aprendido. En este orden de ideas, se elaboraron infografías digitales que resumen los procedimientos más importantes, además, de una guía práctica de apoyo para docentes y estudiantes.

Como parte de la actividad, se desarrollará un Scape Room elaborado en Genially, en el que los estudiantes avanzaron a través de acertijos, preguntas y desafíos hasta alcanzar un objetivo propuesto. Cabe recalcar que esta dinámica gamificada busca aumentar la motivación, estimular la participación y propiciar experiencias de aprendizaje significativas; por último, para cerrar la sesión, se aplicará una evaluación final de cinco preguntas para verificar los conocimientos adquiridos y consolidar lo aprendido.

Para su aplicación en el diseño de material educativo se llevó a cabo tres materiales multimedia, la cual está dirigida a estudiantes de a 8vo año de EGB paralelo “A” de la escuela Educación Básica Víctor Manuel Villamarín Gómez. Es necesario señalar que el curso cuenta con 27 estudiantes que regularmente asisten a clases 16 estudiantes hombres y 11 estudiantes mujeres que sus edades rodean entre los 11 a 13 años.

De manera general para esta actividad se basa en la planificación del primer trimestre con el tema “culturas del Ecuador” en la asignatura de Ciencias sociales, la misma que aborda el método DUA con énfasis en ERCA, generando desde la experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación en el estudiante.

La institución educativa cuenta con acceso a internet y los docentes con laptops lo que facilita su aplicación o demostración del material multimedia, además los estudiantes en sus hogares cuentan con celulares que es otro medio que puede ayudar a fortalecer su aprendizaje digital.

También se evidencia que los estudiantes de la escuela poseen conocimientos y están más inmersos en las redes sociales, lo cual facilita su aprendizaje ya que sabe cómo utilizar un medio tecnológico. En este apartado detallamos el diseño de cada material dejando claro el objetivo de su creación.

¿Qué?

El contenido aborda principalmente la planificación micro curricular correspondiente al primer trimestre, centrada en el tema “Culturas del Ecuador” desarrollado en la semana 5. La propuesta se la estructura a partir de las fases del método **Dúa + Erca**, basadas desde la experiencia, reflexión, conceptualización aplicación, logrando obtener un aprendizaje progresivo en los estudiantes de educación básica superior paralelo A. en la tabla 2 se muestra detallada la planificación micro curricular.

Tabla 2 Micro currículo

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR	
Semana 5	Tema: La cultura- culturas del Ecuador • Experiencia • Observación de imágenes o videos sobre culturas ecuatorianas.  • Preguntas exploratorias sobre tradiciones locales. • Lluvia de ideas sobre lo que saben de las culturas indígenas, afro ecuatorianas y montubias. • Relato de experiencias personales sobre festividades o costumbres locales
	REFLEXIÓN • . Discusión grupal sobre la importancia de la diversidad cultural. • Análisis de las diferencias y similitudes entre culturas estudiadas. • . Redacción de una reflexión personal sobre su cultura local. • CONCEPTUALIZACIÓN. • Lectura guiada sobre las culturas del Ecuador (Precolombinas, Afro ecuatoriana, Montubia, Mestiza). • Mapa interactivo de las ubicaciones culturales. • . Línea del tiempo con origen histórico de las culturas. • Elaboración de esquemas o mapas conceptuales. • APLICACIÓN

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

¿Para quién?

Esta clases y material digital están elaboradas y diseñadas solo para los estudiantes de a 8vo año de EGB paralelo “A” y para los dos docentes de las asignaturas de ciencias sociales. Este material multimedia es una estrategia para que el estudiante logre desarrollar sus capacidades de aprendizaje por medio de lo que le atrae ya sea la música, juegos, modas, etc. Además, se observa que posee acceso a teléfonos móviles, ingresan a aplicaciones móviles TikTok, Instagram, WhastApp, You Tube, Spotify.

¿Para qué?

Al crear recursos educativos digitales responde a la necesidad que posee la escuela de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes de 8vo año de EGB, como para los docentes del área de ciencias sociales, lo que permitirá presentar en clases contenidos más dinámicos, visual e interactivo de manera sencilla que el estudiante logre adaptarse y aprender por medios tecnológicos que hoy en día están inmersos en los estudiantes.

¿Cómo?

Para el desarrollo de las actividades educativas digitales se utiliza los medios como piktochart, para la creación de infografías básicas, Genially y Canva para la creación de juegos interactivos escape room, Google Drive para la grabación y edición de podcasts, Educaplay para diseñar actividades lúdicas que refuercen los conocimientos se incorporarán herramientas de evaluación como Google Forms y Socrative, estas son herramientas que ayudaran para diseñar actividades interactivas que refuercen los conocimientos y fomenten el trabajo colaborativo y el

pensamiento crítico del estudiante. Además, se retroalimentación por medio el uso de WhatsApp para aplicar encuestas rápidas que permitan recoger información de satisfacción al uso del material multimedia.

Se espera que el docente sea parte de estas herramientas digitales ya que le permitirá que sus clases sean más dinámicas e interactivas y logre potencializar los conocimientos de los estudiantes en la asignatura de ciencias sociales.

¿Cuándo?

Para la distribución de la clase en base a la micro planificación semana 5 tiene una duración de 45 minutos.

- Experiencia Tema (10 minutos)
- Reflexión infografía (10 minutos)
- Conceptualización podcasts (15 minutos)
- Aplicación escape room (10 minutos)

Para este objetivo se trabaja con tres principales herramientas Genially, piktochart y *Google Drive*, ya que permite que el estudiante se vaya familiarizando de lo básico a lo más complejo y la clase pueda ser dinámica e interactiva y el docente se acople a estas nuevas herramientas.

Para ello más detalle se plantea los guiones de las tres actividades desarrolladas para el estudiante y el docente de ciencias sociales a partir de guiones.

Guiones multimedia 1:

Infografía piktochart

Experiencia- reflexión

Título: La cultura- Culturas del Ecuador.

Descriptivo: Infografía creada para apreciar la diversidad de las culturas del Ecuador a partir del estudio de su origen, localización y rasgos más destacados con contenido que servirá de ayuda para que el estudiante comprenda y relacione mejor los conceptos, combinando imágenes, textos, se facilitara la visualización y podrán apreciar la riqueza de la cultura ecuatoriana.

Base didáctica: Conceptos sobre las Culturas del Ecuador, Pueblos y Nacionalidades Indígenas, grupos culturales del ecuador, las etnias del Ecuador, resumen de las etnias más importantes que conforma el Ecuador.

Tipo de recurso: Infografía, textos, imágenes.

Parametrización: Infografía informativa sobre las culturas del ecuador.

Archivador:

Tabla 3 Archivador al enlace de la Infografía

Texto de Estudios Sociales de 8.º Grado	Imágenes formato PNG:	Enlace al material:
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/08/Sociales-texto-8vo-EGB.pdf	https://ecuador.travel/cultura/#:~:text=Culturas%20ancestrales%20vivas%20Ecuador%20es%20uno%20de,es%20un%20acto%20de%20escucha%20y%20respeto.	https://create.piktochart.com/output/2dc6b50f3b5f-culturas-del-ecuador

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Guion multimedia 2

Podcast en Google Drive

Conceptualización

Título: La cultura – Culturas del Ecuador

Descriptivo: Los recursos digitales se han convertido en herramientas esenciales dentro del proceso educativo, ya que permiten presentar la información de manera dinámica, visual y accesible. A través de plataformas interactivas, videos, simulaciones, mapas digitales y actividades multimedia, los estudiantes pueden explorar los contenidos de Ciencias Sociales de forma más profunda y significativa. Estos recursos no solo facilitan la comprensión de hechos históricos, geográficos y culturales, sino que también generan ambientes de aprendizaje motivadores, donde la participación aumenta y los estudiantes se involucran activamente. Además, al ofrecer diversas perspectivas y fuentes actualizadas, promueven el análisis crítico, la reflexión y la construcción autónoma del conocimiento.

Base didáctica: La base didáctica de este proyecto se sustenta en el principio de que el aprendizaje significativo se fortalece cuando el estudiante interactúa activamente con los contenidos mediante recursos variados, pertinentes y accesibles. Desde el enfoque constructivista, se reconoce que el estudiante construye su propio conocimiento a partir de experiencias previas, por lo que los recursos digitales se integran como mediadores que facilitan la exploración, comprensión y aplicación de los contenidos de Ciencias Sociales. Estos recursos permiten presentar información de manera visual, interactiva y contextualizada, lo que favorece la comprensión profunda de los fenómenos sociales y culturales. Asimismo, la metodología se fundamenta en la participación activa, el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el análisis, la reflexión y el pensamiento crítico, elementos esenciales para la formación integral de los estudiantes. De esta manera, el uso de herramientas digitales se convierte en un puente entre los contenidos académicos y la realidad contemporánea, promoviendo aprendizajes relevantes, motivadores y acordes con las demandas actuales.

Tipo de recurso: Un recurso digital educativo es una herramienta diseñada para apoyar el proceso de enseñanza–aprendizaje mediante el uso de tecnologías interactivas. Estos recursos incluyen videos explicativos, simulaciones, infografías, líneas de tiempo digitales, aplicaciones educativas y plataformas interactivas que permiten al estudiante explorar contenidos de manera dinámica y participativa. Su principal objetivo es hacer que la información sea más accesible, visual y comprensible, facilitando la construcción del conocimiento y promoviendo una experiencia de aprendizaje más motivadora y significativa.

Parametrización: La parametrización del recurso educativo digital se establece a partir de criterios que permiten definir su funcionamiento, alcance y aplicabilidad dentro del proceso de aprendizaje. Para ello, se consideran aspectos como el objetivo pedagógico, el nivel de complejidad de las actividades, el grado de interactividad, la accesibilidad para diferentes perfiles de estudiantes, la pertinencia cultural y lingüística, así como los indicadores de evaluación que medirán su eficacia. Estos parámetros garantizan que el recurso sea coherente con las necesidades del grupo, responda a los contenidos curriculares y favorezca el desarrollo de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales en los estudiantes.

Archivador: Guion Literario – Preguntas de reflexión

Intro – Música suave

Locutor/a 1:

Bienvenidos a este episodio dedicado al uso de recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Locutor/a 2:

Hoy responderemos tres preguntas clave: ¿cómo mejoran los recursos digitales la comprensión de contenidos?, ¿qué cambios se observan en la participación estudiantil?, y ¿cómo fortalecen el pensamiento crítico y reflexivo?

Pregunta 1: Mejora de la comprensión

Locutor/a 1:

Primero, ¿de qué manera contribuyen los recursos digitales a mejorar la comprensión de los contenidos de Ciencias Sociales?

Locutor/a 2:

Estos recursos facilitan una visualización clara de hechos históricos, mapas, procesos sociales y contextos culturales. Herramientas como videos, simulaciones, líneas de tiempo digitales e infografías permiten que los estudiantes comprendan mejor los fenómenos estudiados.

Locutor/a 1:

Además, la presentación multimedia hace que la información sea más accesible, dinámica y fácil de relacionar con el entorno.

Pregunta 2: Cambios en la participación

Locutor/a 2:

Pasemos a la siguiente pregunta: ¿qué cambios se han observado en la participación de los estudiantes al utilizar recursos digitales?

Locutor/a 1:

Se ha evidenciado un aumento notable en la motivación y la participación activa. Los estudiantes se involucran más, preguntan, investigan y colaboran entre ellos.

Locutor/a 2:

El aula se transforma en un espacio más dinámico donde el estudiante toma un rol protagonista en su propio proceso de aprendizaje.

Pregunta 3: Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo

Locutor/a 1:

Finalmente, ¿cómo favorecen los recursos digitales el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo?

Locutor/a 2:

Los recursos digitales presentan diferentes perspectivas, información actualizada y situaciones problemáticas que invitan al análisis. Esto impulsa a los estudiantes a interpretar datos, comparar fuentes y formular sus propias conclusiones.

Locutor/a 1:

En síntesis, fomentan la reflexión, la argumentación y la capacidad de evaluar la información de manera autónoma.

CIERRE

Locutor/a 2:

Los recursos digitales se han convertido en aliados fundamentales para fortalecer la comprensión, participación y pensamiento crítico en Ciencias Sociales.

Locutor/a 1:

Gracias por acompañarnos. Los esperamos en nuestro próximo episodio.

Tabla 4 Archivador del enlace Podcast en google drive

Enlaces al material
https://drive.google.com/file/d/1y0wS1mz0r6ImeC4KDLLdOgiNLNkvEZOG/view?usp=sharing

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Guion multimedia 3

Escape room en genially

Aplicación

RECURSO #3: Escape Room – “Descubre las Culturas del Ecuador”

Título: La Ruta de las Culturas

Descripción del recurso: El Escape Room consiste en un recorrido por 5 salas, cada una dedicada a las culturas del Ecuador. Los estudiantes deberán resolver acertijos, observar imágenes, analizar pistas y superar retos para avanzar hasta la sala final y desbloquear la salida.

Base didáctica:

Objetivo general: Reconocer la diversidad cultural del Ecuador mediante actividades interactivas.

Contenidos: Tradiciones Vestimenta Música, Gastronomía, Ubicación geográfica

Competencias: Comprensión intercultural, Análisis crítico, Resolución de problemas, Trabajo autónomo

Criterios de evaluación: Relación correcta entre pista y respuesta, Comprensión de información cultural, Participación activa en la solución del Escape Room

Tipo de recurso: Escenas interactivas, Imágenes, Sonidos, Animaciones, Preguntas tipo quiz, Acertijos y candados digitales

Parametrización

Sala 1: La cultura de la región Costa

Pregunta: ¿Cuál cultura creó las Venus de cerámica?

Reto: Escoger la respuesta correcta para avanzar al siguiente nivel.

Sala 2: La cultura de la región Sierra

Video: Sobre la historia de la cultura del Ecuador.

Reto: Entender sobre las todas culturas que pertenecen a la Sierra seleccionando la respuesta correcta y seguir avanzando niveles de aprendizaje.

Sala 3: Cultura amazónica

Imagen: Una mujer con platas tradicionales, donde hace curaciones naturales.

Reto: Elegir la respuesta correcta entre verdadero o falso.

Ubicación y sobre una pregunta donde si la amazonia es una de las mejores regiones del Ecuador.

Imagen: Mapa

Reto: Escoger si es verdadero o falso, observando el mapa.

Identificar mediante imágenes ¿Cual pertenece a una cultura amazónica?

Imagen: Una ciudad actual, indígenas en una reunión y un barco en el mar.

Reto: Escoger la imagen correcta.

Sala 4: Cultura Insular

Arrastra y ordena correctamente la secuencia del origen y características de la Región Insular del Ecuador.

Cuadros: Textos donde se debe ordenar dependiendo de la información de la temática dada.

Reto: Ordenar para así pasar el siguiente nivel.

Arrastrar los conceptos a los cuadros correspondientes como culturas indígenas de la costa y sierra.

Reto: Ubicar la información correspondiente.

Sala 5: Características principales que comparten las culturas.

Pregunta: ¿Cuál es la característica principal que comparten las culturas de la Costa, Sierra, Amazonía e Insular del Ecuador?

Reto: Descifrar cual es la respuesta correcta de la pregunta, para así avanzar al acertijo final.

El arte

Pregunta: ¿Todas las culturas del Ecuador se caracterizan por su arte textil?

Reto: Observar la imagen para responder correctamente para finalizar el juego de conocimiento.

Archivador:

- El recurso incluirá:
- Imágenes
- Video breve
- Íconos y botones interactivos
- Fondos de pantalla temáticos
- Textos de instrucciones
- Animaciones de Genially

Tabla 5 Archivador del enlace Escape room en genially

Enlaces al material
https://view.genially.com/691a0cf35ab63ef82b7fd3a1/interactive-content-las-culturas-del-ecuador

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Para el desarrollo de la propuesta se contará con diversos recursos de apoyo organizados en cuatro ámbitos; en cuanto a los recursos metodológicos, se informará previamente sobre las actividades a realizar mediante una presentación en Genially y un archivo PDF con las instrucciones. Por otro lado, los recursos documentales incluirán la selección de fragmentos de 10 a 15 minutos acompañados de preguntas de reflexión, apoyados en actividades digitales como Kahoot, líneas de tiempo en Canva o foros virtuales. En el caso de los recursos informativos, se emplearán videos cortos de 5 a 10 minutos con preguntas generadoras que motiven la discusión y se complementarán con actividades de cierre como quizzes en Kajoot, mapas interactivos en Google Maps o lluvias de ideas en Padlet. Finalmente, los recursos relacionales estarán representados por el acompañamiento del docente, quien guiara a los estudiantes en el desarrollo de las actividades y resolverá las dudas que puedan surgir en el proceso.

Decidir qué herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos

Imagen de reflexión sobre el tema dado: Se presentará una imagen en Canva con el fin de socializar con los estudiantes y despertar su pensamiento crítico.

Videos de introducción: Se generarán con Genially, para crear animaciones dinámicas que expliquen los conceptos esenciales de las ciencias sociales, captando la atención y facilitando la comprensión inicial del tema.

Temas y lecturas de profundización: Se desarrollarán con Canva, aprovechando su capacidad para crear presentaciones interactivas y visualmente atractivas, fomentando una experiencia enriquecedora en el estudio de contenidos clave.

Lecturas de tendencia: También se realizarán con Padlet, integrando artículos y recursos digitales actuales relacionados con las ciencias sociales, para contextualizar el aprendizaje en realidades contemporáneas.

Encuesta de tendencia y test: Se implementarán utilizando las herramientas del Google Forms, Mentimeter permitiendo evaluar el nivel de comprensión, opiniones y tendencias de aprendizaje de los estudiantes de forma sencilla y centralizada.

Debate: Será facilitado mediante la herramienta de foros y debates disponibles en Padlet, donde los estudiantes podrán argumentar, reflexionar y compartir sus puntos de vista sobre temas sociales relevantes, promoviendo el pensamiento crítico.

Sesiones en vivo: Se realizarán a través de Zoom, con 2 sesiones que suman 80 minutos de interacción en vivo para reforzar el aprendizaje y resolver dudas. Para dinamizar estas sesiones se empleará Mentimeter, permitiendo realizar encuestas rápidas, nubes de palabras o preguntas interactivas que mantengan la participación activa.

¿Tenemos disponibles los contenidos? mostremos que vamos a compartir con los estudiantes

Cultura y diversidad; será el contenido con el cual realizaremos el fortalecimiento del aprendizaje en Ciencias Sociales en los estudiantes de 8vo año de EGB a través de recursos educativos.

Unidad 8: Cultura y diversidad

- Las culturas del Ecuador
- Cultura popular
- Ecuador intercultural
- Caminos para la interculturalidad en el Ecuador

En **Genially** se elaborará la presentación del contenido de la Unidad de forma dinámica e interactiva, se dará a conocer la gastronomía, danzas, artesanías, fiestas y lenguas, él porque es importante conservar nuestras raíces y trasmitirlas a las nuevas generaciones.

Haremos la presentación de videos en **YouTube**, el video “Aya Somos”, sobre el primer anime ecuatoriano en kichwa que da vida a la cultura ancestral, creemos es el indicado a presentar, de tal manera que los estudiantes al observar el cómo su generación nativa digital puede crear contenido y narrar historias desde nuestro idioma kichwa y la cosmovisión de los pueblos indígenas, los motive a utilizar herramientas digitales educativas.

En **Kahoot** se realizarán juegos tipo quiz con los cuales repasaremos los contenidos.

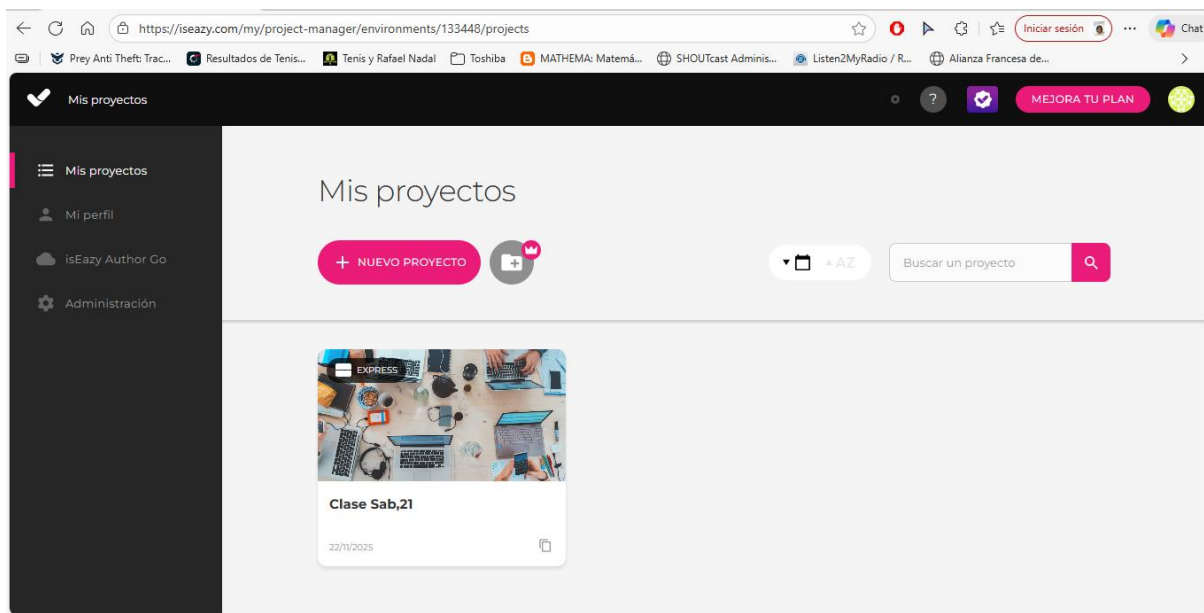
En **Padlet**, realizaremos un mural colaborativo, en el cual podrán exponer que contenido fue el más interesante, el más novedoso, del que quisieran profundizar más.

Para comprender de forma técnica se da a conocer el producto final en relación al a la plataforma utilizada, como herramienta que tienen interfaz sencilla, adaptables a usuarios con poco conocimiento como isEazy, para que los estudiantes tengan un mensaje claro de la importancia de utilizar un correo electrónico y las clases sean más interactivas y dinámicas, mediante el estándar SCORM que vincule con las herramientas de Youtube, Piktochart , Genially , Podcast y Scape Room creadas por los autores del proyecto.

Proceso

Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita.

Ilustración 2 Plataforma iseazy

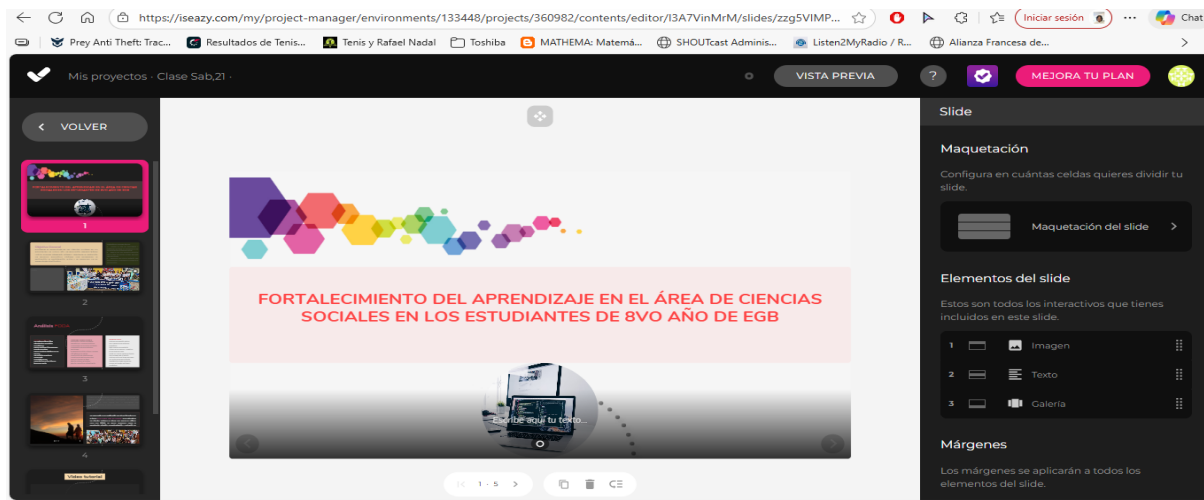


Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Abrir la plataforma y escoger la plantilla de diseño de curso express.

Ilustración 3 Muestra de plantillas

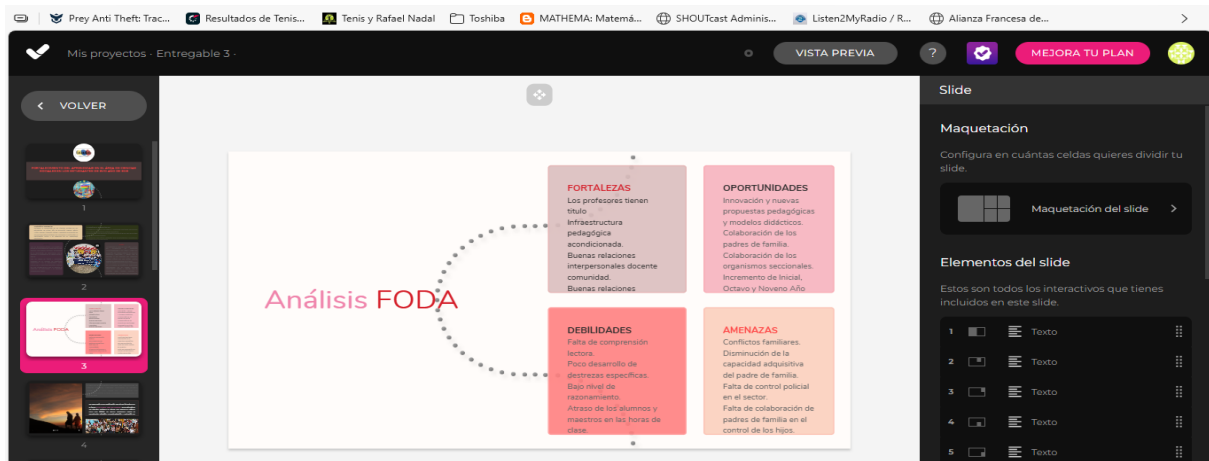


Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Escoger el contenido de cada una de las diapositivas y empezar a trabajar en cada uno de los puntos que el estudiante debe tener para su aprendizaje.

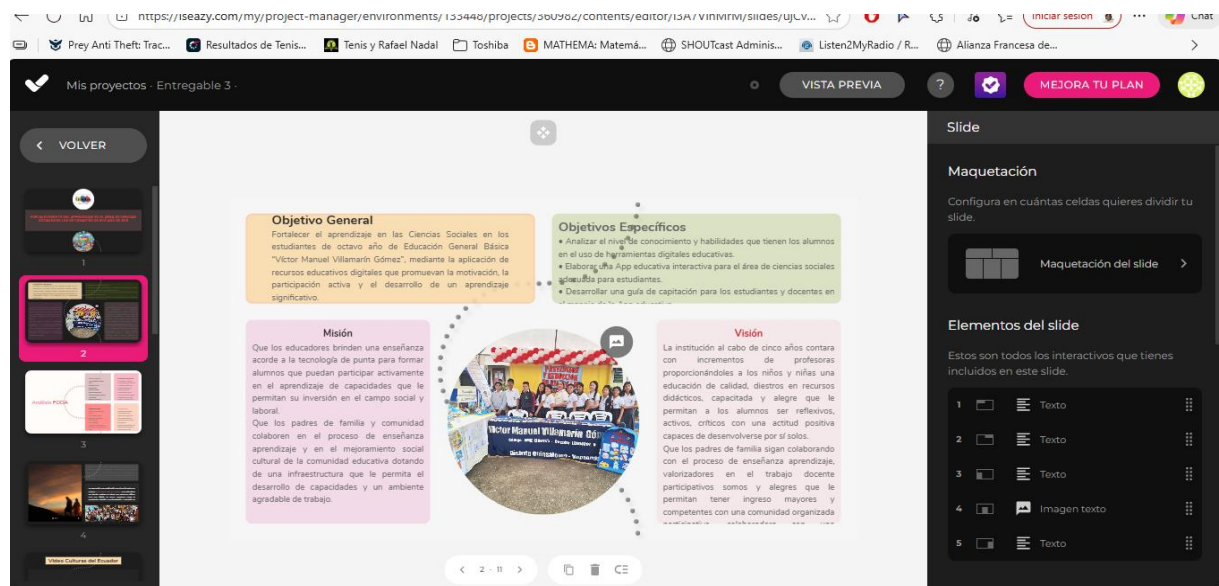
Ilustración 4 Diseñar la plataforma



Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Ilustración 5 Ingreso de material



Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Añadir los recursos audiovisuales realizados en las anteriores actividades y vincularlos a las diapositivas para la maquetación del estándar SCORM. Se utilizó un video de Youtube, un video animado de las culturas del Ecuador. Y un Podcast.

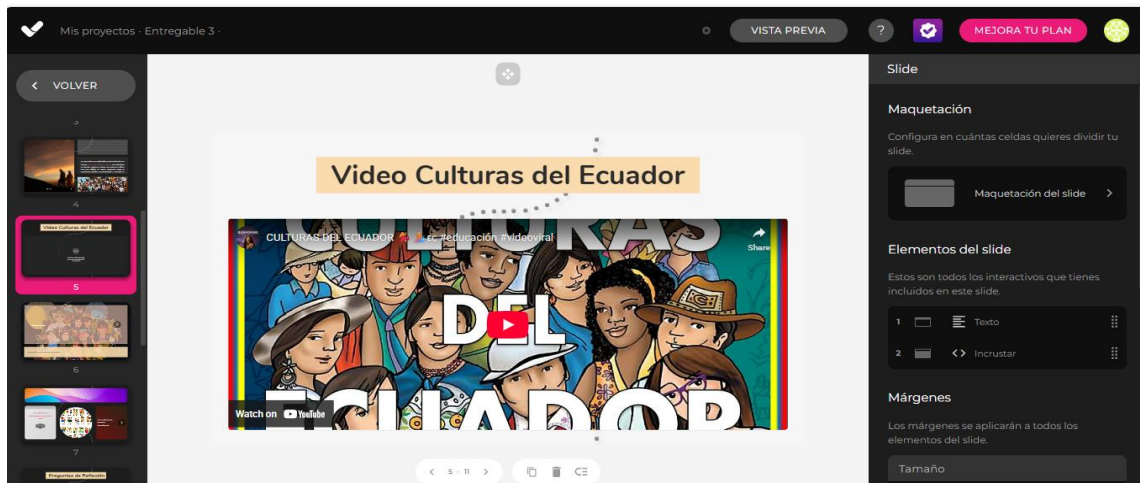
Ilustración 6 Recursos audiovisuales



Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

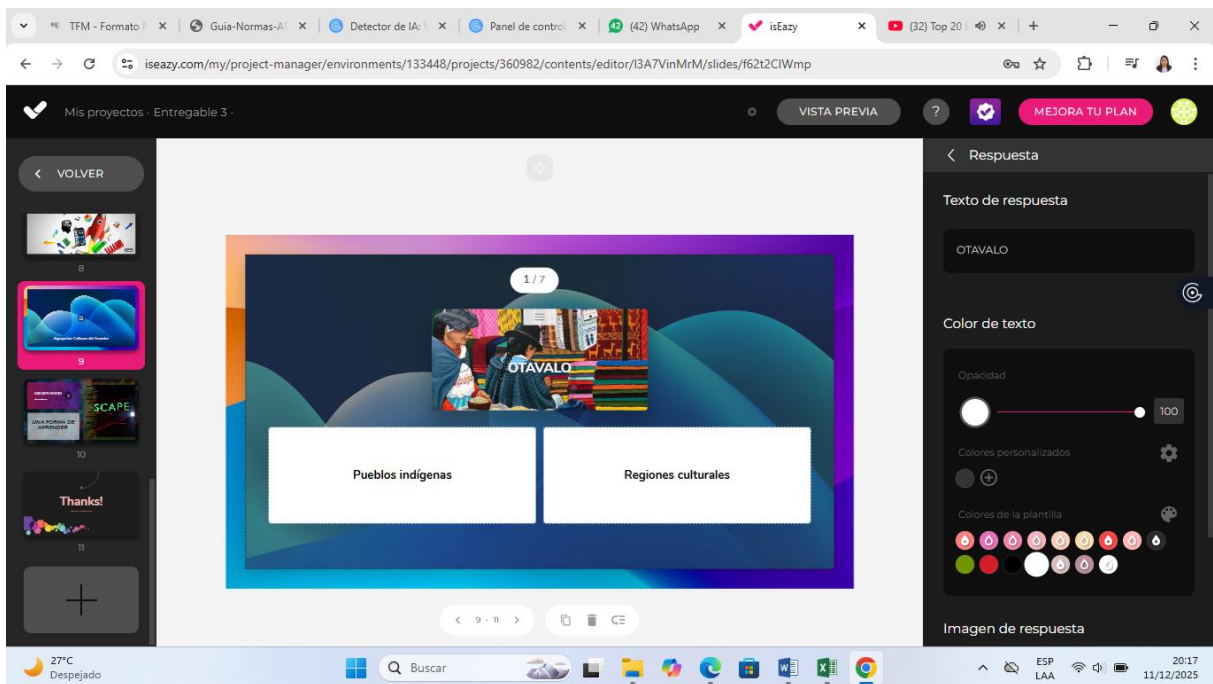
Ilustración 7 Video interactivo



Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

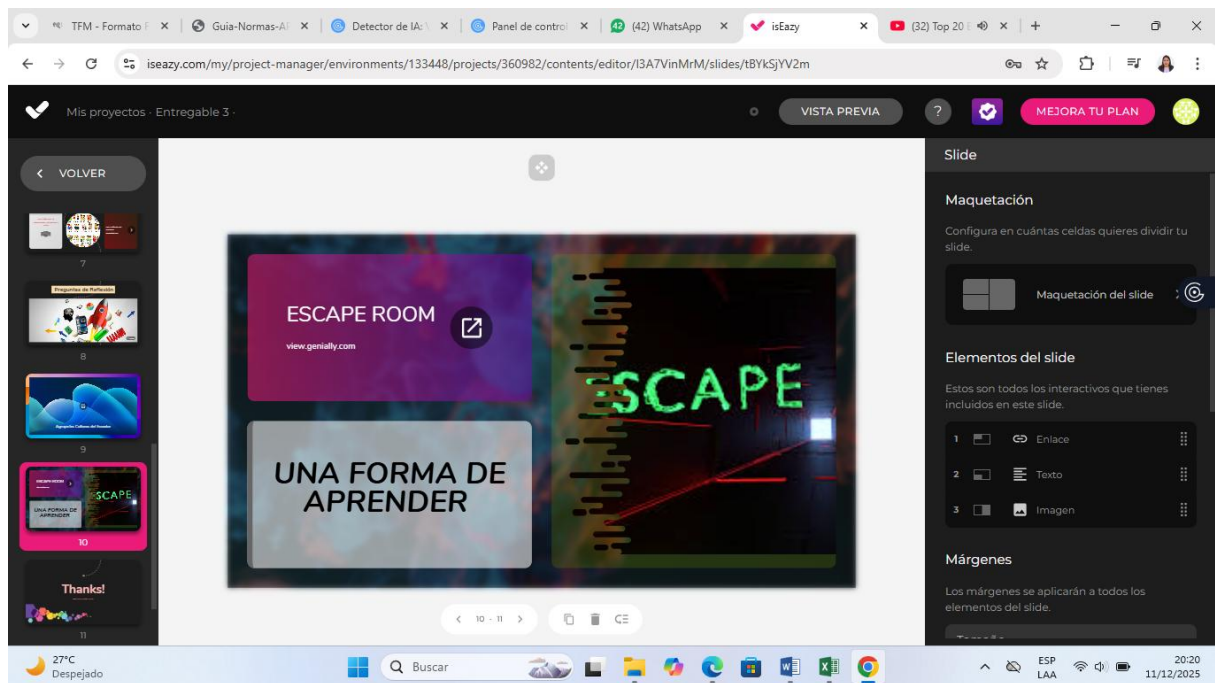
Ilustración 8 Juegos Interactivos



Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Ilustración 9 Juegos como escape room

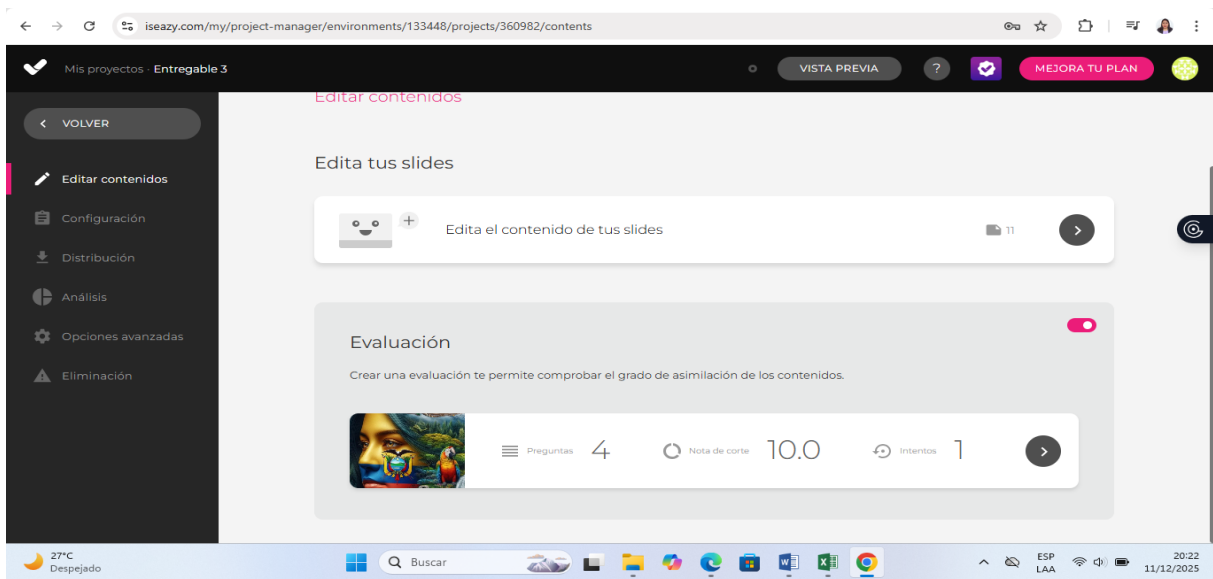


Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

Se creó una evaluación final tipo encuesta, con 4 preguntas con opciones múltiple, para obtener una información más clara de la investigación que busca con el proyecto.

Ilustración 10 Evaluación Final



Fuente: iseazy

Elaborado por: Sandoval D, Silva K, Sánchez M & Severino A (2025)

5. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

una vez que se ha culminado el proyecto de pbl con el tema “fortalecimiento del aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes de 8vo año de egb, de la escuela de educación básica victor manuel villamarin gomez, a través de los recursos educativos digitales”, procedemos a registrar algunas ideas fundamentales que a manera de conclusiones recogen las más importantes constataciones logradas a lo largo del trabajo:

- El proyecto PBL nos ayudó a interactuar con los más actuales desarrollo tecnológicos que pueden será exitosamente aplicado en el ámbito educativo así como también lograr identificar las distintas herramientas que se puede aplicar en los estudiantes, en el interviene docentes del área de ciencias sociales; esto nos demuestra que la importancia de enseñar con recursos didácticos aumenta nuestra creatividad y la manera de interactuar con materias teóricas.
- En vista de la necesidad de la escuela de estudio surge diseñar material didáctico e interactivo por medio de distintas herramientas digitales, las cuales hemos logrado demostrarlas a través SCORM, la cual nos muestra un conjunto de material entre infografías, diapositivas, escape room, un podcast, etc. Demostrando que somos capaces de realizar una clase con el apoyo de materiales digitales.
- El proyecto en sí nos ayudó a responder de manera concreta a las necesidades de los estudiantes y sus docentes y nos permitió también tener un enfoque más claro acerca de la

brecha digital de los estudiantes y también docentes y se ve todavía que existe pese a las TICS, que existen hoy en día y en especial en el área de Ciencias Sociales.

Recomendaciones

- Recomendamos que la escuela de estudio pueda conocer los resultados del proyecto PBL, ya que beneficia a estudiantes y docentes del área de ciencias sociales, en el cual se pondrá en práctica a aplicación de herramientas digitales para que las clases sean interactivas.
- Se recomienda a la autoridad de la institución promover eventos de capacitación para los docentes, de manera que se generen talleres o charlas de enseñanza de material digital que puedan aplicar en distintas asignaturas tomando como prioridad las asignaturas más teóricas, con esto logramos fortalecer el aprendizaje.
- Recomendamos a la escuela que proponga procesos de capacitación dedicados a los estudiantes de manera que sea posible la superación de la brecha que pudimos observar en cuanto al manejo de la tecnología por parte de unos y otros. De esta manera se viabilizará un proceso de mejoramiento de la calidad de la oferta educativa.

6. Referencias Bibliográfica

- Antonio, M. M. (28 de 03 de 2025). *Gobierno Electronico*. Obtenido de https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/2025/03/INSTRUMENTO-Politica-Publica-para-la-Transformacion-Digital-Ecuador-2025-2030-MINTEL-signed_f.pdf
- Cabero, J., & Llorente, C. (2020). *La aplicación de las tecnologías digitales en la educación: retos y oportunidades*. Educación XXI, 23(1),. doi:<https://doi.org/10.5944/educxx1.25679>
- Cabero, J., & Palacios, A. (2021). *Competencia digital del profesorado: Un estudio sobre su autopercepción en la formación inicial y permanente*. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.29080>
- Cabrero-Almenara, J. &.-C. (2020). *La educación digital: Retos y oportunidades*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia,. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26536>
- Chuquimarca, R. (2022). *Factores de riesgo y su influencia en la desnutrición*. Obtenido de <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/14306/P-UTB-FCS-NUT-000052.pdf?sequence=1>
- Escuelas Ecuador. (2021). *Escuela de educacion basica Victor Manuel Villamarin* . Obtenido de <https://www.escuelasecuador.com/escuela-de-educacion-basica-victor-manuel-villamarin-gomez-los-rios-quinsaloma-12h01175>
- Medina, E. (2024). Encuentro de Líderes Innova LATAM 2024. *Portal “Psicología y Mente”, Revista Innova (blog)*.
- Moreira, Hernandez, & Sosa. (2020). *Modelos de enseñanza y aprendizaje en entornos digitales*. Revista de Educación a Distancia. doi:<https://doi.org/10.6018/red.401121>
- Moreira, M., Hernández, J., & Sosa, J. (2022). *La competencia digital en la educación: Retos y oportunidades en la era postdigital*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa,. doi:<https://doi.org/10.17398/1695-288X.21.1.1>
- Moreira, M., Hernández, V., & Sosa, J. (2016). *Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula*. Revista de Investigación Educativa. doi:<https://doi.org/10.6018/rie.34.2.219611>
- Pegalajar, M., & Rodríguez Torres, A. (2023). *Las competencias digitales en estudiantes de las carreras de Educación en Ecuador*. Campus Virtuales.
- Quinsaloma. (2020). *GoRaymi*. Obtenido de <https://www.goraymi.com/es-ec/los-rios/quinsaloma/ciudades/quinsaloma-ac42d7e90>
- Unesco. (2021). *Competencias digitales docentes: Marco de referencia de la UNESCO*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. doi:<https://unesdoc.unesco.org/>

Vásquez. (2024). Cognos Online. *Scielo*.

7. Anexos