



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES
TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES CON LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY EN LA
ASIGNATURA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO
DE BACHILLERATO

Autor/es:

Beatriz Méndez Albarracín

Jessica Pinto Murillo

Tutor:

DrC. PT. Rosa Lidia Martínez Cabrales

ECUADOR, 2023



La Universidad para todos



AGRADECIMIENTO

A Dios, por brindarnos la sabiduría necesaria para culminar con éxito el proceso investigativo, a la familia por ser el pilar fundamental de apoyo durante esta etapa académica, a los profesionales de la Universidad Bolivariana del Ecuador, por brindar la oportunidad de superación a los docentes del país y en especial, a la DrC. PT. Rosa Lidia Martínez Cabrales que con sus conocimientos, enseñanzas y motivación nos guio en cada tutoría para el desarrollo de la tesis y así alcanzar este logro tan anhelado que contribuirá en nuestra vida profesional y laboral.

Beatriz Catalina Méndez Albarracín

Jessica Patricia Pinto Murillo



RESUMEN

Actualmente la educación se ha visto inmersa en la era tecnológica ante las necesidades de los nativos digitales que demandan la aplicación de pedagogías emergentes para la asimilación del conocimiento como nueva forma de aprendizaje durante el proceso educativo. El presente trabajo investigativo se enmarca en la aplicación de la tecnología para la creación de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay transformando así el proceso de enseñanza – aprendizaje tradicional en interactivo, motivador y dinámico en la asignatura Educación para la Ciudadanía contribuyendo efectivamente a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes para alcanzar aprendizajes significativos. La población objeto de estudio abarcó 140 estudiantes de segundo de bachillerato en ciencias, 6 docentes que imparten la asignatura Educación para la Ciudadanía en ese nivel y 3 directivos de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, de donde se obtuvo la muestra de 35 estudiantes del paralelo B, 2 docentes y 2 directivos mediante el muestreo aleatorio simple a través de la herramienta digital Flippity. En cuanto a los resultados obtenidos reflejaron la necesidad de dar un giro transformador al proceso educativo fusionando la tecnología con las estrategias metodológicas para crear una experiencia enriquecedora y significativa en los estudiantes, esta propuesta pretende potenciar la creación de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay como una técnica valiosa respaldada en fundamentos teóricos y enfoques educativos como el conectivismo, constructivismo y aprendizaje significativo lo que permitirá generar un impacto favorable para la educación mediante ambientes de aprendizaje atractivos, interesantes y colaborativos en la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Palabras clave: proceso de enseñanza – aprendizaje, Educación para la Ciudadanía, Educaplay, contenidos digitales.

ABSTRACT

Currently, education has been immersed in the technological era due to the needs of digital natives who demand the application of emerging pedagogies for the assimilation of knowledge as a new form of learning during the educational process. The present research work is framed in the application of technology for the creation of digital educational content with the Educaplay tool, thus transforming the traditional teaching-learning process into interactive, motivating and dynamic in the subject Education for Citizenship, effectively contributing to improving the academic performance of students to achieve significant learning. The population under study included 140 second-year high school students in science, 6 teachers who teach the subject Education for Citizenship at that level and 3 directors of the Eugenio Espejo Educational Unit, from where the sample of 35 students from parallel B was obtained, 2 teachers and 2 managers through simple random sampling through the digital tool Flippity. Regarding the results obtained, they reflected the need to give a transformative turn to the educational process by fusing technology with methodological strategies to create an enriching and meaningful experience for students. This proposal aims to enhance the creation of digital educational content with the Educaplay tool as a valuable technique supported by theoretical foundations and educational approaches such as connectivism, constructivism and meaningful learning, which will generate a favorable impact on education through attractive, interesting and collaborative learning environments in the subject Education for Citizenship.

Keywords: teaching-learning process, Citizenship Education, Educaplay, digital content.



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA DESDE EL USO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL.....	10
1.1. Antecedentes.....	10
1.2. Bases Legales	10
1.3. Bases Teóricas.....	13
1.3.1. <i>La educación tradicional</i>	13
1.3.2. <i>Teorías de aprendizaje</i>	14
1.3.3. <i>Pedagogía emergente</i>	15
1.3.4. <i>El proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía</i>	16
1.3.5. <i>Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación</i> .	19
1.3.6. <i>Ventajas, desventajas y potencialidades de las TIC en la educación.</i>	20
1.3.7. <i>Filosofía del uso de la tecnología en el campo educativo.</i>	21
1.3.8. <i>Las competencias digitales</i>	21
1.3.9. <i>Las herramientas digitales</i>	25
1.3.10. <i>Los contenidos educativos digitales en el aula</i>	25
1.3.11. <i>Educaplay como herramienta estratégica en el proceso de enseñanza – aprendizaje</i>	26
1.3.12. <i>La herramienta Educaplay para la creación de contenidos educativos digitales.</i> 27	
1.3.13. <i>Educación para la Ciudadanía apoyada en contenidos digitales</i>	27
1.4. <i>Antecedentes históricos del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía con respecto al uso de contenidos digitales</i> 28	
2.1. Enfoque y alcance metodológico de la Investigación	31





2.2.	Declaración y justificación del tipo de investigación	32
2.4.	Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	36
2.5.	Población y Muestra	38
2.6.	Etapas de la Investigación.....	39
2.7.	Análisis de resultados del diagnóstico inicial	39
CAPÍTULO 3. CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES CREADOS CON LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY PARA LA ASIGNATURA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA		51
3.1.	Educaplay para la creación de contenidos educativos digitales.....	51
3.2.	Creación de contenidos digitales con la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.....	52
3.2.1.	Introducción	52
3.2.2.	Objetivos	52
3.2.3.	Metodologías y enfoques.....	53
3.2.4.	Desarrollo.....	54
	Actividad: Froggy Jumps.....	55
	Actividad: Memory	56
	Actividad: Completar texto	58
	Actividad: Sopa de letras.....	59
	Actividad: Video Quiz.....	61
	Actividad: Crucigrama	62
	Actividad: Ruleta de palabras.....	64
	Actividad: Adivinanza	65
3.2.5.	Diagnóstico final.....	70
CONCLUSIONES		76
RECOMENDACIONES		77



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Sistema de contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía.....	18
Tabla 2. Competencias digitales docente.....	24
Tabla 3. Métodos de investigación.....	33
Tabla 4. Escala de calificaciones en Educación para la Ciudadanía	40
Tabla 5. Estrategias metodológicas	41
Tabla 6. Uso de herramientas tecnológicas tradicionales.....	42
Tabla 7. Uso de herramientas tecnológicas actualizadas.....	43
Tabla 8. Satisfacción en la estrategia metodológica.....	44
Tabla 9. Motivación por la asignatura Educación para la Ciudadanía.	45
Tabla 10. Preferencia en la impartición de contenidos	46
Tabla 11. Uso de herramientas digitales	47
Tabla 12. Conocimiento de herramientas digitales actualizadas	47
Tabla 13. Manejo de herramientas digitales actualizadas	48
Tabla 14. Inclusión de herramientas digitales actualizadas en Educación para la Ciudadanía..	49
Tabla 15. Itinerario del taller sobre Educaplay	68
Tabla 16. Rendimiento académico con y sin la herramienta Educaplay	70
Tabla 17. Satisfacción en el uso de contenidos digitales.....	71
Tabla 18. Motivación en el uso de la herramienta Educaplay.....	72
Tabla 19. Manejo de la herramienta Educaplay	73
Tabla 20. Implementación de la herramienta digital Educaplay.....	73





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Escala de calificaciones en Educación para la Ciudadanía.....	40
Figura 2. Aplicación de estrategias metodológicas	41
Figura 3. Uso de herramientas tecnológicas tradicionales.	42
Figura 4. Uso de herramientas tecnológicas actualizadas.	43
Figura 5. Satisfacción en la estrategia metodológica.	44
Figura 6. Motivación por la asignatura Educación para la Ciudadanía.....	45
Figura 7. Preferencia en la impartición de contenidos	46
Figura 8. Uso de herramientas digitales	47
Figura 9. Conocimiento de herramientas digitales actualizadas.....	48
Figura 10. Manejo de herramientas digitales actualizadas.....	48
Figura 11. Inclusión de herramientas digitales actualizadas en Educación para la Ciudadanía	49
Figura 12. Página inicio Educaplay.....	54
Figura 13. Actividades varias de Educaplay	55
Figura 14. Froggy Jumps.....	55
Figura 15. Introducción al juego Froggy Jumps	56
Figura 16. Memory	57
Figura 17. Introducción al juego memory.....	57
Figura 18. Completar texto	58
Figura 19. Introducción al juego completar texto.....	59
Figura 20. Sopa de letras	59
Figura 21. Introducción al juego sopa de letras.....	60
Figura 22. Video quiz.....	61
Figura 23. Introducción al juego video quiz.....	62
Figura 24. Crucigrama.....	62
Figura 25. Introducción al juego crucigrama	63
Figura 26. Ruleta de palabras.....	64
Figura 27. Introducción al juego ruleta de palabras	65
Figura 28. Adivinanza.....	65
Figura 29. Introducción al juego ruleta de palabras	66
Figura 30. Rendimiento académico con y sin la herramienta Educaplay	70
Figura 31. Satisfacción en el uso de contenidos digitales	71
Figura 32. Motivación en el uso de la herramienta Educaplay	72
Figura 33. Manejo de la herramienta Educaplay.....	73
Figura 34. Implementación de la herramienta digital Educaplay	74





LISTADO DE ANEXOS

- ANEXO 1.** Ficha de observación diagnóstico inicial ¡Error! Marcador no definido.
- ANEXO 2.** Formulario de encuesta dirigido a estudiantes diagnóstico inicial ¡Error! Marcador no definido.
- ANEXO 3.** Entrevista dirigida a docentes diagnóstico inicial ¡Error! Marcador no definido.
- ANEXO 4.** Entrevista dirigida a directivos diagnóstico inicial ¡Error! Marcador no definido.
- ANEXO 5.** Cuestionario de criterio de especialistas ¡Error! Marcador no definido.
- ANEXO 6.** Encuesta a estudiantes diagnóstico final ¡Error! Marcador no definido.
- ANEXO 7.** Entrevista dirigida a docentes diagnóstico final ¡Error! Marcador no definido.
- ANEXO 8.** Entrevista dirigida a directivos diagnóstico final ¡Error! Marcador no definido.



INTRODUCCIÓN

Desde que se introdujo el internet en el siglo XX surgieron grandes cambios a nivel mundial en los diferentes sectores de la sociedad, uno de esos sectores es el educativo lo que conllevó a pensar en conectar las fronteras de la información y el conocimiento en todos sus aspectos, el tratar de comprender a una sociedad diversa con diferentes formas de pensamiento resulta complejo, por lo que: “debemos entender que se parte de una sociedad de información para convertirla en una sociedad de conocimientos acumulados abriendo así un amplio camino a la sociedad en red” (Sánchez, 2016).

Este cambio conduce a pensar que la educación no se encuentra aislada de los grandes avances tecnológicos por lo que se necesitan aplicar estrategias metodológicas que conlleven al uso de la tecnología que fusionado al conocimiento generen el desarrollo, participación y colaboración de los actores del proceso educativo.

Como punto de partida de la formación docente se necesita tener la base del conocimiento CBD, es decir, de los contenidos que se imparten y de pedagogía (Shulman, 2005), además, desarrollar competencias digitales para la correcta inclusión de las tecnologías en el aula (Francesc & Adell, 2018). En concordancia con los autores es fundamental que los docentes como formadores de la educación posean un amplio conocimiento sobre lo que se pretende enseñar, la forma de cómo hacerlo y transmitirlo significativamente a los nativos digitales de este tiempo.

El sistema de educación del Ecuador está en busca de la excelencia académica por medio de la introducción de las tecnologías en los procesos de enseñanza – aprendizaje el mismo que se encuentra avalado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural empezando por la capacitación docente en el uso y aplicación de la tecnología en las metodologías de enseñanza desarrollando cursos de formación continua en las diferentes competencias: pedagógica, didáctica, disciplinar, transversal - socioemocional y digital ofertados por el Ministerio de Educación en la plataforma Me capacito y así estar a la par con las exigencias que demanda la educación de este siglo.

A raíz de la evolución de las tecnologías en el ámbito educativo se dio la ruptura del modelo tradicional de transmisión del conocimiento, en su primer momento dado por las (TIC) que de aquí en adelante serán consideradas en el presente trabajo como las Tecnologías de la información y comunicación, pasando a las Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento

(TAC), que dieron lugar a las Tecnologías del empoderamiento y participación (TEP) que finalmente se unificaron para dar origen a las Tecnologías del conocimiento tecnopedagógico del contenido (TPACK), resultando así una combinación entre conocimiento en tecnología, información y contenido sirviendo de apoyo para implementarlo en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Matthew, Koehler, & Punya, 2015).

De acuerdo con los autores, para que los estudiantes se beneficien de un proceso educativo eficiente que produzca excelentes resultados el docente como agente de cambio transformador debe aplicar métodos efectivos de enseñanza utilizando herramientas digitales para mejorar el aprendizaje y proponer nuevos enfoques que aborden problemas educativos para desarrollar habilidades de pensamiento crítico, habilidades académicas y sociales para formar ciudadanos activos y conscientes en la sociedad.

Hoy en día la educación se enfrenta a nuevos desafíos y con la tecnología de por medio se hace necesario la transformación del proceso educativo tradicional mediante el desarrollo de diversas estrategias metodológicas combinadas con la educación formal, enseñanza informal y las nuevas tecnologías se puede generar un aprendizaje permanente y significativo en sus diferentes dimensiones.

Es así que las nuevas generaciones están inmersas en la era digital haciendo uso de la tecnología en todos sus aspectos, tomando como referencia esta fortaleza se puede alcanzar la mejora continua en la calidad de la educación fiscal y privada implementando metodologías innovadoras en la creación de ambientes motivadores de aprendizaje que despierte el interés, análisis y creatividad en los estudiantes con la utilización de herramientas tecnológicas que sirvan de apoyo para la creación de contenidos educativos digitales permitiendo de esta manera tener una experiencia de aprendizaje más inmersiva, interactiva y desafiante entre los actores educativos.

De las instituciones de sostenimiento fiscal se caracteriza a la Unidad Educativa Eugenio Espejo, la cual es considerada como uno de los colegios centenarios por ser la primera en establecerse en la ciudad de Babahoyo y provincia de Los Ríos. Cuenta con laboratorios de informática con cobertura de internet, cuya población estudiantil es de 1500 estudiantes provenientes de las zonas rurales y urbanas que en su mayor parte disponen de dispositivos tecnológicos para la implementación de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Los niveles que se ofertan son: Inicial, Educación Básica y Bachillerato, éstos están compuestos por

subniveles de educación como inicial 1 y 2, preparatoria, elemental, media, básica superior, bachillerato en Ciencias y Técnicos en diferentes figuras profesionales.

De acuerdo al Currículo Nacional se establece el uso de la tecnología durante todo el proceso educativo en las diferentes áreas de estudio para garantizar un aprendizaje significativo que conlleve al desarrollo de las competencias digitales en estudiantes y docentes. Es así que este estudio se enmarca en la enseñanza de Educación para la Ciudadanía, una asignatura completamente teórica, que se verá transformada de forma dinámica e interactiva con el apoyo de las tecnologías para los estudiantes de segundo año de bachillerato en ciencias. Sin embargo, aún se siguen utilizando metodologías tradicionales existiendo limitaciones que impiden su adecuada aplicación reflejadas en las siguientes **manifestaciones en los estudiantes**:

- Bajo rendimiento académico evidenciado en los consolidados de calificaciones durante el proceso educativo.
- Desmotivación y desinterés en la asimilación de conocimientos de la asignatura Educación para la Ciudadanía por los contenidos netamente teóricos.
- Limitado uso de recursos y herramientas digitales en la asignatura Educación para la Ciudadanía para la autogestión del conocimiento.

Las manifestaciones señaladas surgen a partir de las siguientes causales en los docentes:

- Aplicación de metodología tradicional que no corresponde con la educación actual en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.
- Uso de tecnología antigua (proyectores, acetatos, etc.) lo que limita el desarrollo de competencias digitales para la creación de contenidos innovadores en la asignatura Educación para la Ciudadanía.
- Limitada orientación de búsqueda de contenido innovador con el uso de la tecnología lo que dificulta el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Tomando como base lo antes señalado surge el **planteamiento del problema**: ¿Cómo se puede transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía para que sea motivador, dinámico e interactivo en la asimilación de

conocimientos por los estudiantes de segundo año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo?

A partir de esa interrogante que relaciona al problema de investigación con las causas que lo describen se explica como **objeto de investigación**, el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía desde el uso de contenidos digitales para estudiantes de segundo año de bachillerato en Ciencias. Para fomentar la transformación de los procesos educativos se parte del **objetivo de investigación** con la implementación de contenidos educativos digitales en Educaplay para la enseñanza de la asignatura Educación para la Ciudadanía en los estudiantes de segundo año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Para dar cumplimiento a lo antes mencionado, es importante conocer el abanico de herramientas digitales que ofrece la web para uso educativo tanto online y offline existiendo gran variedad de recursos educativos de forma gratuita y de pago. Una de estas herramientas digitales de gamificación abierta es Educaplay que permite crear actividades educativas multimedia con resultados atractivos y profesionales en las diferentes asignaturas y niveles de educación.

En función de lo planteado se determina como **idea a defender** que los contenidos educativos digitales en la asignatura de Educación para la Ciudadanía en el segundo año de bachillerato en Ciencias, sustentados en una concepción dinámica, interactiva y multimedial, contribuirán de manera efectiva al desarrollo de un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Las **categorías** esenciales a desarrollar en la investigación son las siguientes: proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía y contenidos educativos digitales en Educaplay.

Así mismo, se detallan los objetivos específicos que contribuirán al desarrollo de la investigación:

1. Determinar los fundamentos teóricos sobre los contenidos educativos digitales para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.
2. Caracterizar los antecedentes históricos del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía con respecto al uso de contenidos digitales para estudiantes de segundo de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

3. Diagnosticar el estado actual del uso de contenidos digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía para estudiantes de segundo de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.
4. Crear contenidos educativos digitales basados en la herramienta digital Educaplay para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.
5. Validar por medio del criterio de especialistas la funcionalidad de los contenidos educativos digitales implementados en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía para los estudiantes de segundo de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Por consiguiente, se describen los métodos utilizados para el cumplimiento de las tareas científicas de la investigación aplicada basados en sustentos teóricos y prácticos precisados a continuación:

Métodos Teóricos

- **Análisis – Síntesis:** utilizado durante toda la investigación para fundamentar el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía desde la implementación de contenidos digitales.
- **Histórico – lógico:** para conocer los antecedentes históricos y realizar el análisis de la evolución y comportamiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía con el uso y empleo de los contenidos educativos digitales.
- **La modelación:** para el desarrollo de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Métodos empíricos.

- **La observación indirecta:** de las fichas de visitas áulicas trimestrales que reposan en el vicerrectorado del plantel con respecto al segundo curso de bachillerato “B” en ciencias en la asignatura Educación para la Ciudadanía y así constatar si los docentes implementan estrategias metodológicas innovadoras para desarrollar sus competencias digitales en la aplicación de los contenidos.
- **Entrevistas:** dirigida a los docentes de la asignatura Educación para la Ciudadanía para diagnosticar el dominio que poseen hacia el uso y la metodología para la inserción de la

tecnología digital en el proceso de enseñanza aprendizaje. Y a los directivos del plantel para constatar si cuentan con planes de acción sobre la inserción de contenidos educativos digitales en el proceso educativo de la asignatura y así tener una visión más amplia en el análisis de la problemática.

- **Encuesta:** a los estudiantes, para determinar las implicaciones en el aprendizaje, satisfacción y motivación hacia el uso de la tecnología en las clases de la asignatura Educación para la Ciudadanía.
- **Análisis documental:** para la revisión y análisis documental bibliográfico que sustenten la investigación para determinar los fundamentos teóricos sobre el objeto de estudio a través de artículos, tesis, revistas, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el currículo nacional por competencias.
- **Criterio de especialistas:** para valorar la eficiencia, pertinencia y factibilidad de los contenidos digitales elaborados y así determinar si se recogen de manera general los requerimientos para su implementación, este equipo se encuentra conformado por la vicerrectora del plantel, un docente de la asignatura Educación para la Ciudadanía del segundo año de bachillerato y el especialista TIC del plantel.

Método matemático estadístico

- **Estadística descriptiva:** para la recolección y procesamiento de información de los instrumentos aplicados. En las encuestas se utilizarán formularios de google, para las entrevistas cuestionario físico elaborado en el procesador de texto Microsoft Word y para el procesamiento de información se utilizará Microsoft Excel donde se mostrarán los resultados porcentuales de la investigación por medio de diagramas de pastel, todo lo cual permiten emitir juicios de valor del objeto investigado.

La **población** a la que va dirigida la investigación está compuesta por 140 estudiantes en edades comprendidas entre 15 y 16 años de segundo año de Bachillerato en Ciencias distribuidos en cuatro paralelos de este nivel de estudio donde se imparte la asignatura Educación para la Ciudadanía que forma parte del tronco común de la malla curricular, 6 docentes del área de Ciencias Sociales y 3 directivos de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, todos residentes de la ciudad de Babahoyo, provincia de Los Ríos.

A partir de esos datos se obtuvo la **muestra** para responder a los objetivos planteados de la investigación aplicando el muestreo aleatorio simple, ya que todos los estudiantes de segundo año de bachillerato tienen la misma oportunidad de ser incluidos en la muestra. Se

utilizó la herramienta digital Flippity permitiendo realizar la selección de uno de los cursos saliendo favorecido el paralelo “B” conformado por 35 estudiantes, 25 mujeres y 10 hombres, que representa un 25% de la población total. En cuanto a la muestra de docentes y directivos se seleccionaron 4 mujeres respectivamente, que representan el 44 % de la población total.

Cabe señalar que este trabajo está sustentado por **la investigación descriptiva y aplicada** como un enfoque que busca describir el contexto abordado así como aplicar los principios y conocimientos científicos encontrados a través de la investigación para el análisis de los datos recopilados ya que se van a implementar contenidos educativos digitales para la asignatura de Educación para la Ciudadanía en el nivel de segundo año de bachillerato en Ciencias.

Por lo tanto, la investigación es de gran **importancia** ya que es una forma moderna de abordar el aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía al implementar contenidos educativos digitales en el aula como resultado de la demanda tecnológica de este siglo por medio de nuevos métodos de enseñanza – aprendizaje, ayudando tanto a estudiantes como docentes a obtener una experiencia de aprendizaje más interactiva, motivadora y significativa a través de la incorporación de recursos interactivos, como vídeos, juegos y otros materiales para explorar los temas de manera más profunda e intercambiar sus opiniones y puntos de vista con los demás desarrollando así una visión más consciente de la responsabilidad ciudadanía para tomar conciencia de sus deberes como ciudadanos.

En este sentido surge la **necesidad social** de transformar la educación tradicional por una que esté a la par con las exigencias que demanda la educación de este siglo con tecnología digital al implementar contenidos educativos digitales en la asignatura de Educación para la Ciudadanía para los estudiantes de segundo año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Cabe considerar, por otra parte que la **novedad** de la investigación se evidencia en lo innovador de la propuesta a partir de nuevas formas de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación para la Ciudadanía siempre teórica – tradicional y que para la implementación de tales contenidos educativos digitales se utilizarán sopa de letras, crucigramas con y sin ayuda, video quiz, mapa interactivo, relacionar mosaico, froggy jumps, entre otros, al tiempo que se elaborarán las sugerencias didáctico metodológicas dirigidas a los docentes para su uso en Educación para la Ciudadanía, posibilitando el desarrollo de actividades docentes que conlleven al uso de la tecnología digital con enfoques renovados,

facilitando un proceso de enseñanza – aprendizaje significativo a la vez que se fomenta en los estudiantes valores cívicos y sociales encaminados a formarlos como buenos ciudadanos para una sociedad más justa y equitativa.

En relación a la **actualidad científica** expuesta de la investigación radica en que el Ministerio de Educación busca brindar una educación de calidad lo cual se encuentra alienado con el objetivo de desarrollo sostenible (ODS) N° 4 que pretende garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos (Organización de las Naciones Unidas, 2021).

De igual forma se encuentra basado en el Reglamento de la LOEI que señala la incorporación y uso de las TIC como apoyo del proceso de enseñanza – aprendizaje que en concordancia con el currículo por competencias de la asignatura de Educación para la Ciudadanía se implementarán contenidos educativos digitales por medio de la herramienta Educaplay que conlleven a la transformación de las metodologías tradicionales de enseñanza con nuevos enfoques interactivos y motivadores encaminados a un aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

De darse el caso que la herramienta llegue a desaparecer o presentar fallas técnicas a futuro los contenidos o actividades pueden ser transferibles a otros recursos con similares características. Esto será un gran aporte educativo para las futuras generaciones de la institución, marcando un precedente para que otras asignaturas se sumen a este cambio tecnológico.

La presente investigación se estructura en diferentes capítulos que se detallan a continuación:

Capítulo 1: contiene la fundamentación teórica que sustenta la investigación a partir de estudios realizados, bases legales referente a la inserción de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía así como las definiciones principales para la comprensión del tema objeto de estudio.

Capítulo 2: contiene el recorrido metodológico implementado en la investigación, además del diagnóstico inicial donde se describen los resultados de cada instrumento aplicado a la muestra, así como el análisis de los resultados obtenidos en relación al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía desde el uso de contenidos digitales.

Capítulo 3: contiene la propuesta de solución donde se validan y analizan los resultados obtenidos para determinar la eficiencia, pertinencia y factibilidad de los contenidos educativos digitales elaboradas con la herramienta Educaplay así como el impacto en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Por último, se presentan las respectivas conclusiones, recomendaciones, referentes bibliográficos y anexos del trabajo investigativo.

CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA DESDE EL USO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL.

1.1. Antecedentes

El siguiente trabajo investigativo está encaminado a la implementación de contenidos educativos digitales como uno de los aspectos fundamentales en el proceso de enseñanza – aprendizaje por medio de la herramienta Educaplay. El uso de herramientas y plataformas virtuales permiten a los docentes crear y diseñar recursos didácticos que faciliten el aprendizaje significativo de los estudiantes promoviendo la interactividad, motivación, mejorando la comprensión y retención de la información así como el acceso ágil y flexible a estos recursos.

Para la implementación eficaz de los mismos, es importante considerar las buenas prácticas en el diseño instruccional y la selección de contenidos adecuados, que permitan una experiencia enriquecedora para los estudiantes. Por consiguiente, partiremos de las bases legales que sustentan la implementación de las tecnologías en la educación, así como de los estudios previos que se enfocan al tema central de la investigación:

1.2. Bases Legales

Constitución de la República del Ecuador (2008)

El artículo 16 numeral 2 del texto constitucional contempla que todas las personas en el contexto interno tienen derecho de acceso a las TIC y en este sentido el Estado debe asumir su cuota de participación. Entre tanto, el artículo 26 estipula que “la educación es un derecho que tienen las personas responsablemente durante toda su vida siendo deber del Estado ecuatoriano garantizar y tutelar el derecho a la educación equitativa, igualitaria e inclusiva para todos los ciudadanos.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2018)

En los artículos 2, 3 y 6 de este texto legal se hace énfasis en sus literales h, t, j respectivamente el uso de la tecnología en los procesos de enseñanza – aprendizaje mencionando el acceso a la información, promoción del desarrollo científico y tecnológico y la alfabetización digital para posibilitar el empleo de recursos tecnológicos en el proceso educativo. En concordancia a esta documentación es notorio que la educación no ha quedado aislada del avance tecnológico existiendo leyes que respaldan la inserción de las TIC en los

procesos de enseñanza – aprendizaje para desarrollar habilidades y competencias digitales en los actores del proceso educativo.

Acuerdo Ministerial N° 141-11 del 07/11/2011

En el artículo 1 de este acuerdo ministerial se establece la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la optimización de la calidad educativa fomentando la ciudadanía digital en la comunidad educativa lo cual podrá lograrse con la entrega de recursos tecnológicos, materiales y elementos requeridos en todas las instituciones educativas del país de esta manera se consolidan las competencias y habilidades digitales que son tan requeridas en la actualidad.

Currículo priorizado (2020)

Esta herramienta propone el desarrollo del pensamiento computacional y la ciudadanía digital que implica “comprender los riesgos y los desafíos que nos impone la vida en la era digital, para aprender a enfrentarlos con principios ética, legalidad, seguridad y responsabilidad en el uso del Internet, las redes sociales y los medios tecnológicos” (p. 9). De modo tal que se busca desarrollar competencias digitales en la comunidad educativa advirtiendo los retos y riesgos que el uso de herramientas tecnológicas envuelve.

Muchos autores extranjeros y nacionales han desarrollado investigaciones vinculadas con contenidos educativos digitales y la herramienta Educaplay aplicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje como se detalla a continuación:

Monroy-Peña et al., (2023) realizaron un artículo de revista en México titulada “Contenidos Educativos Digitales en el proceso enseñanza aprendizaje, estrategia para el desarrollo del aprendizaje significativo” con el que buscaban implementar Contenidos Educativos Digitales (CED) en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, que al mismo tiempo que contribuyen en la generación de competencias digitales.

Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo, basada en una revisión documental, con aplicación de la observación no participante y la entrevista estructurada como instrumentos de recolección de datos. La muestra poblacional estuvo conformada por estudiantes de bachillerato, sean hombres o mujeres, en edades de 15 a 18 años de edad que fueron seleccionados con apego al muestreo no probabilístico por conveniencia, con aplicación de criterios previamente definido por los autores. Los resultados indican que los recursos tecnológicos empleados permitían la interacción entre el estudiante y el docente, se evidenció la necesidad de rediseñar los procesos de enseñanza, mediante la multiplicidad de actividades

empleando contenidos educativos digitales y recursos dinámicos de aprendizaje así como la implementación de materiales multimedia.

Los autores concluyen que en la actualidad es posible implementar herramientas tecnológicas en el proceso académico que se desarrolla en las aulas de clases, sin embargo, al no contar con experiencia en entornos educativos virtuales, los procesos de enseñanza-aprendizaje se vieron afectados, denotándose resistencia, desinterés por aprender, abandono escolar etc., por lo que debe entenderse que los equipos tecnológicos deben aprovecharse pero para ello, los docentes deben contar con habilidades digitales.

Gutiérrez-González et al., (2023) elaboraron un trabajo en Colombia al que llamaron “Análisis de la producción científica relacionada con Recursos Educativos Digitales (RED) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), entre 2000 – 2021” por lo que el propósito fue el de caracterizar la producción científica de Recursos Educativos Digitales (RED) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) publicada entre el 2000 y el 2021 e indexada en la colección principal de Web of Science, Scielo Citation Index, Scopus y Dimensions.

Para ello emplearon una metodología cuantitativa de dos fases, en la primera se realiza un análisis bibliométrico para caracterizar la producción y, en la segunda, un análisis de contenido con aquellas publicaciones centradas en el desarrollo de RED y OVA. De acuerdo con los resultados, Colombia es el país con mayor producción de este tipo, la mayor cantidad de recursos educativos están dirigidos a los estudiantes de la educación superior y son pocos los que presentan características de inclusión. Se concluye que en futuros estudios los investigadores y creadores de recursos educativos digitales y objetos virtuales de aprendizaje tengan presente las características de inclusión visual, auditiva, cognitivas u otras que consideren necesarias para los procesos educativos mediados por tecnología.

Cadena et al., (2023) desplegaron un estudio investigativo titulado “Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés” con la finalidad de determinar desarrollar destrezas y habilidades en el dominio del idioma inglés con la aplicación de la música como contenido multimedia implementado en los Entornos Virtuales de Aprendizaje por medio de una estrategia pedagógica.

Por tal razón se aplicó un enfoque cuantitativo y del tipo correlacional y experimental, además se aplicaron métodos de Análisis – Síntesis; Inducción – Deducción y enfoque de sistema. Como técnica se empleó la encuesta y el cuestionario como instrumento para el levantamiento de la información contentiva de 10 preguntas que fueron aplicadas a los 105



estudiantes que conformaron la muestra. Los resultados revelan una coincidencia de los buenos resultados alcanzados con el uso de la herramienta Educaplay manifiestos en la presente investigación y en coincidencia con otras precedentes; así como se destaca el número de variables consideradas en este estudio. Por lo que se concluye que se demuestra la hipótesis planteada de la correlación existente entre el aprendizaje del idioma inglés y en este caso el uso de la herramienta Educaplay.

Vásquez (2021) emprendió una labor investigativa denominada “El uso de la herramienta de gamificación Educaplay y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas” que tuvo como objetivo evaluar la incidencia del uso de la herramienta de gamificación Educaplay aplicándose una metodología con enfoque cualitativo, de tipo documental, de alcance descriptivo y con diseño documental.

El autor concluye que la herramienta de gamificación Educaplay incide en el dominio de habilidades numéricas y geométricas, así como en la capacidad para resolver problemas y la comprensión de conceptos, debido a que en los estudios previamente analizados se muestra el aprendizaje de números naturales, números enteros, resolución de operaciones matemáticas, el valor posicional de las cantidades y la factorización.

1.3. Bases Teóricas

Se parte de las bases teóricas que permitirán entender claramente el estudio a partir de las siguientes definiciones:

1.3.1. La educación tradicional

La educación está cimentada desde la antigüedad donde se utilizaban métodos de enseñanza rústicos basados en el poder del docente como forma de autoritarismo negando el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, esta ideología ha perdurado a través del tiempo, según Robles 2022 señala que: la educación tradicional “es un proceso que permite la transmisión del conocimiento. El aprendizaje es mecanizado, y no logra una transformación en el individuo para ser crítico, analítico y reflexivo” (Robles et al., 2022, p. 691). Cuando se alude a la educación tradicional se estará haciendo referencia a un proceso académico de transmisión de saberes, que se centra en el aspecto memorístico, por lo que no se toma en consideración aspectos como el desarrollo del pensamiento reflexivo.

De forma semejante se puede afirmar que la educación tradicional engloba que los alumnos se centran básicamente en recibir información de parte del profesional de la docencia

para acumularla, para luego proceder a su reproducción exacta en la evaluación que sea aplicada por el maestro (Galván-Cardoso & Siado-Ramos, 2021). De esta forma queda patentizado que la educación tradicional comprende el proceso en el que estudiante tiene una postura pasiva, pues se limita a recibir información del profesional de la docencia y en el que se emplean actividades y estrategias clásicas de enseñanza.

Por tal razón, las autoras de esta investigación consideran que a raíz de los grandes cambios y avances tecnológicos es necesario transformar la educación y los procesos metodológicos de enseñanza – aprendizaje tradicional por una pedagogía emergente.

1.3.2. Teorías de aprendizaje

En las próximas líneas se estarán abordando las principales teorías que se han creado en torno al aprendizaje:

Teoría constructivista

Es la postura teórica que se centra en la idea que el estudiante adopta una postura en la que es el constructor de sus saberes y luego procede a relacionar estos saberes nuevos con los que había adquirido con anterioridad, otorgándole un significado a tal relación (Vega-Lugo et al., 2019). Queda claro que bajo esta premisa teórica, el aprendizaje es el resultado de un proceso constructivo en el que el estudiante tiene una participación activa, mientras que el docente debe desempeñarse como medio de apoyo o de mediador.

Teoría socioconstructivista

Este modelo teórico “se basa en el estudiante como ser social, donde la cultura modifica o crea todo su aprendizaje” (Vega-Lugo et al., 2019, p. 52). En concordancia con esta postura, se puede sostener que para que el estudiante pueda construir su conocimiento, es necesario que el docente diseñe e implemente estrategias y recursos que posibiliten la interacción de la comunidad educativa.

Teoría cognoscitivista

En correspondencia con esta teoría lo que es importante es que el estudiante al adquirir conocimientos pueda otorgar significado a dicho conocimiento y a partir de ello, poder aplicarlos en la solución de problemáticas que se le presenten (Vega-Lugo et al., 2019). Sobre la base de la idea antes expuesta, se puede aseverar que el cognoscitismo concibe al estudiante como un ser pensante y que su aprendizaje depende del medio en el que se desenvuelve y de los saberes previos que posee.

Teoría conductivista

Este modelo teórico parte de la ciencia psicológica y “deja de lado todo lo intrínseco para concentrarse en las conductas observables y medibles. Esta conducta es determinada por refuerzos y castigos” (Vega-Lugo et al., 2019, p. 52). Bajo esta óptica, las autoras de esta investigación asumen que el aprendizaje se sujeta a los estímulos que el estudiante recibe en el contexto escolar, que estarían representados por recompensas como medio de refuerzos y por castigos cuando no se cumple con una asignación o no se alcanza determinado rendimiento académico.

Teoría del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se encuentra vinculado con la posibilidad de que el estudiante construya su conocimiento sobre la base de saberes que con anterioridad ha integrado y por descubrimiento consigue aplicarlos en la realidad que experimenta (Otero-Potosí et al., 2023, p. 17). En esta teoría también se visualiza al estudiante como un ente capaz de construir su propio conocimiento, pero su enfoque se centra fundamentalmente en la idea de que el estudiante debe realizar una conexión entre saberes previos y conocimientos recién adquiridos, para lo cual es necesario que el estudiante quiera aprender.

Teoría del conectivismo

Es una propuesta que se la ha categorizado como una innovadora teoría vinculada a la era de la digitalización que surge en contraste a las teorías conductista, cognitivista y constructivista que trata de explicar el conocimiento y el proceso del aprendizaje (Medina et al., 2020). En este sentido, debe señalarse que esta postura teórica se centra en la incorporación de las TIC en el proceso educativo, consideradas como herramientas valiosas que pueden potenciar los resultados del proceso educativo.

1.3.3. Pedagogía emergente

En primera instancia conviene apuntar que recientemente en el contexto escolar han surgido ciertos cambios que han marcado considerablemente el sistema escolar, lo que obedece al hecho de que se ha tenido que pasar de una educación tradicional a una apoyada con recursos digitales (Velásquez et al., 2022). Bajo esta óptica, para las autoras de este estudio queda claro que el contexto escolar es influenciado por cambios que se vienen dando producto de los avances tecnológicos.

Debe indicarse que la pedagogía emergente se encuentra influenciada en gran medida por la tecnología ya que en la actualidad la conectividad se ha perfilado como un factor

determinante en el proceso de generación del conocimiento (Acevedo et al., 2023), de modo tal que la pedagogía emergente debe poner su punto de atención en la conectividad y los beneficios que estas pueden aportar al proceso educativo.

Por otra parte, se puede señalar que las pedagogías emergentes ilustran la forma en la que se complementan la educación virtual con la presencial, alternando el empleo de herramientas digitales que puede ayudar a potenciar los resultados del proceso de enseñanza y aprendizaje” (E. Pérez, 2022). Queda claro que la pedagogía emergente se encuentra estrechamente vinculada a las transformaciones que se están dando en el ámbito educativo, en el cual se vienen implementando herramientas digitales estratégicas para optimizar el rendimiento académico de los estudiantes.

1.3.4. El proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía.

En primer lugar, debe señalarse que el proceso de enseñanza – aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes, porque el docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes (Gómez, Geremich, & De Franco, 2021).

En concordancia con los autores se entiende que el proceso de enseñanza - aprendizaje viene a ser una actividad educativa que el docente aplica para la adquisición de nuevos conocimientos por medio del desarrollo de un conjunto de estrategias que a lo largo del proceso genere un aprendizaje significativo.

En este orden de ideas debe señalarse que la asignatura de Educación para la Ciudadanía promueve la inserción creativa y dinámica de las personas en una sociedad democrática, para que puedan asumir sus derechos y obligaciones, priorizando los siguientes principios: Educación en valores, enfoque en derechos, educación para la democracia y participación ciudadana (MINEDUC, 2013).

De acuerdo a lo antes mencionado, esta asignatura abre paso a la vida democrática y participativa bajo el marco de los derechos y obligaciones de los ciudadanos basados en los principios de valores para el buen vivir, lo que permite formar desde las aulas estudiantes responsables y conscientes de las decisiones que aportarán al desarrollo personal y del Estado.

Ahora bien, debe precisarse que el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía se ha desarrollado bajo el paradigma tradicional educativo manteniéndose así por ser una asignatura netamente teórica.

En este punto debe indicarse que los principales medios de enseñanza aplicados en la asignatura Educación para la Ciudadanía son los siguientes: texto del Ministerio de Educación, papelógrafos, cuadernos de trabajo, pizarra, lecturas y discusiones en clase, proyecciones y presentaciones visuales, debates y discusión en grupo, charlas de expertos, actividades prácticas, lectura de documentos históricos, textos normativos y evaluaciones tanto escritas como orales.

Con respecto a las competencias que debe desarrollar la asignatura Educación para la Ciudadanía se mencionan tres (3):

- “Desarrollar sentimiento de pertenencia a una comunidad cívica en los distintos niveles, desde el local al global” (Mendoza, 2022, p. 16). Cabe señalar que esta asignatura debe estar encaminada a favorecer el sentido de identidad en los estudiantes, respecto del contexto familiar, comunitario y escolar del cual forma parte y en el que se desenvuelve.
- “Formar en competencias ciudadanas a través del aprendizaje de conocimientos, valores y actitudes” (Mendoza, 2022, p. 16). En esta asignatura se debe sumar esfuerzos en la consolidación de habilidades y valores que les permita a los estudiantes desenvolverse en su comunidad de manera acertada.
- “Favorecer la implicación y participación activa de las personas en su comunidad” (Mendoza, 2022, p. 16). Los estudiantes deben experimentar la participación activa y protagónicamente en la construcción de una sociedad justa, en la que imperen valores como el respeto, solidaridad y cooperación.

Por otra parte, el Ministerio de Educación (2014) ha definido las estrategias metodológicas que los docentes deben desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos propios de la asignatura Educación para la Ciudadanía, los cuales se refieren a continuación:

- a) Trabajar conceptos claves y principios que los estudiantes deben comprender y utilizar en sus vidas como entes de cambio social.

b) Desarrollar los ejes transversales para propiciar la reflexión sobre el buen vivir, la cultura de paz, la interculturalidad, valores democráticos, la igualdad de género, el cuidado ambiental (p. 2).

Es importante indicar que los contenidos de la asignatura se encuentran estructurados por bloques curriculares de la siguiente forma:

Tabla 1. Sistema de contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía

Bloques curriculares	Descripción
La convivencia y el conflicto	La convivencia social El reconocimiento social Dimensión ética y política de la acción humana El carácter inevitable del conflicto Métodos democráticos de resolución de conflictos
La cuestión de valores	Los valores, tipos de valores y poder Los contra – valores Posiciones valorativas: el etnocentrismo, el relativismo, el exotismo y universalismo Valores y contravalores de una sociedad democrática y pluralista
Las normas	Definición, función y sentido de las normas Tipos de normas Procedimientos para la elaboración y promulgación de las leyes La Constitución del Ecuador
El poder	Relaciones de poder Modos democráticos y colectivos de construcción y prácticas del poder Conflictos entre distintos tipos de poder Organización del poder y del territorio ecuatoriano Tipos de autoridad y las formas de legitimación

Autoridad y autoritarismo
 Procedimientos democráticos para la elección de autoridades
 Autoridad, responsabilidad y poder

La democracia como forma de gobierno y como forma de vida

Antecedentes, definición y tipos de democracia
 Elementos constitutivos del Estado democrático ecuatoriano
 Obstáculos y desafíos de la democracia actual
 Democracia formal y democracia sustantiva
 La democracia como forma de gobierno y de vida en Ecuador

Nota: Elaboración propia a partir de datos aportados el Ministerio de Educación (2013)

En cuanto a los métodos de enseñanza que se implementan en el proceso educativo de contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía están: explicativo, ilustrativo y descriptivo centrados básicamente en el aprendizaje colaborativo como un proceso por medio del cual determinado grupo de estudiantes aprenden unos de otros al tiempo que trabajan en conjunto para ofrecer alternativas de solución a una situación problemática, realizar una asignación y/o crean un producto en específico (Andrade et al., 2023).

A criterio de las autoras debe indicarse que los componentes didácticos antes detallados pueden ser desarrollados y apoyados con el uso de la tecnología digital donde el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura antes mencionada puede dar un giro transformador e innovador a la metodología tradicional.

1.3.5. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación

Con la llegada de las TIC en la educación se dio paso a la transformación del proceso de enseñanza – aprendizaje resultando ser interactivo, flexible y accesible gracias a la amplia gama de beneficios que ofrece para docentes y estudiantes, permitiendo desarrollar recursos digitales sincrónicos y asincrónicos para promover el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico, la creatividad y autonomía de los estudiantes acorde a sus necesidades de aprendizaje.

En el ámbito educativo, la integración de las TIC no se limita a la adopción de herramientas tecnológicas, sino que implica una construcción pedagógica para lograr un aprendizaje significativo basado en la tecnología. Esto significa que se busca utilizar la tecnología de manera efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta sus ventajas, desventajas y potencialidades que brinda a los usuarios digitales.

1.3.6. Ventajas, desventajas y potencialidades de las TIC en la educación.

Básicamente se pueden definir las TIC como todas las herramientas, recursos y software empleados para manipular, gestionar, conservar, transferir e intercambiar información mediante una variedad de dispositivos y plataformas tecnológicas (González, 2020).

Bajo esta premisa se entiende que las TIC comprenden un conjunto de elementos o equipos que posibilitan el proceso de comunicación e información entre los seres humanos.

Asimismo, puede sostenerse que las TIC sirven de medio de comunicación, aprendizaje y de investigación, teniendo como objetivo mejorar la calidad de vida de los individuos que la emplean, manteniéndolos a su vez conectados con otras personas, coinciden en que forman TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje parte de la sociedad e incluye el uso de computador como medio de comunicación esencial y como forma de enseñanza y aprendizaje (Comboza, Yáñez, & Rivas, 2021).

Partiendo de la idea expuesta, las TIC presentan ciertas ventajas y desventajas, como las que se identifican a continuación:

Ventajas de las TIC en los docentes:

- Ayuda a evaluar los conocimientos y competencias de la comunidad educativa.
- Permite crear ambientes dinámicos en el entorno educativo.
- Mejora la comunicación con los estudiantes.
- Permite actualizar conocimientos (Barrera & Cornejo, 2018).

Desventajas de las TIC en los docentes:

- Escasa experiencia en competencias digitales.
- La brecha de acceso a la información.
- Limitada infraestructura para la virtualidad dirigida a los ambientes de estudio o trabajo (Vilela et al., 2021).

Ventajas de las TIC en los estudiantes:

- Es un aprendizaje atractivo.
- Optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje en menor tiempo.
- Propicia la integración y cooperación.
- Proceso de enseñanza aprendizaje en menor tiempo.
- Motiva a estudiar a los estudiantes (Barrera & Cornejo, 2018)

Desventajas de las TIC en los estudiantes:

- Acceso poco seguro por el mal uso de la tecnología.
- Dificultad o imposibilidad de acceder a herramientas tecnológicas.
- Bajo nivel de competencias digitales.
- Incertidumbre, temor, estrés y ansiedad (Vilela et al., 2021).

1.3.7. Filosofía del uso de la tecnología en el campo educativo.

La filosofía del uso de la tecnología en el ámbito educativo parte de la idea que el conocimiento científico se construye a partir de aportaciones de los medios tradicionales empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ezeiza, 2007).

Bajo esta óptica, puede señalarse que el uso de la tecnología en el campo escolar se sustenta en medios clásicos pero se complementa con la construcción del conocimiento con medios innovadores como herramientas y recursos tecnológicos.

Entre tanto, Chamba (2020) ha puntualizado que el ámbito escolar forma parte del proceso de transformaciones en el que los textos y cuadernos de apuntes han sido sustituidos por herramientas digitales, cuya filosofía se centra en la denominada revolución digital que también ha penetrado el área de la educación.

En este sentido, debe señalarse que a criterio de las autoras de esta investigación, las reflexiones recaen sobre la transformación de los medios de enseñanza-aprendizaje que tradicionalmente estaban enfocados en recursos físicos y que en la actualidad se complementan con herramientas sustentadas en la tecnología educativa entendiéndose como: “el uso de tecnologías emergentes y existentes para mejorar las experiencias de aprendizaje en una variedad de entornos educativos” (Chinni, 2022).

En concordancia con los autores cabe señalar que la tecnología educativa busca integrar adecuadamente los recursos tecnológicos al proceso educativo para dinamizar los entornos escolares en el intercambio de información de manera fácil, rápida y cómoda promoviendo así el desarrollo de nuevas habilidades y competencias.

1.3.8. Las competencias digitales

Las competencias digitales han sido definidas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018) como un conjunto de habilidades que simplifican la utilización de dispositivos digitales, las aplicaciones de comunicación y las redes para obtener información y realizar una gestión más eficiente de estas actividades.

Cabe indicar que las mismas han recibido diferentes denominaciones, tales como “alfabetización digital, competencias TIC, competencia informacional, competencia tecnológica, competencias electrónicas y estándares TIC” (Cateriano, Rodríguez, Patiño, Araujo, & Villalba, 2021, p. 154).

A criterio de las autoras, dichas competencias deben estar estrechamente ligadas con métodos didácticos de enseñanza – aprendizaje activo que permitan establecer con claridad el uso, manejo y aplicación de la información en relación con la tecnología.

En este sentido, para el presente estudio se utilizará la terminología de competencias digitales.

Del Hoyo et al. (2021), ha descrito las siguientes dimensiones que componen las competencias digitales:

- Técnica: Se refiere al conocimiento y manejo básico de los sistemas informáticos.
- Informacional: Por medio de esta dimensión el individuo es capaz de buscar y seleccionar la información que requiere.
- Comunicación: Comprende el proceso de creación y difusión de contenido digital, así como la interacción que se establece en comunidades digitales.
- Ciudadanía digital: Hace alusión al empleo apropiado de las TIC, de acuerdo a las leyes que las regulan.
- Pedagógica: Esta dimensión implica la adecuada integración de las tecnologías a la práctica profesional diaria del docente.
- Actitud ante las TIC: Se refiere a la actitud abierta.

Sobre la base de lo antes planteado, se puede afirmar que las competencias digitales involucran una serie de dimensiones que fusionadas permiten preparar al individuo para trabajar con información utilizando la tecnología de manera racional, justa y ética, desarrollando habilidades digitales cada vez más avanzadas.

Competencias digitales en estudiantes

Recientes estudios han reportado que los estudiantes, a pesar de mantenerse en permanente contacto con el mundo tecnológico, poseen unos niveles de competencia digital bajos y no uniformes; realizando un uso no tan positivo ni variado en los entornos educativos (Cabero-Almenara et al., 2022).

Al respecto debe señalarse que efectivamente el uso efectivo de recursos digitales en el ámbito educativo demanda un nivel de conocimiento y capacitación, pues de lo contrario los estudiantes podrían emplear las herramientas sin sacar el máximo provecho o podrían experimentar ciertas dificultades que pueden llegar a entorpecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, Iglesias et al., (2023) apunta a la existencia de una brecha digital, que no solamente se refiere al acceso a herramientas tecnológicas, pues el mismo también abarca el conocimiento respecto del uso de equipos dotados por la tecnología.

Se comprende pues que, para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se realice apoyado en recursos tecnológicos, es necesario superar la brecha digital referida, pues esta incide en el nivel de competencias digitales de los estudiantes.

Competencias digitales en docentes

Existen variadas definiciones en relación a las competencias digitales docentes, una de ellas le concibe como todo un conjunto de aptitudes y saberes que los docentes deben adquirir para poder dar uso a las herramientas tecnológicas como recursos educativos que integren en su rutina pedagógica cotidiana” (del Hoyo et al., 2021).

De acuerdo con el autor, se puede afirmar que las competencias digitales en los docentes se asocian a los conocimientos y el nivel de capacitación que cuentan para implementar estrategias y actividades apoyadas en artefactos tecnológicos.

Por otra parte, conviene indicar que a juicio de las autoras de este estudio, la formación docente puede visualizarse como el mecanismo por medio del cual se busca garantizar el incremento de la calidad del proceso educativo actual, la misma debe ser continua y permanente, y debe extenderse desde el momento previo al ejercicio docente y durante la práctica profesional.

Algunos autores expresan las diferencias entre formación continua y permanente, la primera como un proceso de constante reflexión que los docentes despliegan a lo largo de su trayectoria profesional con el propósito de introducir innovación en su actividad pedagógica (Ballesteros, Mercado, & García, 2019), mientras que la segunda puede llevarse a cabo de manera individual o colectiva (Ballesteros et al., 2019).

Adicionalmente, se ha indicado que el contenido de las competencias digitales docentes son las siguientes:

Tabla 2. Competencias digitales docente

Aplicación de las TICS	<ul style="list-style-type: none"> •Se apoya en las TICS para realizar el proceso de enseñanza.
Capacitación e información	<ul style="list-style-type: none"> •Muestra preocupación por contar con información actualizada, respecto a las tendencias educativas en las que se emplean las TICS.
Gestión de entornos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> •Crea entornos apropiados para la educación, mediante las TICS, incrementando el interés en el alumno.
Promoción de las TICS	<ul style="list-style-type: none"> •Fomenta el uso apropiado y eficaz de las TICS entre los alumnos.
Gestión de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Apropiada búsqueda, almacenamiento y gestión de la información, mediante el empleo de las herramientas tecnológicas.
Promoción del uso ético, legal y seguro de las TICS	<ul style="list-style-type: none"> •Incentiva al estudiante a realizar la utilización apropiada de las TICS, apegada a las regulaciones legales y éticas.
Diseño de actividades con TICS	<ul style="list-style-type: none"> •Crea, emplea y evalúa tanto actividades como materiales que han sido diseñados mediante el uso de entornos digitales.
Actividades de innovación TICS	<ul style="list-style-type: none"> •Innova en su práctica docente para motivar a los alumnos.
Ciudadanía digital	<ul style="list-style-type: none"> •Impulsa la ciudadanía digital entre los estudiantes.
TICS para la productividad profesional	<ul style="list-style-type: none"> •Emplea las TICS para mejorar su práctica docente.

Nota: Elaboración propia a partir de datos aportados Villarreal et al. (2019)

Un aspecto a denotar es que para Pérez & Vázquez (2023) una de las competencias digitales que deben ser desarrolladas y consolidadas por los docentes, está referida a la creación de contenidos digitales, que integran a su vez cuatro (4) dimensiones: Desarrollo de contenidos; integración y reelaboración de contenido digital; derechos de autor y licencias de propiedad intelectual; y programación.

1.3.9. Las herramientas digitales

El proceso educativo actual se sumerge en la tendencia de la tecnología por lo que se hace necesario buscar estrategias que conlleven a su implementación en las aulas de clases siendo las herramientas digitales un apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje por la variedad de actividades dinámicas que estas ofrecen definiéndolas como: “aquellos programas de software que propician el aprendizaje activo y colaborativo simplificando las tareas de aprendizaje” (Carcaño, 2021).

La implementación de herramientas digitales en el proceso educativo se convierte en una estrategia innovadora para potenciar el desarrollo de habilidades en los estudiantes motivando al análisis del conocimiento desde las diferentes ópticas. (Berrocal & Aravena, 2021).

De acuerdo con los autores dichas herramientas constituyen un medio motivador e interactivo en el proceso educativo permitiendo al docente gestionar el tiempo e innovar las metodologías didácticas en el aula mediante la creación de contenidos educativos digitales y a los estudiantes desarrollar sus habilidades para alcanzar un aprendizaje significativo.

1.3.10. Los contenidos educativos digitales en el aula

Los materiales educativos presentados en formato digital se han convertido en la actualidad en una herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollando las competencias digitales de los docentes y estudiantes, mejorando significativamente el proceso educativo en los diferentes niveles.

Según Moya (2013) los define como contenidos y recursos multimedia transformados en formato digital, que posibilitan a los involucrados en el proceso de aprendizaje buscar, interactuar y cotejar información, respaldados por la colaboración, participación, cooperación y creatividad que se derivan del aprendizaje en entornos digitales o en línea.

Estos contenidos facilitan la transmisión de conocimientos de una forma dinámica al utilizar las diversas aplicaciones que existen en la web despertando el interés, la motivación, el trabajo colaborativo entre estudiantes logrando así dar cumplimiento con el objetivo mundial de la Agenda de Desarrollo Sostenible 2030 de las Naciones Unidas y a su vez con las normativas expresadas en el Ministerio de Educación del Ecuador sobre la inserción de las TIC y la calidad educativa.

Por otra parte, Ramírez (2021) señala a los contenidos digitales como un conjunto de saberes, aptitudes y capacidades dirigidos a alcanzar uno o más propósitos vinculados a la instrucción y al logro de habilidades educativas. Siguiendo esta perspectiva, el material

educativo en formato digital es aquel que abarca todas estas características y, además, se fundamenta en Internet como su fuente de presentación.

A criterio de las autoras, se asume la definición dada por Ramírez por considerarla más completa y adecuada a la investigación que se está realizando porque los contenidos educativos digitales brindan la oportunidad de expandir las habilidades de los estudiantes con la ayuda de la tecnología, los mismos engloban una serie de conocimientos, habilidades y destrezas encaminados al logro de los objetivos de las diferentes asignaturas, como en el caso de Educación para la Ciudadanía conectando las competencias digitales con las estrategias metodológicas tradicionales para generar un aprendizaje significativo.

1.3.11. Educaplay como herramienta estratégica en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Inicialmente debe señalarse que Educaplay es una herramienta digital que fue diseñada con el propósito de generar un amplio abanico de actividades educativas, especialmente en formato multimedia, y también presenta resultados de alta calidad en términos de competitividad (Rodríguez, 2023).

Es necesario resaltar que Educaplay es una herramienta que se ha creado para poner el sistema educativo a la par de las demandas de los contextos sociales actuales, en los cuales la tecnología ha ido penetrando todos los espacios incluyendo el educativo.

Educaplay abarca 29 campos del saber en las que es posible diseñar y compartir un gran catálogo de herramientas educativas para estimular, ofrecer retroalimentación y evaluar el nivel de logro de los saberes obtenidos en los estudiantes (Vásquez, 2021).

Partiendo de lo antes señalado, se puede afirmar que Educaplay se perfila como una herramienta valiosa que pueden implementar los docentes para potenciar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entre tanto, Rodríguez (2023) ha puntualizado que Educaplay ofrece varias vías para que los docentes puedan contar con un contexto educativo online y con ello favorecer el interés y motivación de la comunidad educativa, es decir, una herramienta estratégica que al ser implementada por los docentes pueden favorecer el interés y motivación de la comunidad educativa.

Un aspecto a denotar es que Educaplay ofrece una variedad de recursos tales como crucigrama, sopa de letras, test, video quiz, adivinanza, completar texto, mapa interactivo, presentación, dictado, diálogo, ordenar letras, ordenar palabras, relacionar, ruleta de palabras,

relacionar columnas, memory, froggy jumps (C. Vásquez, 2021), de modo tal que es amplio el catálogo de elementos y recursos que esta herramienta estratégica ofrece.

1.3.12. La herramienta Educaplay para la creación de contenidos educativos digitales.

La herramienta Educaplay posibilita al docente que cuente con variadas actividades con las que se pueda abordar contenidos educativos de diversa naturaleza (Rodríguez, 2023). En otras palabras se puede afirmar que Educaplay es una herramienta con el que los docentes pueden crear o diseñar contenidos educativos para el proceso educativo.

Páez & Mercado (2021) aseveran que Educaplay es una herramienta con la que puede incrementarse los niveles de imaginación y creatividad a partir de los contenidos específicos que sean abordados, con los que se pueden crear actividades para que los estudiantes aprendan de una forma atractiva. Bajo esta perspectiva, se puede sostener que son diversos los contenidos que pueden crearse empleando este recurso tecnológico.

En resumidas cuentas se puede afirmar que Educaplay ofrece una amplia gama de beneficios importantes como herramienta educativa digital, puesto que facilita la creación de diversos tipos de actividades interactivas, lo que fomenta la participación activa de los estudiantes y enriquece la experiencia de aprendizaje.

Otro aspecto a denotar es que Educaplay puede ser implementado para el abordaje de cualquier tipo de contenido educativo, lo que lo hace mucho más atractivo. Conviene destacar que esta herramienta también promueve la retroalimentación instantánea, debido a que brinda resultados y puntuaciones automáticas dando oportunidad a los estudiantes a que conozcan los resultados de su desempeño.

Se debe enfatizar a que los docentes diseñen actividades que además de resultar atractivas a los estudiantes, sean capaces de favorecer el desarrollo cognitivo para que los objetivos del proceso educativo sean realmente alcanzados y cumplidos.

1.3.13. Educación para la Ciudadanía apoyada en contenidos digitales

Hoy en día los procesos educativos con la inserción de las TIC están sustentados por leyes que dan paso a la aplicación de nuevas metodologías para la asimilación de conocimientos apoyadas en la tecnología, pese a esto en la asignatura Educación para la Ciudadanía se continúa aplicando métodos de enseñanza basados en enfoques estrictamente tradicionales con el uso de material impreso y de herramientas convencionales, presentando limitadas competencias digitales y por ende no favorece el desarrollo de estas en los

estudiantes, convirtiéndose así en una brecha que se contrapone al avance de la calidad educativa digital.

Como se había mencionado en líneas anteriores la asignatura Educación para la Ciudadanía por ser netamente teórica y monótona tiende a causar el desinterés en la asimilación de sus contenidos por ello, a criterio de las autoras, se hace énfasis en irrumpir el tradicional modelo de transmisión de conocimientos por uno que propicie espacios que generen nuevas experiencias en los estudiantes con el apoyo de la tecnología para el desarrollo dinámico, interactivo, innovador, creativo y significativo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En este punto debe señalarse que los contenidos digitales comprenden “información depositada en el ciberespacio en varios formatos para ser leída, comprendida, transmitida y mutada; estas acciones son ejecutadas por usuarios del común” (Villegas & Castañeda, 2020, p. 272). En concordancia con los autores, los contenidos digitales deben crearse con diferentes herramientas educativas disponibles en la red acorde a los requerimientos y necesidades que presente la comunidad educativa.

Su creación busca fomentar una comprensión más profunda de los temas de ciudadanía, permitiendo una exploración interactiva y un análisis crítico de cuestiones sociales, éticas y políticas relevantes para su entorno.

Por tal razón, se puede sostener que la creación e integración de contenidos digitales en la asignatura de Educación para la Ciudadanía dirigido a los estudiantes que cursan segundo año de bachillerato en Ciencias simboliza una marcada transformación en el proceso educativo, que con el apoyo de las herramientas digitales se convierten en elementos valiosos para contextualizar los contenidos de esta asignatura.

1.4. Antecedentes históricos del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía con respecto al uso de contenidos digitales

A lo largo de la historia, la asignatura Educación para la Ciudadanía ha pasado por un proceso de transición adoptando diferentes nombres, así como los contenidos y las metodologías de enseñanza - aprendizaje empleadas desde su origen. En el año 1838 se la conoció como Educación Moral y Religiosa, luego en 1984 tomó el nombre de Cívica y Ética y a partir del año 2007 hasta la actualidad recibe la denominación de Educación para la Ciudadanía (León, 2020).

A raíz de estos antecedentes se abordarán los criterios que servirán de base para el análisis del diagnóstico inicial en la Unidad Educativa Eugenio Espejo como son: el proceso de enseñanza - aprendizaje con respecto al uso de la tecnología y el aprovechamiento de las herramientas y contenidos digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Esta asignatura se impartió en la institución educativa antes mencionada desde que se denominó Cívica y Ética, cuyos contenidos estaban direccionados a la formación de los ciudadanos en valores patrios, derechos y obligaciones en todos los niveles de educación. A partir del siglo XX la tecnología ya jugaba un papel importante en el mundo lo que conllevaría a pensar en la introducción de la misma en el ámbito educativo.

Desde ese entonces el proceso de enseñanza – aprendizaje se apoyaba en recursos materiales educativos como: retroproyector, láminas de acetato, texto del estudiante, láminas impresas de los diferentes temas a tratar, cuaderno de trabajo, pizarra y papelógrafos siendo los medios de enseñanza más destacados de la época.

A inicios del siglo XXI la asignatura se adjudica con el nombre de Educación para la Ciudadanía basada en la educación en valores, enfoque en derechos, educación para la democracia y participación ciudadana, dirigida a los niveles de primero y segundo año de bachillerato.

El avance de la tecnología se fue adentrando al ámbito educativo con la emisión del acuerdo ministerial por parte el Ministerio de Educación (2011) en la que se institucionaliza la incorporación de las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Antes de ello no se lograba avizorar el uso de la tecnología avanzada en el contexto educativo, pues se consideraba algo lejano a pesar de que se utilizaban recursos como el televisor y retroproyector que pueden entenderse como herramientas tecnológicas incipientes que también han sido valiosas.

Este es sin duda un importante precedente que sienta las bases para que se implementen las acciones pertinentes para que progresivamente se vaya haciendo uso de recursos tecnológicos innovadores en el contexto educativo.

Luego debe hacerse mención al Currículo priorizado (2020), pues en este documento se habla de la modalidad de enseñanza remota y hace referencia al manejo de las tecnologías, indicando expresamente que “las instituciones educativas que cuenten con los medios tecnológicos u otros recursos que permitan desarrollar los aprendizajes básicos deseables” (p.

2), de manera que hace evidente que los esfuerzos deben direccionarse en el sentido de que los estudiantes adquieran competencias para el uso de herramientas digitales en asignaturas como Educación para la Ciudadanía.

La Unidad educativa Eugenio Espejo pese a seguir utilizando tecnología tradicional como los infocus o proyectores busca adentrarse al avance tecnológico que demanda la educación de este siglo por un lado se apoya en los links que vienen incluidos en los textos físicos que otorga el Ministerio de Educación para los estudiantes permitiéndoles ampliar los temas tratados a través de la visualización de videos y lecturas encontradas en la web y por otro lado de las actividades desarrolladas con procesadores de textos y presentaciones en programas informáticos como Power Point quedando notorio que aún no existe una presencia sistemática del uso de herramientas y contenidos digitales innovadores.

En conclusión, a través del tiempo se ha podido analizar que el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía en relación al uso de la tecnología se han caracterizado por la aplicación de estrategias metodológicas y tecnologías tradicionales haciendo que la asignatura sea netamente teórica, rutinaria y desmotivadora hacia los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo por no implementar nuevas formas de enseñanza innovadoras.

CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En este capítulo se describe el recorrido metodológico de la investigación así como el resultado del diagnóstico inicial con su respectivo análisis, interpretación y discusión científica de los resultados obtenidos en cada instrumento aplicado en base a las principales categorías de la investigación: proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía y contenidos educativos digitales.

Debe indicarse que la metodología de la investigación viene a ser una herramienta con la que se puede examinar, describir y evaluar de forma crítica los métodos utilizados y los recursos diseñados para analizar los datos que sean recopilados (Villanueva, 2022). Sobre la base de lo antes expuesto se estará describiendo a detalle la ruta metodológica que será aplicada en el despliegue de esta labor investigativa, con miras a dar cumplimiento de los objetivos propuestos.

2.1. Enfoque y alcance metodológico de la Investigación

Esta investigación se basó en el enfoque mixto, como expone Hernández-Sampieri et al., (2014) el enfoque mixto es “un enfoque relativamente nuevo que implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio” (p. 30). Partiendo de lo señalado, se puede afirmar que el enfoque cualitativo comúnmente se aplica en investigaciones de naturaleza social y se centra en la perspectiva de los mismos participantes.

En cuanto a la metodología cuantitativa se buscó examinar y dar sentido a los datos de naturaleza numérica vinculados con la temática en análisis sobre la base de interrogantes que están destinadas a proporcionar información estadística (Pimienta & De la Orden, 2011). Bajo esta óptica, se entiende que el foco de atención y el interés de las investigaciones en las cuales se aplica este enfoque es analizar información estadística y/o numérica.

El diseño aplicado fue el documental, es decir, se utilizaron los referentes bibliográficos que se vinculan con una modalidad documental en la que la fuente de información emerge de teorías aportadas por otros investigadores (Reyes, 2022).

Este diseño se ha seleccionado porque es el pertinente para recopilar información de naturaleza documental por medio de la revisión de fuentes bibliográficas actualizadas y con ello identificar los fundamentos teóricos sobre los contenidos educativos digitales para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía y caracterizar los

antecedentes históricos de dicho proceso en la asignatura antes mencionada con respecto al uso de contenidos digitales para estudiantes de segundo de bachillerato en Ciencias.

Adicionalmente se aplicó un diseño de campo denominado empírico, cuyo sustento se adquiere de información que es recolectada directamente del contexto o realidad abordado, con los que el investigador busca corroborar la situación actual (Reyes, 2022). Se ha aplicado este diseño porque también se desea abordar directamente el contexto escolar seleccionado y con ello describir el estado actual del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía para estudiantes de segundo año de bachillerato en Ciencias, además permitirá tener la validación de los instrumentos para la recolección de datos así como la funcionalidad de los contenidos educativos digitales implementados en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía a través del criterio de especialistas.

Con los resultados obtenidos se llegarán a las conclusiones específicas que permitirán generar recomendaciones encaminadas a transformar las metodologías tradicionales de enseñanza – aprendizaje por nuevos enfoques interactivos y motivadores que conlleven al aprendizaje significativo. Este trabajo servirá como referente para futuras investigaciones, además de ser un gran aporte para otras instituciones educativas marcará un precedente para que otras asignaturas se sumen a este cambio tecnológico.

2.2. Declaración y justificación del tipo de investigación

Debe señalarse que éste estudio está sustentado en la investigación descriptiva y aplicada, la primera comprende la descripción de un evento, fenómeno, individuo o contexto con la finalidad de comprender su organización o patrón de conducta (Arias, 2016). Y la segunda, se centra en identificar necesidades, problemas y oportunidades del contexto para luego aplicar conocimientos dando solución a estos requerimientos (Castro, Gómez, & Camargo, 2023).

En efecto, esta investigación busca describir el contexto abordado partiendo de la observación de la documentación que reposa en la institución educativa y los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial para luego encaminarse a la solución de la problemática existente por medio de la práctica con la implementación de contenidos educativos digitales creados en la herramienta Educaplay para la transformación del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

2.3. Métodos de Investigación

En las próximas líneas se estarán detallando los métodos de investigación aplicados:

Tabla 3. Métodos de investigación

Métodos Teóricos		
Métodos	Definición	Aplicación
Análisis - Síntesis	Es el que descompone las partes de la situación problemática con la finalidad de analizarlas de manera individual y establecer conexiones y relaciones existentes entre ellos, para luego fusionarlas con los diversos elementos en su totalidad (Guamán et al., 2021)	Por medio de este método se pretende analizar los datos que se han recolectado en la fase de levantamiento de la información actual del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía desde la implementación de contenidos digitales para sintetizarla a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.
Histórico - Lógico	Este método no implica únicamente describir cómo se ha comportado el fenómeno en los periodos estudiados, sino que su aplicación conduce a conocer la lógica de su desarrollo, es decir, los elementos de esencia que incidieron en los cambios operados en cada etapa correspondiente al objeto de estudio (Torres, 2020)	Mediante este método se conocerán los antecedentes históricos para realizar el análisis de la evolución y comportamiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía con el uso y empleo de los contenidos educativos digitales.
Modelación	Implica la generación de un objeto mediante conceptos abstractos, el	Con este método se podrá diseñar y crear contenidos educativos digitales

	<p>cual presenta las características esenciales del objeto real, facilitando la explicación de sus particularidades con mayor claridad. Debe indicarse que este modelo actúa como un vínculo intermedio entre el objeto y el observador, lo que posibilita identificar conexiones y patrones nuevos que no son evidentes en la realidad directa (Tamayo-Roca et al., 2017).</p>	<p>con la herramienta Educaplay en la asignatura de Educación para la Ciudadanía direccionado a los estudiantes de segundo año de bachillerato en ciencias.</p>
Métodos empíricos		
<p>Observación indirecta</p>	<p>Es una de las técnicas de investigación que consiste en recibir información correspondiente a observaciones hechas por otras personas (Quesada, 2023).</p>	<p>Aplicada a la documentación académica que reposa en el vicerrectorado del plantel con respecto al segundo curso de bachillerato “B” en ciencias en la asignatura Educación para la Ciudadanía y así constatar si los docentes implementan estrategias metodológicas innovadoras para desarrollar sus competencias digitales en la aplicación de los contenidos.</p>
<p>Entrevista</p>	<p>Es una técnica de investigación que involucra la interacción directa entre el entrevistador y el entrevistado con el objetivo de obtener información y opiniones detalladas sobre un tema</p>	<p>Dirigida a los docentes de la asignatura Educación para la Ciudadanía por medio de un cuestionario de preguntas abiertas se podrá diagnosticar el dominio</p>

	<p>específico (Medina M. , y otros, 2023)</p>	<p>que poseen los docentes hacia el uso y la metodología para la inserción de la tecnología digital en el proceso de enseñanza aprendizaje. Y a los directivos del centro educativo para tener una visión más amplia en el análisis de la problemática.</p>
Encuesta	<p>Es una técnica de investigación que se utiliza para recopilar información de un gran número de personas. Se trata de una herramienta versátil y accesible que permite a los investigadores obtener información sobre cualquier temática de interés (Medina M. , y otros, MITII, 2023)</p>	<p>Estará dirigida a los estudiantes de segundo año de bachillerato en ciencias del paralelo “B” para determinar las implicaciones en el aprendizaje, satisfacción y motivación hacia el uso de la tecnología en las clases de la asignatura Educación para la Ciudadanía.</p>
Análisis documental	<p>Es una técnica de investigación que implica la revisión y evaluación sistemática de documentos escritos con el objetivo de obtener información y comprender mejor un fenómeno o un problema específico (Medina M. , y otros, MITII, 2023)</p>	<p>Para la revisión y análisis documental bibliográfico que sustenten la investigación para determinar los fundamentos teóricos sobre el objeto de estudio a través de artículos, tesis, revistas, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, currículo nacional por competencias, planificaciones curriculares, fichas de visitas áulicas, acta de junta académica y consolidado de calificaciones.</p>

Criterio de especialistas	Es una técnica de análisis adecuada para recabar evidencias de contenido de un instrumento (validez de contenido) y determinar el grado en el que un instrumento de medición “refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide” (Yunta & Romero, 2022)	Se aplicará a tres especialistas: la rectora de la institución educativa, un docente de la asignatura Educación para la Ciudadanía y el especialista TIC del plantel quienes valorarán los instrumentos de recogida de información (encuestas, entrevistas) para luego ser aplicados a las muestras del estudio y cuyos resultados procesados servirán para que valoren la eficiencia, pertinencia y factibilidad de los contenidos digitales elaborados y así determinar si se recogen de manera general los requerimientos para su implementación.
Métodos estadísticos		
Descriptivo	Permite presentar y describir resultados numéricos (Johnson & Kuby, 2012).	Este método se ha empleado para reportar los resultados numéricos de esta investigación.

Nota: Elaboración propia.

2.4. Técnicas e Instrumentos de Investigación

Las técnicas de recolección de datos comprenden la vía por medio del cual se puede levantar la información que es requerida (Arias, 2016), todos los instrumentos aplicados en la investigación fueron validados por los especialistas para su aplicabilidad en el proceso educativo siendo los siguientes:

La observación documental, que consiste en la revisión minuciosa y lectura de los documentos o textos que servirán como aporte para el estudio de donde se recopilará la información escrita realizada por otros individuos (Juárez, 2023). Esta técnica sirvió para recopilar datos de la documentación física que reposa en el vicerrectorado de la Unidad

Educativa Eugenio Espejo y determinar la realidad existente del proceso de enseñanza – aprendizaje aplicado en la asignatura Educación para la Ciudadanía a los estudiantes de segundo B bachillerato en ciencias.

Por otro lado se utilizó la encuesta que corresponde a un conjunto determinado de interrogantes dirigidas hacia un grupo o subgrupo de la población elegida como sujetos de estudio, con la finalidad de obtener la perspectiva de las personas en relación a un tema particular (Villanueva, 2022). Esta técnica se aplicó a los estudiantes de segundo año B de bachillerato en ciencias a través de un cuestionario con preguntas cerradas mediante una escala de valoración para determinar la satisfacción, motivación e interés sobre la metodología impartida en el aula de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Asimismo, se aplicó la entrevista, que consiste en un diálogo que entabla el entrevistador con el entrevistado cuyo elemento característico es su flexibilidad. Debe considerarse que existen tres (3) tipos de entrevistas: estructuradas, semiestructuradas y abiertas (Arévalo et al., 2020). Esta técnica se aplicó a la muestra de docentes que imparten la asignatura Educación para la ciudadanía en el nivel de segundo año de bachillerato, para ello se utilizó una entrevista estructurada la cual “tiene como característica que el entrevistador sigue un formato de preguntas preestablecidas y específicas, en un orden determinado con anterioridad” (Arévalo et al., 2020, p. 137).

Ahora bien, como instrumentos de recolección de datos se han aplicado los siguientes:

La ficha de observación documental, que comprende aquel instrumento con el que se puede registrar información específica sobre determinados contextos, eventos, individuos, comunidades que integran la investigación (Huanca-Arohuanca et al., 2021).

Del mismo modo se ha diseñado un formulario para la encuesta, que comprende una serie de preguntas cerradas que son aquellas en las que las alternativas de respuesta son ofrecidas al encuestado y no permite que pueda dar otro tipo de repuestas (Arias, 2012).

Por otra parte, se ha diseñado un cuestionario para la entrevista integrado por preguntas abiertas en las cuales el entrevistado puede responder ampliamente sin ningún tipo de restricción por no tener unas respuestas predeterminadas (Arias, 2012).

Una vez recolectada la información se procedió a realizar la matriz de datos respectiva, seguida de la codificación, para lo cual se ha empleado hojas de cálculo de Microsoft Excel. Los datos de naturaleza cuantitativa fueron procesados a través de la estadística descriptiva, la cual permite presentar y describir resultados numéricos (Johnson & Kuby, 2012).

En la investigación desarrollada los resultados son exhibidos a través de frecuencias y porcentajes. Mientras que para el análisis y tratamiento de los datos cualitativos se ha aplicado el software computarizado de Atlas.ti versión 7.5.18.

2.5. Población y Muestra

La población se ha conceptualizado como la totalidad de sujetos que integran el interés científico en una labor investigativa y sobre los cuales quiere registrarse información para sistematizar información con la cual emitir reflexiones finales (López & Fachelli, 2015, p. 7).

En concordancia con lo planteado se puede afirmar que la población de este estudio está integrada por 140 estudiantes en edades comprendidas entre 15 y 16 años de segundo año de Bachillerato en Ciencias distribuidos en cuatro paralelos de ese nivel de estudio donde se imparte la asignatura Educación para la Ciudadanía que forma parte del tronco común de la malla curricular, 6 docentes del área de Ciencias Sociales y 3 directivos de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, todos residentes en la ciudad de Babahoyo, provincia de Los Ríos.

Por otra parte debe detallarse la muestra que comprende un fragmento o grupo de unidades que representan una población, seleccionados al azar y sujetos a observación científica con el propósito de obtener resultados confiables para la totalidad de la población bajo investigación (López & Fachelli, 2015), es decir, es una sección poblacional. En este sentido, debe señalarse que la muestra estuvo compuesta de la siguiente manera:

La muestra se determinó aplicando el muestreo aleatorio simple el cual comprende “un proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra” (Arias, 2012, p. 83), se seleccionó este tipo de muestreo porque todos los estudiantes de segundo año de bachillerato tienen la misma oportunidad de ser incluidos en la muestra. Se utilizó la herramienta digital Flippity permitiendo realizar la selección de uno de los cursos saliendo favorecido el paralelo “B” conformado por 35 estudiantes, 25 mujeres y 10 hombres, que representa un 25% de la población total. Con respecto a la muestra de docentes y directivos se seleccionaron 4 mujeres respectivamente, es decir, el 44 % de la población total.

Debe detallarse que los estudiantes muestran un ritmo de aprendizaje lento e intermedio, en el que resultados académicos en la asignatura abordada comprende promedios bajos. Entre tanto, los docentes tienen título de tercer nivel (licenciaturas) y algunos de ellos están cursando en la actualidad maestrías. Con respecto a los directivos, la rectora y vicerrectora del plantel cuentan con títulos de tercer nivel en licenciatura en Ciencias de la Educación, así como también estudios de cuarto nivel en Currículo y Docencia.

2.6. Etapas de la Investigación

Etapas I: Diagnóstico inicial

En esta etapa se ha efectuado un análisis minucioso del estado actual del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía donde se identificó la problemática existente en la impartición de estrategias metodológicas para la asimilación de conocimientos en los estudiantes de segundo B de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, para ello se utilizaron técnicas de recogida de información como la observación de documentos institucionales, seguido de entrevistas y encuestas que permitieron tener una visión más clara de la situación origen.

Etapas II: Modelación de la propuesta

Tras la delimitación del diagnóstico inicial se diseñó la propuesta acorde a las necesidades institucionales basada en la elaboración de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay para transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Etapas III: Diagnóstico final o validación

En esta etapa se procedió a la validación teórica y empírica de la efectividad de la propuesta diseñada validando la misma con los sustentos teóricos que respaldan la investigación así como el criterio de expertos determinó la funcionalidad de los contenidos educativos digitales creados con la herramienta Educaplay para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía dirigido a estudiantes de segundo B de bachillerato de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

2.7. Análisis de resultados del diagnóstico inicial

Resultados de la ficha de observación.

Como diagnóstico inicial se aplicó una ficha de observación (Anexo 2) enfocada al proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía y al uso de herramientas digitales, basada en la revisión de la documentación que reposa en el vicerrectorado del plantel donde se analizaron los siguientes indicadores:

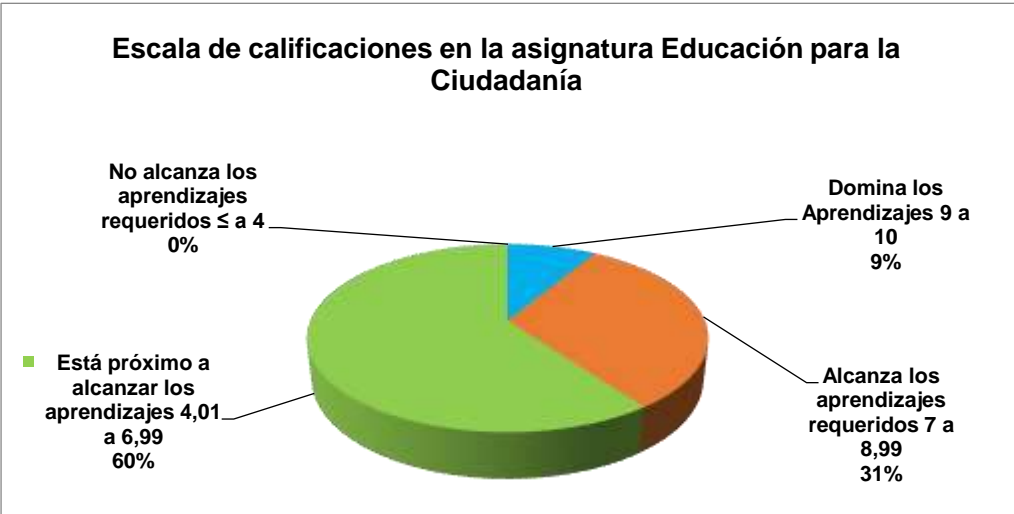
El rendimiento académico: donde se procedió a la revisión del acta de junta de curso con el consolidado de calificaciones del primer trimestre obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 4. Escala de calificaciones en Educación para la Ciudadanía

Escalas de calificaciones	Equivalencia	Cantidad
Domina los Aprendizajes	9 a 10	3
Alcanza los aprendizajes requeridos	7 a 8,99	11
Está próximo a alcanzar los aprendizajes	4,01 a 6,99	21
No alcanza los aprendizajes requeridos	≤ a 4	0
Total		35

Nota: Elaboración propia

Figura 1. Escala de calificaciones en Educación para la Ciudadanía



Nota: Elaboración propia.

De acuerdo a la observación realizada en concordancia con la escala de calificaciones emitida por el Ministerio de Educación se evidencia que 21 estudiantes, equivalente al 60% de la muestra presentan un bajo nivel de rendimiento académico en la asignatura con calificaciones inferiores a 7 estando próximos a alcanzar el aprendizaje, mientras que el 31% alcanza los aprendizajes requeridos es decir, 11 estudiantes y finalmente el 9% domina los aprendizajes, 3 estudiantes. Estos resultados precisan la búsqueda de otras formas de enseñanza en la asignatura Educación para la Ciudadanía donde se pueda evidenciar cambios favorables en el rendimiento académico de los estudiantes.

Las estrategias metodológicas: en la revisión de las planificaciones de clases que realizan los docentes se detectó la metodología que aplican para impartir los contenidos de la asignatura evidenciando lo siguiente:

Tabla 5. Estrategias metodológicas

Descripción	Si	No
Aplica estrategias metodológicas tradicionales	2	0
Total	2	0

Nota: Elaboración propia

Figura 2. Aplicación de estrategias metodológicas



Nota: Elaboración propia

Se pudo constatar que en las planificaciones de clases las 2 docentes que representan el 100% de la muestra seleccionada aún continúan implementando metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía sin el apoyo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación NTIC. A partir de los resultados obtenidos se evidencia que el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía está guiado por metodologías tradicionales, al ser una asignatura netamente teórica se necesita la inserción de las NTIC permitiendo experimentar clases innovadoras.

Las herramientas tecnológicas tradicionales: para ello se revisaron las fichas de visitas áulicas aplicada a los docentes para determinar el uso de las herramientas tecnológicas tradicionales en el proceso de enseñanza – aprendizaje evidenciando lo siguiente:

Tabla 6. *Uso de herramientas tecnológicas tradicionales.*

Descripción	Si	No
Uso de herramientas tecnológicas tradicionales	1	1
Total	1	1

Nota: Elaboración propia

Figura 3. *Uso de herramientas tecnológicas tradicionales.*



Nota: Elaboración propia.

Se ha evidenciado en las fichas de visitas áulicas que de las 2 docentes que forman parte de la muestra, el 50% utiliza herramientas tecnológicas tradicionales en contraste con el 50% que no las utiliza. Los resultados obtenidos evidencian que aún se utilizan herramientas tecnológicas tradicionales en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía pero no todos hacen uso de ellas de acuerdo a las exigencias educativas de este siglo.

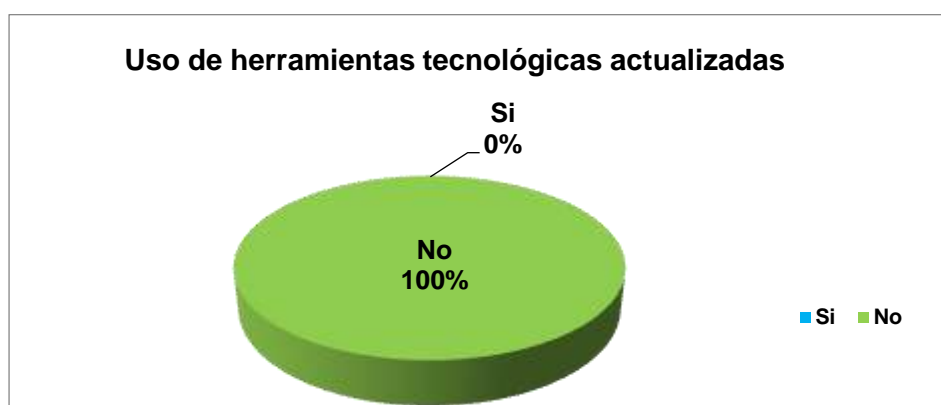
Las herramientas tecnológicas actualizadas: continuando con la observación de las fichas de visitas áulicas para determinar el uso de herramientas tecnológicas actualizadas se ha evidenciado lo siguiente:

Tabla 7. *Uso de herramientas tecnológicas actualizadas.*

Descripción	Si	No
Uso de herramientas tecnológicas actualizadas	0	2
Total	0	2

Nota: Elaboración propia

Figura 4. *Uso de herramientas tecnológicas actualizadas.*



Nota: Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la observación de la ficha de visita áulica con respecto al uso de herramientas tecnológicas actualizadas se evidencia que las 2 docentes que forman parte de la muestra, es decir, el 100% no utiliza herramientas tecnológicas actualizadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Los resultados demuestran que en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía las docentes no utilizan herramientas tecnológicas actualizadas dejando notorio que los contenidos de la asignatura se desarrollan con recursos tradicionales (texto del estudiante) siendo impartidos de forma rígida y monótona.

Resultados de la encuesta a estudiantes.

Se procedió a la aplicación de una encuesta (Anexo 3) dirigida a los estudiantes, en base a las dos categorías del objeto de estudio, emitiendo los siguientes resultados:

Categoría 1: Proceso de enseñanza – aprendizaje.

Indicador: Satisfacción

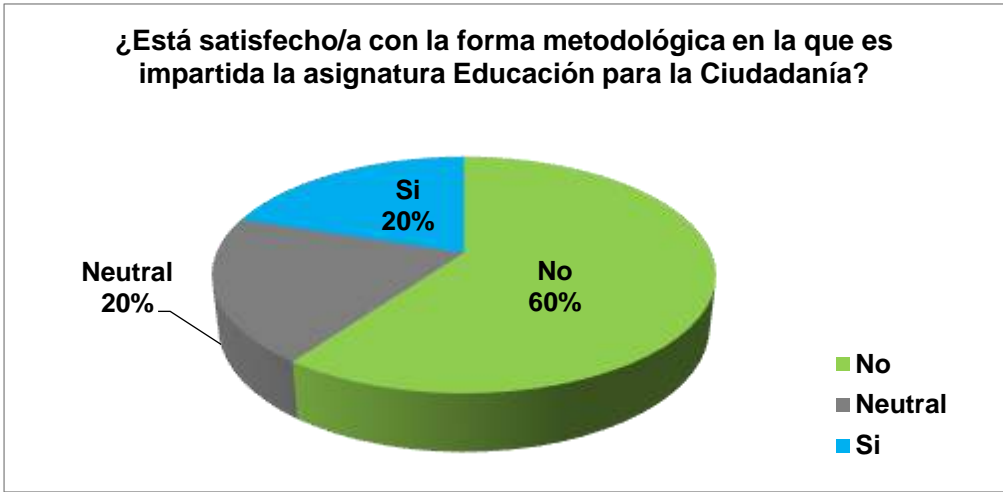
1. ¿Está satisfecho/a con la forma metodológica en la que es impartida la asignatura Educación para la Ciudadanía?

Tabla 8. Satisfacción en la estrategia metodológica.

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
No	21	60%
Neutral	7	20%
Si	7	20%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Figura 5. Satisfacción en la estrategia metodológica.



Fuente: Encuesta a estudiantes.

El 60% de los estudiantes abordados, es decir 21, se han manifestado insatisfechos respecto a la forma metodológica en la que es impartida la asignatura Educación para la Ciudadanía mientras que el 20% equivalente a 7 estudiantes si lo está y el 20% restante se mantienen neutrales a sus respuestas. De acuerdo a los resultados obtenidos se evidencia malestar de insatisfacción en los estudiantes por la forma metodológica en que es impartida la asignatura, por lo que es necesario aplicar la pedagogía emergente donde se fusione la metodología tradicional con nuevas formas de enseñanza mediadas por las TIC.

Indicador: Motivación

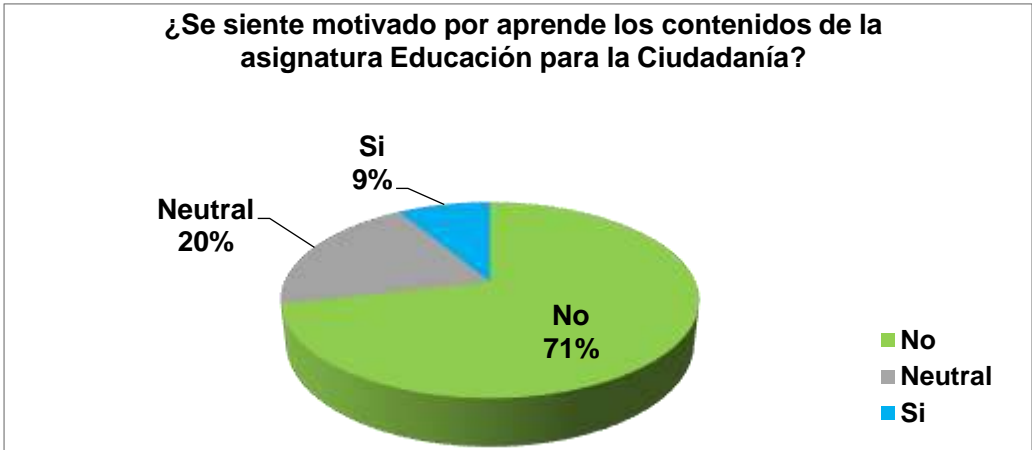
2. ¿Se siente motivado por aprender los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía?

Tabla 9. Motivación por la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
No	25	71%
Neutral	7	20%
Si	3	9%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Figura 6. Motivación por la asignatura Educación para la Ciudadanía.



Fuente: Encuesta a estudiantes.

De los estudiantes encuestados 25 de ellos, es decir el 71% han precisado que no se sienten motivados por aprender los contenidos de la asignatura, mientras que el 20% prefiere no opinar al respecto, existiendo un 9% que menciona estar motivado. Estos resultados evidencian que los estudiantes presentan un alto porcentaje de desmotivación hacia la asignatura lo que ha conllevado al desinterés por aprender los contenidos de la misma reflejados en el rendimiento académico abordado anteriormente.

Indicador: Preferencia

3. ¿Prefiere que los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía sean impartidos con el uso de la tecnología?

Tabla 10. Preferencia en la impartición de contenidos

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
No	0	0%
Neutral	7	20%
Si	28	80%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Figura 7. Preferencia en la impartición de contenidos



Fuente: Encuesta a estudiantes.

El 80% de los estudiantes consultados, es decir 28, han demostrado preferencia en que los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía sean impartidos con el uso de la tecnología, manteniéndose un 20% neutral, equivalente a 7 estudiantes. Al analizar estos resultados es notorio que ningún estudiante, es decir el 0%, se niega a adentrarse al mundo de la tecnología ya que la mayoría prefiere que ésta sea incluida en los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía resultando favorable para generar un aprendizaje significativo.

Categoría 2: Contenidos educativos digitales.

Indicador: Herramientas digitales

4. ¿Ha utilizado herramientas digitales para el desarrollo de actividades educativas?

Tabla 11. *Uso de herramientas digitales*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaie
No	14	40%
Neutral	6	17%
Si	15	43%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Figura 8. *Uso de herramientas digitales*



Fuente: Encuesta a estudiantes.

El 43% de los estudiantes encuestados, es decir 15, han afirmado haber utilizado herramientas digitales para el desarrollo de actividades educativas, en relación a 14 estudiantes que no las han utilizado, el 40%, mientras que el 17%, 6 estudiantes, no emiten opinión. Los resultados obtenidos evidencian que los estudiantes que han hecho uso de las herramientas digitales para el desarrollo de actividades educativas está por encima del nivel de los que no las han utilizado siendo favorable para la aplicación de las mismas al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Indicador: Conocimiento

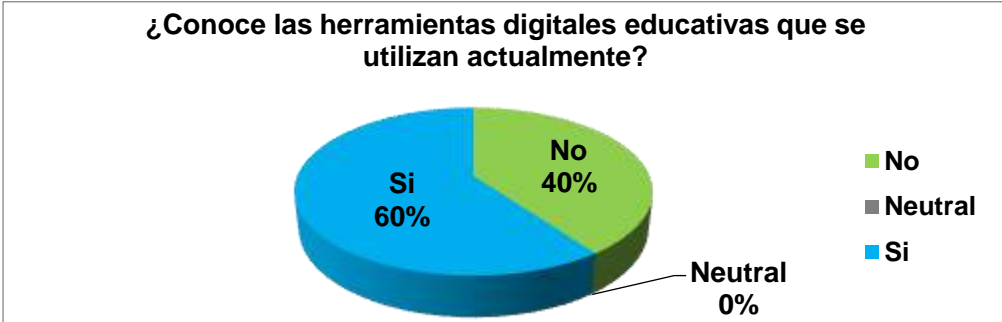
5. ¿Conoce las herramientas digitales educativas que se utilizan actualmente?

Tabla 12. *Conocimiento de herramientas digitales actualizadas*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaie
No	14	40%
Neutral	0	0%
Si	21	60%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Figura 9. Conocimiento de herramientas digitales actualizadas



Fuente: Encuesta a estudiantes.

El 60% de los estudiantes consultados han aseverado que si tienen conocimiento de las herramientas digitales educativas que existen en la actualidad en comparación a los que no las conocen es decir el 40%. Los resultados obtenidos indican que la mayoría de los estudiantes tienen conocimiento de las herramientas digitales educativas que existen en la actualidad, los mismos serán un factor clave de apoyo para aquellos estudiantes que no las conocen.

Indicador: Manejo

6. ¿Ha manejado herramientas digitales actualizadas?

Tabla 13. Manejo de herramientas digitales actualizadas

<u>Respuestas</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaie</u>
No	20	57%
Neutral	0	0%
Si	15	43%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Figura 10. Manejo de herramientas digitales actualizadas



Fuente: Encuesta a estudiantes.

El 57% de los estudiantes consultados, es decir 20, han aseverado que no han manejado herramientas digitales actualizadas mientras que el 43% equivalente a 15 estudiantes si lo han hecho. Se evidencia que la mayoría de los estudiantes no han manejado herramientas digitales actualizadas pero existe un grupo que si lo ha hecho, los cuales se convertirán en guías de apoyo para aquellos estudiantes que no las manejan.

Indicador: Inclusión

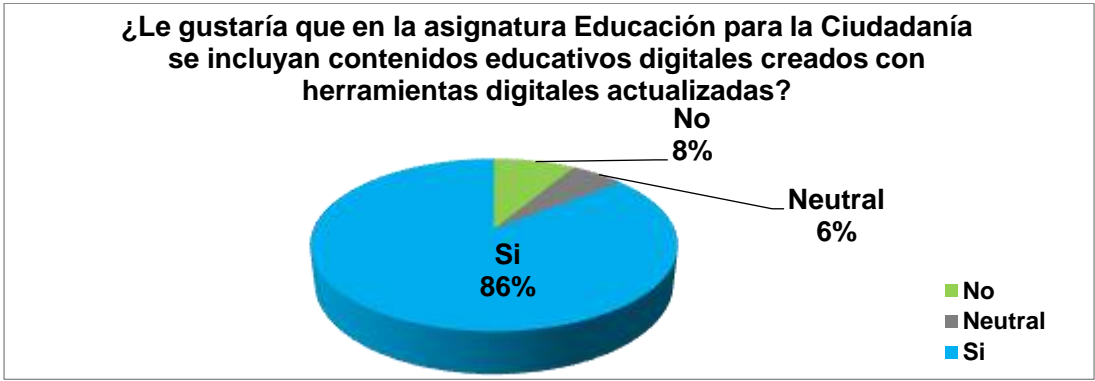
7. ¿Le gustaría que en la asignatura Educación para la Ciudadanía se incluyan contenidos educativos digitales creados con herramientas digitales actualizadas?

Tabla 14. *Inclusión de herramientas digitales actualizadas en Educación para la Ciudadanía*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
No	3	8%
Neutral	2	6%
Si	30	86%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Figura 11. *Inclusión de herramientas digitales actualizadas en Educación para la Ciudadanía*



Fuente: Encuesta a estudiantes.

El 86% de los estudiantes consultados, es decir a 30 de ellos les gustaría que se incluyan contenidos educativos digitales en la asignatura Educación para la Ciudadanía creados con herramientas digitales actualizadas mientras que el 8% no les gustaría y un 6% prefirieron no opinar. Se determina una gran aceptación por la inclusión de contenidos educativos digitales en la asignatura Educación para la Ciudadanía creados con herramientas digitales actualizadas lo que conllevará a crear ambientes áulicos innovadores, motivadores e interesantes.

Resultados de entrevista dirigida a docentes y directivos

Al analizar los hallazgos de los instrumentos aplicados, entrevista a docentes (Anexo 4) se puede sostener que los docentes no desarrollan sus competencias digitales ya que las autoridades del plantel no han ejecutado planes de capacitación tecnológica que conlleven al uso, manejo y aplicación de herramientas tecnológicas actualizadas en la impartición de la asignatura para que se integren nuevas formas de enseñanza – aprendizaje con el apoyo de las NTIC por tal motivo los docentes continúan implementando estrategias metodológicas tradicionales de forma monótona y teórica lo que desencadena la desmotivación, desinterés y bajo rendimiento académico en el proceso educativo de los estudiantes.

En cuanto a la entrevista a directivos (Anexo 5) se puede evidenciar que por parte del directivo 1, rectora, enfatiza que los docentes tienen libre facultad de capacitarse en los cursos de formación continua que oferta el MINEDUC ya que la institución educativa no cuenta con recursos tecnológicos actualizados para ejecutar dichos cursos. El directivo 2, vicerrectora, manifiesta que los cursos los oferta el MINEDUC pero piensa que sería importante implementarlos internamente para romper la brecha digital a la cual se resisten muchos docentes.

En conclusión, se hace necesario romper con esas formas de enseñanza tradicionales que han perdurado por generaciones, hoy en día con la inserción de las TIC en la educación se brinda la oportunidad de generar un cambio significativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

CAPÍTULO 3. CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES CREADOS CON LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY PARA LA ASIGNATURA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA

Este capítulo da respuesta a la situación problemática de la investigación: ¿Cómo se puede transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía para que sea motivador, dinámico e interactivo en la asimilación de conocimientos por los estudiantes de segundo año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo? Cabe mencionar que los resultados del diagnóstico inicial dieron origen a la creación de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay para transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Esta transformación se basó en el uso de la herramienta on-line Educaplay que ofrece una variada gama de actividades interactivas y dinámicas para el aprendizaje significativo de la asignatura.

3.1. Educaplay para la creación de contenidos educativos digitales

La siguiente propuesta permitirá que los estudiantes de segundo B de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo experimenten una transformación del proceso de enseñanza – aprendizaje de forma motivadora, interesante e innovadora al desarrollar los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía de manera digital por medio de la herramienta Educaplay.

Esta herramienta presenta una funcionalidad clara, fácil y sencilla para que los docentes puedan crear contenidos educativos interactivos y dinámicos a través del abanico de actividades como juegos didácticos donde se pueden incluir videos, imágenes y audios convirtiéndose en una experiencia enriquecedora para los estudiantes acordes a sus estilos de aprendizaje. Además, permite realizar una adecuada retroalimentación para dar seguimiento continuo al proceso educativo.

Con la creación de los contenidos educativos digitales en Educaplay tanto docentes como estudiantes se verán beneficiados al generar un aprendizaje significativo, desarrollar sus competencias digitales así como el mejoramiento del rendimiento académico en este proceso transformador acorde a las exigencias educativas actuales.

3.2. Creación de contenidos digitales con la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía

3.2.1. Introducción

Con la creación de contenidos educativos digitales se pretende incorporar al proceso de enseñanza – aprendizaje una metodología innovadora a través de la herramienta digital Educaplay por medio del diseño e implementación de actividades interactivas en la asignatura Educación para la Ciudadanía, partiendo de la idea que la formación ciudadana es determinante para construir comunidades conformadas por individuos comprometidos y responsables en la sociedad y que se ajusten a las nuevas realidades vinculadas con la tecnología.

Para ello se han seleccionado las metodologías y enfoques pedagógicos con los que se puede fomentar la comprensión profunda de la ciudadanía, los derechos humanos y la participación activa.

3.2.2. Objetivos

Objetivo general

- Crear contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay para la transformación del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía dirigido a los estudiantes de segundo B de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Objetivos Específicos

- Seleccionar los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía para ser creados en la herramienta Educaplay.
- Elegir del abanico de actividades que presenta Educaplay aquellas que se ajusten a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de segundo B de bachillerato en ciencias.
- Diseñar los contenidos educativos digitales de la asignatura Educación para la Ciudadanía con la herramienta Educaplay cuyos contenidos sean fáciles y sencillos de desarrollar por los estudiantes de segundo B de bachillerato en ciencias.
- Implementar los contenidos educativos digitales en Educaplay para favorecer el aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía por medio de actividades interactivas.

- Potenciar el pensamiento crítico, reflexivo y creativo así como las competencias digitales, actitudes y valores ciudadanos en los estudiantes de segundo B de bachillerato al interactuar con los contenidos educativos digitales.
- Facilitar el aprendizaje de los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía por medio de actividades interactivas para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes de segundo B de bachillerato en ciencias.
- Optimizar los resultados académicos del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía en los estudiantes de segundo B de bachillerato en ciencias.

3.2.3. Metodologías y enfoques

Esta propuesta se sustenta en las siguientes teorías de aprendizaje:

El constructivismo, donde el estudiante construye el conocimiento y lo relaciona con su experiencia educativa. Con Educaplay los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir del desarrollo de las variadas actividades que presenta esta herramienta digital. El aprendizaje significativo, está relacionado al constructivismo donde el estudiante experimenta el conocimiento aplicándolo a su realidad existente.

Con la aplicación de la herramienta Educaplay el estudiante aparte de construir el conocimiento adquiere una experiencia educativa diferente de forma interactiva, dinámica y motivadora de aprender la asignatura Educación para la Ciudadanía.

El conectivismo, se centra en la inserción de las TIC en la educación para fortalecer los resultados del proceso de enseñanza – aprendizaje. La propuesta de crear contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay potencia el proceso de enseñanza – aprendizaje de los contenidos de la asignatura Educación para la Ciudadanía generando mayor interés por aprender de manera atractiva y diferente a la tradicional lo que permite desarrollar el aprendizaje significativo así como las competencias digitales.

Educaplay es un generador de actividades educativas multimedia on-line, cuenta con 17 tipos de actividades de forma gratuita, surge en enero del año 2010 como una aportación a la comunidad educativa para el aprendizaje interactivo, además, está disponible en 11 idiomas (ADRFormación).

En base a lo antes señalado, Educaplay es una herramienta que está dirigida a los docentes que quieran dar un cambio significativo en la forma de enseñar y aprender ya que

dispone de recursos multimedia para ser incorporados al desarrollo de contenidos educativos interactivos sobre cualquier tema de estudio.

En síntesis, Educaplay es una herramienta potencial que a través de la diversidad de actividades que presenta permite crear, gestionar grupos y compartir contenidos educativos multimedia en base a las necesidades de los estudiantes, resultando atractiva al desarrollo de las actividades desde cualquier lugar y es compatible con diferentes dispositivos electrónicos.

3.2.4. Desarrollo.

La creación de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay se llevó a cabo de acuerdo a las siguientes fases:

Fase I. Creación: selección de contenidos y elaboración de actividades.

Esta primera fase tuvo una duración de tres semanas donde se seleccionaron los contenidos del texto del estudiante de Educación para la Ciudadanía de segundo año de bachillerato en correspondencia con el currículo educativo actual y en base a las estrategias metodológicas que hacen referencia al uso de las TIC en las temáticas a desarrollar.

Para ello, se seleccionaron de las diversas actividades que presenta Educaplay las que se ajustan a las temáticas para la creación de los contenidos. De manera general se detallan los pasos a seguir para el acceso a la herramienta:

- 1.- En el buscador de preferencia ubicar: <https://es.educaplay.com/>
- 2.- Iniciar sesión ingresando el correo electrónico y contraseña, luego entrar. Si no dispone de una cuenta en Educaplay deberá registrarse.

Figura 12. *Página inicio Educaplay*



Nota: Imagen extraída de Educaplay

3.- Una vez que haya ingresado, ubicarse en la opción “crear actividad” y aparecerán todas las actividades que dispone Educaplay.

Figura 13. Actividades varias de Educaplay



Nota: Imagen extraída de Educaplay

A continuación se detalla el proceso de elaboración de los contenidos digitales con la herramienta Educaplay en base a los temas seleccionados de las cuatro unidades de estudio, cada actividad cuenta con una descripción detallada de lo que se pretende lograr.

Unidad 1: Ciudadanía y derechos

Tema 1: El principio de igualdad expresado en el sufragio universal.

Actividad: Froggy Jumps: crea un camino de preguntas que “Froggy Jumps” cruza para llegar a salvo a la orilla.

Figura 14. Froggy Jumps



Nota: Portada extraída de Educaplay. Elaboración propia.

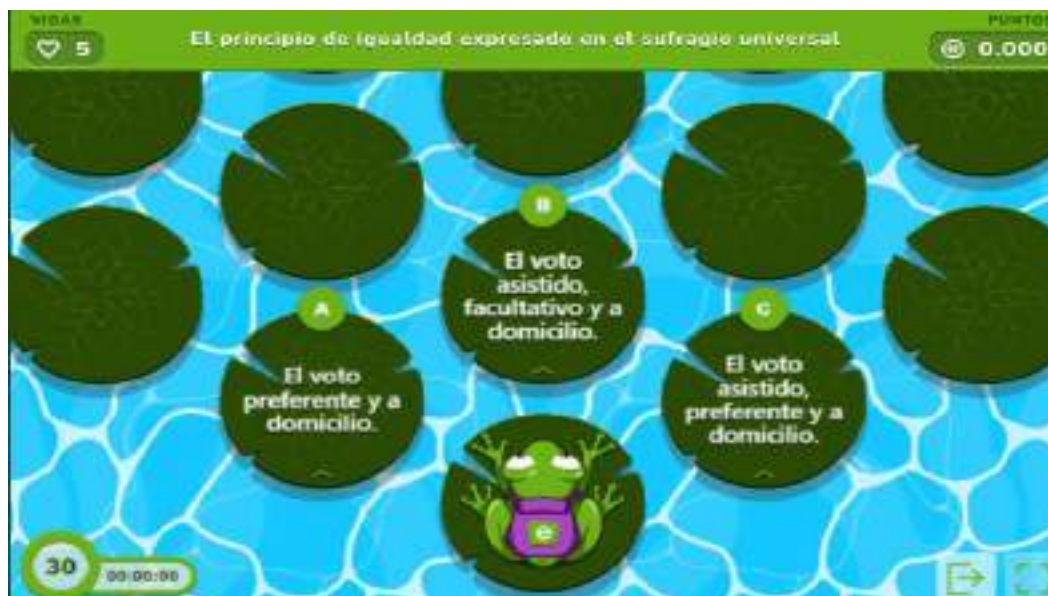
Desarrollo de la actividad:

- ✓ Se realizó un camino de 10 preguntas.
- ✓ El juego cuenta con 5 vidas y límite de tiempo de 30 segundos.
- ✓ Si las respuestas seleccionadas son correctas el sapito “Froggy Jumps” avanza el recorrido, de lo contrario se hunde en el lago y retorna nuevamente para continuar el recorrido hasta llegar a la orilla.

Mecanismo del juego:

El estudiante deberá responder cada pregunta bajo el límite de tiempo indicado, por cada respuesta inválida se pierde una vida, lo que determina la posición o ranking de los participantes.

Figura 15. Introducción al juego Froggy Jumps



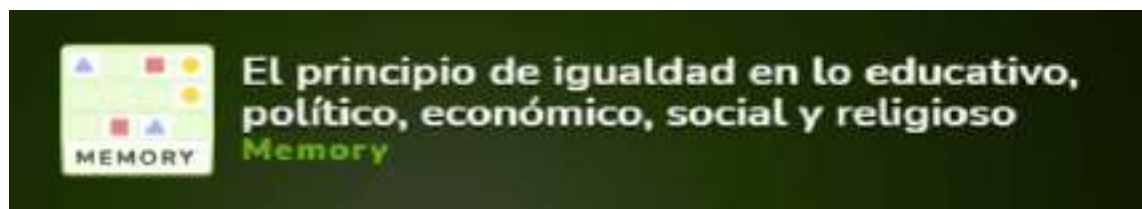
Nota: Vista previa de inicio al juego extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Link de acceso a la actividad: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16072122-el-principio-de-igualdad-expresado-en-el-sufragio-universal.html>

Tema 2: El principio de igualdad en lo educativo, político, económico, social y religioso.

Actividad: Memory: coloca boca abajo cartas con los textos, audios e imágenes para emparejarlas.

Figura 16. Memory



Nota: Portada extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Desarrollo de la actividad:

- ✓ Se utilizaron 10 cartas.
- ✓ En 5 cartas se ubicaron ideas principales del tema de estudio y en las 5 restantes se agregaron imágenes vinculadas a esas ideas para que sean emparejadas.
- ✓ Se ubicó un límite de tiempo de 180 minutos por cada memory con 3 vidas.

Mecanismo del juego:

El estudiante deberá emparejar la imagen y el respectivo texto, si coinciden ambas cartas quedan volteadas de lo contrario vuelven a su posición original. Durante el límite de tiempo se debe memorizar los pares de cartas correctos, si existen errores se pierden las vidas afectando la puntuación final.

Figura 17. Introducción al juego memory



Nota: Vista previa de inicio al juego extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Link de acceso a la actividad: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16080822-el-principio-de-igualdad-en-lo-educativo-politico-economico-social-y-religioso.html>

Unidad 2: La democracia moderna

Tema 1: Significado de la representación política en la democracia representativa.

Actividad: Completar texto: quita palabras de un texto para rellenarlas escribiendo o con un clic.

Figura 18. Completar texto



Nota: Portada extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Desarrollo de la actividad:

- ✓ Se realizaron 8 preguntas en base al tema de estudio.
- ✓ Se ingresó el texto (definición) y se ocultaron las palabras que sirvieron de referente para completar la actividad.
- ✓ El tiempo límite por pregunta es de 60 segundos.

Mecanismo del juego:

Los estudiantes tendrán que seleccionar la palabra correcta para que aparezca automáticamente en los espacios que se activan.

Luego deben hacer clic en el botón “comprobar” para verificar si lo realizaron de manera correcta de lo contrario aparecerá una X color rojo sobre el cuadro incorrecto.

Figura 19. Introducción al juego completar texto



Nota: Vista previa de inicio al juego extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Link de acceso a la actividad <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15696890-la-democracia-moderna.html>

Tema 2: Limitaciones de la democracia: la tendencia a la corrupción.

Actividad: Sopa de letras: Esconde palabras bajo un cuadrado lleno de letras para que las encuentren.

Figura 20. Sopa de letras



Nota: Portada extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Desarrollo de la actividad:

- ✓ Se creó una sopa de letras basada en 4 definiciones.
- ✓ Los estudiantes deben encontrar el tema de cada definición.
- ✓ Los temas de las definiciones se encuentran en modo oculto.
- ✓ La actividad tiene un tiempo límite de 5 minutos y dos vidas.

Mecanismo del juego:

Los estudiantes tendrán que leer la definición de cada imagen, dando clic sobre la lupa se amplía y se reduce el zoom, luego en la “sopa de letras” seleccionan la palabra dando clic en la primera letra arrastran con el mouse hasta completarla, si es correcta ganan puntos de lo contrario pierden vidas. Esta actividad tiene límite de tiempo que determina el ranking o posición de participación.

Figura 21. Introducción al juego sopa de letras



Nota: Vista previa de inicio al juego extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Link de acceso a la actividad <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16085778-formas.html>

Unidad 3: La democracia y la construcción de un Estado plurinacional

Tema 1: La plurinacionalidad y sus aportes a la cultura nacional.

Actividad: Video Quiz: introduce preguntas en secuencias de videos de YouTube.

Figura 22. Video quiz



Nota: Portada extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Desarrollo de la actividad:

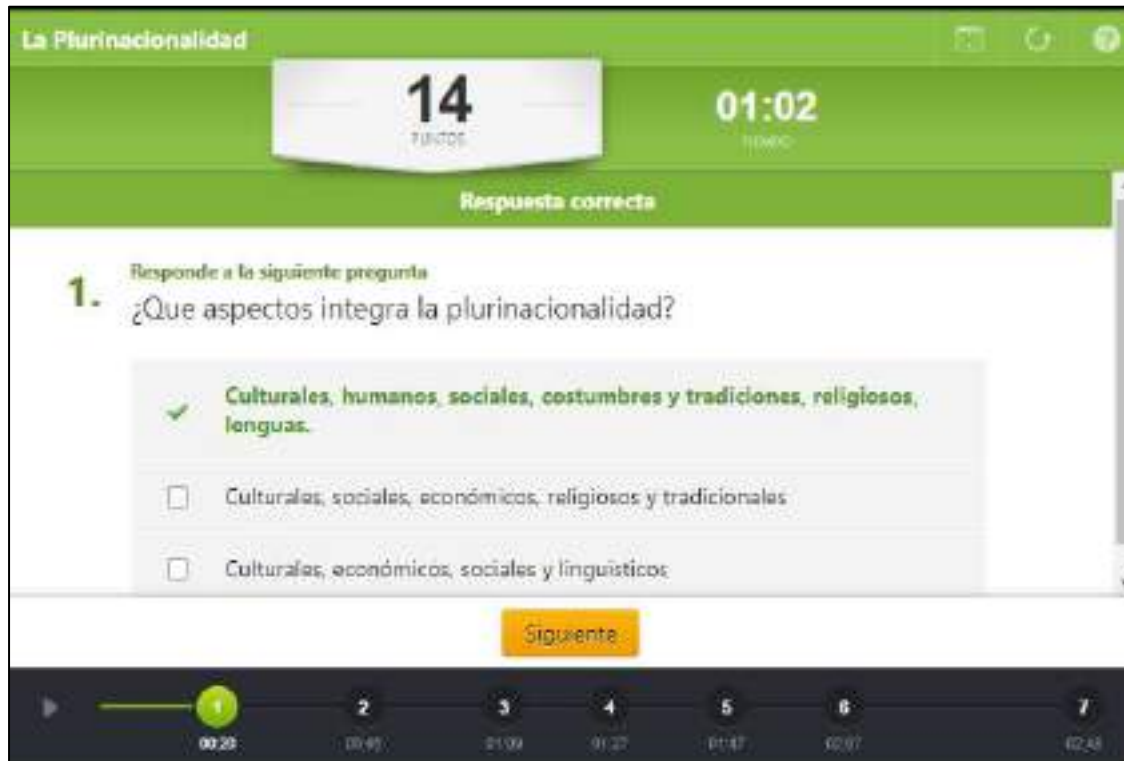
- ✓ Se seleccionó un video de YouTube referente al tema de estudio.
- ✓ Se insertó el video en el quiz y se elaboraron 7 preguntas con 3 opciones de respuestas.
- ✓ El video se pausa automáticamente y aparecen cada una de las preguntas en un lapso de tiempo.
- ✓ Una vez contestada la pregunta el video avanza repitiendo el mismo proceso hasta culminarse.

Mecanismo del juego:

Los estudiantes tendrán que observar el video quiz hasta que se pause y aparezca la primera pregunta deben hacer clic en el botón “responder” seleccionando la respuesta correcta, también cuentan con la opción de “volver a ver” el video si existe la duda en la respuesta, luego deben presionar el botón “siguiente” para continuar con el proceso hasta completarlo.

El video no tiene límite de tiempo, el ranking o posición de participación dependerá de la habilidad que aplique el estudiante.

Figura 23. Introducción al juego video quiz



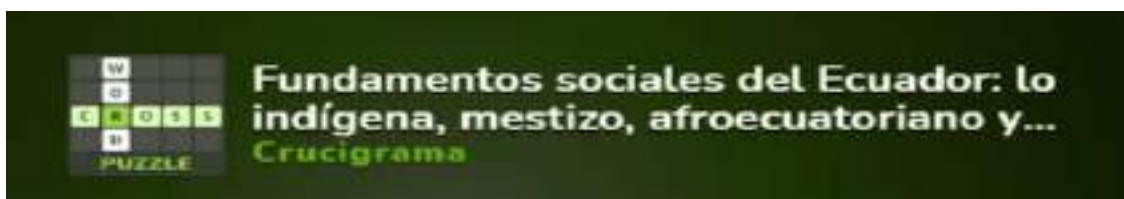
Nota: Vista previa de inicio al juego extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Link de acceso a la actividad https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14329179-la_plurinacionalidad.html

Tema 2: Fundamentos sociales del Ecuador

Actividad: Crucigrama: forma filas de columnas y palabras entrecruzadas para que rellenen sus letras.

Figura 24. Crucigrama



Nota: Portada extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Desarrollo de la actividad:

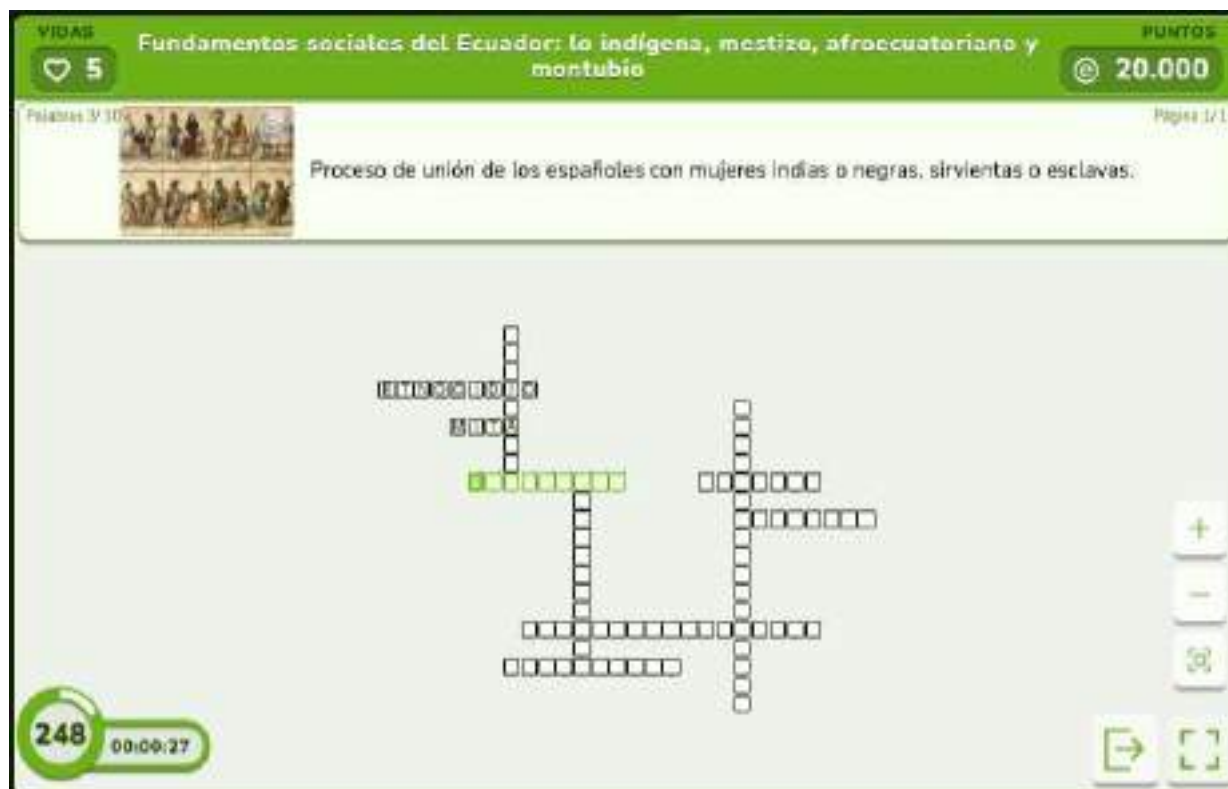
- ✓ Se realizaron 10 definiciones acompañadas de imágenes
- ✓ Se tiene que ubicar la palabra que corresponde a la definición de acuerdo a la disposición del crucigrama ya sea horizontal o vertical.
- ✓ La actividad cuenta con 5 vidas y tiempo límite de 300 segundos equivalentes a 5 minutos lo que define la posición en el top 10 de participación.

Mecanismo del juego:

Los estudiantes tendrán que descubrir la palabra correcta que corresponde a cada definición al hacer clic sobre uno de los casilleros del crucigrama y escribir la palabra. Se realiza el mismo proceso hasta completar la actividad.

Dependiendo de la habilidad lectora y comprensiva es posicionado en el ranking de participación.

Figura 25. Introducción al juego crucigrama



Nota: Vista previa de inicio al juego extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Link de acceso a la actividad https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13889172-educacion_para_la_ciudadania.html

Unidad 4: El Estado y su organización

Tema 1: Constitución del Ecuador.

Actividad: Ruleta de palabras: crea un círculo con preguntas y respuestas para cada letra del abecedario.

Figura 26. Ruleta de palabras



Nota: Portada extraída de Educaplay. Elaboración propia.

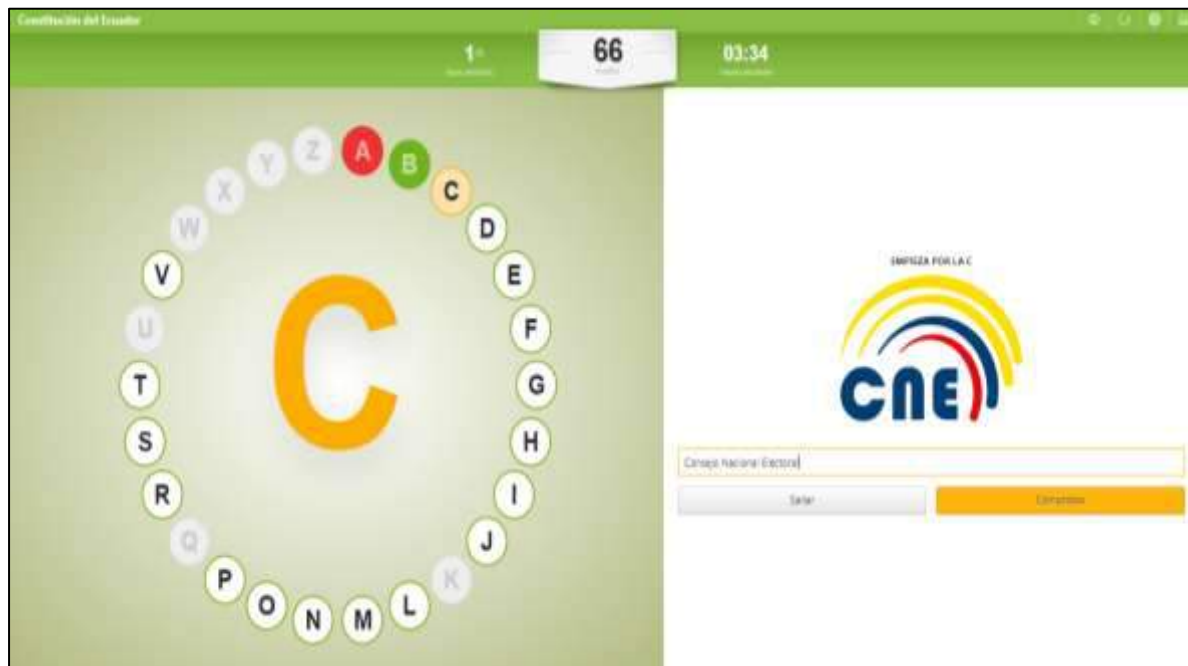
Desarrollo de la actividad:

- ✓ Se seleccionaron 19 términos referentes al tema de estudio adjuntando sus respectivas imágenes
- ✓ El juego cuenta con 3 intentos (vidas) y un tiempo de 5 minutos,
- ✓ Al señalar una letra de la ruleta aparecerá la imagen y la frase “empieza por la”
- ✓ Se deberá escribir la letra en el espacio en blanco y presionar el botón de “comprobar”,
- ✓ Si presenta duda en la palabra pueden presionar el botón “saltar”.
- ✓ Por cada palabra correcta acumula puntos, caso contrario pierde puntos y vidas.

Mecanismo del juego:

Los estudiantes deben ingresar al juego y observarán la ruleta. Al presionar una letra deben añadir la palabra correcta, en un límite de tiempo y con intentos de vida, que determinará su posición en el ranking de participación.

Figura 27. Introducción al juego ruleta de palabras



Nota: Vista previa de inicio al juego extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Link de acceso a la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15697814-maneras_de_corrupcion.html

Tema 2: Base filosófica-política del Estado a partir de la Constituyente de 2008

Actividad: Adivinanza: da pistas de texto y audio a los jugadores para averiguar una imagen o una respuesta.

Figura 28. Adivinanza



Nota: Portada extraída de Educaplay. Elaboración propia.



Desarrollo de la actividad:

- ✓ Se seleccionó una imagen que representa al tema de estudio.
- ✓ La imagen estará oculta por un filtro de cuadros.
- ✓ Conforme se vaya adivinando las pistas la imagen aparecerá por completo.
- ✓ Se ingresaron 5 pistas que conllevan a la respuesta correcta.
- ✓ El tiempo destinado para la actividad es de 4 minutos.
- ✓ El juego cuenta con 5 intentos o vidas.
- ✓ Por cada pista que se solicite se pierden puntos
- ✓ Por cada respuesta incorrecta se pierden vidas.

Mecanismo del juego:

Los estudiantes tendrán que descubrir la imagen que se encuentra oculta por los filtros de cuadros, para ello “pedirán pistas” que le ayudarán a descubrir de a poco la imagen, dichas pistas consisten en preguntas relacionadas con la imagen, se debe escribir la respuesta y hacer clic en “comprobar” si es incorrecta pierde vidas, mientras más pistas se pidan se pierden más puntos. Los estudiantes deben adivinar la imagen con el menor número de pistas posibles y en un menor tiempo.

Figura 29. Introducción al juego ruleta de palabras



Nota: Vista previa de inicio al juego extraída de Educaplay. Elaboración propia.

Link de acceso a la actividad https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16087123-funcion_legislativa_de_ecuador.html

Los contenidos educativos digitales creados con la herramienta Educaplay están desarrollados para ser aplicados en la construcción y consolidación de la clase donde el estudiante por medio del juego demostrará la asimilación del conocimiento a la vez que hace uso de la tecnología lo que convierte al proceso de enseñanza – aprendizaje en novedoso, atractivo y creativo.

Se hace énfasis que los mismos pueden ser implementados en cualquiera de los momentos de la clase en correspondencia con las características que presentan los estudiantes.

Fase II. Validación: De los contenidos digitales con Educaplay

En esta segunda fase se procedió a validar los contenidos educativos digitales creados con la herramienta Educaplay en la asignatura Educación para la Ciudadanía realizando la ejecución parcial de la propuesta durante una semana donde los tres especialistas: vicerrectora, una docente del área y el docente TIC validaron los criterios de factibilidad de la propuesta mediante la ficha de valoración (Anexo 6).

En base al criterio de los especialistas destacan la eficiencia de la herramienta Educaplay y cómo puede aumentar el interés y la atención de los estudiantes hacia el aprendizaje. También subrayan la pertinencia de la herramienta para abordar contenidos de la asignatura al tiempo que se puede favorecer la adquisición y consolidación de habilidades digitales.

Además, señalan los requisitos clave para la implementación exitosa de herramientas digitales entre los que destacan:

- 1) El acceso a herramientas e Internet.
- 2) Competencias en su uso, adaptación de contenidos.
- 3) Apoyo técnico.

La validación resultó factible y efectiva para la creación de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay dado que los requerimientos que señalan los especialistas se cumplen en la institución educativa disponiendo de cobertura de internet, infraestructura tecnológica, predisposición e interés de los docentes para desarrollar sus competencias digitales y el constante apoyo técnico del personal TIC.

La propuesta se respalda en la validación teórica, en este sentido debe indicarse que se sustenta en los fundamentos teóricos y pedagógicos sobre el objeto de estudio así como en la creación de contenidos educativos digitales dinámicos, atractivos e interactivos lo que la hacen factible para transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía para los estudiantes de segundo “B” de bachillerato Ciencias de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Fase III. Implementación: De los contenidos digitales con Educaplay

Esta tercera fase tuvo una duración de cinco semanas donde se procedió a implementar los contenidos educativos digitales seleccionados de la asignatura Educación para la Ciudadanía creados con la herramienta Educaplay de la siguiente manera:

En la primera y segunda semana:

- Se socializaron los contenidos educativos digitales creados en Educaplay a los docentes del área de Ciencias Sociales para que tengan conocimiento sobre el uso, manejo y aplicación de esta herramienta educativa.
- La socialización se llevó a efecto por medio de un taller en el laboratorio de computación n° 1 con el apoyo del docente TIC.

Tabla 15. *Itinerario del taller sobre Educaplay*

TALLER: EDUCAPLAY				
Semanas	Temas	Participantes	Responsables	Lugar
Primera	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Educaplay. • Creación de cuenta y acceso • Recorrido por la herramienta. 	Docentes del área de Ciencias Sociales	Beatriz Méndez Jessica Pinto Docente TIC	Laboratorio de computación N° 1
Segunda	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades en Educaplay. • Creación de contenidos digitales. • Práctica de 	Docentes del área de Ciencias Sociales	Beatriz Méndez Jessica Pinto Docente TIC	Laboratorio de computación N° 1

	implementación.			
--	-----------------	--	--	--

Nota: Elaboración propia.

En la tercera y cuarta semana:

- Se ofrecieron orientaciones a los estudiantes de segundo “B” de bachillerato sobre el acceso a las actividades que ofrece Educaplay, luego se les proporcionó las instrucciones para el desarrollo de las mismas ya que tuvieron que identificarse para poder ejecutarlas y así formar parte del top 10 del ranking de posiciones.
- La docente de la asignatura impartió a los estudiantes una retroalimentación de los temas seleccionados de las unidades uno y dos:

Unidad 1. Ciudadanía y derechos

Tema 1: El principio de igualdad expresado en el sufragio universal.

Tema 2: El principio de igualdad en lo educativo, político, económico, social y religioso.

Unidad 2. Democracia moderna

Tema 1: Significado de la representación política en la democracia representativa.

Tema 2: Limitaciones de la democracia: la tendencia a la corrupción.

- Se procedió a implementar los contenidos educativos digitales, en base a los temas seleccionados de las unidades retroalimentadas, donde se enviaron los links de las actividades creadas en Educaplay a los estudiantes y por medio de sus dispositivos procedieron a realizarlas.
- Se analizaron los informes de los resultados obtenidos en el desarrollo de las actividades aplicadas en la herramienta Educaplay y se los comparó con el rendimiento académico del primer trimestre.

En la quinta semana:

- Se aplicó una encuesta final (Anexo 7) a los estudiantes para conocer la satisfacción y motivación en la implementación de contenidos educativos digitales con el uso de la herramienta Educaplay en la asignatura Educación para la Ciudadanía.
- Se aplicó una entrevista final (Anexo 8) a las docentes que imparten la asignatura Educación para la Ciudadanía para conocer las perspectivas sobre los contenidos

educativos digitales creados con la herramienta Educaplay implementados en la asignatura.

- Se aplicó una entrevista final (Anexo 9) a los directivos institucionales para conocer las apreciaciones sobre la implementación de contenidos educativos digitales como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía.
- Se analizaron los resultados de los instrumentos aplicados.

3.2.5. Diagnóstico final

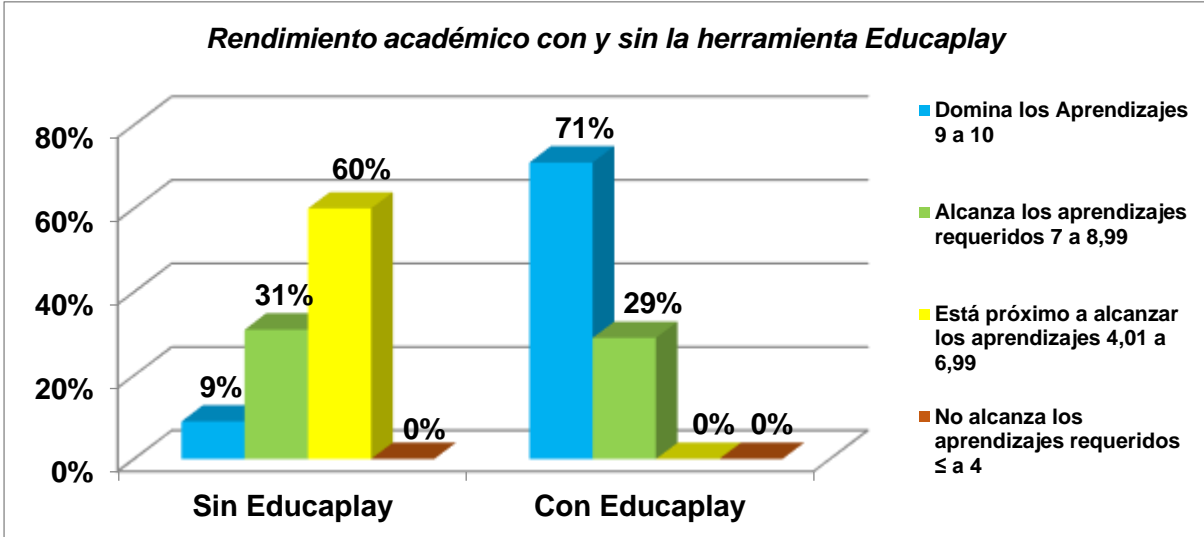
A continuación se detallan los resultados obtenidos en la aplicación de actividades con la herramienta Educaplay:

Tabla 16. Rendimiento académico con y sin la herramienta Educaplay

Escalas de calificaciones	Equivalencia	Sin Educaplay	Porcentaje	Con Educaplay	Porcentaje
Domina los Aprendizajes	9 a 10	3	9%	25	71%
Alcanza los aprendizajes requeridos	7 a 8,99	11	31%	10	29%
Está próximo a alcanzar los aprendizajes	4,01 a 6,99	21	60%	0	0%
No alcanza los aprendizajes requeridos	≤ a 4	0	0%	0	0%
Total		35	100%	35	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 30. Rendimiento académico con y sin la herramienta Educaplay



Nota: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en el análisis comparativo se pudo evidenciar que los estudiantes por medio de la herramienta Educaplay lograron dominar los aprendizajes en un 71% y alcanzan los aprendizajes requeridos en un 29% estableciéndose en los rangos de calificaciones de 7 a 10 normados por el Ministerio de Educación alcanzando superar los rangos inferiores a 7 generando así un cambio significativamente favorable en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo “B” de bachillerato en comparación a los resultados obtenidos en el primer trimestre.

Resultados de los instrumentos aplicados al diagnóstico final:

Encuesta a los estudiantes:

Indicador 1: Satisfacción

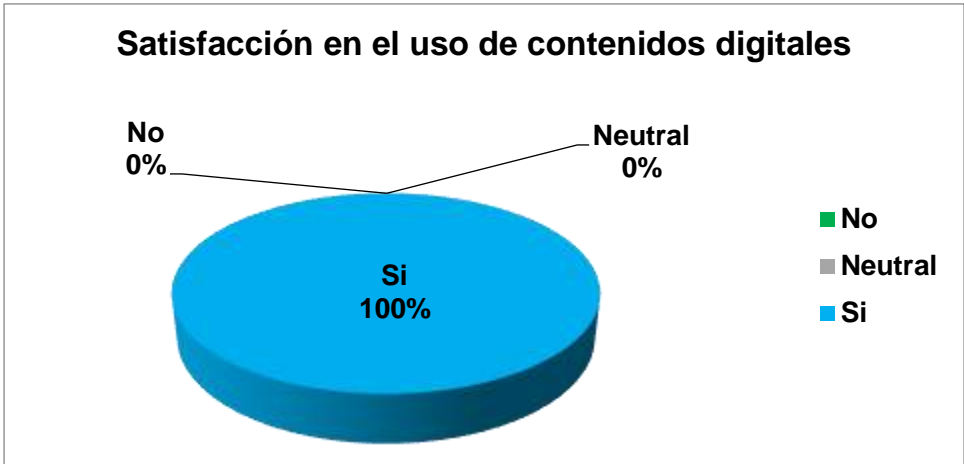
¿Está satisfecho con el uso de contenidos digitales para la enseñanza de la asignatura Educación para la Ciudadanía?

Tabla 17. Satisfacción en el uso de contenidos digitales

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
No	0	0%
Neutral	0	0%
Si	35	100%
Total	35	100%

Nota: Elaboración propia.

Figura 31. Satisfacción en el uso de contenidos digitales



Nota: Elaboración propia.

El 100% manifiesta estar satisfecho con el uso de contenidos digitales en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Indicador 2: Motivación

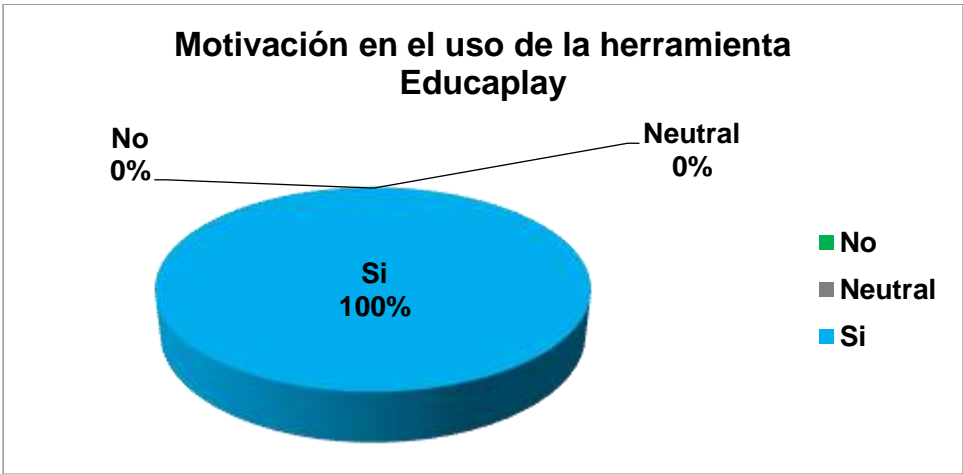
¿Se siente motivado al usar la herramienta Educaplay para la elaboración de actividades en la asignatura Educación para la Ciudadanía?

Tabla 18. Motivación en el uso de la herramienta Educaplay

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
No	0	0%
Neutral	0	0%
Si	35	100%
Total	35	100%

Nota: Elaboración propia.

Figura 32. Motivación en el uso de la herramienta Educaplay



Nota: Elaboración propia.

El 100% se encuentra motivado en usar la herramienta Educaplay para realizar las actividades de la asignatura. Estos resultados sugieren que el uso de la herramienta digital Educaplay para crear contenidos educativos genera una expectativa positiva en los estudiantes.

Indicador 3: Manejo

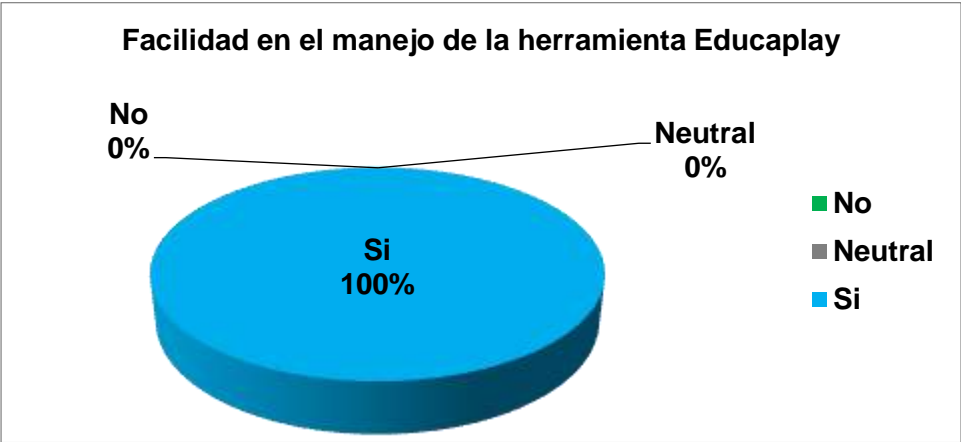
¿Considera de fácil manejo las actividades creadas con la herramienta Educaplay en la asignatura Educación para la Ciudadanía?

Tabla 19. Manejo de la herramienta Educaplay

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
No	0	0%
Neutral	0	0%
Si	35	100%
Total	35	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 33. Manejo de la herramienta Educaplay



Nota: Elaboración propia.

El 100% menciona que es fácil el manejo de las actividades creadas con la herramienta Educaplay en la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Indicador 4: Implementación

¿Está de acuerdo que la herramienta digital Educaplay se implemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía?

Tabla 20. Implementación de la herramienta digital Educaplay

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
No	0	0%
Neutral	0	0%
Si	35	100%
Total	35	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 34. Implementación de la herramienta digital Educaplay



Nota: Elaboración propia.

El 100% menciona estar de acuerdo que la herramienta digital Educaplay se implemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Entrevista a los docentes:

Se pudo evidenciar el interés que demuestran las docentes en utilizar la herramienta digital Educaplay por ser fácil y sencilla de manejar para crear contenidos educativos atractivos, dinámicos e interactivos como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje la misma que sirve como estrategia metodológica para mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Fue una experiencia enriquecedora que permitió romper con el paradigma tradicional, lo que resultaba tedioso por ser teórico ahora es interesante al diseñar contenidos digitales de forma divertida.

Entrevista a las autoridades:

La implementación de los contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay dio un giro transformador al proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía ya que al hacerlo los docentes desarrollaron sus competencias digitales, al recibir el taller permitió que enriquezcan sus conocimientos en tecnología para aplicarlos en el proceso educativo.

Además, se ha mejorado el desempeño académico así como el desarrollo de las habilidades tecnológicas de los nativos digitales.

Es muy importante que se realicen planes de capacitación docente para que hagan uso de las tecnologías que dispone la institución y así estar a la par con las exigencias que demanda la educación de este siglo.

En resumen, los resultados documentan una necesidad de mejorar las competencias digitales de los docentes y promover el uso de herramientas digitales educativas.

También se observa que el uso de herramientas digitales, como Educaplay, tiene un impacto positivo en la satisfacción y motivación de los estudiantes, además de que los requisitos identificados proporcionan una guía clara para una implementación efectiva de herramientas digitales en la transformación de la educación generando un aprendizaje significativo motivador, interactivo, dinámico y de mucho interés por aprender la asignatura Educación para la Ciudadanía.

CONCLUSIONES

1. Los fundamentos teóricos del conectivismo, aprendizaje significativo y constructivismo sirvieron de referente y respaldo para la creación e implementación de contenidos educativos digitales en el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía.
2. La caracterización de los antecedentes históricos del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía relacionado con la descripción del estado actual respecto al uso de contenidos digitales sirvió para contrastar las metodologías y recursos tecnológicos utilizados y así tener una visión más amplia del proceso educativo lo que conllevó a la elaboración de la propuesta con miras hacia su transformación.
3. El diagnóstico inicial sirvió para determinar el estado actual del problema de investigación con respecto al uso e implementación de contenidos educativos digitales mediante herramientas tecnológicas actualizadas para el desarrollo de competencias y habilidades digitales tanto en docentes, estudiantes y autoridades de la institución educativa abordada.
4. La creación de contenidos educativos digitales basados en la herramienta Educaplay para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía se centraron en lo atractivo de cada una de las actividades que ofrece Educaplay, las mismas que se elaboraron de manera diferente con y sin ayuda acorde al nivel de estudio.
5. La validación por medio del criterio de especialistas sobre la funcionalidad de los contenidos educativos digitales creados con Educaplay e implementados parcialmente, determinó la factibilidad de la propuesta al ser una herramienta digital eficaz, accesible, fácil de manejar y con potencial para motivar, generar interés y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura.

En conclusión, esta investigación ha demostrado que la creación de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay ha logrado un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía y con la inserción de las NTIC fusionadas a las estrategias metodológicas han generado una experiencia enriquecedora, divertida e interactiva en el campo educativo sirviendo de referente para la transformación de éste proceso para otras asignaturas.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las autoridades del plantel diseñar e implementar programas de formación y actualización tecnológica para los docentes de la asignatura Educación para la Ciudadanía con la finalidad de desarrollar habilidades y competencias digitales.
- Se sugiere al Ministerio de Educación emprender acciones destinadas a verificar el estado actual de los recursos y herramientas digitales que cuentan las instituciones educativas y a partir de tal información tomar las acciones conducentes a garantizar la incorporación de herramientas educativas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.
- Se recomienda a las autoridades del plantel sistematizar y socializar la propuesta de investigación en la Unidad Educativa Eugenio Espejo para todas las áreas y niveles de estudio.
- Se sugiere a los docentes utilizar contenidos educativos digitales en la asignatura que imparten, aplicando la herramienta digital Educaplay para creación de los mismos fomentando así la interactividad, el desarrollo de competencias digitales y el aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Se recomienda este estudio para futuras investigaciones a ser aplicadas en otras instituciones educativas que deseen potenciar la creación de contenidos educativos digitales con la herramienta Educaplay y otras con similares características que transformen el proceso de enseñanza – aprendizaje y generen una experiencia enriquecedora en beneficio de la educación de este siglo.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADRFormación. (s.f.). *ADR Formación*. Obtenido de

<https://www.adrformacion.com/nosotros/nosotros.html>

Berrocal, Á., & Aravena, M. (7 de septiembre de 2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina*.

Carcaño, E. (28 de abril de 2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*.

Castro, J., Gómez, L., & Camargo, E. (1 de Enero de 2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140 - 174.

Chinni, G. A. (NOVIEMBRE de 2022). Consideraciones sobre la tecnología educativa aplicada a la enseñanza universitaria. *REVISTA ARGENTINA DE INGENIERÍA*, 20.

Da Silva, F., & Núñez, G. (2021). *CEPAL*. Obtenido de

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/47540/1/S2100764_es.pdf

Díaz, B. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 4(10), 10-21.

Francesc, E. &, & Adell, J. (2018). *Un modelo holístico de competencia docente para el mundo digital*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6441415>

Gómez, O., Geremich, V., & De Franco, F. (2021). ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y SU INTERACCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. *Qualitas*, 001 - 011.

Hernández, Carro, & Martínez. (2019). Plataformas digitales en la educación a distancia en México, una alternativa de estudio en comunicación. *DIGITUM*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.6018/red/60/07>

Juárez, B. (marzo-abril 2023 de 2023). REFLEXIONES ONTO-EPISTEMOLOGICAS EMERGENTES DEL POSTDOCTORADO EN HERMENEUTICA Y LA INTERPRETACION CIENTIFICA. *REVISTA ARBITRADA DEL CIEG - CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES*, 60, 196-204.

León, D. (01 de 2020). *Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18547/Le%C3%B3n%20Hern%C3%A1ndez%20-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Matthew, J., Koehler, & Punya, M. &. (2015). *¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)?* . Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.punyamishra.com/wp-content/uploads/2016/08/11552-30402-1-SM.pdf

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (febrero de 2023). *MITII*. Puno, Perú.

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (febrero de 2023). *MITII* (Primera ed.). (S. Wilson, A. Patty, & F. Antonio, Edits.) Puno, Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Roxana, C. (febrero de 2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación* (Primera ed.). (S. Wilson, P. Aza, & F. Antonio, Edits.) Puno, Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.

- MINEDUC. (2013). *Ministerio de Educación. Tronco común*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/Lineamientos_Educacion_Ciudadania_2BGU_170913.pdf
- Moya L., M. (Diciembre de 2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales b. *Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*(27), 5.
- Quesada, M. (Enero-Junio de 2023). La investigación educativa: una aproximación a los enfoques y técnicas de recolección de datos que se pueden utilizar desde el salón de clases. *InterSedes Revista electrónica de las sedes regionales de la Universidad de Costa Rica*, XXIV(1).
- Ramírez, M. (11 de 2021). *UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR*. Obtenido de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4843/1/T-UIDE-1450.pdf>
- Sánchez, A. (2016). *La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje*. . Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://eva.ube.edu.ec/pluginfile.php/50834/mod_resource/content/3/Alfonso%20S%C3%A1nchez_Art%C3%ADculo_Actividad_1_Unidad_1_Lectura.pdf
- Shulman, L. S. (2005). *CONOCIMIENTO Y ENSEÑANZA: FUNDAMENTOS DE LA NUEVA REFORMA*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.ugr.es/~recfpro/rev92ART1.pdf>
- Torres, T. (16 de agosto de 2020). En defensa del método histórico - lógico desde la Lógica como ciencia. *SciELO Cuba*, 39(2).



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Verástegui, M., Úbeda, J., & Manso, J. (01 de diciembre de 2022). Una revisión sobre programas de observación de la práctica educativa. *SciELO Uruguay*, 13(2), 22 - 44.

Yunta, M., & Romero, C. (Septiembre de 2022). Validez de contenido de un instrumento sobre la implementación de proyectos de educación emocional mediante juicio experto. *Revista Electrónica Educare*, 26(3).



La Universidad para todos

