



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**Guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios
Sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe.**

Autor/es:

**Alvarado Villamar Vania Isabel
Jiménez Guerrero Ana María**

Tutor/a:

PhD. Esther Carlin

ECUADOR

2023



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quien me dio sabiduría y fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se me presentaban. A mi familia por su apoyo y amor constante, pero sobre todo a mi madre quien con sus palabras de aliento no me dejaban decaer.

A mi hija Ariana quien ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme antes las metas propuestas y poder llegar a ser un ejemplo para ella.

Att. Vania Alvarado Villamar.

Esta investigación es el resultado de un trabajo arduo y mancomunado, y se la dedico a Dios por la fortaleza que me dio para continuar hasta cumplir mi meta.

A mi esposo Adrián por ser el apoyo constante en todo el proceso, a mis hijos Alejandro y Ana Paula que son la razón que me inspiran para seguir superándome, y ser siempre su ejemplo en donde la superación personal sea su meta, A mi mami Faby por sus palabras de amor y motivación.

Att. Ana María Jiménez



AGRADECIMIENTO

Primero doy gracias a Dios por permitirme tener una excelente experiencia dentro de la Universidad Bolivariana del Ecuador por los excelentes docentes quienes han sido parte de este proceso integral de formación.

A mi tutora de tesis PHd. Esther Carlin, por brindarme su apoyo y conocimiento científico y guiarme durante todo el desarrollo de la tesis.

Atte. Vania Alvarado Villamar

Agradezco a Dios por guiarme durante todo el proceso, y como no a la Universidad Bolivariana del Ecuador quien ha permitido que mi desarrollo profesional sea guiado por profesionales de alto nivel.

Así también agradezco a la PHd. Esther Carlín, por siempre estar pendiente y ayudarme en el proceso siendo parte fundamental para lograr conseguir mi objetivo.

Atte. Ana María Jiménez



RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal diseñar una guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales y Etnohistoria. Hubo que responder a la problemática del desconocimiento y escasa preparación de los docentes en la aplicación de las TAC para la enseñanza de las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria. Con este propósito, el diseño metodológico tuvo un enfoque mixto: cualitativo y cuantitativo porque comprendió el análisis e interpretación de la información recopilada, además, se incluyó la sistematización de los datos en tablas y gráficos. Los métodos utilizados fueron teóricos, empíricos y estadísticos descriptivos. Fue una investigación fue aplicada basada en la investigación – acción participante como mecanismo de aprendizaje teniendo en cuenta los sucesos de la vida cotidiana. Las técnicas empleadas fueron encuesta y entrevista, cuestionario con su correspondiente guía de preguntas. La población participante estuvo conformada por 10 estudiantes y 3 docentes de Estudios Sociales de Octavo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Alicia Marcuath De Yerovi. Entre los resultados principales se destaca que, el 100% de los estudiantes afirmaron que no se utilizan tecnologías en clases de manera regular y más del 50% consideraron que los docentes no están preparados en el manejo de las TAC. Se concluyó que docentes y estudiantes están de acuerdo en que el uso de tecnologías del aprendizaje es beneficioso en el proceso formativo porque promueve un aprendizaje significativo y crea las aulas activas, innovadoras y creativas. Por ello, se propuso una guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot para mejorar la comprensión de los contenidos y potenciar el desarrollo de habilidades.

Palabras clave: Estudios Sociales, Etnohistoria, herramientas tecnológicas, TAC, Guía de interaprendizaje



ABSTRACT

The main objective of this research was to design an interlearning guide through Educaplay and Kahoot to strengthen the teaching and learning process of the subject Social Studies and Ethnohistory. For this purpose, the methodological design had a mixed approach: qualitative and quantitative because it included the analysis and interpretation of the information collected, in addition, the systematization of the data in tables and graphs was included. The methods were theoretical, empirical and descriptive statistics. The type of research was applied and included the so-called participatory action research as a learning mechanism based on things that happen in everyday life. The techniques used were surveys and interviews. The data collection instruments included a questionnaire and a question guide. The participating population was made up of 10 students and 3 eighth-year Social Studies teachers from the Alicia Marcuath De Yerovi Intercultural Bilingual Educational Unit. As results, it was obtained that one of the main problems is the lack of knowledge and poor preparation of teachers in the application of TAC for teaching Social Studies and Ethnohistory classes. Since, 100% of the students stated that technologies are not used in classes on a regular basis and more than 50% considered that teachers are not prepared in the management of TAC. It was concluded that teachers and students agree that the use of learning technologies is beneficial in the training process because it promotes meaningful learning and creates active, innovative and creative classrooms. For this reason, an interlearning guide was proposed through Educaplay and Kahoot to improve the understanding of the contents and enhance the development of skills.

Keywords: Social Studies, Ethnohistory, technological tools, TAC, interlearning guide.



ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|-------|
| FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO | ii |
| COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO)..... | iv |
| CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)..... | v |
| AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS..... | vi |
| DEDICATORIA..... | viii |
| AGRADECIMIENTO | ix |
| ABSTRACT | xi |
| ÍNDICE GENERAL..... | xii |
| ÍNDICE DE TABLAS..... | xv |
| ÍNDICE DE FIGURAS | xvi |
| LISTADO DE ANEXOS..... | xviii |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| Justificación del Problema | 2 |
| Planteamiento del Problema | 3 |
| Precisión del Tema..... | 4 |
| Objeto de la Investigación | 4 |
| Objetivo General..... | 5 |
| Preguntas Científicas | 5 |
| Declaración de las Variables..... | 5 |
| Identificación de los Métodos a Emplear..... | 7 |
| Población y Muestra | 7 |
| Declaración del Tipo de Investigación | 8 |



| | |
|--|-----------|
| Enfoque de Investigación..... | 8 |
| Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica..... | 9 |
| CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO | 11 |
| 1. Caracterización del proceso de enseñanza y aprendizaje en EESS y Ethnohistoria..... | 11 |
| 1.1. Evolución Histórica hasta nuestro contexto..... | 11 |
| 1.2. Tendencias metodológicas en la asignatura de Estudios Sociales y Ethnohistoria..... | 12 |
| 1.3. Integración de la Ethnohistoria en la asignatura de Estudios Sociales | 13 |
| 2. Estrategias didácticas utilizando las tecnologías | 14 |
| 2.1. Estrategias didácticas basada en las TAC y su aplicación en Estudios Sociales | 15 |
| 2.2. Introducción a las TAC y su aplicación en la enseñanza de Estudios Sociales | 16 |
| 2.3. Integración tecnológica en la educación en la actualidad | 18 |
| 2.4. Tecnologías del Aprendizaje y Enseñanza de Estudios Sociales..... | 19 |
| 3. Modelos metodológicos de la Educación Bilingüe en EESS y Ethnohistoria. | 20 |
| 3.1. Guía de Interaprendizaje modelo MOSEIB | 21 |
| 3.2. Herramientas digitales aplicables en educación..... | 24 |
| 3.2.1. Desarrollo de Competencias Digitales en Estudios Sociales..... | 26 |
| 3.2.2. Impacto en el Aprendizaje y Motivación de los Estudiantes..... | 26 |
| 3.2.3. Herramientas Tecnológicas para la Enseñanza de Estudios Sociales..... | 27 |
| 3.2.4. Diseño de una Estrategia didáctica Basada en Tecnologías | 29 |
| 3.2.5. Superando Desafíos en la Integración de Tecnologías en Estudios Sociales | 30 |
| 3.2.6. Planificación de lecciones, la evaluación y la retroalimentación | 31 |
| CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO..... | 33 |



| | |
|--|----|
| 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables | 33 |
| 2.2. Enfoque de la investigación | 36 |
| 2.3. Alcance de la Investigación | 37 |
| 2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación | 37 |
| 2.5. Métodos a emplear..... | 38 |
| 2.6. Instrumentos..... | 39 |
| 2.7. Población y muestra..... | 40 |
| 2.8. Estrategia metodológica..... | 41 |
| Análisis de los resultados..... | 42 |
| CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA..... | 54 |
| CONCLUSIONES..... | 83 |
| RECOMENDACIONES | 84 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 85 |
| ANEXOS | 92 |



ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|-----|
| Tabla 1 <i>Operacionalización de variables</i> | 35 |
| Tabla 2 <i>Uso de tecnologías en Estudios Sociales y Etnohistoria</i> | 43 |
| Tabla 3 <i>Uso de tecnología en comprensión de contenidos</i> | 44 |
| Tabla 4 <i>Estrategias didácticas que involucran tecnologías</i> | 45 |
| Tabla 5 <i>Motivación con material visual y audiovisual</i> | 46 |
| Tabla 6 <i>Adquisición de habilidades con clases de Estudios Sociales y Etnohistoria</i> | 47 |
| Tabla 7 <i>Preparación de docentes para utilizar tecnologías</i> | 48 |
| Tabla 8 <i>Desarrollo de actividades grupales en clases de Estudios Sociales</i> | 49 |
| Tabla 9 <i>Hecho histórico relevante de Estudios Sociales y Etnohistoria</i> | 50 |
| Tabla 10 <i>Tecnologías en la conexión con la historia y cultura de grupos étnicos</i> | 51 |
| Tabla 11 <i>Dispositivos electrónicos en tareas</i> | 52 |
| Tabla 13 <i>Actividades de la guía</i> | 58 |
| Tabla 12 <i>Análisis de la entrevista a docentes</i> | 100 |



ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 <i>Uso de tecnologías en Estudios Sociales y Etnohistoria</i> | 43 |
| Figura 2 <i>Uso de tecnología en comprensión de contenidos</i> | 44 |
| Figura 3 <i>Estrategias didácticas que involucran tecnologías</i> | 45 |
| Figura 4 <i>Motivación con material visual y audiovisual</i> | 46 |
| Figura 5 <i>Adquisición de habilidades con clases de Estudios Sociales y Etnohistoria</i> | 47 |
| Figura 6 <i>Preparación de docentes para utilizar tecnologías</i> | 48 |
| Figura 7 <i>Desarrollo de actividades grupales en clases de Estudios Sociales</i> | 49 |
| Figura 8 <i>Hecho histórico relevante de Estudios Sociales y Etnohistoria</i> | 50 |
| Figura 10 <i>Dispositivos electrónicos en tareas</i> | 52 |
| Figura 11 <i>Categorización de la propuesta</i> | 57 |
| Figura 12 <i>Círculo de saberes guía 1</i> | 59 |
| Figura 13 <i>Gráfico motivador guía 1</i> | 60 |
| Figura 14 <i>Actividad educaplay guía 1</i> | 62 |
| Figura 15 <i>Actividad Kahoot! guía 1</i> | 62 |
| Figura 16 <i>Círculo de saberes guía 2</i> | 64 |
| Figura 17 <i>Gráfico motivador guía 2</i> | 65 |
| Figura 18 <i>Épocas guía 2</i> | 66 |
| Figura 19 <i>Actividad Educaplay guía 2</i> | 68 |
| Figura 20 <i>Actividad Kahoot! guía 2</i> | 68 |
| Figura 21 <i>Círculo de saberes guía 3</i> | 70 |
| Figura 22 <i>Gráfico motivador guía 3</i> | 71 |
| Figura 23 <i>Continentes a lo largo del tiempo guía 3</i> | 72 |
| Figura 24 <i>Actividad Educaplay guía 3</i> | 74 |
| Figura 25 <i>Actividad Kahoot! guía 3</i> | 74 |
| Figura 26 <i>Círculo de saberes guía 4</i> | 76 |
| Figura 27 <i>Gráfico Motivador guía 4</i> | 77 |



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

| | |
|--|----|
| Figura 28 <i>Diagrama tierra guía 4</i> | 78 |
| Figura 29 <i>Actividad Educaplay guía 4</i> | 79 |
| Figura 30 <i>Actividad Kahoot! guía 4</i> | 80 |



La Universidad para todos



LISTADO DE ANEXOS

| | |
|--|-----|
| Anexo 1 Fotografía de la Institución..... | 92 |
| Anexo 2 Carta de autorización | 93 |
| Anexo 3 Entrevista de Estudiantes..... | 94 |
| Anexo 4 Fotografía de los Estudiantes en la Encuesta..... | 98 |
| Anexo 5 Encuesta a Docentes | 99 |
| Anexo 6 Resultados de la Encuesta a Docentes..... | 100 |
| Anexo 7 Formulario de Validación de la Propuesta..... | 103 |
| Anexo 8 Resultados de la validación de expertos por medio de Google Form..... | 105 |



INTRODUCCIÓN

A nivel global, desde los primeros años del siglo XXI, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han pasado a ser vistas como un recurso fundamental en la educación. Por lo que, su uso ha mejorado, proporcionando a los docentes nuevas habilidades (Albarracín, 2021). La nueva era digital ha cambiado la educación.

Según Argudo y Cedello (2022) las TAC buscan orientar a estudiantes y docentes hacia usos más formativos, con el objetivo de aprender más y mejor. El propósito es centrarse en el uso de métodos y técnicas en lugar de simplemente proporcionar el aprendizaje de diversas herramientas informáticas. En definitiva, se trata de comprender y explorar los posibles usos pedagógicos de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje.

Además, en el mundo contemporáneo, la educación ha experimentado una transformación significativa gracias a la integración de las tecnologías del aprendizaje. En este contexto, el área de Estudios Sociales, en particular la Ethnohistoria, se ha visto enriquecida con diversas estrategias didácticas que aprovechan las herramientas tecnológicas para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica. La combinación de la riqueza cultural e histórica, con las posibilidades que ofrecen las tecnologías, promete una experiencia educativa más dinámica, participativa y significativa.

Bajo este contexto, uno de los enfoques centrales será el uso de aplicaciones interactivas que transforman el aprendizaje en una experiencia participativa y lúdica como lo es Educaplay y Kahoot. A través de esta aplicación, los estudiantes podrán resolver acertijos históricos, participar en cuestionarios interactivos y colaborar en desafíos en línea, lo que promueve el aprendizaje activo y refuerza la retención de información. Al mismo tiempo, se busca que los estudiantes adquieran habilidades tecnológicas útiles para su desarrollo personal y futuro académico.

La incorporación de aplicaciones interactivas como Educaplay y Kahoot en la enseñanza de Estudios Sociales y Ethnohistoria ofrece una oportunidad única para involucrar a



los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje. Mediante la resolución de acertijos y cuestionarios, los estudiantes no solo refuerzan sus conocimientos, sino que también desarrollan habilidades de pensamiento crítico y análisis. Estas actividades desafiantes y lúdicas estimulan su interés y motivación, contribuyendo a una comprensión más profunda de los conceptos históricos.

Es más, la experiencia de aprender en plataformas en línea como Educaplay y Kahoot promueven la autodisciplina y la responsabilidad en el estudio. Los estudiantes deben administrar su tiempo y establecer rutinas de estudio efectivas para aprovechar al máximo los recursos disponibles en línea. Esta habilidad de autorregulación es esencial para el aprendizaje a lo largo de la vida y para el éxito académico y profesional (Becerra, 2019).

Justificación del Problema

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Alicia Marcuath de Yerovi se ha podido evidenciar mediante las encuestas aplicadas a los estudiantes la desmotivación que existe en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que los docentes utilizan metodologías tradicionales, ocasionando en muchos casos la deserción escolar, cambio de institución y el bajo rendimiento académico. En consecuencia, uno de los factores que más preocupa a la comunidad educativa es los pocos estudiantes que existen por los motivos anteriormente mencionados.

En la actualidad el uso de herramientas tecnológicas como Educaplay y Kahoot, mantienen la atención en la clase, las actividades propuestas son más interesantes, permiten el trabajo cooperativo, el trabajo en grupo, y posibilitan aprendizaje en equipo. En términos más prácticos, gracias a las TAC se pretende que el entorno educativo se vuelva más motivador y que los contenidos sean atractivos para así se despertar el interés de los estudiantes y mejorar su aprendizaje.

Por otra parte, se evidencia mediante las entrevistas aplicadas a los docentes que los recursos más utilizados son: presentaciones y guías, dando poca participación a recursos como videos, imágenes. Por esta razón este trabajo propone la creación de una guía de



interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe que contribuyan a favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, ya que se han detectado algunas dificultades para alcanzar los desempeños esperados.

Además, con este estudio se puede facilitar una formación continua a los docentes sobre estas herramientas y el fácil acceso a ellas, fortaleciendo así las habilidades digitales de los estudiantes y al mismo tiempo desarrollar la capacidad de los estudiantes para gestionar su propio aprendizaje y construir nuevos conocimientos.

Planteamiento del Problema

¿Cómo contribuye la guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Alicia Marcuath De Yerovi durante el periodo 2023-2024?

La asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria se ha visto como una materia de poca utilidad para la vida cotidiana de los estudiantes, por lo que después de una investigación exploratoria de la realidad de esta institución educativa consistente, se verificó el desconocimiento de herramientas tecnológicas por lo tanto se pudo evidenciar que no existe una motivación por parte de los docentes al impartir la asignatura ya que persisten en aplicar métodos tradicionales, fomentando el desinterés en los estudiantes.

Otro aspecto importante que se debe mencionar es que gracias a un estudio del contexto geográfico y educacional se evidencia, en la provincia de Cotopaxi la alta cantidad de instituciones ubicadas en el sector rural, y es de suponer que la ubicación geográfica limita el uso de tecnologías adecuadas para ser implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al respecto, puede citarse como ejemplo, la situación vivida en la pandemia, donde los docentes se trasladaron al territorio para entregar guías interaprendizaje de forma física a los padres de familia, lo que limitó a los estudiantes a vincularse con la tecnología.





En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Alicia Marcuath de Yerovi ubicada en la Parroquia Cusubamba, sector Compañía Baja (Ver anexo 1) , se confirma a través de instrumentos aplicados como la entrevista, que los problemas en el aprendizaje se deben a la falta de motivación, los procesos rutinarios, la monotonía, y contenidos extensos y sin dejar de lado el desempeño de los docentes, ya que se ha centrado en seguir las guías de interaprendizaje y realizar las actividades que deja pocas alternativas de creatividad en los estudiantes.

Es por esto que los estudiantes presentan desmotivación, falta de interés y compromiso en sus actividades académicas. Por lo que, la finalidad de la presente investigación se basa en la necesidad de proponer una guía de interaprendizaje mediante el uso de los recursos tecnológicos Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios sociales y Etnohistoria para estudiantes de la Educación Intercultural Bilingüe de octavo año de Educación General Básica.

En consecuencia, respecto al proceso de identificación del problema de investigación y el diagnóstico, se puede decir que es necesario pensar en los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera que el estudiante desarrolle diversas habilidades, distintas a las memorísticas, que le permitan ser reflexivo, crítico, cumplir un papel más activo en su proceso de formación.

Precisión del Tema

Guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe.

Objeto de la Investigación

Proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe.



Objetivo General

Diseñar una guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria en Educación Intercultural Bilingüe para fortalecer la enseñanza y aprendizaje en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Alicia Marcuath De Yerovi en el año lectivo 2023 -2024.

Preguntas Científicas

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que caracterizan el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria?

¿Cuál es la situación actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales y Etnohistoria en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Alicia Marcuath De Yerovi 2023 -2024?

¿Qué componentes, relaciones y elementos debe tener la guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios sociales y Etnohistoria para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Alicia Marcuath De Yerovi 2023 -2024?

¿Qué funcionalidad debe tener la guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales y Etnohistoria para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Alicia Marcuath De Yerovi 2023 -2024?

Declaración de las Variables

Variable independiente: Estrategias didácticas

- Didáctica y Guía de interaprendizaje

Variable dependiente: Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento





- Recursos tecnológicos, actividades y ambientes virtuales de aprendizaje

Indicadores

Variable independiente: Estrategias didácticas

- Recursos, técnicas, métodos, motivación, habilidades

Variable dependiente: Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento

- Manejo de Internet/ aplicaciones móviles, grado de comunicación, acciones, contenidos y gado de uso de plataformas digitales

Objetivos Específicos

Identificar los rasgos y tendencias que caracterizan el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales y Ethnohistoria en octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Alicia Marcuath de Yerovi 2023 – 2024.

Determinar las relaciones, elementos y modelos que debe tener la guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios sociales y Ethnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Alicia Marcuath De Yerovi 2023 -2024

Caracterizar la situación actual del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales y Ethnohistoria en octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Alicia Marcuath de Yerovi 2023 – 2024.

Diseñar y validar la funcionalidad de la guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura Estudios Sociales y Ethnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe para el fortalecimiento del proceso enseñanza en octavo año de Educación General Básica 2023 - 2024.



Identificación de los Métodos a Emplear

Métodos del Nivel Teórico

Dentro de los métodos teóricos de la investigación, se aplicarán el analítico - sintético y el inductivo – deductivo (Quesada y Medina, 2020). El primer método implica el análisis de la información descomponiéndola en partes para buscar lo esencial que está relacionado con el objeto de estudio, mientras que la síntesis comprende la generalización que va contribuyendo al paso a paso de la solución del problema científico. También se emplea el histórico lógico para describir la evolución histórica de conceptos.

Métodos del Nivel Empírico

De acuerdo con Naranjo (2018) los métodos empíricos son aquellos que diferencian el conocimiento científico del empírico espontáneo y del razonamiento especulativo. Se utilizan: encuesta y entrevista, cuestionario.

Estadística Descriptiva

Según Hernández y Mendoza (2018) la estadística descriptiva está diseñada para resumir la evidencia encontrada en un estudio de una manera simple y comprensible. Se compone de tablas o cuadros, gráficos e imágenes o fotografías. Los gráficos se utilizan para resumir datos y mostrar números específicos. También, este tipo de estadística permite la utilización del paquete ofimático de Microsoft Excel o el programa SPSS que ayudan a la sistematización de los datos recopilados de los instrumentos aplicados.

Población y Muestra

La población por conveniencia es un término utilizado en investigación y estadísticas para describir una técnica de muestreo que implica seleccionar a las personas o elementos de una población que son más accesibles o convenientes en lugar de seguir un proceso de muestreo aleatorio (Ortega y Aranda, 2021).



Se optó por recoger datos de las personas que están disponibles y dispuestos a participar en el estudio. En este sentido, la Unidad Educativa cuenta con 105 estudiantes y 15 docentes. De ellos, la población participante en la presente investigación se conformó por 10 estudiantes: 5 del sexo masculino y 5 del sexo femenino, todos entre 11 a 12 años de edad y 3 docentes que integran el área de Estudios Sociales de Octavo Año.

Declaración del Tipo de Investigación

Investigación Aplicada

De acuerdo con Vargas (2019) la investigación aplicada es aquella que se aplica los conocimientos adquiridos, a la par con los conocimientos, después de que se implementan y sistematizan la práctica fundamentada en la investigación. La misma que incluye la sistematización y socialización de la resolución de problemas o intervención de situaciones específicas.

Impacto

El impacto de este tipo de investigación se corresponde con la necesidad de romper con los modelos tradicionales de enseñanza, en los que los participantes están en un estado pasivo y únicamente acumulan información que el expositor ofrece. Esto implica que, los participantes podrán desarrollar su capacidad de descubrimiento bajo una perspectiva crítica, la cual les permita el desarrollo de habilidades de análisis que permita aplicarlas en cualquier situación.

Enfoque de Investigación

El enfoque cuantitativo se basa en las mediciones numéricas, utilizando la observación del proceso en base al proceso de recolección de datos y análisis para responder las preguntas de investigación planteadas. Este método comprende el uso de la estadística descriptiva, cuyas preguntas se fundamentan en cuestiones específicas.



El enfoque cualitativo considera la recolección de datos en su contexto natural sin medición numérica, interpretando fenómenos acordes a los objetos de estudio implicados. El proceso de este enfoque comprende sistematización activo y riguroso de la indagación dirigida, observando y evaluando los fenómenos de estudio, dando conclusiones de los hallazgos de la realidad analizada.

Para efectos de la presente investigación, se utilizará un enfoque mixto el cual se busca responder al problema planteado desde un diseño, con una secuencia e integración de los objetivos planteados (Otero y Ortega, 2018). Este enfoque orienta la recolección de datos cualitativos, y cuantitativos, fusionándose para dar una respuesta a la problemática planteada. En lo que corresponde al enfoque cuantitativo, se aplica la encuesta para identificar las percepciones de los docentes en lo referente al TAC en el contexto de enseñanza – aprendizaje. Mientras que, en el enfoque cualitativo, se recogerán las opiniones de cada uno de los directivos y la percepción que ellos tienen sobre la aplicabilidad del TAC en los procesos de la Institución.

En el presente trabajo, se aplica el paradigma dialéctico – materialista que se distingue por explicar la realidad para ser comprendida y parte desde tener el contacto con la realidad material. Este paradigma tiene el objetivo de transformar la realidad en beneficio de la sociedad, para estar en constante producción y reproducción de las características a lo largo del tiempo (Acosta, 2022).

Corte Transversal

Periodo lectivo 2023 – 2024.

Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica

La guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe, representa un hallazgo importante porque su empleo se promueve en todas las instituciones educativas bilingüe para dar respuestas a necesidades concretas de estudiantes y docentes. Al poner en práctica de forma



incipiente, los estudiantes y docentes logran innovar la metodología de enseñanza y aprendizaje con la integración de currículos flexibles, que promuevan el aprendizaje en red e interdisciplinario, es decir, con la interacción de otros estudiantes y la conexión con otras materias, para que analicen y brinden respuestas de forma colaborativa a los problemas planteados con idoneidad y compromiso ético. Entre los procesos educativos está el “aula invertida”, que con la aplicación de las TAC la formación tendrá un toque ético y humanista (Becerra, 2019).

El informe del trabajo de investigación que se presenta consta de la siguiente estructura:

Capítulo 1: Se presentan los principales fundamentos del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y la Etnohistoria, teniendo en cuenta: la evolución, las tendencias metodológicas. También, se describen las bases teóricas de las estrategias didácticas y las nuevas tecnologías, mediante Educaplay y Kahoot y su aplicación en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria.

Capítulo 2: integra la metodología aplicada para llevar a cabo la investigación. Detalla la conceptualización y operacionalización de las variables, el enfoque de la investigación, métodos, tipos de estudio, las técnicas e instrumentos, la población y muestra. También, incluye el análisis de los resultados acerca de Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria.

Capítulo 3: describe la propuesta y su validación, detallando los beneficiarios y los principales resultados de la investigación acerca de las estrategias didácticas en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria en octavo año de Educación general Básica.

Conclusiones y Recomendaciones: La investigación constituye una descripción sobre los hallazgos encontrados y responde a los objetivos específicos, integrando sugerencias y criterios a considerar en futuras investigaciones y en la aplicación de la propuesta.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este apartado se presentan los principales fundamentos del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria, teniendo en cuenta: la evolución, las tendencias metodológicas y tecnológicas. También, se describen las bases teóricas de las estrategias didácticas mediante Educaplay y Kahoot y su aplicación en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria.

1. Caracterización del proceso de enseñanza y aprendizaje en EESS y Etnohistoria

Muchos investigadores coinciden en que, para alcanzar un buen aprendizaje, es necesario indagar y seleccionar estrategias específicas para diseñar y promover situaciones de aprendizaje que refuercen el proceso de enseñanza, para ello se requiere que los docentes tengan claras las características de su asignatura a fin de encontrar alternativas de modificarlas en beneficio del desarrollo de sus estudiantes.

1.1. Evolución Histórica hasta nuestro contexto

Los Estudios Sociales constituyen un campo fundamental en la educación, al abordar la comprensión de las dinámicas sociales, culturales, económicas y políticas que han moldeado y continúan influyendo en la sociedad (Castro y Naranjo, 2022). En este contexto, la etnohistoria emerge como una rama significativa, centrada en el análisis de las interacciones entre grupos étnicos y sus contextos históricos. La combinación de Estudios Sociales y Etnohistoria en el proceso educativo busca proporcionar a los estudiantes una visión integral de las complejas relaciones humanas y las formas en que han evolucionado a lo largo del tiempo.

Dentro del ámbito de Estudios Sociales y Etnohistoria, la historia ocupa un lugar preeminente, dado que la historia no solo se concibe como una serie de eventos cronológicos, sino como un entramado de experiencias humanas que han dado forma al mundo contemporáneo (Ramos y Chiappe, 2020). En esta perspectiva, la Etnohistoria se dirige a la



exploración de las historias de comunidades específicas, enriqueciendo la narrativa global con perspectivas culturales y contextos locales.

El estudio de la historia en el marco de Estudios Sociales implica analizar momentos claves, procesos de cambio y continuidad, así como las motivaciones y acciones que han influido en la construcción de las sociedades actuales (Peralta, 2020). La etnohistoria añade una dimensión crucial al explorar cómo diferentes grupos culturales han interactuado a lo largo del tiempo, considerando factores como las migraciones, las adaptaciones culturales y las dinámicas de poder.

La historia es un recurso valioso para construir una identidad cultural y comprender la diversidad de perspectivas en una sociedad globalizada (Fernández y Cabrero, 2019). En este sentido, la etnohistoria amplifica el alcance de la historia al proporcionar lentes específicos para analizar cómo las diferentes culturas han contribuido al entramado de experiencias humanas. Así, se fomenta la apreciación por la riqueza de las tradiciones culturales y el reconocimiento de la importancia de la tolerancia y la coexistencia.

1.2. Tendencias metodológicas en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria

La forma en que se imparten Estudios Sociales y Etnohistoria en el contexto educativo es crucial para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo. Estas disciplinas requieren enfoques pedagógicos que fomenten la exploración profunda de los contenidos y la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje (Labrada et. al, 2022).

La metodología didáctica para enseñar Estudios Sociales y Etnohistoria se caracteriza por ser interdisciplinaria y basada en la conexión entre el pasado y el presente. Se busca que los estudiantes puedan establecer vínculos entre los eventos históricos y las realidades actuales, comprendiendo cómo las decisiones y acciones del pasado siguen influyendo en nuestra sociedad contemporánea (Bustamante y Moreno, 2021).



En la enseñanza de la Etnohistoria, es esencial adoptar un enfoque culturalmente sensible y respetuoso (Labrada et.al, 2019). Esto implica no solo proporcionar información sobre diferentes culturas, sino también fomentar el entendimiento de sus perspectivas, valores y prácticas. Se promueve el diálogo intercultural y la apreciación de la diversidad como una herramienta para construir sociedades más inclusivas y respetuosas.

Desde la perspectiva de Macías (2021) el uso de recursos variados es fundamental en la enseñanza de Estudios Sociales y Etnohistoria. Desde documentos históricos y artefactos culturales hasta testimonios y narrativas de grupos étnicos, se busca ofrecer a los estudiantes una gama diversa de fuentes que les permitan explorar diferentes puntos de vista y desarrollar habilidades de análisis crítico.

La tecnología juega un papel creciente en la impartición de estas disciplinas. La integración de herramientas digitales, como aplicaciones interactivas, simulaciones virtuales y recursos en línea, permite enriquecer la experiencia de aprendizaje y acercar a los estudiantes a contextos históricos y culturales de manera más inmersiva. Esto también puede incluir la utilización de plataformas educativas para organizar y presentar contenido de manera accesible. (Solano, 2021)

1.3. Integración de la Etnohistoria en la asignatura de Estudios Sociales

La etnohistoria, como disciplina que fusiona la etnografía y la historia, se erige como un puente que une las culturas y el pasado. Su enfoque abarca el estudio de las dinámicas culturales y sociales de grupos étnicos a lo largo del tiempo, amalgamando las narrativas históricas con las perspectivas culturales (Rivera, 2020). Esta perspectiva única nos permite comprender cómo las experiencias pasadas han dado forma a las identidades y tradiciones contemporáneas.

Para Ramos y Chiappe (2020) la etnohistoria no solo busca reconstruir los eventos, sino también explorar las interpretaciones culturales y los significados atribuidos a esos eventos. Al analizar textos, artefactos, tradiciones orales y otros registros, se desentrañan las conexiones



profundas entre la memoria colectiva y los hechos históricos. Esto proporciona una comprensión más rica y matizada de los contextos en los que se desarrollaron diferentes grupos culturales.

Una de las virtudes centrales de la etnohistoria es su enfoque en la interacción y el contacto entre culturas. A través del estudio de los encuentros culturales, como los procesos de colonización, migración y comercio, se revelan los intercambios y las tensiones que han moldeado las sociedades a lo largo de los siglos (Moreno y Oberem, 2021). Esta perspectiva es especialmente relevante para el entendimiento de la diversidad cultural y la construcción de identidades.

2. Estrategias didácticas utilizando las tecnologías

La integración de tecnologías del aprendizaje en las estrategias didácticas ha revolucionado la forma en que se enseña y se aprende en el siglo XXI. Estas herramientas no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también se convierten en aliados valiosos para los educadores en la búsqueda de un aprendizaje más significativo y efectivo (Aguirre, 2020).

Según Pacheco y Morán (2021) una de las estrategias didácticas más empleadas es el uso de simulaciones virtuales. Estas herramientas permiten a los estudiantes sumergirse en entornos históricos o culturales, experimentando de manera virtual situaciones reales. Al explorar contextos y tomar decisiones en entornos simulados, los estudiantes desarrollan un entendimiento más profundo de los conceptos y las dinámicas, generando aprendizajes memorables.

Las aplicaciones interactivas también juegan un papel clave en las estrategias didácticas tecnológicas. A través de cuestionarios interactivos, acertijos y actividades lúdicas, los estudiantes pueden poner en práctica sus conocimientos y recibir retroalimentación instantánea (Acosta, 2022). Esto fomenta la participación activa y la autoevaluación, dos elementos esenciales para un aprendizaje efectivo.



La creación de proyectos multimedia es otra estrategia poderosa. Los estudiantes pueden investigar y presentar sus hallazgos a través de presentaciones, videos o sitios web, combinando texto, imágenes y videos para comunicar de manera efectiva sus ideas. Esto no solo desarrolla habilidades de investigación y presentación, sino también competencias digitales valiosas en la era actual (Becerra, 2019).

La guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot es una tendencia emergente en la educación, y se integra eficazmente con las tecnologías del aprendizaje. Mediante la introducción de elementos de juego en el proceso de aprendizaje, como recompensas, desafíos y niveles, se puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia emocionante y entretenida (Mejia y Torres, 2019).

2.1. Estrategias didácticas basada en las TAC y su aplicación en Estudios Sociales

Las estrategias didácticas son elementos fundamentales en el proceso educativo, diseñadas para guiar y optimizar la enseñanza y el aprendizaje. Estas estrategias son herramientas didácticas que los docentes utilizan para crear experiencias educativas efectivas, involucrando a los estudiantes de manera activa y facilitando la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias (Albarracín, 2021).

Las estrategias didácticas son enfoques sistemáticos que los educadores emplean para lograr objetivos específicos de enseñanza. Pueden ser consideradas como un conjunto de acciones planificadas y organizadas que buscan estimular el aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes (Muñoz, 2020). Estas estrategias no solo se limitan a la transmisión de información, sino que también buscan desarrollar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la autonomía en el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, Guamán (2022) reconoce que la tipología de las estrategias didácticas es diversa y adaptable a diferentes contextos educativos. Se pueden clasificar en varios tipos, como estrategias expositivas, activas, colaborativas y tecnológicas. Las estrategias expositivas involucran la presentación directa de contenidos por parte del docente, mientras que las



estrategias activas implican la participación de los estudiantes a través de debates, resolución de problemas y proyectos. Las estrategias colaborativas se centran en el trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes, fomentando la construcción colectiva del conocimiento. Por su parte, las estrategias tecnológicas hacen uso de herramientas digitales y recursos en línea para enriquecer el proceso educativo y proporcionar experiencias más interactivas y atractivas (Alvarez, 2022).

2.2. Introducción a las TAC y su aplicación en la enseñanza de Estudios Sociales

En el siglo XXI el entorno educativo se encuentra en evolución constante debido al impacto de las Tecnologías del Aprendizaje. Según Posada, Martínez y Campos (2020) mencionan que “las herramientas digitales han transformado la manera en que los educadores abordan la enseñanza y cómo los estudiantes acceden a la información” (p. 287). En el contexto de la enseñanza de Estudios Sociales, estas tecnologías ofrecen un enfoque innovador para explorar conceptos históricos, culturales y sociales.

Las Tecnologías del Aprendizaje van más allá de dispositivos electrónicos simples; son un medio para fomentar la interacción, el pensamiento crítico y la creatividad. Asimismo, esto parte desde simulaciones interactivas que recrean momentos históricos hasta plataformas de aprendizaje en línea que promueven la colaboración, estas herramientas pueden enriquecer la experiencia educativa en Estudios Sociales (Calero, 2018).

La integración de Tecnologías del Aprendizaje en Estudios Sociales permite a los estudiantes sumergirse en el pasado y explorar diferentes culturas de manera inmersiva, por lo cual los mapas interactivos y las visualizaciones digitales pueden proporcionar contextos geográficos y cronológicos que enriquezcan la comprensión de los eventos históricos. Además de mejorar la accesibilidad a la información, las Tecnologías del Aprendizaje brindaron una oportunidad para desarrollar habilidades esenciales para la vida en la era digital. Los alumnos pueden aprender a evaluar fuentes en línea, discernir información precisa y desarrollar competencias de alfabetización mediática (Matamala, 2018).



No obstante, Robles (2022) manifiesta que la implementación exitosa de estas tecnologías requiere una planificación cuidadosa y una consideración de cómo se alinean con los objetivos educativos, ya que los educadores deben tener en cuenta que las Tecnologías del Aprendizaje no son un fin en sí mismas, sino un medio para potenciar la comprensión y el compromiso de los estudiantes en Estudios Sociales. De tal manera, la formación docente en la integración de estas herramientas es fundamental para asegurar que los educadores puedan aprovechar al máximo su potencial, pues al dominar las Tecnologías del Aprendizaje, los profesores pueden crear experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y personalizadas para sus estudiantes.

2.2.1 Teorías didácticas en la integración de tecnologías en la enseñanza y aprendizaje

Constructivismo: De acuerdo con esta perspectiva, los estudiantes participan de manera activa en la construcción de su propio saber a través de la interacción con su entorno y la reflexión sobre sus vivencias, además la tecnología desempeña un papel crucial en este proceso al ofrecer herramientas interactivas y recursos en línea que posibilitan a los estudiantes indagar, experimentar y resolver desafíos por sí mismos, como resultado, se promueve un aprendizaje más profundo y con mayor significado (Ortiz y Sosa, 2018).

Cognitivismo: se enfoca en el proceso de cómo los estudiantes manejan, almacenan y recuperan la información, así también las herramientas tecnológicas de enseñanza pueden respaldar esta perspectiva al presentar la información a través de formatos visuales, animaciones y simulaciones, que estimulan la retención y la comprensión, además, las plataformas en línea ofrecen a los estudiantes la posibilidad de acceder a una amplia variedad de recursos que refuerzan su comprensión y les permiten recuperar información cuando sea necesario (Becerra, 2019).

Socio constructivismo: El socio constructivismo enfatiza la importancia del aprendizaje social y colaborativo, dado que las tecnologías de comunicación y colaboración en línea, como foros, wikis y herramientas de videoconferencia, respaldan esta teoría al permitir a



los estudiantes interactuar con sus compañeros y construir conocimiento, pues los estudiantes pueden compartir ideas, discutir conceptos y colaborar en proyectos, enriqueciendo su comprensión a través del diálogo y la cooperación (Chalán, 2022).

Aprendizaje autodirigido: La incorporación de tecnología brinda a los estudiantes la ocasión de desempeñar un rol más participativo en su proceso de aprendizaje, esto se alinea con la teoría del aprendizaje autodirigido, la cual sugiere que los estudiantes pueden establecer sus propias metas, identificar recursos y administrar su avance educativo, ya que las tecnologías en línea, en este contexto, ofrecen acceso a una amplia gama de materiales y recursos, permitiendo que los estudiantes elijan cómo y cuándo explorarlos para alcanzar sus objetivos (Bron, 2019).

2.3. Integración tecnológica en la educación en la actualidad

Según Bernate y Vargas (2020) mencionan que “En la era actual, caracterizada por un entorno globalizado y una rápida evolución tecnológica, la educación enfrenta el desafío de preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio” (p. 12). Por lo cual, la integración tecnológica en la educación se ha convertido en un imperativo, ya que las habilidades digitales y el pensamiento tecnológico son esenciales para la participación efectiva en la sociedad y la economía actual.

La integración tecnológica no solo se trata de adoptar dispositivos y herramientas, sino de transformar la forma en que se enseña y se aprende, puesto que la tecnología brinda oportunidades para una enseñanza más personalizada y diferenciada, atendiendo a las necesidades individuales de los estudiantes y suscitando un aprendizaje activo y participativo (Cozár y Moya, 2021). Por ello, la relevancia de la integración tecnológica también radica en su capacidad para romper barreras geográficas y culturales. Las tecnologías permiten a los estudiantes conectarse y colaborar con sus pares de todo el mundo, lo que enriquece su comprensión de diversas perspectivas y realidades.



En un mundo donde las habilidades del siglo XXI, como la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la colaboración, son esenciales, la tecnología ofrece herramientas para desarrollar estas competencias de manera auténtica. Por lo cual, la simulación de situaciones reales y la colaboración en línea preparan a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral y social (Mesías y Vera, 2023). No obstante, la integración tecnológica debe ser llevada a cabo con un enfoque equilibrado, aunque las tecnologías pueden mejorar la educación, no deben reemplazar por completo las interacciones humanas y la educación en el mundo físico, en cambio, deben ser utilizados para potenciar y enriquecer las experiencias de aprendizaje.

2.4. Tecnologías del Aprendizaje y Enseñanza de Estudios Sociales

En el contexto educativo contemporáneo, las Tecnologías del Aprendizaje han surgido como una herramienta transformadora que ha revolucionado la forma en que se imparte y se recibe la educación, por tal motivo las Tecnologías del Aprendizaje, que abarcan desde plataformas en línea hasta aplicaciones interactivas y recursos multimedia, han alterado el paradigma tradicional de enseñanza al enriquecer la experiencia educativa con múltiples recursos y enfoques (Bermúdez, Pazmiño, y Marcos, 2022).

En el caso específico de la enseñanza de Estudios Sociales, estas tecnologías ofrecen un vasto repertorio de posibilidades para presentar conceptos históricos, culturales, políticos y sociales de manera más accesible y atractiva para los estudiantes.

La integración de Tecnologías del Aprendizaje en la enseñanza de Estudios Sociales no se trata simplemente de reemplazar libros de texto impresos por contenidos digitales, sino de aprovechar la potencia de las tecnologías para generar un aprendizaje más interactivo y significativo. Según Santamaria y Noroña (2021) mencionan que “Al emplear herramientas como simulaciones en línea, mapas interactivos y recursos multimedia, los educadores pueden recrear situaciones históricas, explorar fenómenos sociales y promover el pensamiento crítico a través de la exploración virtual” (p. 14). Esto permite a los estudiantes sumergirse en entornos



que de otro modo serían inaccesibles, fomentando así su comprensión y conexión emocional con los temas estudiados.

3. Modelos metodológicos de la Educación Bilingüe en EESS y Etnohistoria.

Las Unidades Educativas Comunitarias Interculturales Bilingües (UECIB) del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador, basan su labor en el Modelo del Sistema de Educación Bilingüe (MOSEIB) creada con ACUERDO No. 0440 – 13.

Su principal objetivo es fortalecer e implementar el modelo del sistema de educación intercultural bilingüe, en el marco del nuevo modelo de estado constitucional de derechos, justicia, intercultural y plurinacional (Ministerio de Educación, 2019).

Los pueblos y nacionalidades están en proceso de revitalización de su conocimiento y sabiduría ancestrales. El SEIB promueve sistemas de educación y evaluación integrales, la promoción flexible y el respeto a los ritmos de aprendizaje de las personas, tomando en cuenta los aspectos psicosociales, la capacidad creativa para superar las formas de evaluación que priorizan únicamente aspectos lógico-verbales y memorísticos (Ministerio de Educación, 2019).

Los Centros Educativos Comunitarios Interculturales Bilingües (CECIB) tienen una estructura compuesta por: Educación Infantil Familiar Comunitaria, Educación General Básica y Bachillerato; y, Unidades Educativas Comunitarias Interculturales Bilingües (UECIBs) del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador. Se basan en el Modelo del Sistema de Educación Bilingüe (MOSEIB) creada con ACUERDO No. 0440 – 13. En donde, su principal objetivo es fortalecer e implementar el modelo del sistema de educación intercultural bilingüe, en el marco del nuevo modelo de estado constitucional de derechos, justicia, intercultural y plurinacional (Ministerio de Educación, 2019).

Es necesario recuperar las formas de educación ancestral, en donde la familia y la comunidad cumplen un papel fundamental en la formación de la persona. Es conveniente



diseñar nuevas formas que dinamicen la administración del proceso educativo, buscando evitar rigidez de las normas (Argudo y Cedello, 2022). Para la presente investigación se ha tomado en cuenta el proceso PAI (procesos de aprendizaje investigativo) en donde se engloba las unidades 55 a la 75 haciendo referencia en el sistema intercultural de octavo a décimo grado de EGB.

Los procesos de aprendizaje investigativo, comprenden el desarrollo de las diferentes actividades de emprendimiento en los aspectos relacionados con su vida familiar y comunitaria, en el marco de la cosmovisión y vida sustentable desde la perspectiva de la nacionalidad (Jiménez, 2021). Se ha tomado en cuenta la Unidad 55-61 que describe al octavo grado de EGB, en la materia de Estudios Sociales y Etnohistoria

En la Educación Intercultural Bilingüe se considera la enseñanza de las ciencias sociales como un proceso caracterizado tanto en el tiempo como en el espacio. Generalmente, se ha concebido a las ciencias sociales como el estudio de la historia (hechos y datos en la línea del tiempo), subordinando a la geografía y las cualidades socioculturales propias de la época, es decir, se ha enseñado que los datos son solamente históricos desde el punto de vista del tiempo (Moreno y Oberem, 2021). Puesto que, los hechos históricos no se producen aislados, sino que responden a condiciones globales, el tratamiento de esta área es interdisciplinario, es decir que integra, entre otros, aspectos geográficos, sociales, antropológicos, económicos y políticos. Para el reconocimiento y conocimiento de la historia, se emplean técnicas auxiliares relacionadas con aspectos matemáticos, paleográficos y arqueológicos.

3.1. Guía de Interaprendizaje modelo MOSEIB

La guía de interaprendizaje es un documento micro curricular desarrollada por docentes de manera secuencial y cuidadosamente dosificada, basada en las innovaciones de aprendizaje de MOSEIB, utilizando la metodología del sistema de conocimiento, diversos recursos y estrategias para facilitar el proceso de aprendizaje mutuo (Ministerio de Educación, 2019).



En este instrumento se detallan las actividades generales para desarrollar conocimientos, experiencia y resultados de la asignatura. Además, se describen los conocimientos y experiencias. En términos más prácticos, se colocan gráficos, dibujos, fotografías, ilustraciones y algunos ejercicios de desarrollo y aplicación. Se enumerarán las actividades; se diseñan diferentes actividades por guía; cada actividad tiene instrucciones claras que invitan a los estudiantes a motivarse para completar el trabajo. Las diversas actividades propuestas en las fases de aplicación, creación y socialización garantizan la aprobación y toma de decisiones respecto a la guía (Ministerio de Educación, 2019).

Para diseñar la guía de aprendizajes, es de vital importancia tomar en cuenta los siguiente apartados y orientaciones:

a) Portada

- Número y título de la Unidad de Aprendizaje.
- Número y título del círculo de dominio y conocimiento
- Gráfico motivado: nombre del círculo y los contenidos.
- Mapa de los saberes, conocimientos del círculo.
- Dominios del círculo.
- Objetivo del círculo.

b) Desarrollo de la Guía de Interaprendizaje

A continuación, se presentan algunas pautas didácticas para el desarrollo de la etapa de conocimientos:

Adquisición de conocimientos: en esta etapa se aprenden nuevos conocimientos basados en conocimientos previos a través de una serie de actividades sugeridas. Incluye las siguientes sub fases:

- **Actividades sensoriales:** esta sub fase se sugieren actividades motivadoras para estimular su interés por lo que está aprendiendo; involucrar todos los sentidos. Se pueden sugerir una variedad de actividades, tales como: caminatas (experiencias),



lecciones de lectura y escritura, videos, obras de teatro, juegos, maquetas, audios, textos literarios, textos ilustrados, etc. Aquí es necesario trabajar en espacios naturales.

- **Problematización:** se formularán preguntas predecibles sobre nuevos conocimientos (cognitivos, afectivos y psicomotores) y actividades diagnósticas, cuyos resultados guiarán el proceso de aprendizaje; Los estudiantes responderán basándose en sus conocimientos o suposiciones.
- **Desarrollo de contenidos:** Las actividades propuestas posibilitan el desarrollo de conceptos, destrezas y habilidades según el círculo de conocimientos (materia a aprender), el cual está íntimamente relacionado con los objetivos y el campo.
- **Verificación:** después de desarrollar conocimientos y experiencia, los estudiantes demostrarán cambios en su estado de conocimiento y responderán a situaciones, preguntas o fenómenos problemáticos, mejorando así su desempeño.
- **Conclusión:** síntesis y resumen de los conocimientos adquiridos. Para sacar conclusiones se puede utilizar una variedad de técnicas y gráficos por computadora (tablas de resumen, mapas mentales, árboles de atributos, diagramas de espina de pescado, tablas, etc.)

Aplicación de conocimientos: en esta fase se presentan actividades que invitan a los estudiantes a utilizar los nuevos conocimientos en otros contextos. Situaciones similares a las que se viven en el desarrollo de nuevos conocimientos pueden ser motivadoras, o pueden ser situaciones más prácticas y concretas en diferentes espacios de aprendizaje dependiendo del contexto y las oportunidades. Lo más importante es aplicar lo aprendido.

Construyendo conocimiento: Al aprender nuevos conocimientos y desarrollar habilidades y valores, los estudiantes están listos para usar su imaginación, creatividad, ingenio, fantasía y usar su conocimiento para inventar, crear e innovar.

Socialización del conocimiento: este cambio se puede reflejar a través del trabajo realizado, participación en exposiciones, participación en juegos, debates, ferias educativas,



jornadas de puertas abiertas, mesas redondas, exposiciones, sonidos, películas, obras de teatro, juegos organizados, etc.

Una vez socializados, docentes, padres de familia, instituciones brindarán aportes y sugerencias, orientarán mejoras en el trabajo ofrecido, reconocerán actividades y promoverán la excelencia; el objetivo es que los estudiantes se animen en lo que están haciendo. El docente proporcionará recursos bibliográficos, técnicos y materiales didácticos para el desarrollo de las guías (Ministerio de Educación, 2019).

3.2. Herramientas digitales aplicables en educación

Educaplay es una plataforma en línea que permite a los educadores crear y compartir una variedad de actividades educativas interactivas, como crucigramas, sopas de letras, mapas conceptuales, cuestionarios y más. Estas actividades pueden ayudar a enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje al hacer que el contenido sea más atractivo y participativo (Espitia, 2021). Desde la perspectiva de Gamboy (2021) la plataforma Educaplay ofrece una amplia gama de formatos de actividades, desde crucigramas hasta cuestionarios de opción múltiple y mapas conceptuales. Esto permite a los educadores elegir el formato que mejor se adapte al contenido y los objetivos de aprendizaje.

De acuerdo con Espitia (2021) en Educaplay se pueden crear y compartir actividades educativas multimedia con una selección de 14 tipos de actividades y 11 idiomas disponibles, todo de forma fácil, intuitiva y completamente gratuita.

Gracias a su tecnología basada en html5, se puede reproducir en cualquier dispositivo e integrarlo fácilmente en blogs y plataformas LCMS como Moodle, que es compatible con Scorm. Además de permitir la creación de las propias actividades, Educaplay también ofrece una gran biblioteca de juegos y actividades realizadas por otros usuarios. Por todo ello, Educaplay es una plataforma valiosa para su uso en el aula, ya que puede aumentar la motivación de los estudiantes a la hora de estudiar aspectos específicos de una materia.



Educaplay fomenta la interacción y el compromiso y desarrolla habilidades clave de forma rápida y activa a través de juegos educativos. Hasta la fecha, la plataforma permite la creación de 17 juegos interactivos con instrucciones en función de las necesidades del proceso de aprendizaje. Por ejemplo: rompecabezas, crucigramas, diálogos, dictado, ordenación de palabras, sopa de letras, cuestionarios con videos, pruebas consecutivas, etc.

Por otra parte, Kahoot es una plataforma de aprendizaje en línea que se utiliza ampliamente en entornos educativos para crear cuestionarios interactivos, juegos y encuestas. Está diseñada para hacer que el aprendizaje sea divertido y participativo al permitir que los estudiantes participen en actividades de manera activa y competitiva (Grávalos y Garrido, 2021). Según, Jaber (2019) los educadores pueden crear cuestionarios Kahoot! para evaluar el conocimiento de los estudiantes antes, durante o después de una lección. Esto permite a los profesores obtener una idea de cómo los estudiantes están entendiendo el material y ajustar su enseñanza en consecuencia.

En la plataforma Kahoot se pueden crear una diversidad de actividades ya es altamente personalizable y se adapta los objetivos de enseñanza. Específicamente, se pueden crear cuestionarios con preguntas de opción múltiple para evaluar el conocimiento de tus estudiantes sobre un tema específico, encuestas para recopilar opiniones o comentarios de los estudiantes. También, se incluyen juegos de repaso como una forma divertida de repasar el material antes de un examen o evaluación, trivias temáticas sobre diversos temas, como historia, ciencia, cultura, eventos históricos, autores y obras literarias (Espeso, 2023).

Según Rosales (2023) para utilizar Kahoot los docentes deben dirigirse al sitio web de Kahoot y registrarse de forma gratuita. Luego, crear Kahoot: una prueba con un panel que le permite crear pruebas, realizarlas y monitorear el desempeño de los participantes en tiempo real. En la plataforma, puede elegir el Kahoot que se adapte a las necesidades de los estudiantes según el escenario, como la escuela o el hogar.



3.2.1. Desarrollo de Competencias Digitales en Estudios Sociales

De modo general muchos autores reconocen que las competencias digitales son las habilidades que se requieren actualmente para estudiar y trabajar en un mundo digital en rápida evolución.

3.2.1.1. Importancia de cultivar habilidades digitales en estudiantes y docentes

En la era actual, cultivar habilidades digitales tanto en estudiantes como en docentes se ha vuelto crucial para un uso efectivo de las tecnologías en el aula. La rapidez con la que avanza la tecnología exige que todos los involucrados en el proceso educativo estén equipados con competencias digitales sólidas. Estas habilidades no solo mejoran la experiencia de aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar un mundo cada vez más digitalizado (Levano, 2019).

De acuerdo con Murillo (2019) los estudiantes deben adquirir habilidades digitales que van más allá del simple uso de herramientas. Comprender cómo buscar, evaluar y aplicar información en línea de manera crítica es esencial en un panorama donde la información está al alcance de un clic.

Los docentes, por su parte, deben liderar con el ejemplo al cultivar sus propias habilidades digitales. Esto les permite no solo impartir conocimientos de manera más actualizada y atractiva, sino también adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. (Cozár y Moya, 2021).

3.2.2. Impacto en el Aprendizaje y Motivación de los Estudiantes

Las nuevas tecnologías han provocado un cambio sin precedentes en la educación. En el plano del quehacer docente precisan adaptarse rápidamente para cumplir con calidad sus responsabilidades. En el caso de los estudiantes, se abre ante ellos un abanico de infinitas



posibilidades a la solución de problemas, que favorece la interacción en su propio contexto social y de otros contextos, lo que permite que vea el mundo desde diferentes perspectivas.

3.2.2.1. Influencia de la tecnología en el rendimiento académico en los estudiantes.

La investigación sobre la influencia de la integración tecnológica en el rendimiento académico, la motivación y el compromiso de los estudiantes en Estudios Sociales ha arrojado resultados interesantes. Un estudio reciente realizado por Smith et. al, (2020) encontró que la incorporación de tecnología en las clases de Estudios Sociales estaba positivamente correlacionada con un mejor rendimiento académico. Los estudiantes que participaron en actividades en línea y proyectos digitales mostraron un mayor dominio de los conceptos y una comprensión más profunda de los temas.

Además del rendimiento académico, la motivación y el compromiso de los estudiantes también han sido objeto de estudio. Un análisis longitudinal llevado a cabo por Johnson et. al, (2019) revela que el uso estratégico de herramientas tecnológicas en el aula de Estudios Sociales aumentó la motivación intrínseca de los estudiantes. Los proyectos interactivos y las simulaciones en línea generan un mayor interés por los temas estudiados y fomentar un aprendizaje más autodirigido.

3.2.3. Herramientas Tecnológicas para la Enseñanza de Estudios Sociales

El uso de herramientas tecnológicas en la educación es hoy cada vez más común. Entre las herramientas tecnológicas más comunes se incluyen las plataformas de aprendizaje en línea, los foros de discusión, los sistemas de gestión de aprendizaje, las redes sociales, los sistemas de videoconferencia y muchos más, todas ellas son de gran utilidad para la enseñanza de las Ciencias Sociales. El llamado a la atención es su conocimiento a través de un estudio cada vez más actualizado para analizar su aplicación.



3.2.3.1. Exploración de herramientas digitales

Simulaciones Interactivas: Las simulaciones permiten a los estudiantes experimentar eventos históricos y culturales de manera virtual, a través de plataformas interactivas, los estudiantes pueden explorar decisiones clave, interactuar con personajes históricos y comprender las consecuencias de diferentes acciones (Coicaud, 2020).

Mapas Interactivos: Las herramientas de mapas en línea permiten a los estudiantes explorar territorios, rutas comerciales, migraciones y cambios territoriales a lo largo del tiempo, dado que los mapas interactivos ayudan a visualizar la evolución geográfica de regiones y civilizaciones, lo que facilita la comprensión de cómo los eventos históricos se relacionan con la geografía y la cultura (Toapanta, 2022).

Recursos Multimedia: El uso de recursos multimedia, como videos, imágenes y archivos de audio, enriquece la enseñanza de Estudios Sociales, pues los estudiantes pueden ver documentales históricos, analizar imágenes de época y escuchar testimonios de personas que vivieron en ciertos contextos históricos (Acosta et. al, 2019). Estos recursos agregan dimensiones visuales y auditivas que pueden captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión.

Plataformas de Aprendizaje en Línea: Las plataformas de aprendizaje en línea brindan un espacio donde los educadores pueden organizar contenido, tareas y recursos relacionados con Estudios Sociales, dado que los estudiantes pueden acceder a lecturas, discusiones, evaluaciones y proyectos, lo que promueve la participación activa y la autodirección en el aprendizaje (Viñas, 2021).

Realidad Aumentada y Realidad Virtual: Estas tecnologías permiten una experiencia más inmersiva al combinar el mundo real con elementos virtuales, con lo cual los estudiantes pueden explorar lugares históricos y culturales a través de aplicaciones de realidad aumentada en dispositivos móviles o mediante experiencias de realidad virtual que los transportan a épocas



pasadas, lo que agrega un componente de exploración tridimensional a la enseñanza (Martínez, Morales y Meneses, 2022).

Guía de Interaprendizaje en la Educación Intercultural Bilingüe: Es un documento micro curricular desarrollada por docentes de manera secuencial y cuidadosamente dosificada, basada en las innovaciones de aprendizaje de MOSEIB, utilizando la metodología del sistema de conocimiento, diversos recursos y estrategias para facilitar el proceso de aprendizaje mutuo (Ministerio de Educación, 2019).

3.2.4. Diseño de una Estrategia didáctica Basada en Tecnologías

3.2.4.1. Enfoque pedagógico en la enseñanza de Estudios Sociales.

Citando a Delgado (2022) el desarrollo de un enfoque pedagógico específico que incorpora tecnologías de manera efectiva en la enseñanza de Estudios Sociales implica un diseño cuidadoso que combina las fortalezas de ambas dimensiones educativas. En primer lugar, es esencial establecer objetivos de aprendizaje claros que definan qué conceptos y habilidades se espera que los estudiantes adquieran. Estos objetivos deben guiar la selección de tecnologías y actividades que se integrarán en el plan de estudios.

Una estrategia efectiva es utilizar tecnologías interactivas, como simulaciones y aplicaciones, para crear experiencias inmersivas que permitan a los estudiantes explorar eventos históricos y conceptos culturales de manera práctica, por ejemplo, una simulación de un evento histórico puede permitir a los estudiantes tomar decisiones clave y ver las consecuencias de sus acciones, lo que enriquece su comprensión y compromiso con el contenido (Lahmidi, 2018).

La colaboración en línea también puede ser una parte integral del enfoque pedagógico, pues mediante el uso de plataformas de colaboración y comunicación, los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos de investigación, discutir temas y compartir sus perspectivas. Esto



fomenta el pensamiento crítico y la habilidad para trabajar en equipo, habilidades esenciales en Estudios Sociales (Espejo y Medina, 2019).

3.2.5. Superando Desafíos en la Integración de Tecnologías en Estudios Sociales

3.2.5.1. Brecha digital, la resistencia al cambio y la privacidad en línea

El abordaje de obstáculos comunes en la integración tecnológica en el aula es esencial para garantizar un proceso educativo equitativo y efectivo. La brecha digital, por ejemplo, representa un desafío significativo, ya que no todos los estudiantes tienen igual acceso a dispositivos y conexión a Internet. Para superar esta barrera, es crucial implementar estrategias que proporcionen recursos tecnológicos a todos los estudiantes, ya sea a través de programas de préstamos de dispositivos o acceso a espacios con conexión (González, 2020).

Según Cozár y Moya (2021) la resistencia al cambio es otro obstáculo frecuente. Tanto docentes como estudiantes pueden sentirse abrumados por la idea de adoptar nuevas tecnologías en el aula. Una solución consiste en brindar formación y apoyo continuo a los educadores, mostrándoles cómo las herramientas tecnológicas pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Al demostrar los beneficios concretos, es más probable que la resistencia disminuya y se abra paso a una actitud más receptiva.

La privacidad en línea también es una preocupación clave en la integración tecnológica. Los educadores deben asegurarse de que los estudiantes comprendan cómo proteger su información personal y cómo navegar por Internet de manera segura. Enseñar acerca de la importancia de contraseñas sólidas, configuraciones de privacidad y la identificación de posibles riesgos en línea es fundamental para promover la responsabilidad digital (Gómez y Alvarado, 2020).

Por otra parte, Haro (2022) menciona que la adaptación de las políticas escolares para abordar estos obstáculos es esencial. Esto podría incluir la implementación de políticas de igualdad de acceso a la tecnología, la capacitación docente obligatoria en herramientas digitales



y la promulgación de medidas para proteger la privacidad de los estudiantes en línea. Una comunicación clara con los padres y tutores también es crucial para garantizar un enfoque cohesivo en la integración tecnológica.

La colaboración entre educadores, administradores y especialistas en tecnología es vital para superar estos obstáculos. Al compartir experiencias, conocimientos y mejores prácticas, se puede desarrollar un enfoque integral que aborde tanto los desafíos tecnológicos como los pedagógicos. Juntos, pueden trabajar para crear un entorno educativo en el que la tecnología se utilice de manera efectiva y ética, superando los obstáculos que puedan surgir en el proceso (Benítez, 2023).

3.2.6. Planificación de lecciones, la evaluación y la retroalimentación

La consideración cuidadosa de la planificación de lecciones, la evaluación y la retroalimentación es esencial para garantizar un enfoque efectivo en la enseñanza de Estudios Sociales con la integración tecnológica. En primer lugar, al planificar una lección, los educadores deben identificar claramente los objetivos de aprendizaje y determinar cómo la tecnología puede respaldar esos objetivos (Romero y Martínez, 2019).

En la fase de planificación, se deben seleccionar las tecnologías adecuadas para la selección. Esto implica evaluar las herramientas disponibles en función de su relevancia para el contenido, su accesibilidad para todos los estudiantes y su capacidad para fomentar la interacción y el compromiso. Además, es importante considerar la integración de tecnologías que promueven la diversidad y la inclusión en la enseñanza de Estudios Sociales (Albarracín, 2021).

La evaluación también desempeña un papel fundamental, pues las tecnologías pueden permitir una evaluación más variada y auténtica, como la creación de proyectos multimedia o la participación en debates en línea, con lo cual los educadores deben establecer criterios claros de evaluación y comunicarlos a los estudiantes antes de comenzar la actividad (Aravena, Cádiz,



Peña, González, y Núñez, 2019). Esto asegura que los estudiantes sepan qué se espera de ellos y cómo serán evaluados.

Para Guamán (2022) la retroalimentación efectiva es esencial para el crecimiento de los estudiantes. Las tecnologías permiten una retroalimentación más inmediata y personalizada. Los educadores pueden utilizar comentarios escritos, comentarios de audio o incluso herramientas de revisión en línea para resaltar tanto los logros como las áreas de mejora. La retroalimentación también puede ser un proceso interactivo, donde los estudiantes pueden responder y buscar aclaraciones.

El enfoque en la mejora continua es clave en la integración tecnológica en la enseñanza de Estudios Sociales. Después de cada lección, los educadores deben reflexionar sobre cómo funcionan las tecnologías utilizadas y cómo se puede ajustar el enfoque para futuras clases. La adaptación constante basada en la retroalimentación y los resultados de los estudiantes es esencial para optimizar el impacto de la integración tecnológica en el aprendizaje (Antón y Fernández, 2022).

En última instancia, Viñas (2021) menciona que la consideración de la planificación de lecciones, la evaluación y la retroalimentación en la enseñanza de Estudios Sociales con tecnología es un proceso dinámico que requiere flexibilidad y adaptación, dado que al tomar decisiones informadas sobre cómo y cuándo incorporar tecnologías, los educadores pueden maximizar el potencial de la tecnología para enriquecer la experiencia educativa.

En síntesis, la estrategia didáctica aplicando Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento en octavo año de Educación General Básica, ofrece un enfoque pedagógico poderoso y relevante. Sin embargo, su éxito depende de una planificación cuidadosa, una adaptación adecuada a las necesidades de los estudiantes y un compromiso continuo con la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. La integración efectiva de la tecnología en el aula puede enriquecer la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI.



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

La Unidad Educativa “Alicia Marcuath De Yerovi” ubicado en la Comunidad de Compañía Baja, Parroquia Cusubamba, Cantón Salcedo cuenta con 20 años de creación, desde su funcionamiento ha venido cumpliendo con lo que estipula la Ley de Educación (LOEI) con el fin de fortalecer la formación integral de los estudiantes y las autoridades del Establecimiento Educativo.

Además, bajo los lineamientos establecidos en la LOEI, la institución trabaja con el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB), que es una normativa obligatoria para todos los niveles y modalidades de formación que brindan los Centros Educativos Comunitarios Interculturales Bilingües. Por ello, el establecimiento cuenta con cinco niveles educativos distribuidos por grados y unidades de aprendizaje: educación inicial conformada por inicial 1 (unidad 1 a la 7) e inicial 2 (unidad 8 a la 10); preparatoria que corresponde a primer grado (unidad 11 a la 15); básica elemental constituida por segundo (unidad 16 a la 21), tercero (unidad 22 a la 27) y cuarto grado (unidad 28 a la 33); básica media conformada por quinto (unidad 34 a la 40), sexto (unidad 41 a la 47) y séptimo grado (unidad 48 a la 54); y, básica superior compuesta por octavo (unidad 55 a la 61), noveno (unidad 62 a la 68) y décimo grado (unidad 69 a la 75).

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

Variable Independiente: Estrategias Didácticas

Conceptualización

Según Guamán (2022) las estrategias didácticas provienen de dos terminologías que son: estrategia y didáctica. Una estrategia es una serie de procedimientos para alcanzar un propósito, mientras que la didáctica es un conjunto de principios que fundamentan el proceso



de enseñanza-aprendizaje, en donde, se incorporan diversas técnicas, métodos, recursos y herramientas para desarrollar el conocimiento.

Operacionalización:

Para medir esta variable, se pueden tener en cuenta aspectos como la aplicación de métodos interactivos, el uso de recursos tecnológicos (visuales y auditivos), la integración de actividades prácticas y la adaptación de estrategias al contenido de Estudios Sociales Ethnohistoria. También, se puede medir el manejo de técnicas que el docente emplea para desarrollar los temas de la asignatura, en donde, se visualicen la incorporación de plataformas digitales y medios audiovisuales.

Variable Dependiente: Tecnologías del Aprendizaje del Conocimiento

Conceptualización

De acuerdo con Ramírez (2020) las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) son los componentes principales de los ambientes virtuales de aprendizaje que residen en su diseño, contenido, recursos y productos. Tienen elementos pedagógicos que brindan oportunidades para que los estudiantes aprendan y desarrollen nuevos conocimientos y habilidades. De manera similar, los docentes encuentran dentro de sí innumerables materiales que pueden incorporar al desarrollo de recursos didácticos y actividades de aprendizaje de los estudiantes. Las TAC son dispositivos electrónicos integrados y materiales digitales especialmente diseñados y creados por expertos en educación y tecnología con fines educativos, también suelen denominarse entornos de aprendizaje.

Operacionalización

Para medir esta variable, se pueden considerar elementos del ambiente virtual de aprendizaje como: el uso de computadoras, tabletas o dispositivos móviles en el aula, la implementación de software educativo específico, la participación en plataformas en línea para



el aprendizaje, la incorporación de recursos multimedia como videos y presentaciones interactivas, y la frecuencia de interacción con tecnologías digitales en el proceso de enseñanza.

Tabla 1

Operacionalización de variables

| Variable | Dimensión | Indicadores | Items | Técnica | Instrumento |
|--|---------------------------------------|---------------------------------------|----------|-------------------------|------------------------|
| Independiente: Estrategia Didáctica | Didáctica | Recursos | C1, GP1 | Encuestas a estudiantes | Cuestionario (C) |
| | | Técnicas | C2, GP2 | | |
| | | Métodos | C3, GP3 | | |
| | Guía de interaprendizaje | Motivación | C4 | Entrevista a docentes | Guía de preguntas (GP) |
| | | Habilidades | C5 | | |
| Dependiente : Tecnologías de Aprendizaje de Concimiento | Recursos Tecnológicos | Manejo Internet/ aplicaciones móviles | C6, GP4 | | |
| | Actividades | Grado de Comunciacion | C7, GP5 | | |
| | | Contenido Acciones | C8 C9 | | |
| Ambiente digital de aprendizaje | Grado de uso de plataformas digitales | C10 | | | |

Nota. Esta tabla describe la operacionalización de las variables



2.2. Enfoque de la investigación

El enfoque cuantitativo se basa en las mediciones numéricas, utilizando la observación del proceso en base al proceso de recolección de datos y análisis para responder las preguntas de investigación planteadas. Este método comprende el uso de la estadística descriptiva, cuyas preguntas se fundamentan en cuestiones específicas.

El enfoque cualitativo considera la recolección de datos en su contexto natural sin medición numérica, interpretando fenómenos acordes a los objetos de estudio implicados. El proceso de este enfoque comprende sistematización activo y riguroso de la indagación dirigida, observando y evaluando los fenómenos de estudio, dando conclusiones de los hallazgos de la realidad analizada.

Para efectos de la presente investigación, se utilizará un enfoque mixto el cual se busca responder al problema planteado desde un diseño recurrente, con una secuencia e integrador de los objetivos planteados (Otero y Ortega, 2018). Este enfoque se usará de tal forma que se recolectará información de datos cualitativos, y cuantitativos, fusionándose para dar una respuesta a la problemática planteada. En lo que corresponde al enfoque cuantitativo, se aplicará la encuesta con el propósito de hallar las percepciones de los docentes en lo referente al TAC para su aplicación en el contexto de enseñanza y aprendizaje. Mientras que, en el enfoque cualitativo, se recogerán las opiniones de cada uno de los directivos y la percepción que ellos tienen sobre la aplicabilidad del TAC en los procesos de enseñanza de la Institución.

Dentro del presente trabajo, se utilizará el paradigma dialéctico – materialista el cual se distingue por la condición de explicar la realidad para, su respectiva comprensión, el cual parte desde tener el contacto con la realidad material. El mismo tiene el objetivo de transformar la realidad en beneficio de la sociedad, para estar en constante producción y reproducción de las características a lo largo del tiempo (Acosta, 2022).



2.3. Alcance de la Investigación

Las guías de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot, consiste en un hallazgo importante dado que se promueven en todas las instituciones educativas para dar respuestas tanto a estudiantes y docentes. Al poner en práctica de forma incipiente, los estudiantes y docentes logran innovar la metodología de enseñanza y aprendizaje con la integración de currículos flexibles, que promuevan el aprendizaje en red e interdisciplinario, es decir, con la interacción de otros estudiantes y la conexión con otras materias, para que analicen y brinden respuestas de forma colaborativa a los problemas planteados con idoneidad y compromiso ético. Además, esto se logra con el uso de espacios virtuales que facilitan la oportunidad de aplicar a los procesos educativos, entre ellos el de “las innovaciones de aprendizaje de MOSEIB, utilizando la metodología del sistema de conocimiento,” que con la aplicación de las TAC la formación tendrá un toque ético y humanista (Becerra, 2019).

La aplicación de Educaplay y Kahoot se convierte en una oportunidad y al mismo tiempo en un reto para las instituciones educativas, dado que provoca un cambio de paradigma en el proceso de formación de los estudiantes, quienes deberán adaptarse a los cambios de forma crítica, pero con ética y responsabilidad social, es decir, en base a una formación humanista de carácter sólido (Aguirre, 2020).

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Tipo de Investigación

Se aplicó la investigación aplicada que de acuerdo a Vargas (2019) es aquella que se aplica los conocimientos adquiridos, a la par con los conocimientos, después de que se implementan y sistematizan la práctica fundamentada en la investigación. La misma que incluye la sistematización y socialización de la resolución de problemas o intervención de situaciones específicas. Dentro este tipo de investigación aplicada se utilizará la denominada investigación – acción participante que consiste en un mecanismo de aprendizaje en base a las



cosas que van sucediendo en la vida cotidiana y en el entorno en el que se desenvuelven los estudiantes.

El impacto de este tipo de investigación estará centrado en romper con los modelos tradicionales de enseñanza, en los que los participantes están en un estado pasivo y únicamente acumulan información que el expositor ofrece. Esto implica que, los participantes podrán desarrollar su capacidad de descubrimiento bajo una perspectiva crítica, la cual les permita el desarrollo de habilidades de análisis que permita aplicarlas en cualquier situación. Tiene como objetivo hallar soluciones en el contexto real de la investigación, con el fin de apuntar en la dirección correcta.

2.5. Métodos a emplear

En el presente estudio, se emplearon métodos de investigación del nivel teóricos, empíricos y estadísticos descriptivos.

Métodos Teóricos

Dentro de los métodos teóricos de la investigación, se aplicarán el analítico - sintético y el inductivo – deductivo (Quesada y Medina, 2020). El primer método implica el análisis de la información descomponiéndola en partes para buscar lo esencial que está relacionado con el objeto de estudio, mientras que la síntesis comprende la generalización que va contribuyendo al paso a paso de la solución del problema científico. También se emplea el histórico lógico para describir la evolución histórica de conceptos.

Métodos empíricos

De acuerdo con Naranjo (2018) los métodos empíricos son aquellos que diferencian el conocimiento científico del empírico espontáneo y del razonamiento especulativo. El conocimiento empírico espontáneo o también conocido como común u ordinario, se aplica en la solución de problemas de forma cotidiana, dejando a un lado los métodos empíricos; mientras que el razonamiento especulativo, consiste en explicar la realidad partiendo de abstracciones



que tergiversan la realidad, sin el uso de métodos empíricos o hechos científicos para confirmar conclusiones. Se utilizan: encuesta y entrevista, cuestionario.

Dentro de los métodos empíricos está el de la medición, el cual se aplicará con la obtención de información numérica sobre una propiedad o cualidad de un conjunto de sujetos, procesos o fenómenos para comparar magnitudes medibles y conocidas (Santiesteban, 2014).

Método Estadístico descriptivo

Para cuantificar los datos recolectados con los instrumentos se utilizó la estadística descriptiva que de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) está diseñada para resumir la evidencia encontrada en un estudio de una manera simple y comprensible. Se compone de tablas o cuadros, gráficos e imágenes o fotografías. Los gráficos se utilizan para resumir datos y mostrar números específicos. En este sentido, se consideró a el paquete ofimático de Microsoft Excel, que permitió la sistematización de los datos recopilados de las encuestas a los estudiantes

2.6. Instrumentos

Para la recolección de datos se utilizó dos técnicas de recolección de datos que son una encuesta dirigida a estudiantes y una entrevista a docentes, las cuales se detallan a continuación:

Encuesta

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario. El propósito la encuesta fue ampliar la información disponible y evaluar el impacto que el uso de las estrategias didácticas aplicando Tecnologías del Aprendizaje tiene en el desarrollo del conocimiento en Estudios Sociales y Etnohistoria.



Esta encuesta estuvo dirigida a estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior y el diseño de las preguntas fueron concretas y precisas para obtener una visión detallada de la situación.

Específicamente, el cuestionario contó con dos secciones una de información general y otra con datos específicos. En esta segunda sección constó de 10 ítems con una escala de Likert de cinco alternativas de respuesta: totalmente de acuerdo, algo de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, siendo 5 el valor más alto y 1 el valor más bajo.

Entrevista

Se diseñó una entrevista y como instrumento una guía de preguntas dirigida a docentes de octavo año de Educación Básica Superior. El propósito del estudio fue recabar información sobre la perspectiva que tiene los docentes sobre el uso de la guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales Etnohistoria para la Educación Intercultural Bilingüe.

La guía de preguntas constó de aproximadamente cinco preguntas relacionadas con: las estrategias didácticas, el manejo de la tecnología en la educación, los beneficios de incluir Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC), entre otros. La entrevista se diseñó en un formulario de Google Forms por lo que se aplicó de forma virtual.

2.7. Población y muestra

La población por conveniencia es un término utilizado en investigación y estadísticas para describir una técnica de muestreo que implica seleccionar a las personas o elementos de una población que son más accesibles o convenientes en lugar de seguir un proceso de muestreo aleatorio (Ortega Aranda, 2021).

En lugar de seleccionar una muestra al azar o siguiendo un método más sistemático, se opta por recoger datos de las personas que están disponibles y dispuestos a participar en el estudio. En este sentido, la Unidad Educativa cuenta con 105 estudiantes y 15 docentes. En



donde, la población participante en la presente investigación se conformó por 10 estudiantes 5 hombres y 5 mujeres de 11 a 12 años de edad y 3 docentes que integran el área de Estudios Sociales.

2.8. Estrategia metodológica

En la investigación se optó como estrategia metodológica que según Aguilar y Barroso (2018) se refiere al uso de varias fuentes de datos diferentes, por ejemplo, entrevistas, cuestionarios y una revisión exhaustiva de la literatura. Por ello, en este estudio se realizó un análisis de la información recopilada en el marco teórico con los datos obtenidos en las encuestas a estudiantes y la entrevista a docentes. Puesto que, de esta forma se amplía la información existe acerca de las guías de interaprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria.

De acuerdo con Falcón (2021) una descripción metodológica se refiere a la explicación detallada de los métodos y enfoques que se utilizarán en un estudio, investigación o proyecto. Proporciona una guía clara sobre cómo se llevará a cabo el trabajo, desde la recopilación de datos hasta el análisis y la interpretación de resultados.

Etapas del Estudio

Etapa diagnóstico inicial

En esta primera etapa de investigación, se llevó a cabo una búsqueda exhaustiva de información sobre estrategias didácticas y el aprendizaje de Estudios Sociales y Etnohistoria en diversas fuentes bibliográficas y repositorios virtuales.

Se analizaron estrategias didácticas basadas en Tecnologías de la Información y Comunicación (TAC) con el objetivo de mejorar la adquisición de conocimientos.



Se obtuvo el permiso de la autoridad educativa para llevar a cabo la recopilación de datos, que incluyó la aplicación de un cuestionario a estudiantes de octavo año y entrevistas a docentes. Posteriormente, se tabularon los datos y se generaron tablas y gráficos estadísticos.

Finalmente, se analizaron e interpretaron los resultados de la encuesta y las entrevistas contrastándolos con las contribuciones de diferentes autores en el campo de estudio.

Modelación de la propuesta

En esta etapa, se procedió a diseñar una guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales para octavo año de Educación General Básica. En donde, se consideró como aplicación central a Educaplay y Kahoot, ya que, son plataformas interactivas que permiten el aprendizaje de forma más dinámica y significativa.

Específicamente, la propuesta constó de 4 guías de interaprendizaje mediante la metodología del sistema de conocimientos que consta en el MOSEIB, en donde se establecieron diversas actividades empleando recursos tecnológicos. La estructura de cada guía consto de objetivo, dominio a lograrse, contenido científico, verificación, conclusión, creación de conocimiento y los recursos (bibliográficos, digitales).

Etapa diagnóstico final

Para finalizar, con el proceso de investigación, se procedió a validar la funcionalidad de las guías de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot de la Educación Intercultural Bilingüe para el fortalecimiento del proceso enseñanza y aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales y Etnohistoria en octavo Año de Educación General Básica 2023 - 2024. Además, se estableció las conclusiones de la investigación.

Análisis de los resultados

Previa a la autorización del rector de la Unidad Educativa (Ver Anexo 2), se presentan los resultados obtenidos de las encuestas (Ver anexo 3) aplicadas a estudiante de Octavo año de Educación General Básica (Ver anexo 4) con su respectivo análisis e interpretación de datos:





1. ¿En las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria, se utilizan tecnologías como computadoras, tablets o dispositivos móviles de manera regular?

Tabla 2

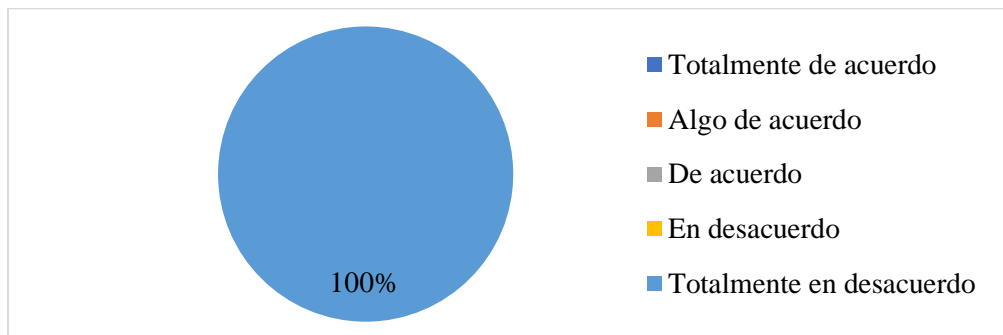
Uso de tecnologías en Estudios Sociales y Etnohistoria

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|-------------|
| Totalmente de acuerdo | 0 | 0% |
| Algo de acuerdo | 0 | 0% |
| De acuerdo | 0 | 0% |
| En desacuerdo | 0 | 0% |
| Totalmente en desacuerdo | 10 | 100% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe el uso de las tecnologías como computadoras, tablets o dispositivos móviles de manera regular

Figura 1

Uso de tecnologías en Estudios Sociales y Etnohistoria



Nota. Esta figura describe el porcentaje del uso de las tecnologías como computadoras, tablets o dispositivos móviles de manera regular

De los estudiantes encuestados, el 100% afirman que están totalmente en desacuerdo en que en las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria se utilizan tecnologías como computadoras, tablets o dispositivos de manera regular. Con el porcentaje obtenido se demuestran que los docentes no incluyen medios tecnológicos en el desarrollo de las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria. Además, de que se evidencia un desconocimiento acerca de los beneficios que tiene el uso de la tecnología para el aprendizaje. Puesto que, la tecnología transforma la forma en que se enseña y se aprende, así como, su capacidad para romper barreras geográficas y culturales.



2. ¿El uso de tecnologías en las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria mejora mi comprensión de los contenidos?

Tabla 3

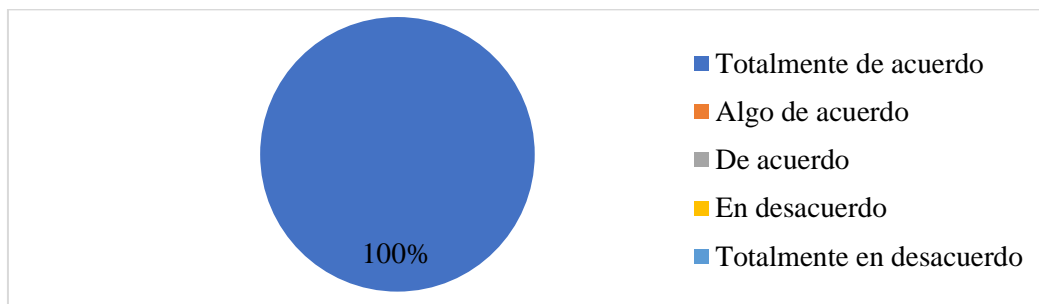
Uso de tecnología en comprensión de contenidos

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 10 | 100% |
| Algo de acuerdo | 0 | 0% |
| De acuerdo | 0 | 0% |
| En desacuerdo | 0 | 0% |
| Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe si los estudiantes consideran que el uso de las tecnologías en las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria mejora la comprensión de los contenidos

Figura 2

Uso de tecnología en comprensión de contenidos



Nota. Esta figura presenta el porcentaje de estudiantes que consideran que el uso de las tecnologías en las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria si mejora la comprensión de los contenidos

De los estudiantes encuestados, el 100% están totalmente de acuerdo en que el uso de las tecnologías en las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria si mejora la comprensión de los contenidos. Con estos datos se infiere que los estudiantes están conscientes de las ventajas que ofrecen las tecnologías para su proceso de aprendizaje, dado que, estas permiten el uso de diversas herramientas y métodos en la creación de contenidos. Además, se evidencia que los estudiantes prefieren recibir las clases con el uso las tecnologías porque representan un medio más dinámico y motivador para adquirir la información de la asignatura.



3. ¿Las estrategias didácticas que involucran tecnologías como: videos o juegos. Hacen que las clases de Estudios Sociales Etnohistoria sean más interesantes?

Tabla 4

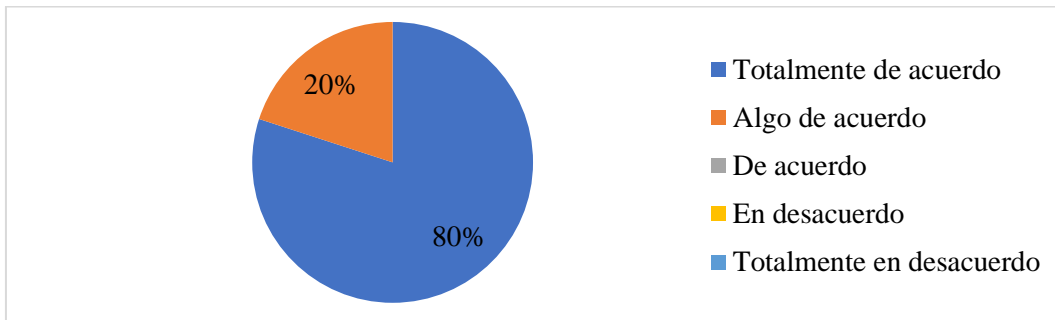
Estrategias didácticas que involucran tecnologías

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 8 | 80% |
| Algo de acuerdo | 2 | 20% |
| De acuerdo | 0 | 0% |
| En desacuerdo | 0 | 0% |
| Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe si los estudiantes consideran que las estrategias didácticas que involucran tecnologías hacen las clases de Estudios Sociales Etnohistoria más interesantes

Figura 3

Estrategias didácticas que involucran tecnologías



Nota. Esta figura presenta los porcentajes de si los estudiantes consideran que las estrategias didácticas que involucran tecnologías hacen las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria más interesantes

Del 100% de estudiantes encuestados, el 80% están totalmente de acuerdo en que las estrategias didácticas que involucra tecnologías como videos o juegos hacen que las clases de Estudios Sociales Etnohistoria sean más interesantes, el 20% están algo de acuerdo, el 0% de acuerdo, el 0% en desacuerdo y el 0% totalmente en desacuerdo. Con dichos resultados se deduce que la mayoría de los estudiantes consideran que las estrategias didácticas con tecnologías hacen más interesantes las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria, aplicando actividades lúdicas e interactivas y creando aprendizajes más significativos.



4. ¿Me siento más motivado para aprender sobre Estudios Sociales y Etnohistoria con material visual y audiovisual?

Tabla 5

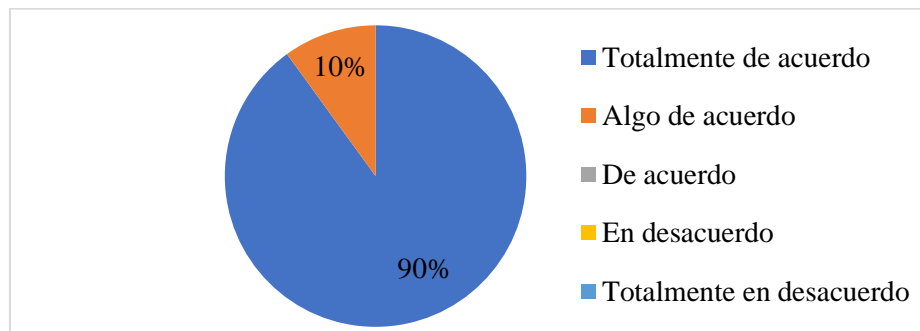
Motivación con material visual y audiovisual

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 9 | 90% |
| Algo de acuerdo | 1 | 10% |
| De acuerdo | 0 | 0% |
| En desacuerdo | 0 | 0% |
| Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe si los estudiantes se sienten más motivados para aprender sobre Estudios Sociales y Etnohistoria con material visual y audiovisual

Figura 4

Motivación con material visual y audiovisual



Nota. Esta figura describe el porcentaje de los estudiantes que se sienten más motivados para aprender sobre Estudios Sociales y Etnohistoria con material visual y audiovisual

Del 100% de estudiantes encuestados, el 90% están totalmente de acuerdo en que se sienten más motivados para aprender sobre Estudios Sociales y Etnohistoria con material visual y audiovisual, el 10% están algo de acuerdo, el 0% de acuerdo, el 0% en desacuerdo y el 0% totalmente en desacuerdo. Con los datos obtenidos se deduce que la mayoría de los estudiantes se sienten más motivados con el uso de material visual y audiovisual en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria. Es decir, que los estudiantes centran su interés por los hechos históricos, costumbres, culturas e información de comunidades originarias del Ecuador cuando el docente emplea imágenes, fotografías, videos, películas y documentales.



5. ¿Las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria me ayudan a adquirir habilidades para la vida cotidiana?

Tabla 6

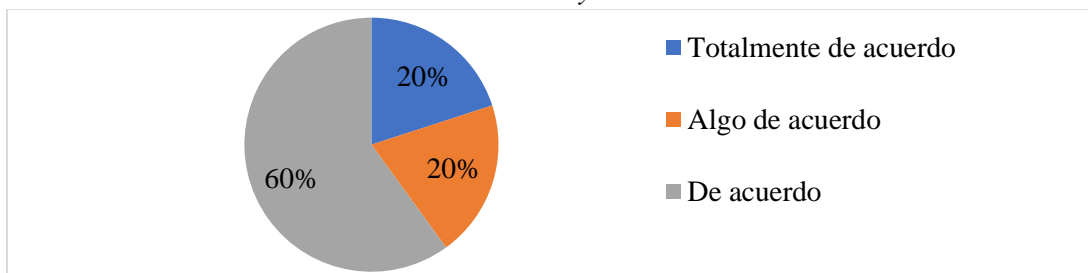
Adquisición de habilidades con clases de Estudios Sociales y Etnohistoria

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 2 | 20% |
| Algo de acuerdo | 2 | 20% |
| De acuerdo | 6 | 60% |
| En desacuerdo | 0 | 0% |
| Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe si los estudiantes están de acuerdo en que las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria ayudan a adquirir habilidades para la vida cotidiana

Figura 5

Adquisición de habilidades con clases de Estudios Sociales y Etnohistoria



Nota. Esta figura describe el porcentaje de los estudiantes que están de acuerdo en que las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria ayudan a adquirir habilidades para la vida cotidiana

Del 100% de estudiantes encuestados, el 60% están de acuerdo en que las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria les ayudan a adquirir habilidades para la vida cotidiana, el 20% están totalmente de acuerdo, el otro 20% están algo de acuerdo, el 0% en desacuerdo y el 0% totalmente en desacuerdo. Los porcentajes obtenidos indican que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria les brindan la oportunidad de adquirir habilidades útiles para su vida cotidiana. Existe cierta ambigüedad o duda entre algunos estudiantes. Esto sugiere que sería beneficioso que los docentes implementen estrategias didácticas más efectivas para asegurar que los estudiantes desarrollen destrezas prácticas necesarias para desenvolverse en la sociedad actual.



6. ¿Considero que mis docentes están bien preparados para utilizar tecnologías en la enseñanza de Estudios Sociales y Etnohistoria?

Tabla 7

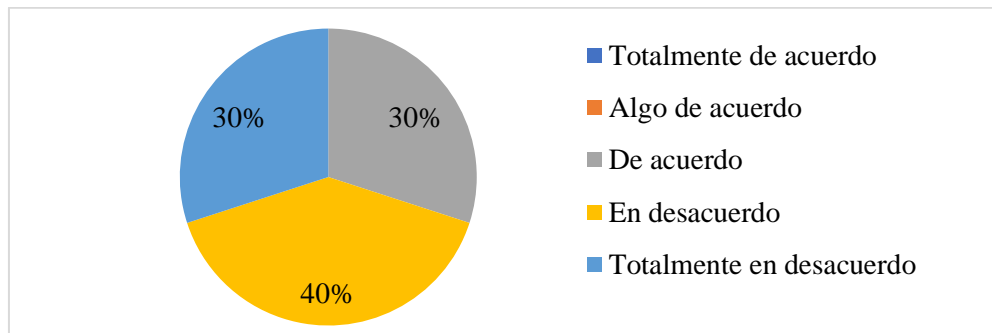
Preparación de docentes para utilizar tecnologías

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 0 | 0% |
| Algo de acuerdo | 0 | 0% |
| De acuerdo | 3 | 30% |
| En desacuerdo | 4 | 40% |
| Totalmente en desacuerdo | 3 | 30% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe la percepción que tienen los estudiantes acerca de si los docentes están bien preparados para utilizar tecnologías en la enseñanza de Estudios Sociales y Etnohistoria

Figura 6

Preparación de docentes para utilizar tecnologías



Nota. Esta figura describe la percepción que tienen los estudiantes acerca de si los docentes están bien preparados para utilizar tecnologías en la enseñanza de Estudios Sociales y Etnohistoria

Del 100% de estudiantes encuestados, el 40% mencionan estar en desacuerdo en que los docentes están bien preparados para utilizar tecnologías en la enseñanza de Estudios Sociales Etnohistoria, el 30% están totalmente en desacuerdo, el otro 30% están de acuerdo, el 0% afirman estar totalmente en desacuerdo y el 0% algo de acuerdo. Con dichos datos se revelan que la mayoría de los docentes no están preparados para incorporar tecnología en la enseñanza de Estudios Sociales y Etnohistoria. Pues, continúan aplicando enfoques pedagógicos tradicionales, lo que, es especialmente preocupante dado que, en la actualidad, el mundo se encuentra fuertemente influenciado por la tecnología.



7. ¿En las clases de estudios sociales se busca desarrollar actividades grupales que permitan comprender los temas de manera interactiva?

Tabla 8

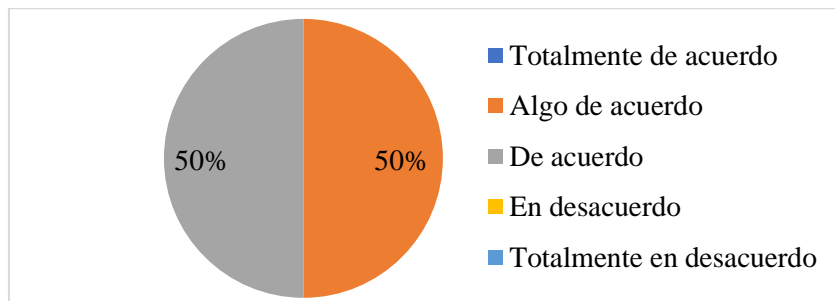
Desarrollo de actividades grupales en clases de Estudios Sociales

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 0 | 0% |
| Algo de acuerdo | 5 | 50% |
| De acuerdo | 5 | 50% |
| En desacuerdo | 0 | 0% |
| Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe si en las clases de Estudios Sociales y Etnohistoria se busca desarrollar actividades grupales que permitan comprender los temas de manera interactiva

Figura 7

Desarrollo de actividades grupales en clases de Estudios Sociales



Nota. Esta figura describe si en las clases de Estudios Sociales se busca desarrollar actividades grupales que permitan comprender los temas de manera interactiva

Del 100% de estudiantes encuestados, el 50% mencionan estar algo de acuerdo en que en las clases de Estudios Sociales se busca desarrollar actividades grupales que permiten comprender los temas de manera interactiva, el otro 50 % afirman que están de acuerdo, el 0% está totalmente de acuerdo, 0% en desacuerdo y el 0% totalmente en desacuerdo. Los porcentajes revelan que la realización de actividades grupales en las clases de Estudios Sociales es poco frecuente entre los docentes, lo que indica que no están aprovechando las oportunidades de fomentar la interacción entre los estudiantes.



8. Conoce Ud. los hechos histórico relevante de la materia de Estudios Sociales y Etnohistoria que han sido la base de nuestra sociedad

Tabla 9

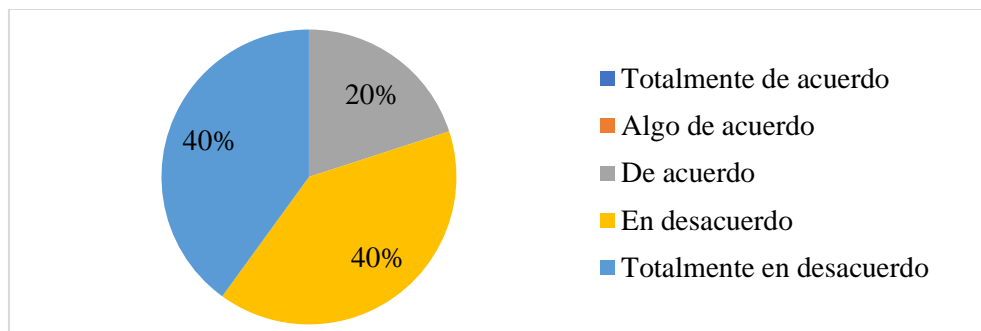
Hecho histórico relevante de Estudios Sociales y Etnohistoria

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 0 | 0% |
| Algo de acuerdo | 0 | 0% |
| De acuerdo | 2 | 20% |
| En desacuerdo | 4 | 40% |
| Totalmente en desacuerdo | 4 | 40% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe si los estudiantes conocen los hechos históricos de la materia de Estudios Sociales y Etnohistoria que han sido la base de la sociedad

Figura 8

Hecho histórico relevante de Estudios Sociales y Etnohistoria



Nota. Esta figura describe los porcentajes de estudiantes que conocen los hechos históricos de la materia de Estudios Sociales y Etnohistoria que han sido la base de la sociedad

Del 100% de estudiantes encuestados, el 40% mencionan estar totalmente en desacuerdo en que conocen los hechos históricos de la materia de Estudios Sociales y Etnohistoria que han sido la base de la sociedad, el otro 40 % afirman que están en desacuerdo, el 20% están de acuerdo, 0% algo de acuerdo y el 0% totalmente en de acuerdo. Los datos obtenidos denotan que la mayoría de los estudiantes desconocen los hechos históricos que han sido la base de la sociedad. Es decir, que las clases desarrolladas por los docentes no están contribuyendo a la adquisición de los conocimientos básicos, además, de que se evidencia una desmotivación por parte de los estudiantes.



9. ¿Emplear tecnologías en Estudios Sociales y etnohistoria te ha ayudado a conectarte mejor con la historia y la cultura de diferentes grupos étnicos?

Tabla 10

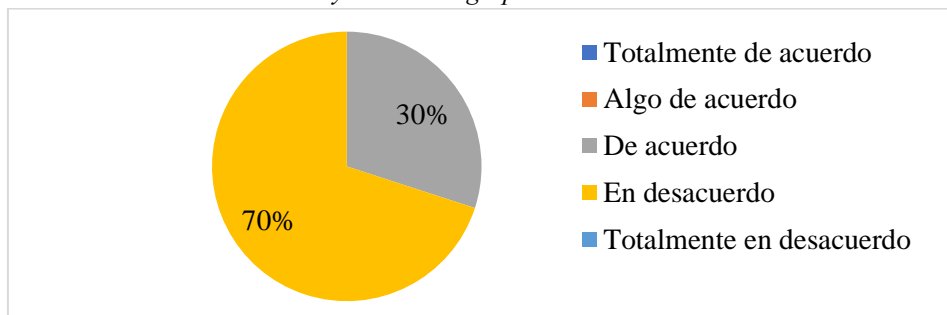
Tecnologías en la conexión con la historia y cultura de grupos étnicos

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|-------------|
| Totalmente de acuerdo | 0 | 0% |
| Algo de acuerdo | 0 | 0% |
| De acuerdo | 3 | 30% |
| En desacuerdo | 7 | 70% |
| Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe si emplear tecnologías en Estudios Sociales y etnohistoria ha ayudado a conectar mejor con la historia y la cultura de diferentes grupos étnicos

Figura 9

Tecnologías en la conexión con la historia y cultura de grupos étnicos



Nota. Esta figura describe si emplear tecnologías en Estudios Sociales y Etnohistoria ha ayudado a conectar mejor con la historia y la cultura de diferentes grupos étnicos

Del 100% de estudiantes encuestados, el 30% mencionan estar de acuerdo en que emplear tecnologías en Estudios Sociales y etnohistoria les ha ayudado a conectarse mejor con la historia y la cultura de diferentes grupos étnicos, mientras que el 70 % afirman que están en desacuerdo, el 0% están total en desacuerdo, 0% algo de acuerdo y el 0% totalmente en de acuerdo. Los resultados demuestran que la mayoría de los estudiantes consideran que el empleo de las tecnologías no ayuda a conectarse de forma efectiva con la historia y la cultura de los diferentes grupos étnicos. Es decir, que existe un desconocimiento en el manejo de tecnologías tanto de los estudiantes como de los docentes.



10. ¿Utiliza diversos dispositivos electrónicos para realizar tus tareas?

Tabla 11

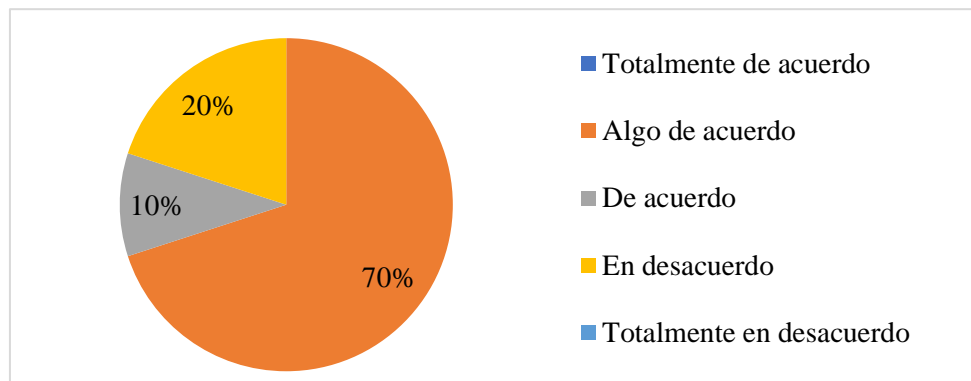
Dispositivos electrónicos en tareas

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|-------------|
| Totalmente de acuerdo | 0 | 0% |
| Algo de acuerdo | 7 | 70% |
| De acuerdo | 1 | 10% |
| En desacuerdo | 2 | 20% |
| Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| Total | 10 | 100% |

Nota. Esta tabla describe si los estudiantes utilizan diversos dispositivos electrónicos para realizar tus tareas

Figura 9

Dispositivos electrónicos en tareas



Nota. Esta figura describe si los estudiantes utilizan diversos dispositivos electrónicos para realizar tus tareas

Del 100% de estudiantes encuestados, el 70% mencionan estar algo de acuerdo en que utilizan diversos dispositivos electrónicos para realizar sus tareas, mientras que el 20 % afirman que están en desacuerdo, el 10% están de acuerdo, 0% totalmente en de acuerdo y el 0% totalmente en desacuerdo. Con estos porcentajes, se deduce que la mayoría de los estudiantes utilizan más de un dispositivo electrónico, como celulares, computadoras y tabletas, etc. En otras palabras, en la actualidad, prácticamente cada estudiante dispone de un teléfono móvil en su hogar. Por lo tanto, esta situación se traduce en una ventaja ya que tienen mayor acceso a información y facilidad para utilizar aplicaciones interactivas que son beneficiosas para el aprendizaje de Estudios Sociales y la Etnohistoria.



Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista aplicada a docentes

En los resultados obtenidos de la entrevista a los docentes (ver anexo 5 y 6), aplicada a los tres docentes del área de Estudios Sociales, el objetivo fue diseñar una guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe para octavo año de Educación General Básica.

Se conoció que, entre las estrategias didácticas, que utilizan en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria, incorporando la tecnología los entrevistados mencionan el uso de medios audiovisuales, Aprendizaje basado en problemas y estrategias de la discusión y aprendizaje basados en problemas.

Con relación a la experiencia personal con estrategias didácticas que incorporan tecnologías del aprendizaje, las entrevistadas concuerdan en que permiten mejores resultados en la enseñanza y aprendizaje. Puesto que, los estudiantes se concentran más, se mejora la manera de adquirir los nuevos conocimientos, las aulas son más activas e innovadoras y el desarrollo aprendizaje es significativo.

En cuanto a los desafíos o preocupaciones que denota en la implementación efectiva de estrategias didácticas, las entrevistadas indican que la cobertura del internet y la forma De acuerdo a lo que indican las entrevistadas el uso de tecnologías del aprendizaje en la educación mejoran la calidad de la enseñanza ya que beneficioso en la educación porque promueve un aprendizaje significativo y crea las aulas activas, innovadoras y creativas. Los beneficios más importantes de integrar tecnologías del aprendizaje en el aula son la sincronización con los contenidos, la creatividad, la generación de interés en los estudiantes, el aprendizaje significativo y la actualización.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Propuesta De Solución: Diseño de una guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura De Estudios Sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe en la Unidad Educativa Alicia Marcuath de Yerovi en octavo año de Educación General Básica.

La elección de Educaplay y Kahoot como plataformas educativas se fundamentan en su amplia variedad de recursos interactivos para el aprendizaje: Educaplay ofrece una amplia variedad de herramientas y recursos que pueden utilizarse para crear actividades de aprendizaje interactivas, como juegos, cuestionarios, y actividades de construcción y de igual manera encontramos estas facilidades en Kahoot.

Objetivo general:

Diseñar una guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Estudios en octavo año de Educación General Básica.

Objetivos específicos:

- Desarrollar las habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas de los estudiantes.
- Promover la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Dinamizar las actividades en la asignatura de Estudios sociales y etnohistoria mediante el uso de Educaplay y Kahoot.

Fundamentación

La propuesta se fundamenta en la defensa de la idea de que la guía de interaprendizaje en la enseñanza de Estudios Sociales y Etnohistoria puede contribuir a la mejora del aprendizaje de los estudiantes en esta asignatura en la comprensión de los contenidos.





Las estrategias didácticas se fundamentan en los siguientes principios:

El aprendizaje significativo: Los estudiantes aprenden mejor cuando los nuevos conocimientos se vinculan con sus conocimientos previos.

El aprendizaje activo: Los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente en el proceso de aprendizaje.

El uso de tecnologías del aprendizaje: Las tecnologías del aprendizaje pueden ayudar a los estudiantes a aprender de forma más efectiva y eficiente.

Las ideas básicas o rectoras de las estrategias didácticas se fundamentan en el uso de tecnologías para promover el aprendizaje significativo y activo de los estudiantes. El uso de una variedad de tecnologías puede ayudar a los estudiantes a aprender de forma más efectiva y eficiente.

Las estrategias de enseñanza se basan en el uso de técnicas de aprendizaje para promover el aprendizaje significativo y activo de los estudiantes. Para ello, se estructuran en torno a tres componentes: demostración, desarrollo y evaluación. Para que las estrategias de enseñanza sean efectivas, los estudiantes deben tener los siguientes conocimientos y habilidades: habilidades básicas de computación, habilidades de lectura, escritura y comprensión, y habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

Las TAC pueden utilizarse para:

- Hacer que los contenidos sean más atractivos y atractivos para los estudiantes.
- Proporcionar un mayor nivel de interacción y participación.
- Personalizar el aprendizaje de los estudiantes.
- Facilitar el aprendizaje colaborativo.



La aplicación de Educaplay y Kahoot en la enseñanza de Estudios Sociales y Etnohistoria

Son plataformas educativas que ofrece una amplia variedad de recursos interactivos para el aprendizaje. Estos recursos pueden utilizarse para crear actividades de aprendizaje, juegos, y cuestionarios.

Estas pueden ser unas herramientas útiles para la enseñanza de Estudios Sociales y Etnohistoria en los siguientes aspectos:

- **La creación de actividades de aprendizaje interactivas:** Ofrecen una amplia variedad de herramientas y recursos que pueden utilizarse para crear actividades de aprendizaje interactivas, como juegos, cuestionarios, y actividades de construcción.
- **La gamificación del aprendizaje:** Permiten gamificar el aprendizaje, lo que puede ayudar a motivar y participar a los estudiantes.
- **La evaluación del aprendizaje:** Ofrecen recursos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, como cuestionarios y pruebas.

Beneficiarios

Los beneficiarios de las estrategias didácticas son los estudiantes de octavo año de educación general básica.

Evaluación

La evaluación de las estrategias didácticas se realizará utilizando los siguientes criterios:

- **Efectividad:** Las estrategias didácticas deben ser efectivas en el logro de los objetivos establecidos.
- **Impacto:** Las estrategias didácticas deben tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.
- **Aceptación:** Las estrategias didácticas deben ser aceptadas por los estudiantes.

Recursos

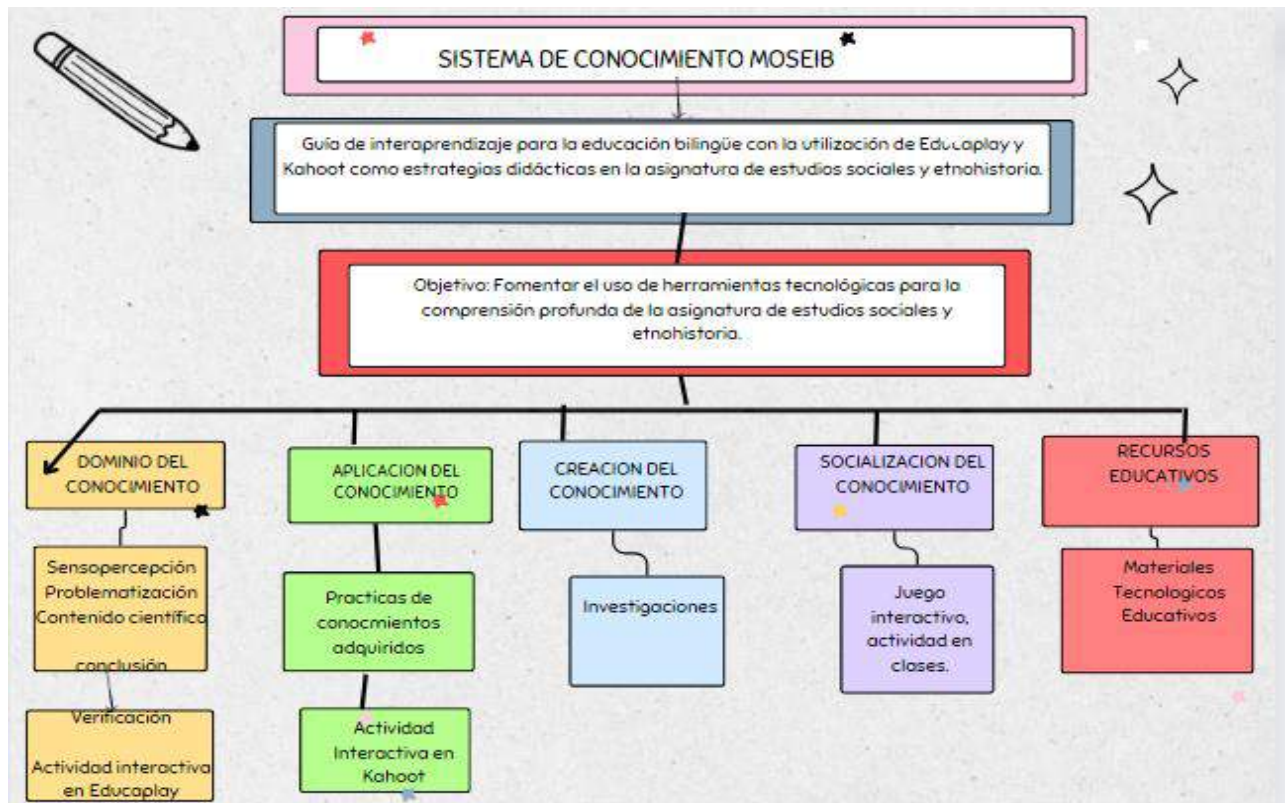
- Las estrategias didácticas utilizan una variedad de recursos, como imágenes, diagramas, mapas, crucigramas, entre otros.

Categorización de la propuesta

Propuesta de sistema de actividades para la utilización de la guía de Interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria, en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Alicia Marcuath De Yerovi durante el periodo 2023-2024

Figura 10

Categorización de la propuesta



Nota: Elaboración propia



Tabla 12

Actividades de la guía

| ACTIVIDADES DE LA GUÍA DE INTERAPRENDIZAJE | | | |
|--|---|--|--|
| | Tema | Eje Central | Actividades |
| Guía N1 | La formación de la Tierra | La comprensión de los procesos que dieron lugar a la formación de la Tierra. | Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16375204-la-formacion-de-la-tierra.html Kahoot! https://create.kahoot.it/share/la-formacion-de-la-tierra/c5a8cd20-c995-4d5a-8dae-3d7a1b916240 |
| Guía N2 | Las eras geológicas | Comprender el concepto de las eras geológicas y su importancia en la historia de la Tierra. | Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16375340-las-eras-geologicas.html Kahoot! https://create.kahoot.it/share/las-eras-geologicas/a74aae66-0c1f-457d-97a7-aba960c95256 |
| Guía N3 | La formación de los continentes (teorías y evolución) | Comprender los procesos y teorías que explican la formación de los continentes y su evolución a lo largo del tiempo geológico. | Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16375431-la-formacion-de-los-continentes-teorias-y-evolucion.html Kahoot! https://create.kahoot.it/share/la-formacion-de-los-continentes-teorias-y-evolucion/be364b04-f887-4a92-a93c-6c0bcc7163a9 |
| Guía N4 | La Tierra de hoy (partes de la Tierra) | Comprender la estructura y las partes de la Tierra en la actualidad. | Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16375593-la-tierra-de-hoy-partes-de-la-tierra.html Kahoot! https://create.kahoot.it/share/la-tierra-de-hoy-partes-de-la-tierra/ab9e3aa5-23af-492c-a1a7-395ce38d9a1b |

Nota: Elaboración propia.





GUÍA DE INTERAPRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA #1

UNIDAD “55”

“Chawpi pacha, uchilla pachapash”

TEMA GENERAL: “Mesocosmos y Microcosmos”

SUBTEMAS: La formación de la Tierra

| Datos informativos | |
|-----------------------|--|
| Unidad | 55 |
| Guía | 1 |
| Proceso | PAI (Proceso de Aprendizaje Investigativo) |
| Número de estudiantes | 10 |
| Docentes | |
| Trimestre | Primero |
| Año lectivo | 2023-2024 |
| Email | |
| Celular: | |

SHUK YACHAYMUYUYPA YACHAYKUNA / CÍRCULO DE SABERES Y CONOCIMIENTOS DE LA GUÍA N° 1

Figura 11

Círculo de saberes guía 1

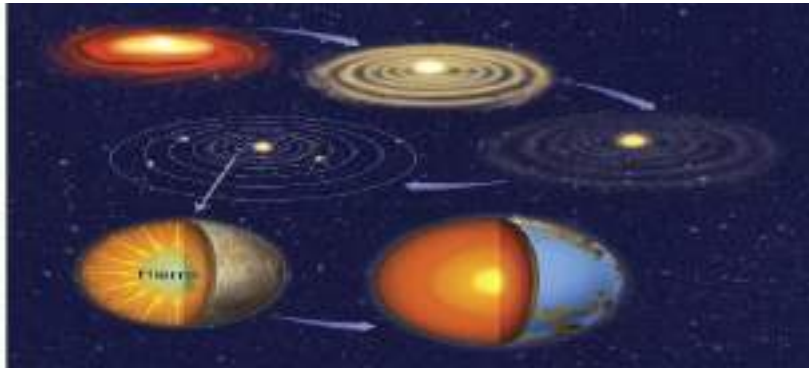


Nota: Esta figura describe la formación de la tierra.

1. MUNAYACHIK SHUYU / GRÁFICO MOTIVADOR

Figura 12

Gráfico motivador guía 1



Nota: Esta figura describe la conformación de la tierra

2. PAKTAY - OBJETIVO DE LA GUÍA

La comprensión de los procesos que dieron lugar a la formación de la Tierra.

3. YACHASHKAKUNA - DOMINIOS A LOGRARSE

Conocimiento: Los estudiantes comprenderán los procesos que dieron lugar a la formación de la Tierra.

Habilidad: Los estudiantes podrán explicar los procesos de formación de la Tierra.

Valor: Los estudiantes apreciarán la importancia de la Tierra como nuestro hogar.

4. DESARROLLO DE LA GUÍA

I. YACHAYTA USHAY - DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

➤ Yariyay - Sensopercepción

1. En compañía de mis compañeros y docente observo el video sobre la formación de la Tierra y dibujó lo que observe en el video.

<https://www.youtube.com/watch?v=5vGr-z9tP-U>

➤ Yachay yuyariy - Problematización

2. Respondo las siguientes preguntas: (sin copiar de ningún texto, escribo desde mi pensamiento)

¿Cómo se formó la Tierra?



¿Cuál es la teoría científica más aceptada sobre la formación de la Tierra?

¿Cómo era la Tierra en sus inicios?

➤ **Amawta yachay - Contenido científico con mediación**

3. Leo detenidamente la siguiente información.

Formación del Planeta Tierra

La teoría científica más aceptada sobre la formación de la Tierra es la teoría del Big Bang. Según esta teoría, hace unos 13.800 millones de años, todo el universo estaba concentrado en un punto infinitesimalmente pequeño y caliente. Luego, este punto comenzó a expandirse y enfriarse, dando lugar a la formación de las estrellas, las galaxias y los planetas.

La Tierra se formó hace unos 4.500 millones de años, a partir de una nube de polvo y gas que se condensó bajo la influencia de la gravedad. Esta nube se fue calentando a medida que se contraía, y finalmente se formó un disco protoplanetario. En este disco, los materiales se fueron acumulando para formar los planetas, incluida la Tierra.

Los primeros 4.000 millones de años de la historia de la Tierra fueron muy violentos. La Tierra estaba cubierta de lava y rocas fundidas, y se producían frecuentes impactos de asteroides y cometas. A medida que la Tierra se enfriaba, se formaron los océanos y la atmósfera.

Hace unos 3.800 millones de años, aparecieron los primeros seres vivos en la Tierra. Estos seres vivos eran unicelulares y vivían en el agua. A medida que la Tierra siguió evolucionando, aparecieron los seres vivos pluricelulares, y finalmente los seres humanos.

➤ **Yachayrikuy - Verificación**

4. Completo la actividad en educaplay del siguiente enlace

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16375204-la-formacion-de-la-tierra.html>

Figura 13

Actividad educaplay guía 1



Nota: Actividad sobre la formación de la tierra

➤ **Tukunchay - Conclusión**

5. Crear un mural sobre la formación de la Tierra.

II. YACHAYTA RURAY - APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

6. Realizo la siguiente actividad en Kahoot!

<https://create.kahoot.it/share/la-formacion-de-la-tierra/c5a8cd20-c995-4d5a-8dae-3d7a1b916240>

Figura 14

Actividad Kahoot! guía 1





Nota: Actividad en Kahoot para verificar los conocimientos sobre la formación de la tierra.

III. YACHAYTA WIÑACHIY - CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO

7. Realizo un ensayo sobre un aspecto específico de la formación de la Tierra

IV. YACHASHKATA WILLANAKUY- SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

8. Presento mis hallazgos a la clase.

V. MUTSURIYKUNA - RECURSOS EDUCATIVOS

IMAKUNA / Materiales: Pinturas, lápiz, textos, hojas

PAKCHIKUNA / Tecnológicos: Computadora

KAMUYACHAYKUNA / Bibliográficos: Texto de Estudios Sociales de Octavo Grado, Ministerio de Educación

Currículo Intercultural Bilingüe



GUÍA DE INTERAPRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA #2

UNIDAD “55”

“Chawpi pacha, uchilla pachapash”

TEMA GENERAL: “Mesocosmos y Microcosmos”

SUBTEMAS: Las eras geológicas

| Datos informativos | |
|-----------------------|--|
| Unidad | 55 |
| Guía | 2 |
| Proceso | PAI (Proceso de Aprendizaje Investigativo) |
| Número de estudiantes | |
| Docente | |
| Trimestre | |
| Año lectivo | Primero |
| Email | 2023-2024 |
| Celular: | |

SHUK YACHAYMUYUYPA YACHAYKUNA / CÍRCULO DE SABERES Y CONOCIMIENTOS DE LA GUÍA N° 2

Figura 15

Circulo de saberes guía 2



Nota: Describe las eras geológicas



1. MUNAYACHIK SHUYU / GRÁFICO MOTIVADOR

Figura 16

Gráfico motivador guía 2



Nota: Etapas de la era geológica

2. PAKTAY - OBJETIVO DE LA GUÍA

Comprender el concepto de las eras geológicas y su importancia en la historia de la Tierra.

3. YACHASHKAKUNA - DOMINIOS A LOGRARSE

Conocimiento: Los estudiantes comprenderán el concepto

Habilidad: Los estudiantes serán capaces de identificar las principales características de cada era geológica.

Valor: Los estudiantes apreciarán la importancia de comprender la historia de la Tierra a través de las eras geológicas.

4. DESARROLLO DE LA GUÍA

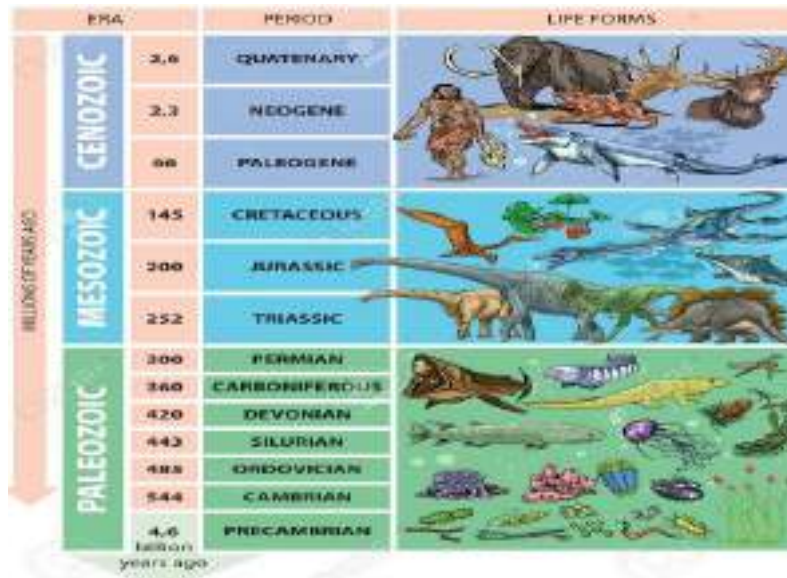
I. YACHAYTA USHAY - DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

➤ Yariyay – Sensopercepción

1. Observo imágenes y diagramas que representan las diferentes épocas.

Figura 17

Épocas guía 2



Nota: Descripción diagramas que representan las diferentes épocas

➤ **Yachay yuyariy - Problematización**

2. Respondo las siguientes preguntas: (sin copiar de ningún texto, escribo desde mi pensamiento)

¿Qué son las eras geológicas?

¿Cómo se clasifican las eras geológicas?

¿Cuál era geológica marcó la aparición de la vida en la Tierra?

➤ **Amawta yachay - Contenido científico con mediación**

3. Leo detenidamente la siguiente información.

Eras Geológicas

Las eras geológicas son divisiones de tiempo en la historia de la Tierra que se utilizan para clasificar y estudiar los cambios geológicos y biológicos que han ocurrido a lo largo de



millones de años. Estas eras se dividen en períodos más pequeños y se basan en cambios significativos en la geología, el clima y la vida en la Tierra.

Las cuatro eras principales son:

Precámbrica: Es la era más antigua y abarca desde la formación de la Tierra hace aproximadamente 4.600 millones de años hasta hace unos 541 millones de años. Durante esta era, se formaron los continentes, surgieron los primeros océanos y descubrieron los primeros organismos unicelulares.

Paleozoica: Esta era se extiende desde hace unos 541 millones de años hasta hace aproximadamente 252 millones de años. Durante la era Paleozoica, se produjo una explosión de diversidad biológica, con la aparición de los primeros animales marinos, plantas terrestres, insectos y los primeros vertebrados.

Mesozoica: Esta era se conoce comúnmente como la "Era de los Dinosaurios" y abarca desde hace unos 252 millones de años hasta hace aproximadamente 66 millones de años. Durante esta era, los dinosaurios dominaron la Tierra y surgieron los primeros mamíferos, aves y plantas con flores.

Cenozoica: Es la era actual y comenzó hace unos 66 millones de años. Durante la era Cenozoica, se produjo la diversificación y evolución de los mamíferos, incluyendo la aparición de los primeros primates y, finalmente, los seres humanos. También se producen cambios climáticos significativos y la formación de las cadenas montañosas actuales.

➤ **Yachayrikuy - Verificación**

4. Completo la actividad en Educaplay del siguiente enlace

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16375340-las_eras_geologicas.html

Figura 18

Actividad Educaplay guía 2



Nota: Actividad sobre las eras geológicas

➤ **Tukunchay - Conclusión**

5. Creo un mapa conceptual que muestre la clasificación de las eras geológicas y sus principales características.

➤ **YACHAYTA RURAY - APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO**

6. Realizo el siguiente Kahoot!

<https://create.kahoot.it/share/las-eras-geologicas/a74aae66-0c1f-457d-97a7-aba960c95256>

Figura 19

Actividad Kahoot! guía 2





Nota: Actividad en Kahoot de aplicación del conocimiento de las eras geológicas.

➤ **YACHAYTA WIÑACHIY - CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO**

7. Realizo una presentación oral sobre la importancia de comprender las eras geológicas en el estudio de la historia de la Tierra.

➤ **YACHASHKATA WILLANAKUY- SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO**

8. Presento los informes sobre eventos geológicos ante la clase.

MUTSURIYKUNA - RECURSOS EDUCATIVOS

IMAKUNA / Materiales: Imágenes, mapas conceptuales, internet.

PAKCHIKUNA / Tecnológicos: Computadora, acceso a Internet.

KAMUYACHAYKUNA / Bibliográficos: Libros de geología, recursos en línea.

Texto de Estudios Sociales de Octavo Grado, Ministerio de Educación

Currículo Intercultural Bilingüe



GUÍA DE INTERAPRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA #3

UNIDAD “55”

“Chawpi pacha, uchilla pachapash”

TEMA GENERAL: “Mesocosmos y Microcosmos”

SUBTEMAS: La formación de los continentes (teorías y evolución)

| Datos informativos | |
|-----------------------|--|
| Unidad | 3 |
| Guía | PAI (Proceso de Aprendizaje Investigativo) |
| Proceso | |
| Número de estudiantes | |
| Docente | |
| Trimestre | Primero |
| Año lectivo | 2023-2024 |
| Email | |
| Celular: | |

SHUK YACHAYMUYUYPA YACHAYKUNA / CÍRCULO DE SABERES Y CONOCIMIENTOS DE LA GUÍA N° 3

Figura 20

Circulo de saberes guía 3



Nota: Descripción de la formación de los continentes.

1. MUNAYACHIK SHUYU / GRÁFICO MOTIVADOR

Figura 21

Gráfico motivador guía 3



Nota: Formación de los continentes

2. PAKTAY - OBJETIVO DE LA GUÍA

Comprender los procesos y teorías que explican la formación de los continentes y su evolución a lo largo del tiempo geológico.

3. YACHASHKAKUNA - DOMINIOS A LOGRARSE

Conocimiento: Los estudiantes comprenderán las teorías de la formación de los continentes y su evolución.

Habilidad: Los estudiantes podrán explicar los procesos geológicos

Valor: Los estudiantes apreciarán la importancia de los continentes en la geografía y la vida humana.

4. DESARROLLO DE LA GUÍA

I. YACHAYTA USHAY - DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

➤ Yariyay – Sensopercepción

1. Observe imágenes y diagramas que representan la formación de los continentes a lo largo del tiempo.

Figura 22

Continentes a lo largo del tiempo guía 3



Nota: Muestra el pasar de los continentes

➤ **Yachay yuyariy - Problematización**

2. Respondo las siguientes preguntas: (sin copiar de ningún texto, escribo desde mi pensamiento)

¿Cómo se forma los continentes?

¿Cuáles son las teorías que explican la formación de los continentes?

¿Cómo han evolucionado los continentes a lo largo de la historia de la Tierra?

➤ **Amawta yachay - Contenido científico con mediación**

3. Leo detenidamente la siguiente información.

Formación de los Continentes

La formación de los continentes es un tema fascinante en la ciencia geológica. A lo largo de la historia de la Tierra, los continentes han experimentado cambios significativos en su posición y configuración debido a la tectónica de placas. Aquí hay información científica sobre la formación de los continentes y las teorías relacionadas:

1. Teoría de la deriva continental: Esta teoría fue propuesta por Alfred Wegener en la década de 1910. Sugirió que los continentes estaban unidos en un supercontinente llamado Pangea, que se



fragmentó y los continentes se separaron a lo largo del tiempo geológico. Según esta teoría, los continentes se desplazan lentamente a través de la superficie de la Tierra.

2. Tectónica de placas: La teoría de la tectónica de placas es ampliamente aceptada en la actualidad. Propone que la litosfera de la Tierra esté dividida en placas rígidas que se mueven sobre el manto terrestre. Los continentes se encuentran en estas placas y se desplazan debido a la actividad de las placas tectónicas. Los bordes de las placas pueden ser divergentes (separándose), convergentes (chocando) o transformantes (deslizándose lateralmente).

3. Expansión del fondo oceánico: Esta teoría sugiere que la formación de los continentes está relacionada con la expansión del fondo oceánico. En las dorsales oceánicas, el material del manto asciende y se solidifica, creando nueva corteza oceánica. A medida que se forma nueva corteza, empuje las placas tectónicas hacia afuera, lo que puede llevar a la separación de los continentes.

4. Subducción: La subducción es un proceso en el que una placa tectónica se hunde debajo de otra en una zona de convergencia

➤ **Yachayrikuy - Verificación**

4. Completo la actividad en Educaplay del siguiente enlace

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16375431-la_formacion_de_los_continentes_teorias_y_evolucion.html

Figura 23

Actividad Educaplay guía 3



Nota: Actividad en Educaplay sobre la formación de los continentes

➤ **Tukunchay - Conclusión**

5. Crear un mapa geológico que muestre la ubicación de los continentes en diferentes períodos geológicos.

II. YACHAYTA RURAY - APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

6. Realizo el siguiente Kahoot!

<https://create.kahoot.it/share/la-formacion-de-los-continentes-teorias-y-evolucion/be364b04-f887-4a92-a93c-6c0bcc7163a9>

Figura 24

Actividad Kahoot! guía 3





Nota: Actividad en Kahoot para la aplicación de los conocimientos

III. YACHAYTA WIÑACHIY - CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO

7. Investigar y presentar un informe sobre un continente específico y su historia geológica

IV. YACHASHKATA WILLANAKUY- SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

8. Presentar los informes sobre la historia geológica de los continentes ante la clase.

V. MUTSURIYKUNA - RECURSOS EDUCATIVOS

IMAKUNA / Materiales: Imágenes, mapas.

PAKCHIKUNA / Tecnológicos: Computadora, acceso a Internet.

KAMUYACHAYKUNA / Bibliográficos: Libros de geología, recursos en línea.

Texto de Estudios Sociales de Octavo Grado, Ministerio de Educación

Currículo Intercultural Bilingüe





GUÍA DE INTERAPRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA #4

UNIDAD “55”

“Chawpi pacha, uchilla pachapash”

TEMA GENERAL: “Mesocosmos y Microcosmos”

SUBTEMAS: La Tierra de hoy (partes de la Tierra)

| Datos informativos | |
|-----------------------|--|
| Unidad | 4 |
| Guía | PAI (Proceso de Aprendizaje Investigativo) |
| Proceso | |
| Número de estudiantes | |
| Docente | |
| Trimestre | |
| Año lectivo | Primero |
| Email | 2023-2024 |
| Celular: | |

SHUK YACHAYMUYUYPA YACHAYKUNA / CÍRCULO DE SABERES Y CONOCIMIENTOS DE LA GUÍA N° 4

Figura 25

Circulo de saberes guía 4



Nota: Muestra el pasar de los continentes

1. MUNAYACHIK SHUYU / GRÁFICO MOTIVADOR

Figura 26

Gráfico Motivador guía 4



Nota: Partes de la tierra

2. PAKTAY - OBJETIVO DE LA GUÍA

Comprender la estructura y las partes de la Tierra en la actualidad.

3. YACHASHKAKUNA - DOMINIOS A LOGRARSE

Conocimiento: Los estudiantes comprenderán la estructura interna y las partes de la Tierra.

Habilidad: Los estudiantes podrán identificar y explicar las principales partes de la Tierra.

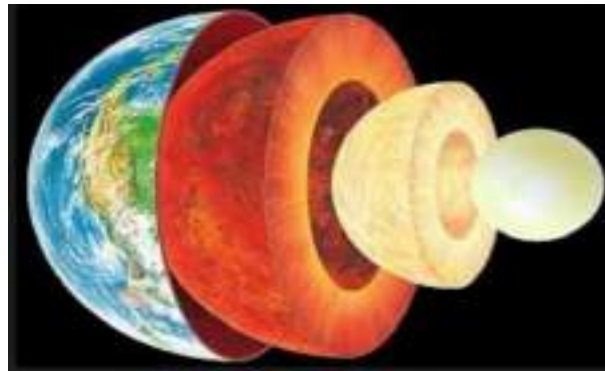
Valor: Los estudiantes apreciarán la importancia

4. DESARROLLO DE LA GUÍA

I. YACHAYTA USHAY - DOMINIO DEL CONOCIMIENTO

➤ Yariyay – Sensopercepción

1. Observe imágenes y diagramas que representan la formación de la tierra

Figura 27*Diagrama tierra guía 4*

Nota: Muestra el diagrama de la formación de la tierra

➤ **Yachay yuyariy - Problematización**

2. Respondo las siguientes preguntas:

¿Cuáles son las principales partes de la Tierra?

¿Cuál es la importancia de conocer la estructura de la Tierra?

➤ **Amawta yachay - Contenido científico con mediación**

3. Leo detenidamente la siguiente información.

La Tierra de Hoy

La Tierra de hoy se compone de varias partes que son objeto de estudio científico. Estas partes incluyen:

La geosfera: Es la capa sólida de la Tierra que comprende la corteza, el manto y el núcleo. Los científicos estudian la estructura interna de la Tierra, la tectónica de placas y los procesos geológicos que dan forma a la superficie terrestre.

La atmósfera: Es la capa gaseosa que rodea la Tierra. Los científicos investigan la composición química de la atmósfera, los fenómenos meteorológicos, el cambio climático y la interacción entre la atmósfera y otros sistemas terrestres.



Los océanos: Los científicos estudian los océanos para comprender su composición química, las corrientes marinas, la vida marina, la formación de los ecosistemas marinos y el impacto humano en los océanos, como la contaminación y el cambio climático.

La biosfera: Es la capa de la Tierra que sustenta la vida, incluyendo los seres vivos y sus interacciones con el entorno. Los científicos investigan la diversidad biológica, la evolución, la ecología y los ecosistemas terrestres.

La criosfera: Se refiere a las regiones de la Tierra donde el agua está en forma sólida, como los casquetes polares, los glaciares y la nieve. Los científicos estudian los cambios en la criosfera y su impacto en el clima global y el nivel del mar.

Estas son solo algunas de las partes de la Tierra que son objeto de estudio científico. Los científicos utilizan diferentes métodos y disciplinas, como la geología, la meteorología, la oceanografía, la biología y la climatología, para comprender mejor nuestro planeta y los procesos que lo conforman.

➤ **Yachayrikuy - Verificación**

4. Completo la actividad en Educaplay del siguiente enlace

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16375593-la-tierra-de-hoy-partes-de-la-tierra.html>

Figura 28

Actividad Educaplay guía 4



Nota: Actividad sobre la tierra de hoy



➤ **Tukunchay – Conclusión**

5. Realizo un diagrama de Venn en donde se identifique las características generales de la Tierra de hoy

II. YACHAYTA RURAY - APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

6. Realizo el siguiente Kahoot!

<https://create.kahoot.it/share/la-tierra-de-hoy-partes-de-la-tierra/ab9e3aa5-23af-492c-a1a7-395ce38d9a1b>

Figura 29

Actividad Kahoot! guía 4





Nota: Actividad de conocimiento sobre las partes de la tierra

III. YACHAYTA WIÑACHIY - CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO

7. Crear un modelo tridimensional de la Tierra que muestre sus partes internas.

IV. YACHASHKATA WILLANAKUY- SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

8. Presentar los informes ante la clase.

V. MUTSURIYKUNA - RECURSOS EDUCATIVOS

IMAKUNA / Materiales: Imágenes, modelos tridimensionales.

PAKCHIKUNA / Tecnológicos: Computadora, acceso a Internet.

KAMUYACHAYKUNA / Bibliográficos: Libros de geología, recursos en línea.

Texto de Estudios Sociales de Octavo Grado, Ministerio de Educación

Currículo Intercultural Bilingüe.



Validación De Los Expertos

Con la validación de los tres expertos (Ver anexo 7) con conocimientos científicos en cuanto a la guía de interaprendizaje mediante Educaplay y Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria en la Educación Intercultural Bilingüe han emitido los siguientes comentarios: En cuanto a los aspectos de la sistematización, los expertos han considerado que la propuesta es clara, ya que se maneja temas que se imparten en la asignatura, aporta ideas que motivan a la acción, réplica y sostenibilidad. Esto se debe a que la propuesta se fundamenta en estrategias didácticas como es la guía de interaprendizaje, lo cual permite utilizar recursos innovadores adaptados a las necesidades de los estudiantes. Además, se destaca por su estructuración interna que incluye actividades interactivas, promoviendo un aprendizaje dinámico y motivador.

Se valora positivamente el enfoque en el uso de recursos didácticos para mejorar la comprensión de los temas de estudio. Es considerada factible y beneficiosa tanto para los docentes como para los estudiantes ya que el conocimiento lo van construyendo los mismos estudiantes y el docente se encuentra como mediador y facilitador, logrando conseguir que el aprendizaje sea significativo.

Se utiliza la metodología del sistema de conocimiento el cual está acorde con el uso de Kahoot y Educaplay, aplicándolas en las fases y subfases. En relación con el contenido, los expertos concuerdan que tiene un balance apropiado entre lo teórico, lo metodológico y lo práctico y encuentra un trabajo relevante, actualizado e innovador el cual se podría ampliar a las demás asignaturas en un futuro.

En resumen, los magistrados opinan de manera positiva sobre la propuesta, ya que aseguran que la tecnología es un derecho replicable para todos y las zonas rurales no podrían quedarse fuera de este avance, felicitando a las autoras por incluir a la institución en un proyecto que representa un gran avance para la educación Bilingüe quien a más de rescatar sus saberes y conocimientos pueden aplicar las estrategias didácticas usando herramientas tecnológicas permitiendo estar a la par con los sectores urbanos del país.



CONCLUSIONES

- El uso de las herramientas tecnológicas por parte de las docentes del área de Estudios Sociales y Etnohistoria es limitado ya que no están preparados y desconocen las herramientas digitales que permiten motivar a los estudiantes. Además, la frecuencia con la que se emplean estas tecnologías disminuye los beneficios que aportan a la comprensión de los contenidos y al aprendizaje significativo.
- Los estudiantes desconocen las herramientas tecnológicas que pueden utilizar para mejorar su aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria. Sin embargo, están conscientes de que emplear este tipo de herramientas les permite mejorar la comprensión de los contenidos, desarrollar habilidades para la vida cotidiana y mantener la comunicación entre compañeros por medio de actividades grupales interactivas. Además, las docentes y estudiantes están de acuerdo en que el uso de tecnologías del aprendizaje es beneficioso en el proceso formativo porque promueve un aprendizaje significativo y crea las aulas activas, innovadoras y creativas.
- Con base en la problemática identificada se diseñó una guía de interaprendizaje como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso enseñanza y aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales y Etnohistoria en la Educación Bilingüe. La propuesta consta de 4 guías de aprendizaje mediante la metodología MOSEIB, en donde se incluyeron el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot y Educaplay. Además, mediante la estrategia didáctica se busca mejorar la comprensión de los contenidos y potenciar el desarrollo de habilidades.



RECOMENDACIONES

- Se sugiere que las docentes incorporen de manera más sistemática las herramientas tecnológicas en sus planificaciones de clase. Esto tiene el propósito de mejorar la comprensión de los contenidos y fomentar la interacción entre los estudiantes.
- Los estudiantes son conscientes de los beneficios de las herramientas tecnológicas para mejorar su proceso de aprendizaje en Estudios Sociales y Etnohistoria. Por lo tanto, es esencial promover la autoformación, investigación y exploración de estas herramientas para enriquecer su comprensión y desarrollar habilidades.
- Fomentar la colaboración entre estudiantes utilizando herramientas en línea que faciliten el trabajo en equipo en actividades. Esto no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también promueve habilidades de trabajo en equipo. Además, es crucial que los docentes incorporen nuevas tecnologías con el fin de ofrecer un aprendizaje más significativo y mejorar el desempeño de los estudiantes en la asignatura.
- A las docentes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Alicia Marcuath De Yerovi” se recomienda hacer uso de la presente propuesta para mejorar la comprensión de los contenidos y el desarrollo de habilidades de los estudiantes en Estudios Sociales y Etnohistoria.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, Y. (2022). El materialismo histórico como fenomenología de la vida real. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 27(97), 1-24. doi:10.5281/zenodo.6375692
- Aguilar y Barroso. (2018). LA TRIANGULACIÓN DE DATOS COMO ESTRATEGIA EN INVESTIGACIÓN. *Pixel-Bit*, 5(6), 1-23. Obtenido de <https://www.redalyc.org/368/36841180005.pdf>
- Aguirre, P. (2020). Las TIC en la gestión del proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de Comunicación Organizacional: Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. *RIDE*, 8(16), 1-25. doi:10.23913/ride.v8i16.368
- Albarracín, R. (2021). *Estrategias Didácticas en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa "Hermano Miguel"*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7276/1/MUTC-000752.pdf>
- Alvarez, J. (2022). La autoeducación como una herramienta académica en los estudiantes egresados de la carrera de Comunicación 2022 ciclo I. . *BS thesis*.
- Antón y Fernández. (2022). *Las tendencias EDTECH para la alfabetización mediática en el aula*. Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-UsoDeTecnologiasEDTECH-8016928.pdf>
- Argudo y Cedello. (2022). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. *Universidad Técnica de Machala*, 2(2), 23-35. Obtenido de <https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/34>
- Becerra, J. (2019). Herramientas tecnológicas para la gestión y el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de nivel superior tecnológico. *Master's thesis*.



- Benítez, D. A. (2023). Motivación en los estudiantes a través de experiencias de aprendizaje mediadas por Exelearning. *IESE - Instituto de Estudios en Educación*, 12-25. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10584/11688>
- Bron, M. (2019). Comunicación transmedia y educación: El Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos como método de aprendizaje en comunicación digital.
- Bustamante y Moreno. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *ACADEMO*, 8(1), 88-100. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6882/688272401008/html/>
- Calero, C. (2018). *Tecnologías del Aprendizaje y su aplicación en la enseñanza de Estudios Sociales*. Universidad Técnica de Machala. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/hdle/48000/9720>
- Chalán, V. (2022). Comunidades virtuales de aprendizaje para el desarrollo profesional docente: Revisión Sistemática. *Revista Educación*.
- Coicaud, S. (2020). Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial: Videojuegos, realidad extendida, robótica y plataformas. Mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva. *Noveduc*.
- Cozár y Moya. (2021). Tecnologías emergentes para la enseñanza de las Ciencias Sociales. *Universidad de Castilla*, 1-16. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/11622-Article%20Text-243190150610%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/11622-Article%20Text-243190150610%20(1).pdf)
- Delgado, L. (2022). Las TIC en el área de ciencias sociales: uso y opinión de los docentes de Educación Primaria. *Universidad de Granada*, 1-17. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/74562/24013.pdf?sequence=4&isAllowed=y>



- Espejo y Medina. (2019). *La integración de las tecnologías digitales en las escuelas*. Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/4800/3672>
- Espeso, P. (2023). *Kahoot para las clases*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/n-kahoot-para-clase/>
- Espitia, L. E. (2021). Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital “Educaplay” en segundo grado de la Institución Educativa Distrital. *Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales*, 19. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/12010/TGF__Lola%20Esther%20P%C3%A1ez%20Espitia-%20Emilce%20Cecilia%20Mercado%20Castro..pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Falcón, A. L. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31. Obtenido de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>
- Gamboy, E. (2021). *LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL REFUERZO DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES*. Univesidad Técnica de Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35718/1/Ilaquize%20Gamboy%20Evelin%20Caterine_Informe%20inves1n-signed-signed-signed.pdf
- Gómez y Alvarado. (2020). La brecha digital: una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 3(16), 45-64. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4576/455/html/>
- González, J. M. (2020). *La brecha digital en la educación básica en México*. Universidad Tecnológica de México. Obtenido de <https://recursos.educoas.org/sits/default/files/VE14.381.pdf>



- Grávalos y Garrido. (2021). *La herramienta tecnológica kahoot como medio para fomentar el aprendizaje activo*. Universidad de Huelva. Obtenido de <http://www.uajournals.com/campusvirtules/journal/20/8.pdf>
- Guamán, D. (2022). *Estrategias didácticas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica*. UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2008/1/TTQ615.pdf>
- Haro, S. (2022). Propuesta didáctica sustentada en el Modelo Tpack, para la enseñanza de Estudios Sociales, en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”, cantón Pallatanga. 2022. *Tesis de Licenciatura*. Riobamba.
- Hernández y Mendoza. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. M-Graw Hill. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Jaber, J. R. (2019). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. *Formar, pensar, transformar*, 25. Obtenido de <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/20472>
- Jiménez, E. (2021). *Estrategia didáctica para promover la competencia de pensamiento crítico en estudios sociales en los estudiantes de octavo año de la unidad educativa PCEI*. Universidad Técnica del Norte. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/126>
- Lahmidi, M. (2018). "Aprendizaje móvil y ciudadanía espacial en la educación para el desarrollo sostenible. Una propuesta para la enseñanza de las ciencias sociales en educación secundaria obligatoria."



- Levano, L. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 1-16. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid7-79992019000200022
- Macías, I. (2021). *strategia metodológica para contribuir al aprendizaje de la historia*. UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ. Obtenido de https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/3976/1/TESIS%20UESUM-%20INGRID_MACIAS%20LISTA1.pdf
- Matamala, C. (2018). Desarrollo de alfabetización digital ¿Cuáles son las estrategias de los profesores para enseñar habilidades de información? *Scielo*.
- Mejia y Torres. (2019). *Enseñanza apoyada en las nuevas tecnologías*. Universidad Santo Tomás. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/1860lmejia.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2019). *Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB)*. Sensorial. Obtenido de <https://www.derechoecuador.com/caracteriacutesticas-especiales>
- Ministerio de Educación. (2019). *ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PARA FORTALECER LA IMPLEMENTACIÓN DEL MOSEIB*. Secretaría del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Orientaciones-pedagogicas-MOSEIB.pdf>
- Moreno y Oberem. (2021). *Etnohistoria en la educación*. Instituto Otavaleño de Antropología (IOA). Obtenido de <https://repositoriointerculturalidadandle/123456789/37749>
- Muñoz, J. (2020). Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano.



- Murillo, A. (2019). El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar. *Univesidad Técnica del Norte*, 2, 1-17. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scicript=sci_arttext&pid=S1652-67762019000100013
- Naranjo. (2018). *Metodología de la investigación científica*. EDACUM. Obtenido de https://www.academia.edu/74069071/Metodolog%C3%ADa_de_la_ADfca_Ernar_Narajo
- Ortega y Aranda. (2021). Estadística descriptiva básica . *ISBN*, 15-25. Obtenido de up.ac.pa/5035/1/boris_ortega.pdf
- Otero y Ortega. (2018). *ENFOQUES DE INVESTIGACIÓN*. Universidad del Atlántico. Obtenido de file:///C:/Users/Downloads/Otero-OteroA_Enfoques.pdf
- Pacheco y Morán. (2021). *Uso de las estrategias didácticas metodológicas, utilizando las TIC en la educación básica superior*. Universidad de Guayaquil. Obtenido de <https://reciamuc.com/p/RECIAMUC/e/view/1101>
- Peralta, A. (2020). *La etnohistoria en las Ciencias Sociales*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.mam/56000/2270/1/Tesis%20ALEX%20NARVAEZ.pdf>
- Quesada y Medina. (2020). *MÉTODOS TEÓRICOS DE INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS-SÍNTESIS, INDUCCIÓN-DEDUCCIÓN, ABSTRACTO -CONCRETO E HISTÓRICO-LÓGICO*. Universidad de Matanzas. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/ETODOS_TEORICOS_DE_INVESTIGACION_ANALISIS-SINTESIS_INDUCCION-DEDUCCION_ABSTRACTO_-CONCRETO_E_HISTORICO-LOGICO
- Ramírez, A. (2020). *Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como herramienta didáctica en la gestión formativa del estudiante*. Universidad Cooperativa de Colombia.



Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/a569a8a8-0b-097b5e1e1ac0/content>

Ramos y Chiappe. (2020). El concepto de estrategia y la Nueva Ethnohistoria. *ESTUD*, 1-14.

Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-104320200200125

Rivera, M. (2020). "Misa Kuani: la boda p'urhépecha y sus transformaciones históricas. Un análisis etnohistórico y etnográfico.". *Relaciones. Estudios de historia y sociedad* 41.163, 97-118.

Robles, M. (2022). *Didáctica Innovadora para el aprendizaje de Estudios Sociales*. Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/23957/1/UPS-CT010251.pdf>

Rosales, A. (2023). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Obtenido de <https://www.xataom/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Solano, D. (2021). La enseñanza de los Estudios Sociales: una aproximación a su interpretación académica. *Perspectivas*, 1-7. Obtenido de <https://www.revistas.un.ac.cr/index.php/perspectivas/article/view/15369/21535>

Toapanta, J. (2022). Cartografía digital como herramienta para la enseñanza de la Geografía. . *Tesis de Licenciatura. Quito: UCE*.

Vargas, A. (2019). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima. Obtenido de <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%0de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Viñas, M. (2021). Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de pandemia. . *Plurentes, vol. 11*.