



**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

Exelearning como recurso didáctico para la enseñanza- aprendizaje de Estudios Sociales

Autor/es:

Villegas Quishpe Silvia Viviana

Villota Cevillano Juan Gabriel

Tutor/a:

PhD. María Alejandrina Nivelá Cornejo

DURÁN - ECUADOR

2024



RESUMEN

Una de las limitaciones que existen actualmente en el contexto de la educación corresponde al desconocimiento que los docentes evidencian respecto a la utilidad, funcionamiento y ventajas de la tecnología y sus aplicaciones. Por ello, en esta investigación se formula como objetivo analizar el impacto del uso de Exelearning como recurso didáctico para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en Estudios Sociales. La institución seleccionada para la investigación corresponde a la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, ubicada en el cantón Cotacachi, en la provincia de Imbabura. A nivel metodológico se trata de un estudio cuantitativo, cualitativo, descriptivo, explicativo y de campo. Los métodos aplicados fueron deductivo, inductivo, y analítico – sintético. Las técnicas que se implementaron fueron la encuesta, entrevista y observación directa. La población con la cual se trabajó correspondió a 33 estudiantes de décimo año de Educación General Básica, el docente de Estudios Sociales y el rector de la institución. Los resultados obtenidos determinaron que en la institución el uso de recursos didácticos tecnológicos es poco frecuente, debido a que en la institución no se cuenta con una sala de informática que permita que cada estudiante tenga acceso a una computadora. Por tal motivo se plantea el diseño de una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales para abordarla con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica. Se concluye que el impacto de Exelearning fue positivo para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que pueden aprender de una manera lúdica, didáctica e interactiva, fomentando mayor interés en los contenidos que integran la asignatura de Estudios Sociales.

Palabras claves: Aprendizaje, Enseñanza, Estudios Sociales, Exelearning, Recurso didáctico.



ABSTRACT

One of the limitations that currently exist in the context of education corresponds to the lack of knowledge that teachers show regarding the usefulness, functioning and advantages of technology and its applications. Therefore, the objective of this research is to analyze the impact of using Exelearning as a teaching resource to improve the teaching and learning process in Social Studies. The institution selected for the research corresponds to the Gabriel García Moreno Educational Unit, located in the Cotacachi canton, in the province of Imbabura. At a methodological level, it is a quantitative, qualitative, descriptive, explanatory and field study. The methods applied were deductive, inductive, and analytical – synthetic. The techniques that were implemented were the survey, interview and direct observation. The population with which we worked corresponded to 33 tenth-year students of Basic General Education, the Social Studies teacher and the rector of the institution. The results obtained determined that in the institution the use of technological teaching resources is infrequent, because the institution does not have a computer room that allows each student to have access to a computer. For this reason, the design of an educational proposal based on the use of Exelearning as a teaching resource in the teaching and learning process of Social Studies is proposed to address it with tenth year students of Basic General Education. It is concluded that the impact of Exelearning was positive to improve the teaching and learning process of students, since they can learn in a playful, didactic and interactive way, promoting greater interest in the contents that make up the subject of Social Studies.

Keywords: Learning, Teaching, Social Studies, Exelearning, Teaching resource.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	ii
ABSTRACT	iii
INTRODUCCIÓN	1
Presentación del tema de investigación	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del problema	2
Precisión del tema y objeto de la investigación	4
Objetivo General	4
Objetivos específicos de la investigación	4
Preguntas científicas	5
Declaración de las variables	5
Métodos a trabajar	5
Método deductivo.....	5
Método inductivo	6
Método analítico – sintético	6
Encuesta	6
Entrevista.....	7
Observación directa.....	7
Declaración de la población	7
Declaración de la muestra	7



Declaración del tipo de investigación	8
Principales aportes	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	9
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación	10
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	12
1.1. Antecedentes, internacional, nacional y local.	12
1.2. Posicionamiento teórico	13
1.2.1. Fundamentación Pedagógica	16
1.2.2. Fundamentación Sociológica.....	17
1.2.3. Fundamentación teórica	19
1.2.3.1. Exelearning	19
1.2.3.2. Influencia de Exelearning en los procesos de enseñanza y aprendizaje.....	23
1.2.3.3. Recursos didácticos	25
1.2.3.4. Proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales.....	28
1.3. Fundamentación conceptual.....	30
1.4. Fundamentación legal.....	33
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	35
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	35
2.2. Enfoque de la investigación	37
2.3. Alcance de la investigación	37
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	37



2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	38
2.6. Técnicas e instrumentos derivados de la metodología seleccionada	39
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.....	40
2.8. Técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	40
2.9. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial	41
2.9.1. Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes	41
2.9.2. Resultados de la entrevista realiza al docente de Estudios Sociales	53
2.9.3. Resultados de la entrevista realizada el director de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno	56
2.9.4. Resultados de la observación aplicada en una clase de Estudios Sociales con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica y el docente de la asignatura.....	60
2.9.5. Resultado de la etapa de diagnóstico.....	60
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	62
3.1. Título.....	62
3.2. Justificación	62
3.3. Objetivos	63
3.4. Beneficiarios	64
3.5. Metodología.....	64
3.6. Modelo	65
CONCLUSIONES	74
RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ventajas de Exelearning en el proceso de aprendizaje y enseñanza	21
Tabla 2. Razones por las que los recursos didácticos son esenciales en educación.	25
Tabla 3. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.	35
Tabla 4. Uso de recursos didácticos en la clase de Estudios Sociales.....	41
Tabla 5. Recursos didácticos para hacer la clase interactiva y fortalecer el aprendizaje.	42
Tabla 6. Recursos didácticos aplicados en la clase de Estudios Sociales	43
Tabla 7. Uso del pizarrón y libro en la clase de Estudios Sociales.	44
Tabla 8. Uso de programas de internet o aplicaciones informáticas en la clase de Estudios Sociales.	45
Tabla 9. Interés y motivación de recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales.	46
Tabla 10. Recursos didácticos y contribución con el aprendizaje de Estudios Sociales.....	47
Tabla 11. Recursos didácticos para hacer la clase interactiva y fortalecer el aprendizaje.	48
Tabla 12. Planificación de contenidos dentro de la clase en base al currículo.....	49
Tabla 13. Características de la metodología aplicada por el docente.	50
Tabla 14. Forma de evaluación que aplica el docente.....	51
Tabla 15. Evaluación de destrezas del alumno en Estudios Sociales.	52
Tabla 17. Matriz de diseño instruccional ADDIE.....	65



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Uso de recursos didácticos en la clase de Estudios Sociales.....	41
Figura 2. Recursos didácticos para hacer la clase interactiva y fortalecer el aprendizaje... ..	42
Figura 3. Recursos didácticos aplicados en la clase de Estudios Sociales	43
Figura 4. Uso del pizarrón y libro en la clase de Estudios Sociales	44
Figura 5. Uso de programas de internet o aplicaciones informáticas en la clase de Estudios Sociales	45
Figura 6. Interés y motivación de recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales	46
Figura 7. Recursos didácticos y contribución con el aprendizaje de Estudios Sociales.....	47
Figura 8. Recursos didácticos para hacer la clase interactiva y fortalecer el aprendizaje	48
Figura 9. Planificación de contenidos dentro de la clase en base al currículo.....	49
Figura 10. Características de la metodología aplicada por el docente	50
Figura 11. Forma de evaluación que aplica el docente.....	51
Figura 12. Evaluación de destrezas del alumno en Estudios Sociales	52
Figura 13. Captura de pantalla de la introducción de la propuesta.....	71
Figura 14. Captura de pantalla de las actividades que integran la propuesta	72



LISTADO DE ANEXOS

- Anexo 1. Cronograma de actividades **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 2. Encuesta para los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno. **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 3. Ficha de observación para aplicarla en una clase de Estudios Sociales con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica y el docente de la asignatura... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 4. Guía de entrevista para el docente de Estudios Sociales. **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 5. Guía de entrevista para el director de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno. **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 6. Captura de pantalla de la encuesta creada en Google Forms para que los estudiantes puedan evaluar la propuesta..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 7. Rúbrica de autoevaluación para docentes en relación a la aplicación de Exelearning con los estudiantes **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 8. Solicitud para la realización de la investigación **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 9. Solicitud de aceptación para la realización de la investigación . **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 10. Fotografías de la aplicación de la encuesta a estudiantes de Décimo año EGB **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 11. Fotografías de entrevista a docente Lcdo. Eduardo Pujota y rector MSC. Emiliano Flores **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 12. Fotografías de clase para ficha de observación..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 13. Validación de instrumentos de investigación. MSC Jorge Fabián Ynez **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 14. Validación de instrumentos de investigación. MSC William Lenin Chenche. **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 15. Validación de instrumentos de investigación. MSC Edgar Fredy Morales..... **¡Error! Marcador no definido.**



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



INTRODUCCIÓN

Presentación del tema de investigación

La presente investigación se centra en un análisis acerca del impacto del uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, para dar cuenta de sus aportes en la asignatura. La elección del tema responde a que en la actualidad el uso de aplicaciones digitales como Exelearning han cobrado enorme importancia debido a las ventajas que suponen para estudiantes y docentes, debido a las actividades lúdicas, innovadoras y colaborativas que se pueden realizar en toda clase de asignaturas como es el caso de Estudios Sociales.

Justificación del problema

En el contexto de la educación una de las dificultades actuales corresponde al limitado uso de la tecnología y sus distintas aplicaciones (Díaz & Hernández, 2020). Esto se debe en parte a que, en algunas instituciones educativas, aún no se logra implementar esta clase de recursos en su trabajo cotidiano. Todo ello da como resultado que los estudiantes se muestren poco motivados por abordar los contenidos en la clase debido a la falta de aplicación de recursos interactivos que fomenten la construcción del conocimiento de una manera interactiva y lúdica.

Debido a que no se aprovecha de forma eficiente la tecnología y sus distintas aplicaciones es fundamental abordar esta situación para dar cuenta de las razones de ello. Por tal motivo, el abordaje de esta problemática es relevante a nivel social y académico, ya que desde la perspectiva de Leliwa et al. (2019), comprender el impacto positivo que la tecnología educativa genera en los procesos formativos de los estudiantes, es el primer paso para transformar de forma positiva la construcción del conocimiento, fomentando un rol activo por parte del estudiante, siendo acompañado y guiado por la experiencia del docente en toda clase de asignaturas como es el caso de los Estudios Sociales.



Planteamiento del problema

A nivel macro, el estudio realizado por Soto (2019) señala que una de las limitaciones respecto al uso de la tecnología y sus aplicaciones en las instituciones educativas se centran en que los docentes, en su mayoría, desconocen sobre la utilidad, funcionamiento y ventajas de esta clase de recursos. Esto fomenta que se siga utilizando recursos didácticos convencionales como el pizarrón, cuadernos y libros de texto, que no resultan atractivos e interesantes para los estudiantes, dando como resultado un bajo nivel de motivación por aprender los contenidos de una asignatura.

La investigación desarrollada por Suasnavas (2020) establece que una de las principales razones que limitan el uso de la tecnología en el contexto educativo suele centrarse en el desconocimiento del docente respecto a las funciones que puede desempeñar en el contexto educativo. Señala como muestra de ello, que algunos docentes solo se centran en trabajar con libros de texto para abordar los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales, sin comprender que una aplicación como Exelearning puede ser útil al respecto, puesto que permite crear y compartir contenidos educativos de forma interactiva, fomentando un mayor grado de intervención y acción por parte del estudiante.

Esta problemática que también es abordada por Aguado (2021) plantea que en el abordaje de los Estudios Sociales es poco aplicable en la actualidad programas como Exelearning, dando como resultado que el docente aplique una metodología conductista que se centra en la entrega de información a través de recursos como el pizarrón y textos escolares, que debe ser memorizada por el estudiante, y que no genera ninguna clase de reflexión, razón por la cual la asignatura suele resultar poco interesante de abordarla.

A nivel meso, en el contexto ecuatoriano debe referirse que desde la perspectiva de investigadores como Mendoza (2020), si bien una buena parte de instituciones educativas han sido dotadas de recursos tecnológicos, aún existen problemas respecto a su uso. Tales problemáticas se relacionan con la poca capacitación docente que se ha ofrecido respecto a la aplicación de dichos recursos en el aula, así como la falta de mantenimiento de



infraestructura y sistemas, que de manera conjunta suponen una limitación respecto a una eficiente implementación de la tecnología en el contexto educativo a nivel nacional.

Esto a su vez provoca que los estudiantes pierdan interés por los temas que se abordan en clase, dando como resultado un bajo desempeño en la asignatura, además de considerar que los conocimientos que se pueden adquirir no tienen ningún valor práctico. Todo lo referido da cuenta de una problemática que merece ser analizada, puesto que en criterio de Rodríguez et al. (2019), la tecnología y sus aplicaciones en el contexto educativo supone un paso trascendental para mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ello, si se omite su aplicación, la comunidad educativa está perdiendo un valioso recurso para mejorar las actividades formativas que se desarrollan, tanto dentro como fuera del aula.

Precisamente, a nivel micro, este contexto es el que se presenta en la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, ubicada en el cantón Cotacachi, en la provincia de Imbabura. En dicha institución se observa que los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) se muestran poco interesados en los procesos de aprendizaje efectuados en relación a la asignatura de Estudios Sociales. Tal hecho responde a que el docente utiliza como recurso pedagógico, principalmente el pizarrón, cuadernos y libros de texto, que consolidan un aprendizaje monótono y poco interactivo, puesto que los estudiantes asumen un rol pasivo respecto a sus procesos formativos.

Además, en esta institución, los docentes de Estudios Sociales no cuentan con aplicaciones digitales como Exelearning, que puedan generar un proceso formativo más dinámico con el alumnado de décimo año de Educación General Básica. Tal hecho responde en parte al desconocimiento de su existencia y uso, así como la falta de capacitación sobre esta clase de herramientas que se pueden utilizar en el aula. Por tal motivo, no se aprovechan sus ventajas y se sigue trabajando con una metodología bajo la cual el docente es la única fuente de conocimiento, mientras que el estudiante asume un rol pasivo respecto a la construcción de su conocimiento y desarrollo de destrezas en la asignatura (Díaz & Hernández, 2020).



Precisión del tema y objeto de la investigación

En esta investigación el tema que se analiza corresponde a las relaciones que han provocado tal situación, ya que los hallazgos obtenidos permitirán crear una propuesta fundamentada en la aplicación de Exelearning como un recurso didáctico que fomente procesos formativos interactivos y lúdicos en el área de Estudios Sociales, y contribuyan a un aprendizaje significativo entre los estudiantes. Es por ello que el objeto de investigación corresponde a la aplicación de Exelearning como un recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales, mediante una transformación respecto a los roles de docentes y estudiantes, además del fomento de un trabajo colaborativo.

Objetivo General

Analizar el impacto del uso de Exelearning como recurso didáctico para mejorar en el proceso de enseñanza y aprendizaje en Estudios Sociales.

Objetivos específicos de la investigación

En cuanto a los objetivos específicos planteados en la investigación, éstos corresponden a los siguientes:

- Identificar las ventajas y desventajas del uso de Exelearning como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Analizar las principales dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales para comprender su impacto en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica.
- Diseñar una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales para abordarla con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.



Preguntas científicas

- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas del uso de Exelearning como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje?
- ¿Cuáles son las principales dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales para comprender su impacto en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica?
- ¿Qué elementos deben integrar una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales para abordarla con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno?

Declaración de las variables

En el caso de la investigación propuesta, las variables independientes que se estudian corresponden a Exelearning y recurso didáctico, mientras que la dependiente se centra en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales.

Métodos a trabajar

En lo que respecta a los métodos que se utilizarán, a nivel teórico éstos corresponden al deductivo, inductivo, y analítico – sintético.

Método deductivo

El método deductivo es el que se enfoca en utilizar contenidos de teorías científicas para explicar el objeto o problemática de estudio (Garcés, 2020). En este caso, este método se lo aplica al momento de abordar al Constructivismo como una teoría que permite explica la manera en que la tecnología es una herramienta fundamental en los procesos activos de aprendizaje que desarrollan los estudiantes apoyados por la guía del docente.



Método inductivo

El método inductivo es aquel que parte de hechos particulares para dar cuenta de explicaciones generales respecto a una problemática que se analiza (Garcés, 2020). En el caso de esta investigación, este método se lo aplica para explicar las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, y de manera general aplicar a la tecnología como un recurso para solucionar tales limitaciones.

Método analítico – sintético

Es aquel que hace uso del análisis de una problemática mediante la síntesis de las propiedades y características de cada parte que la integra, mientras que la síntesis se aplica respecto a la base de los resultados obtenidos en el análisis (Hernández Sampieri et al., 2019). Por ello, este método se lo aplica en la investigación al momento de analizar las ventajas y desventajas del uso de Exelearning como recurso didáctico para abordar las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, y de esta manera, sobre los hallazgos obtenidos, diseñar una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico para trabajarla con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

En lo que respecta a los métodos empíricos, estos se vinculan con tres técnicas: encuesta, entrevista, y observación directa.

Encuesta

La encuesta es una herramienta cuantitativa que plantea preguntas para ser contestadas por una población determinada en base a un objetivo definido en la investigación (Baena, 2020). En este caso, la encuesta se la aplicará a los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.



Entrevista

La entrevista es una técnica de carácter cualitativo que plantea preguntas de carácter abierto que se realizan a una persona con la finalidad de obtener sus puntos de vista, conocimientos y experiencia respecto a un problema u objeto de investigación (Baena, 2020). En el caso de la investigación propuesta, la entrevista se aplica al docente de Estudios Sociales y a las autoridades de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

Observación directa

La observación directa es una técnica que se enfoca en recopilar datos mediante un registro visual por parte del investigador en torno a un hecho en particular que se estudia. Es una técnica cualitativa en la cual solo se recoge información, puesto que el investigador no puede intervenir de ninguna forma con la población o realizar algún cambio en el espacio donde se compilan los datos (Baena, 2020). En el caso de la investigación, la observación directa se la aplicará al observar una clase impartida por el docente de Estudios Sociales.

Declaración de la población

La población se define como el conjunto de individuos que comparten características, particularidades y rasgos en común que son de interés para el investigador y la temática o problemática que se analiza (Hernández Sampieri et al., 2019).

La población con la cual se trabaja en esta investigación corresponde a un total de 33 estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, así como el docente de Ciencias Sociales y el rector de la institución.

Declaración de la muestra

La muestra se establece como el resultado de la selección de un grupo representativo de la población debido a distintas razones que pueden incluir su extensión, interés en un grupo particular de la misma u otro criterio vinculado con la propia naturaleza de la investigación (Garcés, 2020). Debido a que en esta investigación se cuenta con una población que no



resulta extensa, se decidió aplicar un muestreo intencional, ya que en juicio de los investigadores fue importante trabajar con toda la población con la finalidad de obtener datos significativos que dieran cuenta de la realidad de todos los participantes, siendo factible de aplicarlo debido a que el número de individuos fue limitado y se contó con su interés de participar en el estudio. Además, dentro de la población se incluye al docente de Estudios Sociales y el rector de la institución educativa.

Declaración del tipo de investigación

La investigación es de tipo mixta, puesto que se trabaja bajo un enfoque cuantitativo y cualitativo que permite recopilar datos de índole descriptivo y numérico para comprender el tema que se estudia (Garcés, 2020). En el caso de la investigación propuesta se recogen datos cuantitativos a través de la encuesta aplicada a los estudiantes, mientras que de manera descriptiva se recopila información mediante la entrevista planteada al docente y las autoridades de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno. La investigación formulada tiene un nivel descriptivo con el objetivo de conocer las características de las variables estudiadas en torno a un tema (Garcés, 2020), que en este caso corresponden al impacto de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales.

El paradigma planteado en la investigación corresponde al dialéctico materialista porque permite explicar la realidad y lo que ocurre en ella, identificando un suceso que ocurre con la población y entrando en contacto con sus vivencias (Baena, 2020). En la investigación propuesta, este paradigma se lo aplica al momento de recopilar datos en el lugar donde existe la problemática planteada, es decir, en la Unidad Educativa Gabriel García Moreno. La investigación también plantea un corte transversal, puesto que la información se compila en un solo período de tiempo (Baena, 2020) que en este caso corresponde al período lectivo 31 de julio al 01 de noviembre del 2023.



Principales aportes

Respecto a los principales aportes de la investigación formulada, éstos se centran en dar cuenta del impacto que Exelearning puede generar en el contexto actual de la educación, en especial, en la asignatura de Estudios Sociales, ya que se promueve un trabajo más interactivo por parte del alumnado en compañía y guía del personal docente. Además, los hallazgos obtenidos permiten comprender la necesidad de transformar los roles educativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo que el estudiante se convierta en un agente activo y constructor de su propio conocimiento.

En este mismo sentido, la creación de una propuesta fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico supone un aporte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, puesto que los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la institución seleccionada y de otras entidades educativas pueden trabajar con la misma como una herramienta para mejorar sus experiencias formativas, a través de la tecnología, generando mayor interés por la asignatura y su aplicación en su vida cotidiana.

Así mismo se genera un aporte clave para el personal docente, puesto que a través de Exelearning, las clases se pueden volver dinámicas, colaborativas, lúdicas y participativas, fomentando que el profesor intervenga como un agente de mediación entre sus estudiantes, la tecnología y el conocimiento, motivando un modelo de enseñanza fundamentado en el pensamiento crítico y resolución de problemas en la vida real. De esta manera, se fomenta un proceso formativo constructivista en el cual los estudiantes asumen un rol protagónico en la consolidación de su conocimiento, siendo acompañados y guiados por la experiencia y saberes del profesor.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

En lo que concierne a la importancia de la investigación, ésta se centra en que es necesario fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje que se efectúan en el aula, y de esta manera formar integralmente a los alumnos. Para ello, el uso de la tecnología y de



aplicaciones como Exelearning resultan fundamentales por los aportes que tienen en asignaturas como los Estudios Sociales, ya que se pueden trabajar actividades lúdicas, dinámicas y colaborativas que establecen procesos activos de aprendizaje fundamentados en la cooperación del alumnado, la búsqueda de información y el desarrollo de competencias vinculadas con la tecnología.

Por otra parte, la investigación resuelve una necesidad social, ya que actualmente en la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, los estudiantes de décimo año de Educación General Básica no han sido beneficiados con la aplicación Exelearning, Por ello, el diseño de un programa fundamentado en esta herramienta resulta fundamental en sus procesos formativos dentro de los Estudios Sociales. Esto es fundamental puesto que en la actualidad se trabaja con recursos tradicionales como el pizarrón y los textos escolares que resultan poco atractivos para los estudiantes y no motivan su interés por aprender los contenidos que se abordan dentro de la asignatura.

La investigación propuesta resulta novedosa y de actualidad científica, ya que aún son limitadas los estudios propuestos respecto al uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales. Por tanto, los hallazgos obtenidos serán interesantes y contribuirán en torno al tema tratado, además de establecerse como base para futuras investigaciones en la misma área y en distintos niveles de educación, tanto en el ámbito nacional como internacional.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

La investigación propuesta se encuentra estructurada de la siguiente manera:

En el Capítulo I se describe la fundamentación teórica de la tesis, incluyendo aspectos como la tecnología en la educación, los recursos didácticos como Exelearning, y la influencia de esta clase de herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, se presenta la fundamentación conceptual y legal que sustenta la investigación.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

En el Capítulo II se detalla la metodología aplicada para el desarrollo de la investigación y el estudio diagnóstico aplicado con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

En el Capítulo III se presenta el análisis de resultados, así como la propuesta planificada para los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno que corresponde a una Guía Didáctica para aplicar Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales. Finalmente se incluyen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos que son parte de la investigación formulada.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes, internacional, nacional y local.

Con relación al tema formulado corresponde a la investigación planteada por Amaya et al. (2022) en la ciudad de Cartagena. Se estableció como objetivo fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa Lorenza Villegas de Santos Sede Simona Duque de la ciudad de Medellín mediante la implementación de un RED elaborado a través del software educativo Exelearning. A nivel metodológico se trató de un estudio cualitativo fundamentado en la investigación - acción – participación. La población con la que se trabajó fue un total de 32 estudiantes de género femenino pertenecientes a grado 3º de la Sede Simona Duque de la jornada matutina. La técnica utilizada fue un test escrito. Los resultados obtenidos permiten concluir que la aplicación de Exelearning contribuye positivamente con la comprensión lectora de las alumnas, gracias a que se mejoran los tres niveles de lectura en torno a los textos que se utilizan en el aula.

Otra investigación vinculada con el tema corresponde a la formulada por Calapuja (2020) en el Perú. Se planteó como objetivo determinar el nivel de logros de aprendizaje utilizando el software educativo Exelearning como una herramienta para la mejora de aprendizajes en el área de formación ciudadana y cívica de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa Carlos W. Sutton del distrito de La joya, Arequipa-2020. A nivel metodológico se trató de un estudio cuantitativo, correlacional y experimental. Las técnicas utilizadas fueron la observación y encuestas que se aplicaron a los estudiantes. Los resultados obtenidos permiten concluir que la aplicación de Exelearning en el abordaje de temas de la asignatura de Ciencias Sociales fue positivo ya que permite la mejora de los aprendizajes de los estudiantes ya que se evidencia el incremento de la asimilación y capacitación de los conocimientos, y el desarrollo de destrezas en contenidos vinculados con la formación ciudadana y cívica.



Otra investigación de interés a nivel nacional corresponde a la realizada por Velasco (2021). En ella se plantea como objetivo determinar como la aplicación del programa Exelearning de software libre, ayuda a la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales, en la Educación de Básica Superior con los estudiantes de la institución Cacique Tumbalá en el año lectivo 2020. A nivel metodológico se trató de un estudio cualitativo, descriptivo. Las técnicas utilizadas fueron la observación y encuestas que se aplicaron tanto a docentes como estudiantes. Los resultados obtenidos permiten concluir que el uso de Exelearning contribuye con los procesos de aprendizaje del estudiante, ya que le permiten construir su propio conocimiento, adquiriendo autonomía al realizar sus tareas en casa y revisar las fuentes que se encuentran en el mismo software, descubriendo sus propios errores, volviéndose autocríticos y reflexivos.

En el contexto nacional se realizó otra investigación por parte de Suasnavas (2020) en la ciudad de Quito. El objetivo planteado se centró en diseñar una guía interactiva de estudios para el aprendizaje de Historia del Ecuador a través de Exelearning. A nivel metodológico se trata de un estudio con enfoque mixto, de carácter descriptivo y transversal. La técnica aplicada fue la encuesta que se aplicó a 75 estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” de la ciudad de Quito, así como a 6 profesores que imparten la asignatura Historia del Ecuador en dicha institución. Los resultados obtenidos permiten concluir que los estudiantes mostraron una deficiente comprensión respecto a los hechos trascendentales y los distintos procesos que son parte de la historia del Ecuador. Por ello, se recomienda la aplicación de Exelearning como un recurso para gestionar un aprendizaje más significativo entre alumnado, generando conocimientos que puedan ser utilizados en su cotidianidad.

1.2. Posicionamiento teórico

La teoría utilizada para respaldar la investigación propuesta corresponde al Constructivismo. Sus fundamentos en el contexto de la educación y pedagogía plantean que el estudiante debe asumir un rol activo en la consolidación del conocimiento. Para ello, el docente es la persona responsable de brindarle herramientas, recursos y estrategias



metodológicas a través de las cuales pueda buscar información, procesarla y convertirla en un aprendizaje significativo que puede aplicarlo no solo en el contexto educativo, sino en los distintos ámbitos de su vida cotidiana (Pimienta, 2019).

El Constructivismo como teoría en el ámbito de la educación parte de los postulados formulados por Lev Vygotski, quien plantea que el medio social y la interacción que el estudiante puede establecer a través de él, genera una reconstrucción interna de los conocimientos previos que poseía, y a su vez, es capaz de relacionarlos con nuevas ideas, dando lugar a un nuevo saber que cobra relevancia mientras se lo aplica o vincula con la realidad en que se desenvuelve (Coll, et al, 2021).

El Constructivismo también se sustenta en los postulados planteados por Jean Piaget, quien sostiene que el estudiante construye el conocimiento mediante la interacción que se produce con el medio, dando lugar a experiencias significativas al respecto, gracias a la estimulación que sus sentidos pueden llegar a percibir mediante actividades dinámicas, lúdicas e interactivas con el entorno escolar y cotidiano (Coll, et al, 2021).

Los postulados formulados por Lev Vygotski y Jean Piaget determinan que el Constructivismo en el contexto educativo se centra en transformar los roles clásicos de estudiantes y docentes. Esta acción es fundamental, puesto que en criterio de García (2020), en los modelos dominantes de enseñanza y aprendizaje dominaba una metodología conductual, enfocada en el abordaje de contenidos planteados en un currículo al cual se debían regir los docentes. Esto daba como resultado que el profesor se convierta en el centro de los procesos formativos generados en el aula, dejando de lado el rol activo del estudiante, quien solo se dedicaba a recibir la información brindada en el pizarrón y libros, sin la oportunidad de cuestionarla.

Es por ello, que García (2020) refiere que el Constructivismo plantea una ruptura con tales roles, puesto que el estudiante asume un rol activo, protagónico y dinámico en la consolidación de su aprendizaje. Esto es posible gracias a los recursos didácticos que el docente les ofrece, y que pueden incluir desde materiales tradicionales como libros de texto, hasta plataformas digitales que se pueden utilizar de manera lúdica para generar



procesos formativos innovadores que despierten la pasión y el interés por aprender dentro y fuera del aula.

Respecto al Constructivismo en el contexto de la educación, Tovar (2021) sostiene que se trata de una teoría pedagógica muy importante, puesto que ha transformado el rol asumido por el docente. Esto se debe a que ahora el profesor es el guía, mediador y tutor del estudiante en la consolidación del conocimiento. Tal acción se produce porque lo acompaña a buscar información por sus propios medios, y lo motiva a que pueda procesarla de tal manera que se convierta en un conocimiento significativo para su propia vida. Para ello, puede valerse de recursos didácticos y estrategias metodológicas que se utilizan como herramientas de mediación entre el conocimiento y el saber cómo pueden ser plataformas digitales, entornos virtuales educativos, programas multimedia y los recursos tradicionales como: libros, fichas didácticas, entre otros.

Por su parte, Calero (2019) plantea que el Constructivismo en la educación se fundamenta en la interacción que el estudiante puede llegar a tener con su medio, y la capacidad de aprender de él. Es por ello, que este autor señala que el uso de herramientas digitales como entornos virtuales han supuesto un importante recurso en los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que, a través de los mismos y la creación de entornos y realidades digitales, el estudiante cuenta con la capacidad de experimentar y adquirir información que tras un proceso de análisis y deducción puede asumirla como un conocimiento práctico y aplicable en su cotidianidad.

Este mismo criterio, lo comparte Carretero (2022) quien afirma que las tecnologías de información y comunicación se han convertido en herramientas claves en la construcción del conocimiento. Esto se debe a que, mediante las mismas, los estudiantes pueden buscar información en bibliotecas digitales, entornos virtuales, y otros espacios multimedia que tienen un carácter académico y científico. Además, los estudiantes pueden trabajar de forma colaborativa con sus compañeros y el mismo docente desde la virtualidad, generando un proceso de aprendizaje interactivo y dinámico que estimula sus sentidos gracias a la mediación de la tecnología.



Otros aportes como los referidos por Ordóñez et al. (2020) señalan que el Constructivismo prioriza el desarrollo de los saberes por parte del estudiante sin necesariamente la dirección de un docente, aunque si demanda de su compañía, guía y mediación. El estudiante es capaz de auto gestionar sus propios aprendizajes en cualquier circunstancia y sobre un objeto determinado, siendo esto beneficioso para sí mismo, ya que la asimilación no solamente podría ser producida por los ojos o con la destreza de algo, sino mejor desarrollarla mediante el uso total de los sentidos.

Este mismo autor plantea además que, en el Constructivismo se hacen evidentes ciertos principios que incluyen el papel activo del estudiante en la construcción de significados, la importancia de la interacción social en el aprendizaje, y la solución de problemas en contextos auténticos o reales (Ordóñez et al, 2020) Es por ello, que para que se confirme la aplicación del constructivismo como modelo pedagógico en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es imprescindible que el estudiante asuma un papel activo en la construcción de su conocimiento, además de ser capaz de resolver problemas reales en su contexto, constituyéndose en el centro del proceso de formación en el sistema educativo.

1.2.1. Fundamentación Pedagógica

A nivel pedagógico, la investigación planteada se fundamenta en la Teoría del Aprendizaje Significativo propuesta por estadounidense David Ausubel (1968) cuyos planteamientos se centran en que el aprendizaje es un proceso a través del cual se asocia la nueva información con aquella que previamente ya se posee, ajustando y reconstruyendo todos los datos adquiridos en esta actividad cognitiva. Todo ello implica que la estructura de los conocimientos previos, así como las habilidades adquiridas determinan los nuevos saberes y experiencias, influyendo los unos sobre los otros (Díaz & Hernández, 2020).

Desde la pedagogía, el aprendizaje significativo solo se produce cuando el docente es capaz de lograr que la información nueva pueda combinarse con aquellas ideas, conceptos y proposiciones que los estudiantes hayan adquirido con anterioridad. Para ello, es fundamental generar procesos de estimulación significativos y activos mediante los cuales el estudiantado sienta interés por conectar lo que se le está enseñando con sus experiencias



anteriores, dotando de sentido y uso práctico a los nuevos contenidos que está adquiriendo (Ballester, 2020).

Uno de los aportes más significativos en el contexto de la educación respecto al aprendizaje significativo se centra en que los estudiantes deben ser capaces de reflexionar y construir el nuevo conocimiento a partir de lo que conocen con anterioridad. Es decir, se trata de generar un contraste entre ambos saberes, tomando en consideración lo que plantean otras personas, autores e investigadores y ser capaz de dotar de coherencia y lógica a tales constructos y vincularlos con aquello que anteriormente se conocía. Tal acción se conoce como cambio conceptual y permite que el estudiante se desarrolle a nivel cognitivo (Moreira, 2019).

La teoría del aprendizaje significativo supone un aporte fundamental a nivel pedagógico, puesto que fomenta un trabajo colaborativo y de intercambio entre el docente y el estudiante. Esto es posible ya que en el aula se establece un espacio de instrucción dirigida mediante la cual los docentes guían a sus estudiantes a comprender la información que se les está brindando, para ello incluso se utilizan distintos materiales didácticos que tienen la finalidad de que se consolide conocimientos que se puedan aplicar en la vida cotidiana y que sean de utilidad para quien está aprendiendo (Ballester, 2020).

Es por todo lo expuesto, que la Teoría del Aprendizaje Significativo supone a nivel pedagógico un punto clave en esta investigación, ya que se trata de que a través del uso de Exelearning se pueda mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, logrando que los conocimientos que se adquieren en el aula puedan ser de utilidad en su vida cotidiana, y no solo se queden en conceptos memorísticos que se olvidan de manera inmediata.

1.2.2. Fundamentación Sociológica

A nivel sociológico, la investigación se fundamenta en la teoría del Interaccionismo Simbólico propuesto por el sociólogo estadounidense Herbert Blumer, quien señala que los seres humanos se relacionan con otras personas e interactúan con los objetos de su entorno



a partir de los significados que éstos tienen para su vida. Se trata de un proceso de interacción mediante el cual el contacto con el mundo le permite a la persona estimular sus sentidos, aprender nuevos conocimientos mediante la percepción de su entorno, desarrollar su imaginación y creatividad, y de esta manera, resolver problemas que son parte de su cotidianidad (Pantaleón, 2021).

En el contexto de la educación, esta teoría plantea que los aprendizajes y significados que los estudiantes adquieren son el resultado de la interacción social que tienen con su medio, y a través de los procesos comunicativos que se plantean con el docente. Mediante el diálogo y el intercambio de ideas se produce un sentido respecto a la información que se adquiere y que luego de un proceso de interpretación y análisis se convierte en conocimiento. Para ello, los estudiantes escogen, organizan y transforman los significados de la información que están aprendiendo para establecer un proceso interpretativo respecto a sus expectativas y propósitos a nivel educativo y personal (Mead, 2020).

La teoría del Interaccionismo Simbólico plantea que el ser humano no nace siendo persona, sino que se forma de manera social permitiéndole comprender quien es a través de un proceso reflexivo sobre sí mismo, que le permite entender lo que representa para los demás. En este sentido, el estudiante mediante la comunicación puede asumir su postura sobre sí mismo y lo que le interesa de su entorno, demostrando sus expectativas y necesidades en materia de conocimiento. Por ello, esta necesidad de comprender el mundo y relacionarse con los demás hace que se convierta en su móvil para aprender y construir su conocimiento mediante la interacción que establece con el entorno y los objetos que son parte de su cotidianidad (Mead, 2020).

Por lo expuesto, la teoría del Interaccionismo Simbólico resulta pertinente para esta investigación puesto que plantea que a través del contacto que el estudiante tiene con las personas y objetos de su cotidianidad, que incluyen al docente y la tecnología puede construir sus conocimientos, generando un aprendizaje interactivo que da respuesta a sus necesidades e intereses, además de vincular los nuevos saberes en situaciones de su cotidianidad, y así resolver problemas que pueden surgir en su día a día.



1.2.3. Fundamentación teórica

En este acápite de la investigación se abordan las variables planteadas en la investigación que corresponden a Exelearning y recurso didáctico (independientes) y proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales (dependiente).

1.2.3.1. Exelearning

Exelearning se define como un programa informático de libre acceso que puede ser utilizado para el desarrollo de distintas actividades que contribuyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje entre docentes y estudiantes. Tal hecho se debe a que se puede crear de una manera secuencial y lógica páginas que en forma de un árbol de contenidos contribuyen a planificar contenidos desde una perspectiva didáctica. Entre las actividades a desarrollarse se encuentran aquellas denominadas pre-instruccionales que incluyen preguntas dirigidas a los estudiantes, actividades introductorias sobre temas. También se pueden programar actividades co-instruccionales como preguntas intercaladas en textos, exposiciones, exploración en la web, así como las denominadas post-instruccionales que pueden abarcar acciones como realizar un resumen, un mapa conceptual, ensayos, lluvias de ideas, entre otros (Sánchez & Ruíz, 2021).

Desde la perspectiva de Berrocal (2019), Exelearning es una herramienta dinámica e innovadora que se puede aplicar en el contexto de la educación debido a que cuenta con características innovadoras entre las que se incluyen las siguientes:

- Es una multiplataforma: se encuentra disponible para ser instalada en GNU/Linux (disco duro o portable), Microsoft Windows (disco duro, autoejecutable o portable) y MacOS (solo en disco duro).
- Cuenta con una interfaz manejable: se trata de un programa fácil de utilizar, ya que no se requieren conocimientos en programación por parte del docente.



- Brinda múltiples posibilidades: se puede trabajar con imágenes, animaciones, audios, videos, enlaces, documentos PDF, presentaciones en power point, entre otras opciones.
- Múltiples visualizaciones: el material creado en la aplicación puede observarse en varios dispositivos.
- Contenido fácil de actualizar: Exelearning es una plataforma en la cual se puede agregar, modificar y retirar contenido de una manera sencilla.
- Empaquetado de información: Exelearning cuenta con dos formas de empaquetado de contenido: como sitio web para subirlo a un servidor o como un Paquete de Contenido SCORM, haciendo posible su uso en los Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS).
- Contiene IDEVICES: brinda un conjunto de módulos que permiten agregar actividades para generar dinámica a los materiales diseñados por los docentes.
- Materiales personalizados: Exelearning contiene una enorme variedad de plantillas de trabajo, además que permite generar propias y personalizarlas de acuerdo al interés y necesidad de los docentes y estudiantes.

En lo que respecta a las ventajas que el uso de Exelearning supone en el proceso de aprendizaje y enseñanza para estudiantes y docentes se puede mencionar algunos aspectos, tal como se detalla en la siguiente tabla.



Tabla 1.

Ventajas de Exelearning en el proceso de aprendizaje y enseñanza

Ventajas	Descripción
Interactividad y multimedia	Exelearning permite crear contenidos interactivos y multimedia, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje. Los estudiantes pueden acceder a videos, imágenes, enlaces a recursos externos y otros elementos interactivos que facilitan la comprensión de conceptos complejos y estimulan su participación activa en el proceso de aprendizaje.
Personalización del aprendizaje	Con Exelearning, los docentes pueden adaptar el contenido a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Pueden diseñar materiales didácticos específicos, ejercicios prácticos y actividades que aborden los intereses y habilidades individuales de los estudiantes, fomentando así un aprendizaje más personalizado y significativo.
Flexibilidad y accesibilidad	Exelearning ofrece la posibilidad de acceder al contenido desde cualquier dispositivo con o sin conexión a internet, lo que facilita el aprendizaje en cualquier momento y lugar. Esta flexibilidad permite que los estudiantes avancen a su propio ritmo y tengan acceso a la información y materiales de estudio de manera más cómoda y conveniente.



Ventajas	Descripción
Colaboración y retroalimentación	Exelearning puede facilitar la colaboración entre docentes y estudiantes, permitiendo la interacción en línea, debates y foros de discusión. Además, los docentes pueden proporcionar retroalimentación rápida y personalizada a los estudiantes, lo que mejora la comprensión de los temas y la progresión académica.
Actualización y mejora continua	La naturaleza digital de Exelearning permite que los contenidos y materiales sean fácilmente actualizables y mejorables. Los docentes pueden incorporar nuevas fuentes, datos o información para mantener los recursos educativos actualizados y al día de cada asignatura.
Motivación y participación	El uso de tecnologías interactivas y multimedia en el aprendizaje de una asignatura a través de Exelearning puede aumentar la motivación de los estudiantes y promover una mayor participación en las clases. La variedad de recursos y actividades atractivas ayuda a mantener el interés y la atención de los estudiantes, lo que puede conducir a un aprendizaje más efectivo.
Evaluación	Exelearning permite a los profesores evaluar el progreso de sus estudiantes de una manera más efectiva. Los cursos pueden incluir evaluaciones integradas, como exámenes, quizzes y tareas



Nota: la tabla 1 da cuenta de las principales ventajas que supone el uso de Exelearning en el contexto de la educación. Sin embargo, su efectividad depende del conocimiento del docente y la guía que se brinde a los estudiantes respecto a su aplicación.

Como se observa en la tabla 1, Exelearning ofrece una serie de ventajas que mejoran la experiencia de enseñanza y aprendizaje de toda clase de asignaturas al proporcionar contenidos interactivos y multimedia, personalizar el aprendizaje, facilitar la colaboración, mejorar la accesibilidad y la flexibilidad, aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, además de contribuir con los procesos de evaluación. Al integrar esta herramienta en el proceso educativo, los docentes pueden potenciar el aprendizaje de los estudiantes y fomentar un mayor entendimiento y aprecio por los conceptos y temas abordados en clase.

1.2.3.2. Influencia de Exelearning en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Desde la perspectiva de investigadores como Soto (2019) la educación en el contexto actual demanda del uso de recursos interactivos que fomenten la participación de los estudiantes y un trabajo colaborativo entre ellos, guiados por el apoyo del docente. Es por ello, que la aplicación de las nuevas tecnologías educativas como es el caso de Exelearning han supuesto un proceso novedoso y muy positivo en el ámbito educativo debido a los resultados positivos que se evidencia en los estudiantes, que incluyen su interés por una asignatura y una mejora continua en su desempeño académico.

Desde la perspectiva de investigadores como Dede et al. (2019), Exelearning se ha convertido en una herramienta que se viene utilizando con frecuencia en el contexto educativo debido a que ésta permite crear contenidos digitales interactivos que resultan atractivos para los estudiantes y fomentan un mejor desempeño para el personal docente. Su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje ha sido significativa debido a las siguientes características y beneficios:

- Facilita la creación de contenidos educativos: Exelearning ofrece una interfaz amigable y sencilla que permite a los educadores y docentes crear material didáctico digital sin necesidad de tener conocimientos avanzados de programación. Pueden



desarrollar contenidos multimedia, lecciones, ejercicios y evaluaciones interactivas de manera fácil y rápida.

- **Personalización y adaptabilidad:** los docentes pueden adaptar los contenidos a las necesidades específicas de sus estudiantes. Esto permite abordar diferentes estilos de aprendizaje, niveles de habilidad y ritmos de aprendizaje individuales.
- **Interactividad y participación:** Exelearning ofrece una variedad de elementos interactivos, como cuestionarios, ejercicios prácticos, actividades de arrastrar y soltar, videos y enlaces a recursos externos. Estos elementos fomentan la participación activa de los estudiantes y hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y entretenido.
- **Aprendizaje autónomo:** los contenidos creados con Exelearning pueden estar disponibles en línea, lo que permite a los estudiantes acceder a ellos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Esto promueve el aprendizaje autónomo y la autorregulación del proceso educativo.
- **Integración con estándares y LMS:** Exelearning permite exportar los contenidos en formatos estándar como SCORM, lo que facilita su integración en diferentes sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) utilizados en instituciones educativas.
- **Promoción de la educación abierta y recursos educativos abiertos (OER):** Al ser una herramienta de código abierto, Exelearning ha contribuido al movimiento de recursos educativos abiertos. Esto significa que los docentes pueden compartir y reutilizar los contenidos creados por otros, lo que fomenta la colaboración y la difusión del conocimiento en la comunidad educativa.
- **Reducción de costos:** Al utilizar Exelearning para crear recursos educativos, las instituciones pueden reducir los costos asociados con la adquisición de materiales educativos comerciales.



Dede et al. (2019) señalan que debido a las razones antes mencionadas, Exelearning es una herramienta poderosa que puede utilizarse para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de diversas maneras. Es una herramienta flexible, interactiva, personalizable y accesible que puede utilizarse para crear cursos de diversos tipos y niveles de dificultad. Además, debido a que el docente pueda descargarla de forma gratuita no requiere invertir económicamente en ella, lo que permite que pueda programar distintas actividades que resultan novedosas y atractivas para los estudiantes, despertando su interés en usar este recurso y utilizarlo de forma permanente en el aula para abordar los distintos contenidos que integran una asignatura.

1.2.3.3. Recursos didácticos

Los recursos didácticos son aquellas herramientas educativas que tienen como objetivo contribuir con los procesos de enseñanza y aprendizaje establecidos entre estudiantes y docentes. Son instrumentos mediante los cuales se establece una mediación entre la información que transmiten y el conocimiento que se va consolidando mediante acciones de análisis, interpretación, comprensión y aplicación de manera práctica (Cabero, 2021).

Los recursos didácticos desempeñan un papel fundamental en la educación, ya que tienen una gran importancia tanto para los docentes como para los estudiantes. Entre algunas de las razones clave por las que los recursos didácticos son esenciales en el proceso educativo, Díez y Castañeda (2021) señalan las que se detallan en la siguiente tabla.

Tabla 2.

Razones por las que los recursos didácticos son esenciales en educación

Razones	Descripción
Facilitan el proceso de enseñanza	Los recursos ayudan a los docentes a transmitir información y conceptos de manera más efectiva. Pueden utilizar materiales visuales, auditivos o interactivos para explicar temas complejos, lo que facilita la comprensión y retención del contenido por parte de los estudiantes.



Razones	Descripción
Fomentan la motivación y el interés	Los recursos didácticos hacen de las clases una experiencia divertida. Al utilizar medios visuales y tecnología, se captura la atención de los estudiantes, aumentando su interés en el tema y motivándolos a participar activamente en el proceso de aprendizaje.
Adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje	Los estudiantes tienen estilos de aprendizaje diferentes. Al utilizar una variedad de recursos didácticos, los docentes pueden abordar formas de procesar la información, lo que permite llegar a los estudiantes de manera más efectiva.
Estimulan la participación activa	Recursos didácticos interactivos como cuestionarios, actividades prácticas y juegos educativos, promueven la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje. Esto refuerza la comprensión de los conceptos y la aplicación práctica de lo aprendido.
Facilitan el aprendizaje autónomo	Los recursos didácticos en línea y otros materiales permiten a los estudiantes acceder al contenido fuera del aula y en su propio ritmo. Esto fomenta el aprendizaje autodirigido y la revisión de conceptos según las necesidades individuales.



Razones	Descripción
Enriquecen la experiencia educativa	Los recursos didácticos ofrecen una forma de enriquecer la experiencia educativa al proporcionar ejemplos del mundo real, estudios de caso, simulaciones y actividades prácticas. Esto ayuda a los estudiantes a conectar los conceptos teóricos con situaciones reales, lo que mejora su comprensión y aplicación.
Facilitan la inclusión y accesibilidad	Los recursos didácticos pueden ser adaptados para satisfacer las necesidades de estudiantes con discapacidades o dificultades de aprendizaje. Por ejemplo, mediante subtítulos en videos para estudiantes con discapacidad auditiva o el uso de material braille para estudiantes con discapacidad visual.
Promueven la creatividad	Al utilizar una variedad de recursos didácticos, los docentes pueden explorar diferentes formas de presentar la información y fomentar la creatividad en el aula. Los estudiantes también pueden ser alentados a crear sus propios recursos didácticos como proyectos, lo que mejora su comprensión y retención del contenido.

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Nota: Las razones formuladas en la clasificación propuesta por Díez y Castañeda (2021) permiten entender que los recursos didácticos son herramientas indispensables en la educación, puesto que fomentan un trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, fomentando un aprendizaje significativo que se extiende más allá del aula, ya que se lo puede aplicar en la vida cotidiana.



Lo referido en la tabla 2, determina que los recursos didácticos son herramientas vitales para el proceso educativo, ya que mejoran la enseñanza, motivan a los estudiantes, facilitan la comprensión y retención de la información, promueven la participación activa y adaptan el aprendizaje a las necesidades individuales. Al utilizar una amplia gama de recursos didácticos, los educadores pueden enriquecer la experiencia educativa y potenciar el desarrollo académico de los estudiantes.

1.2.3.4. Proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales

El proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales se define como una actividad en la cual se establece la construcción del conocimiento entre estudiantes y docentes sobre fenómenos sociales que intervienen en el “conocimiento de la construcción de los procesos identitarios que permiten definir y conocer la humanidad; para poder comprender el pasado y presente, estableciendo un conocimiento del individuo social, en relación con sus propios valores como también su cultura en un contexto proporcionado” (Peralta & Guamán, 2020, p. 4).

Otros puntos de vista como el referido por Arcos (2019) plantean que el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales se efectúa mediante el uso de estrategias y técnicas que tienen como finalidad la transmisión y comprensión de conocimientos entre los estudiantes mediante la guía del docente. Los contenidos que se abordan entre ambas partes varían de acuerdo a la planificación curricular que se formula para cada nivel escolar de acuerdo a la edad y destrezas del estudiantado.

Arcos (2019) señala que el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, al igual que en otras áreas educativas, involucra diversos elementos que interactúan para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. Estos elementos incluyen a los siguientes:

- **Docente:** es el agente facilitador del proceso educativo. El docente planifica y organiza las actividades de enseñanza, selecciona los recursos didácticos adecuados, guía a los estudiantes y evalúa su progreso.



- **Estudiantes:** son los protagonistas del proceso de aprendizaje. Participan activamente en las actividades propuestas por el docente, realizan investigaciones, discuten temas y aplican el conocimiento adquirido.
- **Contenido curricular:** es el conjunto de temas y conceptos que se deben enseñar en Estudios Sociales. Puede incluir aspectos históricos, culturales, políticos, geográficos, económicos y sociales.
- **Recursos didácticos:** son materiales, tanto físicos como digitales, utilizados para presentar la información de manera atractiva y comprensible. Pueden incluir libros de texto, mapas, gráficos, videos, páginas web, entre otros.
- **Metodología de enseñanza:** son las estrategias y técnicas utilizadas por el docente para transmitir los contenidos y promover la participación y el aprendizaje activo de los estudiantes. Pueden incluir la clase magistral, el trabajo en grupos, la resolución de problemas, las discusiones y el uso de tecnología educativa.
- **Evaluación:** es el proceso mediante el cual se recopilan datos sobre el progreso y logro de los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales. La evaluación puede ser formativa (para proporcionar retroalimentación y ajustar el proceso de enseñanza) y sumativa (para medir el nivel de logro alcanzado).
- **Contexto sociocultural:** el entorno social y cultural en el que se desarrolla el proceso educativo puede influir en la comprensión de los temas de Estudios Sociales. Los estudiantes pueden relacionar los contenidos con sus propias experiencias y entorno, lo que enriquece el aprendizaje.
- **Tecnología educativa:** el uso de herramientas tecnológicas puede facilitar el acceso a información, mejorar la presentación de los contenidos y fomentar el aprendizaje colaborativo.
- **Enfoque interdisciplinario:** La asignatura de Estudios Sociales puede integrar conocimientos de diversas disciplinas, como historia, geografía, economía,



sociología, entre otras. Esto permite una comprensión más amplia y profunda de los temas tratados.

- **Valores y habilidades:** además de los conocimientos teóricos, el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales también puede enfocarse en el desarrollo de habilidades de investigación, pensamiento crítico, análisis de fuentes, resolución de conflictos, empatía y ciudadanía activa.

La interacción y sinergia entre estos elementos son fundamentales para lograr un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo en Estudios Sociales, que promueva la comprensión del mundo en su contexto histórico y social, y fomente el desarrollo de ciudadanos informados y comprometidos. Es por ello, que una de las funciones del docente es capacitarse respecto a los distintos elementos que confluyen en el proceso de enseñanza de dicha asignatura con la finalidad de lograr que las actividades que plantea en el aula contribuyan con la construcción de un conocimiento actual y efectivo en el estudiante, que no solo lo pueda usar a nivel educativo, sino también en los distintos ámbitos de su vida personal.

1.3. Fundamentación conceptual

A continuación, se definen algunos conceptos que fundamentan esta investigación:

- **Aprendizaje:** se establece como aquel proceso a través del cual se adquieren distintas clases de conocimientos que se pueden aplicar a un contexto en particular o que se los puede aplicar en la vida cotidiana (Baena, 2020).
- **Aprendizaje constructivista:** modelo teórico educativo que se basa en la idea de que el conocimiento no se transmite simplemente de manera pasiva de un docente a un estudiante, sino que es construido activamente por el propio estudiante a través de sus experiencias, interacciones y reflexiones. Esta teoría fue desarrollada por psicólogos y filósofos como Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, entre otros (Calero, 2019).



- **Educación General Básica:** “segundo nivel educativo que abarca desde primer hasta décimo grado. En este nivel, los estudiantes adquieren un conjunto de capacidades y responsabilidades a partir de tres valores que forman parte del perfil del bachiller ecuatoriano: justicia, innovación y solidaridad” (Ministerio de Educación, 2020, p. 1).
- **Enseñanza:** proceso formativo mediante el cual una persona como el estudiante es guiado en la adquisición de conocimientos, destrezas y competencias que son claves en la construcción de nuevos saberes que se pueden aplicar en un contexto o en distintos ámbitos de su cotidianidad (Baena, 2020).
- **Entorno virtual:** es un espacio digital creado mediante tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que simula un ambiente interactivo y tridimensional en el cual los usuarios pueden interactuar y llevar a cabo diversas actividades. Este entorno puede representar tanto el mundo real como escenarios ficticios o abstractos, y se utiliza en una variedad de contextos, como la educación, los juegos, la simulación, el diseño y la colaboración en línea.
- **Guía Didáctica:** es un recurso educativo diseñado para proporcionar orientación, estructura y apoyo al docente en el proceso de planificación y desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje. Esta guía tiene como objetivo facilitar la implementación del currículo o programa educativo y garantizar que los objetivos de aprendizaje se logren de manera efectiva. Las guías didácticas suelen incluir información detallada sobre los contenidos a enseñar, los objetivos educativos, las estrategias de enseñanza, los recursos didácticos recomendados, las actividades de aprendizaje, las metodologías a emplear, la evaluación del progreso del estudiante y la secuencia de las clases (Lozada, 2019).
- **Herramientas digitales:** se definen como aquellos programas, aplicaciones o recursos tecnológicos que se utilizan para realizar diversas tareas, facilitar procesos o mejorar la productividad y los procesos educativos en entornos digitales. Estas herramientas pueden ser tanto de software (aplicaciones y programas en línea o



instalados en dispositivos) como de hardware (dispositivos y equipos electrónicos específicos). Su función es brindar soluciones tecnológicas para diversos propósitos en ámbitos como la educación, el trabajo, la comunicación, el entretenimiento y más (Dede et al., 2019).

- **Plataformas de aprendizaje en línea:** se definen como aquellos espacios virtuales diseñados para ofrecer cursos y materiales educativos a través de Internet. Permiten a los estudiantes acceder a contenidos, interactuar con el material y realizar actividades de evaluación y seguimiento (Cabero, 2021).
- **Plataforma digital:** espacio o infraestructura en línea que proporciona un conjunto de servicios, herramientas o recursos digitales para satisfacer diversas necesidades o propósitos. Estas plataformas se han vuelto comunes en el mundo digital y se utilizan en diferentes contextos, como la educación, el comercio electrónico, el entretenimiento, la comunicación, la colaboración y más. Las plataformas digitales pueden ser de varios tipos, y cada una se adapta a un propósito específico (Dede et al., 2019).
- **Realidad virtual:** tecnología informática que crea un entorno de simulación tridimensional y envolvente generado por computadora que permite a los usuarios interactuar y sumergirse en un mundo virtual simulado. En la realidad virtual, los usuarios pueden experimentar una sensación de presencia, lo que significa que sienten que están dentro del entorno digital, aunque en realidad estén físicamente en un lugar diferente (Díez & Castañeda, 2021).
- **Recursos tradicionales en educación:** se definen como aquellos materiales, herramientas o medios de enseñanza que han sido utilizados durante mucho tiempo en el proceso educativo y que forman parte de las prácticas pedagógicas más convencionales. Estos recursos han sido empleados en las aulas mucho antes de la llegada de las tecnologías digitales y se caracterizan por su naturaleza tangible y no electrónica. Algunos ejemplos corresponden al pizarrón, libros de texto, cuadernos, láminas educativas, entre otros (Leliwa et al., 2019).



1.4. Fundamentación legal

La presente investigación se fundamenta en los siguientes cuerpos legales:

Constitución del Ecuador

Art. 27. La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución del Ecuador, 2008, p. 28).

Art. 347. Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (Constitución del Ecuador, 2008, p. 161).

Plan Creación de Oportunidades 2021-2025

Objetivo 7. Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles.

Políticas

7.1. Promover la modernización y eficacia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas (Plan Creación de Oportunidades 2021-2025, 2021, p. 69)



Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 3. Fines de la educación. - Son fines de la educación:

t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2018, p. 17).

Art. 6. Obligaciones. La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2018, p. 18).

Los artículos anteriormente mencionados establecen que, en el contexto de la educación, la tecnología y sus distintas aplicaciones deben constituirse como herramientas que contribuyan con los procesos formativos que se llevan a cabo en todos los niveles educativos, incluyendo el décimo año de Educación General Básica. Es por ello, que estos cuerpos legales son un fundamento para la investigación y para el diseño de una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales para abordarla con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.



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

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

En este apartado se presenta la conceptualización de las variables y categorías mediante la tabla 3 que se detalla a continuación.

Tabla 3.

Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Variable	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnica/Instrumento
V.I. Exelearning	Programa informático de libre acceso que puede utilizarse para el desarrollo de actividades que contribuyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje entre docentes y estudiantes. Se puede crear de una manera secuencial y lógica páginas que en forma de un árbol de contenidos contribuyen a planificar contenidos desde una perspectiva didáctica.	Características	Nivel de conocimiento Tipo de características	Entrevista Guía de entrevista
		Ventajas	Nivel de conocimiento Tipo de ventajas	Observación directa Ficha de observación
		Aplicación procesos de enseñanza y aprendizaje	Frecuencia de Aplicación Tipo de aplicación	



Variable	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnica/Instrumento
V.I. Recurso didáctico	Herramientas educativas que contribuyen con la enseñanza y aprendizaje entre estudiantes y docentes. Son instrumentos que establecen una mediación entre la información que transmiten y el conocimiento que se consolida a través de análisis, interpretación, comprensión y aplicación de manera práctica.	Criterios de aplicación	Tipo de funciones	Entrevista Guía de entrevista
		Frecuencia de aplicación	Grado de frecuencia de aplicación	Observación directa Ficha de observación
V.D. Proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales.	Actividad en la cual se establece la construcción del conocimiento entre estudiantes y docentes sobre fenómenos sociales que intervienen en el conocimiento de la construcción de los procesos identitarios que permiten definir y conocer la humanidad para comprender el pasado y presente, estableciendo un conocimiento del sujeto social, sus valores y cultura en un contexto dado.	Tipos de recursos	Recursos materiales Recursos tecnológicos	Encuesta Cuestionario
		Currículo	Contenido curricular	
		Recursos didácticos	Frecuencia de aplicación Función de aplicación	Entrevista Guía de entrevista
		Uso de tecnología	Frecuencia de aplicación	Observación directa Ficha de observación
		Metodología	Funcional Activa	Encuesta Cuestionario
		Evaluación	Cuantitativa Cualitativa Mixta	

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas





2.2. Enfoque de la investigación

El enfoque planteado en la investigación es mixto, es decir, cuantitativo y cualitativo debido a que se recopilan datos de índole descriptivo y numérico para comprender el tema que se estudia (Garcés, 2020). En el caso de la investigación propuesta se recogen datos cuantitativos a través de la encuesta y observación aplicada a estudiantes de décimo año de Educación General, mientras que de manera descriptiva se recopila información mediante la entrevista planteada al docente y las autoridades de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

2.3. Alcance de la investigación

La investigación formulada tiene un alcance descriptivo con el objetivo de conocer las características de las variables estudiadas en torno a un tema y el impacto que se produce en una población determinada (Garcés, 2020). En este caso, este tipo de alcance se aplica al momento de recopilar datos que puedan dar cuenta del impacto de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Los tipos de investigación que se aplican en la investigación corresponden a la explicativa y de campo. La investigación explicativa es aquella que permite comprender y dar cuenta de las razones que dan cuenta de una problemática y la manera en que influyen sobre una población en particular (Garcés, 2020). En la investigación que se plantea, este tipo de investigación permite explicar las razones que provocan que los docentes apliquen o no a recursos digitales como Exelearning para así comprender si resulta positivo su uso con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno en su proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales.

La investigación de campo es aquella que le permite al investigador recopilar datos en el lugar donde se analiza un tema, problemática u objeto de estudio con la finalidad de obtener



datos al respecto y comprender su origen y efectos sobre un grupo poblacional (Hernández Sampieri et al., 2019). En la investigación propuesta, este tipo de investigación se aplica al momento de recopilar datos con los docentes, directivos y estudiantes de décimo año de Educación General Básica que son parte de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Los métodos empleados en la investigación corresponden al deductivo, inductivo y analítico – sintético. El primero de ellos es aquel que se enfoca en utilizar contenidos de teorías científicas para explicar el objeto o problemática de estudio (Garcés, 2020). En este caso, este método se lo aplica al momento de abordar al Constructivismo como una teoría que permite explica la manera en que la tecnología es una herramienta fundamental en los procesos activos de aprendizaje que desarrollan los estudiantes apoyados por la guía del docente.

El método inductivo es aquel que parte de hechos particulares para dar cuenta de explicaciones generales respecto a una problemática que se analiza (Garcés, 2020). En el caso de esta investigación, este método se lo aplica para explicar las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, y de manera general aplicar a la tecnología como un recurso para solucionar tales limitaciones.

En cuanto al método analítico – sintético debe referirse que hace uso del análisis de una problemática mediante la síntesis de las propiedades y características de cada parte que la integra, mientras que la síntesis se aplica respecto a la base de los resultados obtenidos en el análisis (Hernández Sampieri et al., 2019). Por ello, este método se lo aplica en la investigación al momento de analizar las ventajas y desventajas del uso de Exelearning como recurso didáctico para abordar las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, y de esta manera, sobre los hallazgos obtenidos, diseñar una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico para trabajarla con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.



2.6. Técnicas e instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Las técnicas que se aplican en la investigación corresponden a la encuesta, entrevista y observación directa. Respecto a la encuesta se debe referir que es una herramienta cuantitativa que plantea preguntas para ser contestadas por una población determinada en base a un objetivo definido en la investigación (Baena, 2020). En este caso, la encuesta se la aplica a los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno. El instrumento con el que se aplica la encuesta corresponde a un cuestionario de 12 preguntas cerradas.

La entrevista es una técnica de carácter cualitativo que plantea preguntas de carácter abierto que se realizan a una persona con la finalidad de obtener sus puntos de vista, conocimientos y experiencia respecto a un problema u objeto de investigación (Baena, 2020). En el caso de la investigación propuesta, la entrevista se aplica al docente de Estudios Sociales y a las autoridades de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno. Para ello, el instrumento a emplearse corresponde a una guía de entrevista que incluye 8 preguntas abiertas sobre las variables abordadas: Exelearning, recursos didácticos y proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales.

La observación directa es una técnica que se enfoca en recopilar datos mediante un registro visual por parte del investigador en torno a un hecho en particular que se estudia. Es una técnica cualitativa en la cual solo se recoge información, puesto que el investigador no puede intervenir de ninguna forma con la población o realizar algún cambio en el espacio donde se compilan los datos (Baena, 2020). En el caso de la investigación, la observación directa se la aplica en una clase impartida por el docente de Estudios Sociales con los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno. El instrumento que se utiliza se trata de una ficha de observación directa en la cual se recogen datos puntuales sobre las variables antes mencionadas.



2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

La población se define como el conjunto de individuos que comparten características, particularidades y rasgos en común que son de interés para el investigador y la temática o problemática que se analiza (Hernández Sampieri et al., 2019). Mientras que la muestra se establece como el resultado de la selección de un grupo representativo de la población debido a distintas razones que pueden incluir su extensión, interés en un grupo particular de la misma u otro criterio vinculado con la propia naturaleza de la investigación (Garcés, 2020).

La población con la cual se trabaja en esta investigación corresponde a un total de 33 estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, además del docente de Estudios Sociales que labora en la institución. Además, dentro de la población se incluye al rector de la institución educativa.

Debe referirse que se aplicó un muestreo intencional, ya que en criterio de los investigadores fue importante trabajar con toda la población con el objetivo de recopilar datos significativos que dieran cuenta de la realidad de todos los participantes. Además, fue factible de aplicarlo debido a que el número de individuos fue limitado y se contó con su interés de participar en el estudio.

2.8. Técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

En lo que respecta a la técnica utilizada para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación, ésta corresponde a un análisis estadístico efectuado mediante el apoyo del programa Microsoft Excel. Mediante esta herramienta se han ingresado los datos obtenidos en la encuesta con la finalidad de procesarlos y crear tablas y figuras estadísticas que den cuenta de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.



2.9. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

En esta sección se presentan los resultados que fueron obtenidos en la encuesta, observación directa y entrevista aplicados en la institución seleccionada.

2.9.1. Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes

01. ¿En la clase de Estudios Sociales el docente utiliza recursos didácticos?

Tabla 4.

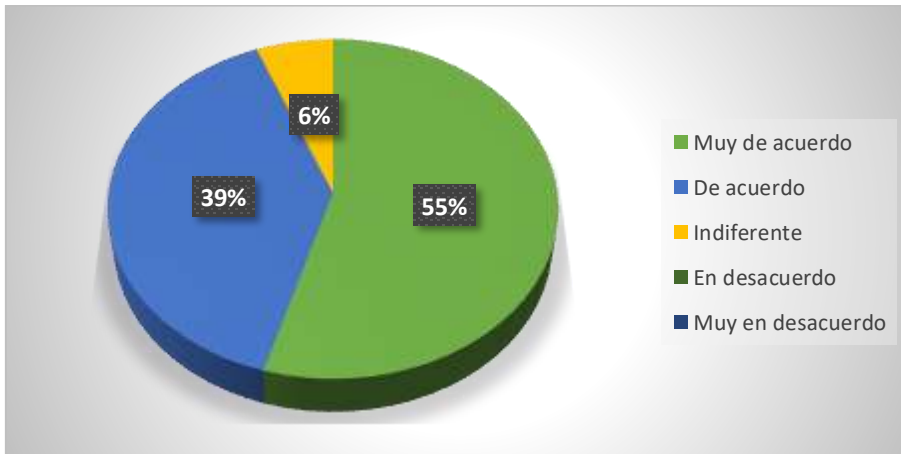
Uso de recursos didácticos en la clase de Estudios Sociales.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	18	54,5
De acuerdo	13	39,4
Indiferente	2	6,1
En desacuerdo	0	0,0
Muy en desacuerdo	0	0,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 1.

Uso de recursos didácticos en la clase de Estudios Sociales



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

Los resultados obtenidos determinan que la mayoría de los estudiantes manifiesta que se utilizan recursos didácticos en la clase de Estudios Sociales lo que contribuye con sus procesos de aprendizaje, no obstante, un porcentaje mínimo de estudiantes se mantiene indiferente ante esta pregunta. Por este motivo los investigadores proponen el uso de recursos digitales que incluyan a programas como Exelearning para contribuir con el aprendizaje de los estudiantes.

02. ¿Los recursos didácticos que utiliza el profesor en Estudios Sociales cumplen la función de hacer la clase más interactiva y fortalecer el aprendizaje?

Tabla 5.

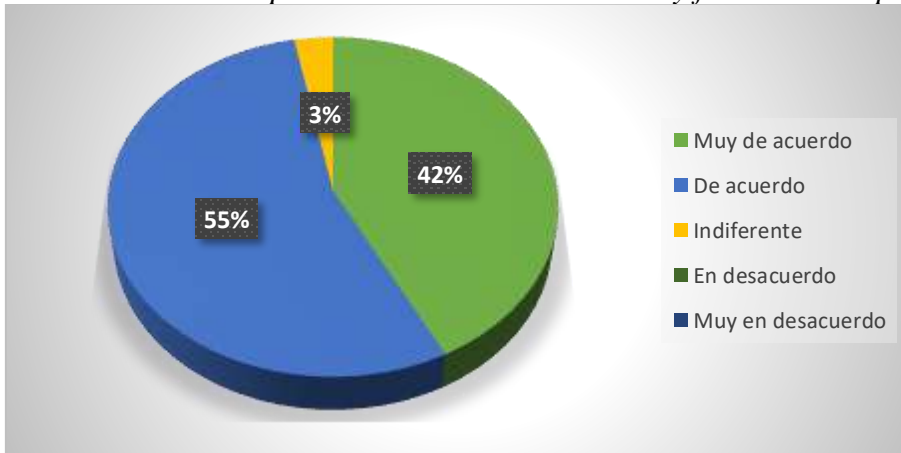
Recursos didácticos para hacer la clase interactiva y fortalecer el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	14	42,4
De acuerdo	18	54,5
Indiferente	1	3,0
En desacuerdo	0	0,0
Muy en desacuerdo	0	0,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 2.

Recursos didácticos para hacer la clase interactiva y fortalecer el aprendizaje



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo que los recursos didácticos que utiliza el profesor en Estudios Sociales permiten que la clase se vuelva más interactiva y, por ende, facilitan su aprendizaje, mientras que un porcentaje mínimo de estudiantes manifiesta su indiferencia ante este aspecto. Por esta razón, los investigadores proponen que se siga implementando tales recursos, además de incluir aquellos de carácter tecnológico que también son fundamentales en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

03. ¿El docente utiliza con frecuencia recursos didácticos en la clase de Estudios Sociales?

Tabla 6.

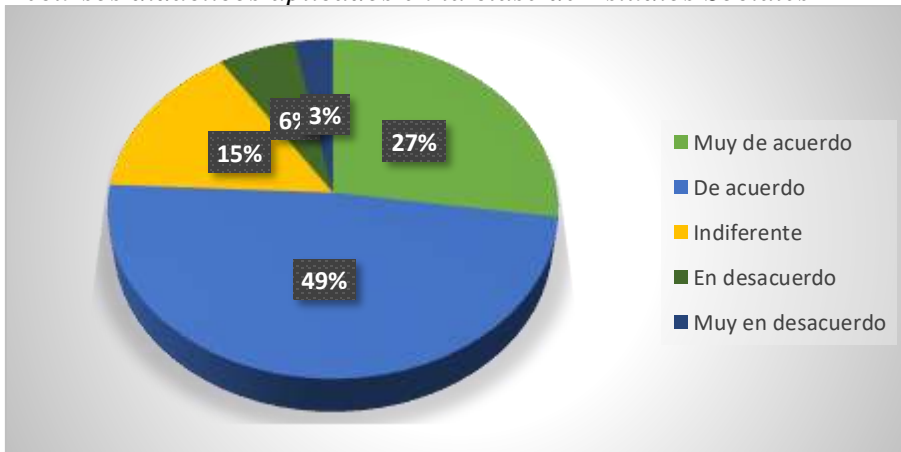
Recursos didácticos aplicados en la clase de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	9	27,3
De acuerdo	16	48,5
Indiferente	5	15,2
En desacuerdo	2	6,1
Muy en desacuerdo	1	3,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 3.

Recursos didácticos aplicados en la clase de Estudios Sociales



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

Los datos obtenidos determinan que la mayoría de los estudiantes señala que el docente utiliza con frecuencia recursos didácticos en la clase de Estudios Sociales, lo que resulta efectivo para el desarrollo de los temas que se tratan y por ende para el proceso de aprendizaje; sin embargo, un porcentaje mínimo de estudiantes opina lo contrario. Por esta razón los investigadores consideran que es necesario que se aumente la frecuencia del uso de esta clase de recursos para motivar al estudiante a que pueda ser participe en la construcción de su conocimiento junto con la guía del docente.

04. ¿El pizarrón y el libro son los principales recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales?

Tabla 7.

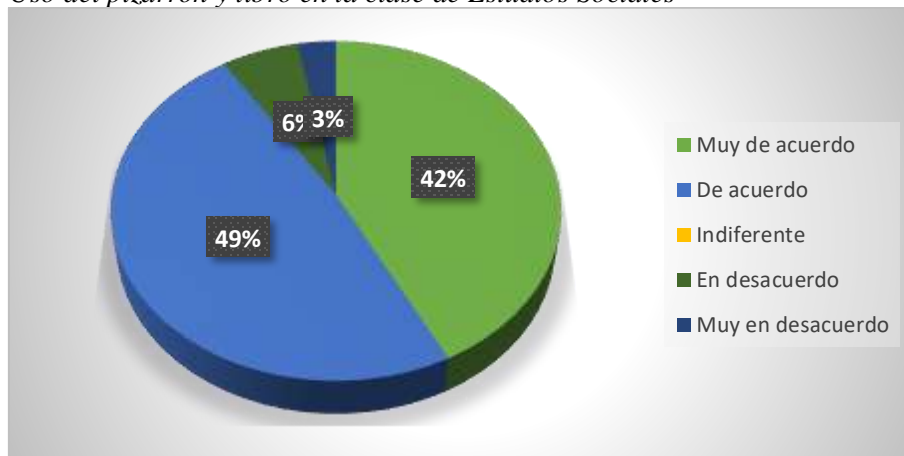
Uso del pizarrón y libro en la clase de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	14	42,4
De acuerdo	16	48,5
Indiferente	0	0,0
En desacuerdo	2	6,1
Muy en desacuerdo	1	3,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 4.

Uso del pizarrón y libro en la clase de Estudios Sociales



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

De acuerdo a la encuesta aplicada, la mayoría de estudiantes coinciden en que el pizarrón y el libro son los principales recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales, lo que no siempre genera interacción en el aula. Un porcentaje mínimo de estudiantes en cambio cree que esta clase de recursos no son los principales que se utilizan en el aula. Por este motivo, los investigadores manifiestan la necesidad de implementar nuevos recursos didácticos que sean más atractivos para los estudiantes y que promuevan un aprendizaje activo y significativo.

05. ¿En la clase de Estudios Sociales se utilizan recursos didácticos que incluyen programas de internet o aplicaciones informáticas?

Tabla 8.

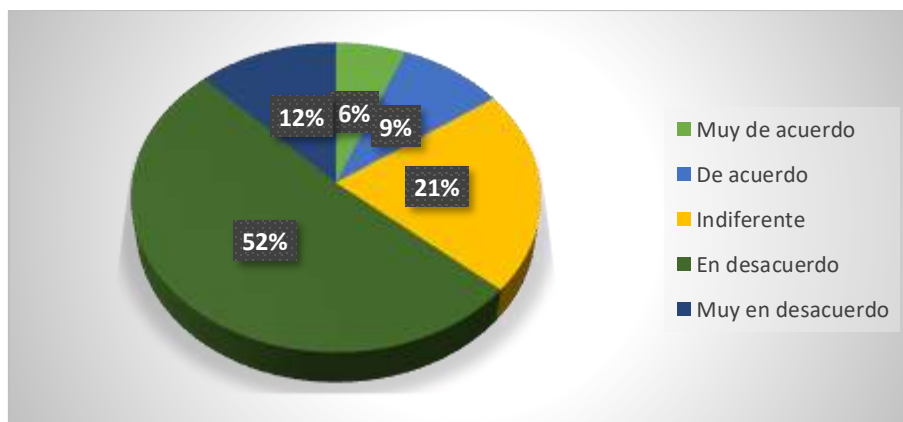
Uso de programas de internet o aplicaciones informáticas en la clase de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	6,1
De acuerdo	3	9,1
Indiferente	7	21,2
En desacuerdo	17	51,5
Muy en desacuerdo	4	12,1
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 5.

Uso de programas de internet o aplicaciones informáticas en la clase de Estudios Sociales



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

Los datos recopilados establecen que la mayoría de estudiantes no está de acuerdo en que en la clase de Estudios Sociales se utilicen programas de internet o aplicaciones informáticas que serían útiles para generar interacción y participación en los procesos de aprendizaje que se efectúan respecto a los temas que se abordan en la asignatura. Por lo referido, los investigadores consideran que es necesario que se implementen esta clase de programas y aplicaciones ya que fomentan procesos de aprendizaje más interactivo entre los estudiantes, motivando su interés por trabajar en equipo.

06. ¿Los recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales son interesantes y motivan el aprendizaje?

Tabla 9.

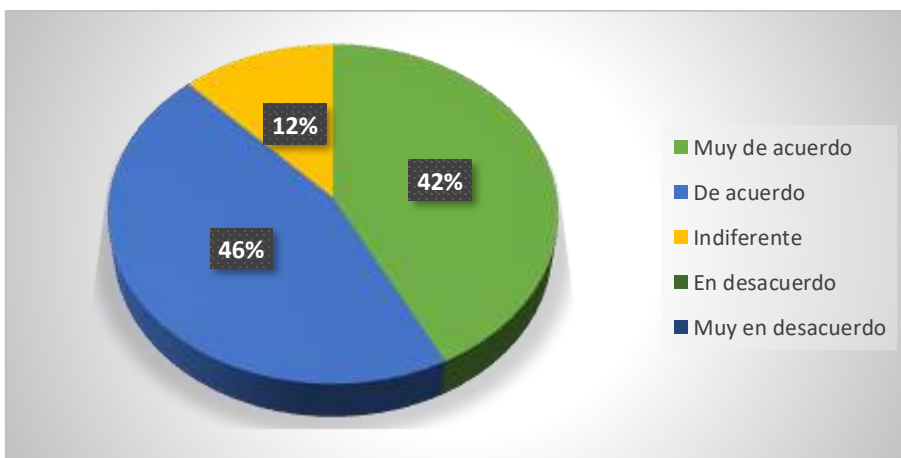
Interés y motivación de recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	14	42,4
De acuerdo	15	45,5
Indiferente	4	12,1
En desacuerdo	0	0,0
Muy en desacuerdo	0	0,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 6.

Interés y motivación de recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

La información obtenida en la encuesta determina que la mayoría de los estudiantes coinciden en que los recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales son interesantes y los motivan a aprender, a diferencia de un porcentaje mínimo de estudiantes que se manifiesta indiferente ante esta pregunta. Por lo expuesto, los investigadores manifiestan la importancia de incluir otros recursos que también sean atractivos para los estudiantes y fomenten un aprendizaje dinámico y no memorístico.

07. ¿Considera que los recursos didácticos que actualmente se utilizan en la clase de Estudios Sociales contribuyen con su aprendizaje?

Tabla 10.

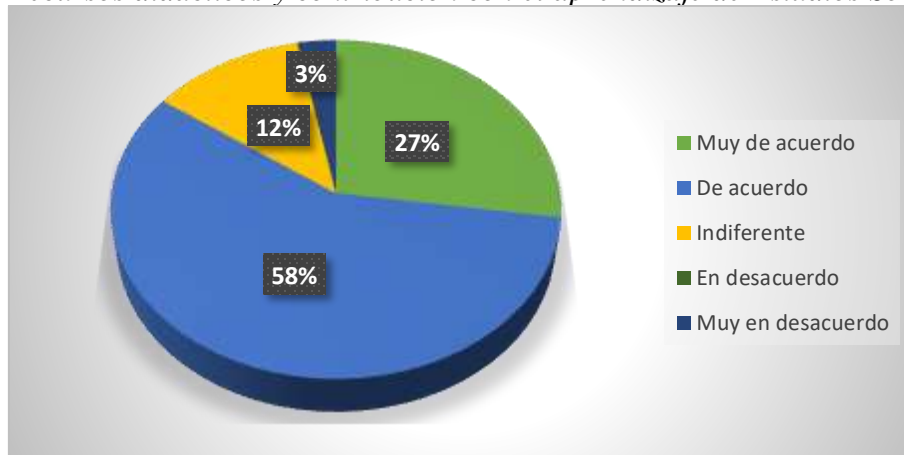
Recursos didácticos y contribución con el aprendizaje de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	9	27,3
De acuerdo	19	57,6
Indiferente	4	12,1
En desacuerdo	0	0,0
Muy en desacuerdo	1	3,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 7.

Recursos didácticos y contribución con el aprendizaje de Estudios Sociales



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

En base a la información recopilada se determina que la mayoría de estudiantes coinciden en que los recursos didácticos que actualmente se utilizan en la clase de Estudios Sociales contribuyen de forma positiva con su aprendizaje, a diferencia de un porcentaje mínimo que opina lo contrario. Por lo detallado, los investigadores plantean que se debe seguir trabajando con recursos didácticos que fomenten un aprendizaje interactivo entre los estudiantes para lo cual se puede recurrir al uso de aplicaciones y programas multimedia que son fáciles de usar y que son claves para el desarrollo de competencias digitales.

08. ¿Le gustaría que en la clase de Estudios Sociales se implementen recursos como programas informáticos para contribuir con su aprendizaje?

Tabla 11.

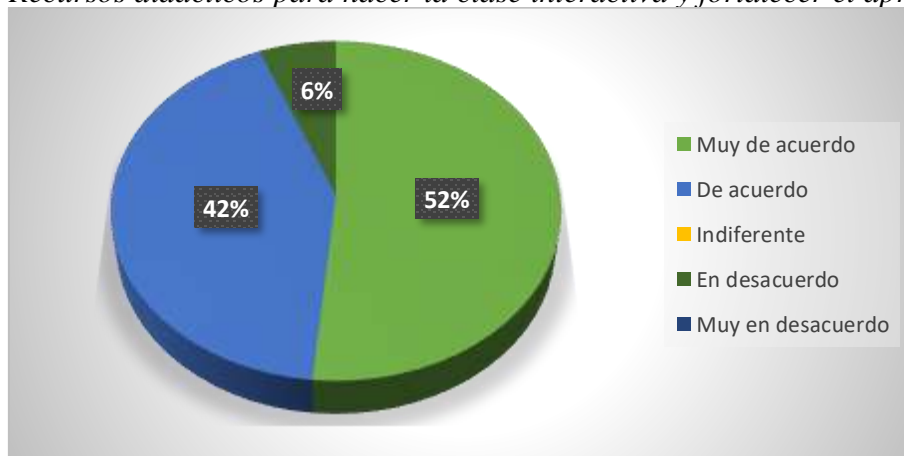
Recursos didácticos para hacer la clase interactiva y fortalecer el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	17	51,5
De acuerdo	14	42,4
Indiferente	0	0,0
En desacuerdo	2	6,1
Muy en desacuerdo	0	0,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 8.

Recursos didácticos para hacer la clase interactiva y fortalecer el aprendizaje



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

Los datos compilados en la encuesta establecen que la mayoría de estudiantes se sienten interesados en que en la clase de Estudios Sociales se implementen recursos como programas informáticos ya que ello resultaría positivo para mejorar su aprendizaje; sin embargo, un porcentaje mínimo manifiesta está en desacuerdo con esta posibilidad. Por lo manifestado, los investigadores recomiendan el uso de propuestas como Exelearning que resultan apropiadas para contribuir con los procesos formativos de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

09. ¿El docente de Estudios Sociales planifica los contenidos de la clase en base a un currículo?

Tabla 12.

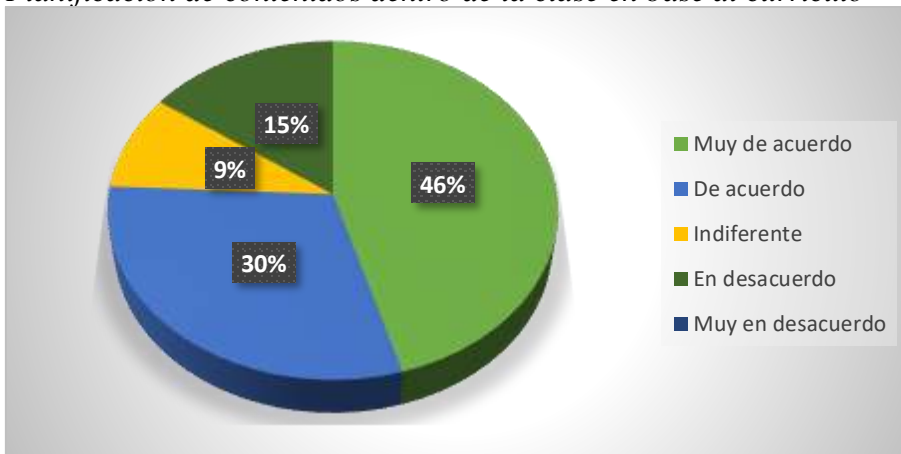
Planificación de contenidos dentro de la clase en base al currículo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	15	45,5
De acuerdo	10	30,3
Indiferente	3	9,1
En desacuerdo	5	15,2
Muy en desacuerdo	0	0,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 9.

Planificación de contenidos dentro de la clase en base al currículo



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Análisis



La información obtenida en la encuesta determina que la mayoría de estudiantes están muy de acuerdo que el docente de Estudios Sociales planifica los contenidos de la clase en base a un currículo; sin embargo, un porcentaje mínimo se muestra en desacuerdo con esta pregunta. Por lo expuesto, los investigadores recomiendan que se fortalezca los contenidos de la clase tomando en consideración lo expuesto a nivel curricular, puesto que ello guía de mejor forma el trabajo que se debe realizar dentro del aula en la asignatura.

10. ¿La metodología aplicada por el docente en la asignatura de Estudios Sociales es interesante y motiva el aprendizaje?

Tabla 13.

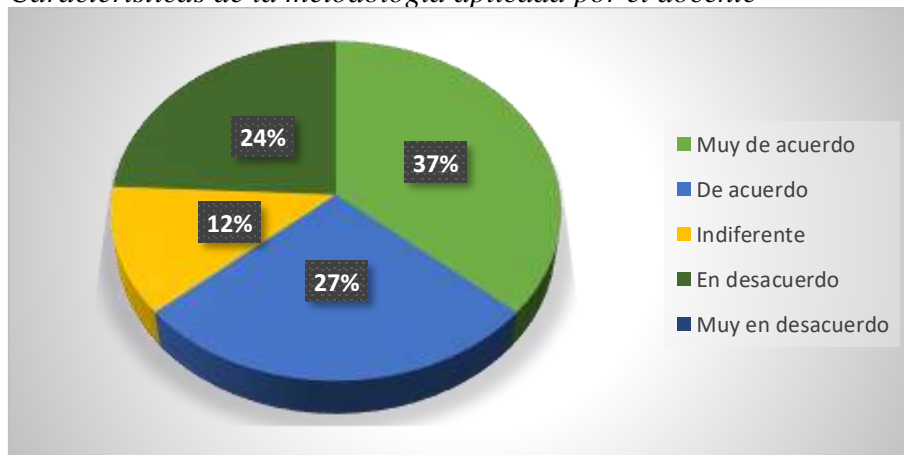
Características de la metodología aplicada por el docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	12	36,4
De acuerdo	9	27,3
Indiferente	4	12,1
En desacuerdo	8	24,2
Muy en desacuerdo	0	0,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 10.

Características de la metodología aplicada por el docente



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

Los datos compilados mediante la encuesta evidencian que la mayoría de los estudiantes están muy de acuerdo en que la metodología aplicada por el docente en la asignatura de Estudios Sociales es interesante y motiva el aprendizaje; sin embargo, un porcentaje mínimo opina lo contrario. Por dicha razón, los investigadores plantean la importancia de que se fortalezca la metodología implementada en el aula con la finalidad de contribuir con los procesos formativos de los estudiantes dentro de la asignatura.

11. ¿La principal forma de evaluación que el docente aplica en la asignatura de Estudios Sociales corresponde a exámenes que incluyen una calificación?

Tabla 14.

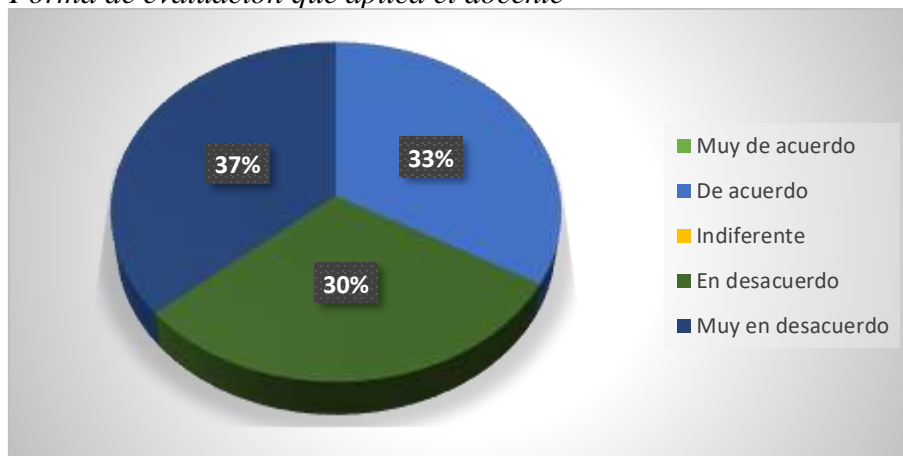
Forma de evaluación que aplica el docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	0	0,0
De acuerdo	11	33,3
Indiferente	0	0,0
En desacuerdo	10	30,3
Muy en desacuerdo	12	36,4
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 11.

Forma de evaluación que aplica el docente



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

La información determina que la mayor parte de los estudiantes está muy en desacuerdo en que la principal forma de evaluación que el docente aplica en la asignatura de Estudios Sociales corresponde a exámenes que incluyen una calificación; sin embargo, un porcentaje mínimo se muestra de acuerdo. Por dicha razón, los investigadores señalan la necesidad de ampliar los mecanismos de evaluación que se utilizan en el aula, ya que ello permite comprender las destrezas logradas y otros elementos claves en el aprendizaje.

12. ¿Es frecuente que el docente en la asignatura de Estudios Sociales realice una evaluación de las destrezas del estudiante?

Tabla 15.

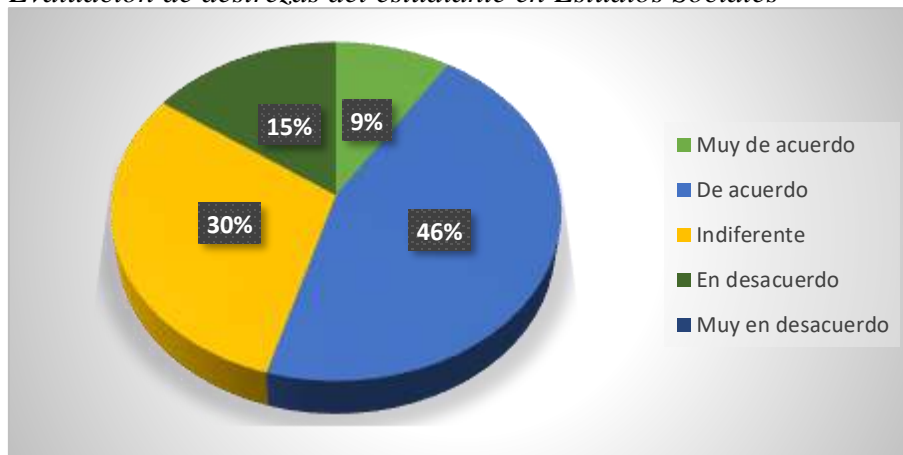
Evaluación de destrezas del estudiante en Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	9,1
De acuerdo	15	45,5
Indiferente	10	30,3
En desacuerdo	5	15,2
Muy en desacuerdo	0	0,0
Total	33	100

Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

Figura 12.

Evaluación de destrezas del estudiante en Estudios Sociales



Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas



Análisis

Los datos obtenidos dan cuenta de que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que es frecuente que el docente en la asignatura de Estudios Sociales realice una evaluación de las destrezas del estudiante, sin embargo, un porcentaje mínimo opina lo contrario. Por lo expuesto, los investigadores plantean la necesidad de que se fortalezca este aspecto en el aula que es fundamental para dar cuenta de los logros y limitaciones afrontados por los estudiantes en torno a su aprendizaje.

2.9.2. Resultados de la entrevista realiza al docente de Estudios Sociales

En este punto se presentan las respuestas brindadas por el docente de Estudios Sociales respecto a su experiencia de trabajo realizado en el aula con sus estudiantes y el uso de recursos didácticos en la asignatura.

01. Conocimiento del programa Exelearning, ventajas y aplicación a nivel educativo en la asignatura de Estudios Sociales.

El docente de Estudios Sociales manifiesta no conocer el programa Exelearning, además que señala que no se lo ha aplicado en el aula, debido a la falta de recursos tecnológicos como un laboratorio.

Esta respuesta evidencia que el docente de la asignatura de Estudios Sociales enfrenta limitaciones respecto al uso de la tecnología y sus aplicaciones informáticas en el abordaje de los temas que se desarrollan en el aula. Es por tal motivo, que no ha logrado aplicar el programa Exelearning, lo que provoca que no se aprovechen las ventajas que ofrece este recurso para los estudiantes en materia de adquisición de nuevos conocimientos.

02. Recursos didácticos que se aplica en la asignatura de Estudios Sociales y su función

El docente de Estudios Sociales señala que los recursos didácticos que se utilizan en el aula corresponden al texto de la asignatura que lo proporciona el Ministerio de Educación, el



pizarrón, el proyector y el programa Powerpoint para presentaciones. Estos tienen la función de motivar al estudiante en el aprendizaje.

Como se contempla en la respuesta brindada por el docente, los recursos que se utilizan en el aula resultan ser muy limitados, puesto que no se aprovechan otra clase de materiales didácticos que se pueden implementar con la finalidad de mejorar la interacción y participación del alumnado, además de fomentar un trabajo colaborativo que se puede lograr mediante el uso de programas como es el caso de Exelearning.

03. Frecuencia de aplicación de los recursos didácticos en el aula

El docente de Estudios Sociales sostiene que se aplican los recursos didácticos antes mencionados una vez al mes.

La respuesta del docente demuestra que el uso de los recursos tradicionales también es poco frecuente, motivo por el cual se acude a la explicación como la metodología más utilizada para abordar los temas de la clase. Es por ese motivo que resulta necesario adoptar otros recursos que se utilicen de manera más frecuente, ya que ello motiva a que el estudiante se sienta interesado en participar en la construcción de su propio conocimiento y desarrollar destrezas que son necesarias en la asignatura y que además son útiles en los distintos ámbitos de su vida.

04. Destrezas que se fomentan en los estudiantes a través de los recursos didácticos que se aplican en la asignatura de Ciencias Sociales

El docente de Estudios Sociales manifiesta que se busca que el estudiante sea capaz de razonar por sí solo, es decir se convierta en un ente reflexivo y autónomo.

Lo referido por el docente demuestra su interés en que los estudiantes desarrollen autonomía, reflexividad y un pensamiento racional en sus procesos de aprendizaje. Sin embargo, es necesario aún desarrollar otras destrezas en el estudiantado que les permita vincular la teoría con la práctica, resolver problemas, ser creativos, trabajar en equipo, analizar



la información que obtienen de distintas fuentes, las cuales son necesarias para generar un aprendizaje significativo.

05. Recursos didácticos tecnológicos que se aplican en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales

El docente de Estudios Sociales señala que como recurso didáctico tecnológico se utiliza el proyector una vez al mes, conjuntamente realizando diapositivas en Powerpoint.

La respuesta del docente da cuenta de las limitaciones en materia de tecnología que se enfrenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, puesto que solo se utiliza el proyector para mostrar diapositivas que se muestran una vez al mes. Esto limita un aprendizaje más interactivo en los estudiantes, puesto que en la actualidad existen otras herramientas informáticas, así como programas que son gratuitos y que se los puede aplicar con los estudiantes para despertar su interés por aprender cosas nuevas y consolidar un conocimiento significativo que no solo se lo use en el aula, sino en su vida personal.

06. Planificación de los contenidos que se abordan en Estudios Sociales en base al currículo planteado por el Ministerio de Educación.

El docente de Estudios Sociales señala que se utiliza el currículo priorizado del año 2016 y en base a este recurso se realizan las planificaciones de la asignatura, apoyándose en el texto como recurso para dar cumplimiento a lo que se plantea en el currículo.

Como se aprecia en la respuesta brindada por el docente, los contenidos de la asignatura se plantean en base al currículo, razón por la cual debería considerarse el uso de recursos didácticos tecnológicos para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes; sin embargo, debido al desconocimiento respecto al uso de esta clase de materiales no se lleva a cabo tal actividad en el aula.



07. Metodología que se aplica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales con los estudiantes

El docente de Estudios Sociales manifiesta que la metodología que se aplica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales con los estudiantes corresponde al ABP (aprendizaje basado en proyectos), y el aula invertida que resultan ser más interactivas y motivan el aprendizaje en los estudiantes.

Considerando lo referido por el docente, las metodologías aplicadas en el aula resultan positivas puesto que fomentan interacción en los estudiantes; sin embargo, una de las debilidades que se presenta al respecto corresponde a la falta de uso de recursos didácticos que sean más novedosos para los estudiantes, ya que se utiliza con frecuencia el libro y en ocasiones un proyector, dando como resultado el desinterés del alumnado por el contenido que se expone.

08. Procesos de evaluación que se aplica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales con los estudiantes

El docente de Estudios Sociales señala que las evaluaciones que se realizan consisten en cuestionarios de base estructurada, lecciones escritas, trabajos grupales y exposiciones.

Lo manifestado por el docente evidencia que los procesos de evaluación tienen un carácter mixto; sin embargo en dicha actividad no se utiliza a la tecnología como un recurso, razón por la cual se desaprovechan las ventajas que supone su implementación, así como lo interesante que puede resultar su aplicación con los estudiantes, ya que se puede fomentar una valoración a través del trabajo colaborativo.

2.9.3. Resultados de la entrevista realizada al director de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno

01. Utilización del programa Exelearning con fines educativos en la institución.

El director de la institución menciona que no se conoce el programa y tampoco su función.



Lo mencionado por el director da cuenta de que en la institución educativa no se trabaja con programas informáticos que permitan que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean más dinámicos, motivadores y lúdicos, generando experiencias significativas en el alumnado, además de fomentar el trabajo en equipo, y el desarrollo de destrezas que son fundamentales en cada una de las asignaturas que se abordan en el aula.

02. Recursos didácticos con los cuales se trabaja en la institución

El director de la institución señala que los recursos que se utiliza en la institución corresponden al proyector para la presentación de videos, reportajes. Además, se utilizan recursos tradicionales como: el pizarrón, carteles, libros del Ministerio de Educación.

Lo manifestado por el director permite comprender que, en la institución, los materiales educativos con los cuales se trabaja corresponden a los tradicionales, dejando de lado el aporte que la tecnología y sus distintas aplicaciones pueden generar en los procesos formativos de los estudiantes. Es por ello, que resulta necesario una transformación respecto a esta realidad con el objetivo de contribuir con los procesos de aprendizaje que se efectúan en el aula.

03. Frecuencia de aplicación de los recursos didácticos

El director de la institución considera que la frecuencia de aplicación de los recursos didácticos, depende de la materia, ya que algunas podrían llegar a utilizarse dos veces por semana y otras tres veces a la semana.

Lo referido por el director determina la necesidad de que en la institución se implementen más recursos didácticos, puesto que mediante el uso de estos materiales se fomenta un proceso de enseñanza y aprendizaje más interactivo, permitiendo desarrollar la imaginación y creatividad del estudiante a la hora de aprender, además de motivarle a trabajar en equipo con el resto de sus compañeros.



04. Destrezas que se fomentan en los estudiantes a través de los recursos didácticos que se aplican en la institución

El director de la institución señala que las destrezas que se fomentan corresponde al trabajo en equipo, desarrollo de la autonomía, permitiendo que los estudiantes se conviertan en personas empoderadas en su proceso de aprendizaje, que los ayuda a desenvolverse ante cualquier situación, y puedan resolver problemas.

Lo señalado por el director da cuenta de la importancia que las destrezas tienen para el desarrollo y formación integral del estudiante. Sin embargo, es importante señalar que existen otras destrezas que se pueden fomentar en el alumnado, a través del uso de recursos didácticos interactivos que incluyen el uso de la tecnología como el análisis de información, el pensamiento crítico, entre otras, que son clave en sus procesos cognitivos.

05. Recursos didácticos tecnológicos que se aplican en el aula

El director de la institución manifiesta que aparte del proyector no se utiliza ningún otro tipo de recurso tecnológico, debido a la ausencia de un laboratorio de computación y una conectividad de internet limitada.

Lo referido en la entrevista por el rector pone de manifiesto las razones por las cuales no se ha implementado a la tecnología como un recurso didáctico para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje y enseñanza entre estudiantes y docentes. Sin embargo, esto puede superarse, ya que actualmente existen programas gratuitos que no requieren conexión a Internet, y que se pueden aplicar con los estudiantes de manera frecuente para contribuir con sus procesos formativos en el aula.

06. Planificación de los contenidos que se abordan en las asignaturas en base al currículo planteado por el Ministerio de Educación

El director de la institución refiere que todo es planificado en base al currículo priorizado y se lo realiza de manera trimestral y semanal.



La respuesta del director pone de manifiesto la importancia del currículo planteado por el Ministerio de Educación como referente en la planificación de los contenidos que se abordan en cada asignatura. Es por ello, que en base a este documento resulta necesario implementar a la tecnología y sus aplicaciones como un recurso para fortalecer los procesos formativos del alumnado, además de contribuir con el trabajo colaborativo en el aula.

07. Condiciones o aspectos que facultan el uso de la tecnología en los procesos de aprendizaje que se desarrollan en la institución

El director de la institución señala que ninguna condición faculta el uso de la tecnología en los procesos de aprendizaje, debido al medio en el cual se encuentran, pues no cuentan con garantías que les permitan usar la tecnología para estimular positivamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La respuesta del director da cuenta de un escenario negativo en la institución para la aplicación de la tecnología como recurso didáctico. No obstante, tal visión se puede transformar si se utilizan los pocos recursos con los que se cuentan y si se acude al uso de programas informáticos gratuitos que no requieren conexión a Internet, y que se los puede aprovechar de manera positiva para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje que se efectúan en el aula.

08. Limitaciones a nivel de recursos tecnológicos didácticas que afronta la institución

El director de la institución manifiesta que no cuentan con equipos tecnológicos como computadoras para que cada estudiante pueda utilizarlas. La conectividad a internet es otra de las limitaciones, debido a su ancho de banda reducido, el cual no permite una adecuada conectividad y en ocasiones los bajos niveles de energía eléctrica que provocan daños en los equipos.

Lo referido por el director da cuenta de algunas limitaciones respecto al uso de la tecnología con los estudiantes. Sin embargo, como se mencionó con anterioridad, tal hecho puede solventarse si se trabaja de manera eficiente con los recursos que se cuenta y se planifica los



contenidos, de tal manera que todos los estudiantes puedan aprovechar lo que se tiene en la institución con aquellos recursos gratuitos multimedia que se pueden instalar y usar en cada asignatura.

2.9.4. Resultados de la observación aplicada en una clase de Estudios Sociales con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica y el docente de la asignatura

La observación realizada tuvo una duración de 45 minutos. Las variables que se observaron fueron: uso de Exelearning, Recursos didácticos, Proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales. En lo que respecta al uso de recursos didácticos, el docente si lo realiza. Los materiales utilizados tienen como función motivar al estudiante y lograr que la clase sea más dinámica. Los recursos utilizados se emplean mientras dura la clase. Se observa el uso del pizarrón, libro, imágenes impresas en hojas para exposición. Estos recursos buscan el fomento de destrezas como la descripción, comunicación y desarrollo de relaciones entre estudiantes.

En la clase observada no se evidenció el uso de ninguna clase de recurso didáctico tecnológico. Además, la planificación se efectuó conforme al tema clase, pero no se evidenció el apoyo del currículo. En cuanto a la metodología aplicada en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, ésta tuvo un carácter expositivo por parte del docente, dando como resultado un bajo nivel de interacción y participación de los estudiantes. También se contempló que las actividades de evaluación aplicadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales fueron las lecciones orales realizadas por los estudiantes.

De esta manera, la observación realizada permite concluir que el docente realiza la clase de acuerdo a lo planificado, haciendo uso de los recursos didácticos disponibles en el momento, pero no aplica ninguna clase de recurso didáctico tecnológico. Los estudiantes en su mayoría tienden a perder la atención en el transcurso de la clase.

2.9.5. Resultado de la etapa de diagnóstico

Los resultados obtenidos mediante los instrumentos aplicados determinaron que en la institución el uso de recursos didácticos tecnológicos es poco frecuente, ya que se usa en pocas



ocasiones el proyector para realizar exposiciones con diapositivas. Tal hecho se debe a que en la institución no se cuenta con una sala de informática que permita que cada estudiante tenga acceso a una computadora. Además, a este hecho se suma, la falta de conocimientos y capacitación que el docente de Estudios Sociales tiene respecto al uso de la tecnología y programas como Exelearning para aplicarlo en beneficio de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Es por ello, que resulta necesario aplicar una propuesta al respecto para lo cual se puede trabajar con los limitados recursos que se cuenta con la institución, además de aprovechar Exelearning como plataforma de aprendizaje, ya que se la puede descargar y programar de manera gratuita. En este mismo sentido, al no existir suficiente cantidad de computadores, se puede utilizar el proyector para exponer los contenidos y actividades que debe realizar los estudiantes, y a manera de turnos se los puede motivar a usar el computador de manera individual y colectiva para desarrollar actividades interactivas en la asignatura de Estudios Sociales.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Título

Diseño de una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales para abordarla con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

3.2. Justificación

Una de las limitaciones que actualmente se evidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno corresponde al escaso uso de recursos tecnológicos. Esto ha dado como resultado un bajo nivel de interacción y participación por parte del alumnado, debido a que el docente se encarga de exponer los contenidos de la asignatura, mediante el uso de recursos tradicionales como la pizarra y los libros de texto, situación que resulta poco atractiva en el aprendizaje.

Respecto a ello, investigadores como Cabero (2021) mencionan que el uso de recursos tradicionales es una de las principales razones que provocan que los estudiantes no interactúen de forma constante en el aula. Esto a su vez da como resultado que el docente se convierta en la única fuente del conocimiento, sin dar paso a un aprendizaje interactivo y colaborativo entre ambas partes.

De acuerdo a este contexto, se plantea una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales. Dicha propuesta incluye el desarrollo de una unidad didáctica de la asignatura con la finalidad de que se genere un proceso más interactivo de enseñanza y aprendizaje sobre el contenido abordado. Tal acción supone una serie de beneficios para los estudiantes, ya que los motiva a construir su propio conocimiento, interactuar con el resto de compañeros y realizar actividades lúdicas que fomentan un aprendizaje significativo.



Debe referirse que el diseño de la propuesta es importante ya que, en la actualidad, los estudiantes no cuentan con dicho recurso, y, por tanto, no se pueden beneficiar de su implementación. Por ello, es necesario hacer un uso eficiente de esta herramienta y generar procesos de aprendizaje más interactivos, dinámicos y lúdicos entre los estudiantes de décimo año de Educación General Básica.

El desarrollo de la propuesta es viable, ya que se cuenta con el acceso libre y gratuito a la plataforma Exelearning. Mediante la misma se pueden programar actividades sencillas y de interés para los estudiantes, que se pueden realizar de manera individual y grupal, motivo por el cual se las puede realizar en el aula con la ayuda y soporte de un proyector. Es por ello, que la propuesta también es factible, ya que se puede trabajar con los equipos existentes en la institución educativa, además de que se puede trabajar con otras aplicaciones existentes en internet que son de libre uso para los estudiantes.

3.3. Objetivos

Los objetivos de la propuesta corresponden a los siguientes:

Objetivo General

- Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes mediante actividades interactivas generadas en Exelearning.

Objetivos Específicos

- Fomentar con los estudiantes actividades de anticipación a través de Exelearning que genere conocimientos iniciales sobre el tema que se va a abordar.
- Efectuar con los estudiantes actividades de construcción a través de Exelearning que consoliden información y la conviertan en conocimiento significativo.
- Realizar con los estudiantes actividades de consolidación a través de Exelearning que refuerce el conocimiento aprendido sobre el tema tratado.



3.4. Beneficiarios

Los beneficiarios de la propuesta corresponden a los siguientes:

Beneficiarios directos

Estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

Beneficiarios indirectos

- Docente de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.
- Padres de familia de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno.

3.5. Metodología

La metodología aplicada en la propuesta se fundamenta en el modelo activo constructivista a través del cual se plantean actividades en tres etapas. La primera de ellas corresponde a la de anticipación que tiene como objetivo que el estudiante pueda generar conocimientos previos o iniciales sobre el tema que se va a abordar, es decir, se trata de estimular su interés por adquirir nuevos conocimientos.

En la etapa de construcción se plantean actividades enfocadas a que el estudiante mediante la guía del docente y el uso de Exelearning puedan adquirir información y convertirla en un conocimiento propio que pueda ser comprendido de manera significativa y que con el paso del tiempo pueda utilizarlo de forma práctica en los distintos contextos que forman parte de su realidad.

Finalmente, en la etapa de consolidación se trabajan actividades que tienen como finalidad reforzar el conocimiento aprendido, de tal manera que los estudiantes resuelvan las dudas en torno a lo que están aprendiendo, y puedan aplicar todos los saberes adquiridos en distintas situaciones de su vida y, por ende, se convierta en un proceso formativo significativo.



3.6. Modelo

El diseño instruccional interactivo de la propuesta se encuentra fundamentado en el modelo ADDIE cuyas siglas corresponden a Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, a través del cual los resultados de la evaluación formativa que son parte de cada fase pueden permitir un regreso a las fases previas si en el diseño se considera necesario tal acción. De esta manera, el producto final obtenido en cada fase corresponde al producto de inicio de la siguiente fase.

A continuación, se enlistan las fases consideradas en el diseño de la propuesta que ha sido aplicada en la unidad de estudio denominada “La segunda mitad del siglo XX”. Allí pueden contemplarse la introducción y objetivos de la propuesta (ver anexo 5), así como las actividades de anticipación, construcción y consolidación (ver anexo 6) que fueron programadas a través de Exelearning con la finalidad de generar un proceso de aprendizaje significativo entre los estudiantes gracias al uso de la plataforma

Tabla 16.

Matriz de diseño instruccional ADDIE.

Etapa 1: Análisis y definición	
Nombre del Recurso	"Jugar y aprender, la mejor manera para conocer nuestro mundo"
Tema	La posguerra y la “Guerra Fría”
Objetivo	Identificar cambios en la realidad latinoamericana a partir de la fundación de la República Popular China, el ascenso de los países árabes y el predominio de la “Guerra Fría”.
Propósito	Propiciar que los estudiantes comprendan y manifiesten con sus propias palabras sobre los acontecimientos ocurridos en la segunda mitad del siglo XX. ¿Consideras que en la actualidad aún existe un enfrentamiento ideológico entre naciones? ¿Por qué?



Virtual

Tipo de curso	El curso se encuentra diseñado para décimo año de educación general básica en la asignatura de Estudios Sociales, en el desarrollo de la Unidad N° 3, mediante la integración de las TIC.
Contenido	La posguerra y la “Guerra Fría” <ul style="list-style-type: none">• La República Popular China• El ascenso de los árabes• Auge de la Guerra Fría• La Guerra de Vietnam

Etapa 2: Diseño y concreción

Título de la Unidad	La segunda mitad del siglo XX
Tiempo	Cuatro horas clase divididas en dos encuentros, es decir, dos horas por semana.
Espacio	Salón de clases de los décimos años de educación general básica y en entorno virtual.
Metodología	Activo-constructivista Anticipación <ul style="list-style-type: none">• Observar un video en la plataforma Youtube para activar conocimientos sobre el tema.• Propiciar que los estudiantes comprendan y manifiesten con sus propias palabras sobre los acontecimientos ocurridos en la segunda mitad del siglo XX. ¿Consideras que en la actualidad aún existe un enfrentamiento ideológico entre naciones? ¿Por qué?



Construcción

- Metodología
- Observar las cápsulas educativas sobre los temas de la unidad: La República Popular China, El ascenso de los árabes, Auge de la Guerra Fría y La Guerra de Vietnam. Además, resolver los juegos propuestos.
 - Realizar una entrevista a los docentes de la materia de Estudios Sociales.
 - Elaborar una línea de tiempo sobre los acontecimientos en la segunda mitad del siglo XX.

Consolidación

- Resolver un cuestionario sobre los temas abordados.

Etapa 3: Desarrollo

Introducción

Bienvenidos al recurso didáctico digital “jugar y aprender, la mejor manera para conocer nuestro mundo”. Un espacio virtual para reforzar los conocimientos de la materia de Estudios Sociales, sobre el mundo en el siglo XX.

- Actividad 1:
Anticipación
- Observar un video en la plataforma Youtube titulado “4 cifras sobre la dimensión y el poder de la URSS y Estados Unidos” https://youtu.be/PZwPPb_6VtA
 - En base a la visualización del video contestar la siguiente pregunta: ¿Consideras que en la actualidad aún existe un enfrentamiento ideológico entre naciones? ¿Por qué?

Publicarlo en Padlet

<https://padlet.com/gabo880269/consideras-que-en-la-actualidad-aun-existe-un-enfrentamiento-vqbyx48q29imfg7w>

- Video tutorial Cómo generar una publicación en la pizarra digital Padlet: <https://youtu.be/AWhX-mVwrdY>

Observar las cápsulas educativas de los siguientes temas y resolver



los juegos propuestos:

La República Popular China

- Actividad 2:
Construcción
- Visualizar el video en la plataforma Youtube “Mao Zedong: El Revolucionario que Transformó la Historia de China”
<https://youtu.be/3xCwZ31ZTZY>
 - Resolver el crucigrama en la plataforma Educaplay sobre el tema observado: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16905717-mao_zedong.html

El ascenso de los árabes

- Observar el video en Youtube sobre “Así nació el Estado de Israel” <https://youtu.be/qWY0YISRZa4>
- Leer el recurso en formato PDF sobre “El ascenso de los árabes”
- Resolver el juego de memoria de Educaplay sobre el tema propuesto. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16985138-ascenso_de_los_arabes.html

Auge de la Guerra Fría

- Visualizar el video de Youtube “La Guerra Fría en 2 minutos” https://youtu.be/g_R-bQ6XHuk
- Resolver el juego sobre relación de columnas en Educaplay. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16985923-auge_de_la_guerra_fria_y_el_conflicto_ideologico.html

La Guerra de Vietnam

- Observar el video en Youtube sobre “la Guerra de Vietnam” <https://youtu.be/1bgz2xA7Jfg>
- Resolver el juego de sopa de letras en Educaplay sobre el tema. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16986611-guerra_de_vietnam.html



Tareas

- Realizar un trabajo colaborativo en grupos de 4 personas y mediante una entrevista a los docentes de Estudios Sociales a través de un podcast, mediante la aplicación Spotify for Podcasters.

<https://podcasters.spotify.com/pod/dashboard/episodes>

- Crear una línea de tiempo sobre los acontecimientos en la segunda mitad del siglo XX, en la plataforma Miro. Link de acceso: <https://miro.com/app/dashboard/>

- Realizar un cuestionario en la plataforma Quizizz, sobre los temas abordados en el curso.

Actividad 3:
Consolidación

<https://quizizz.com/embed/quiz/6572819e28494a773fc9973d>

Etapa 4: Implementación

La plataforma virtual a utilizar para realizar el diseño tecno pedagógico será Exelearning Exelearning, al ser una plataforma versátil para diseñar entornos digitales de aprendizaje nos permitirá cargar todas las actividades y recursos que los estudiantes necesitarán a lo largo del curso como son: textos para lectura y análisis, videos, imágenes y enlaces. A su vez cabe mencionar que serán implementadas actividades adicionales por lo tanto se hará uso de herramientas externas para el desarrollo de las habilidades cognitivas del estudiante como:

Carga de
Materiales

- Quizizz



- Youtube
- Miro
- Educaplay
- Google Forms

Inscripción y registro El estudiante podrá acceder a la plataforma sin ningún tipo de credencial e ingresará a la misma mediante un enlace compartido.

Enlace del recurso https://jx1orcex43w03lv6lw81a.on.driv.tw/EXEARNING_PROPUUESTA/

Lanzamiento La fecha de inicio del curso será el 19/02/2024 y finalizará el 01/03/2024.

Etapa 5: Evaluación

En cuanto a la evaluación del recurso didáctico, se tomará en cuenta el feedback de los estudiantes con el objetivo de conocer cuál fue su experiencia de interacción con el entorno virtual de aprendizaje, medir la productividad del mismo y si éste cumplió con sus expectativas; esto permitirá mejorar en distintos aspectos del DTP como: estrategias de aprendizaje, diseño de nuevas propuestas, mejoramiento de la interface de la plataforma, entre otros. Todo esto se lo desarrollará mediante una encuesta en Google Forms, donde los estudiantes al finalizar el curso deberán contestarla y enviar sus respuestas (ver anexo 7). Además, se aplicará una rúbrica al docente de Estudios Sociales para dar cuenta de los aciertos y desaciertos en torno al uso de Exelearning (ver anexo 8).

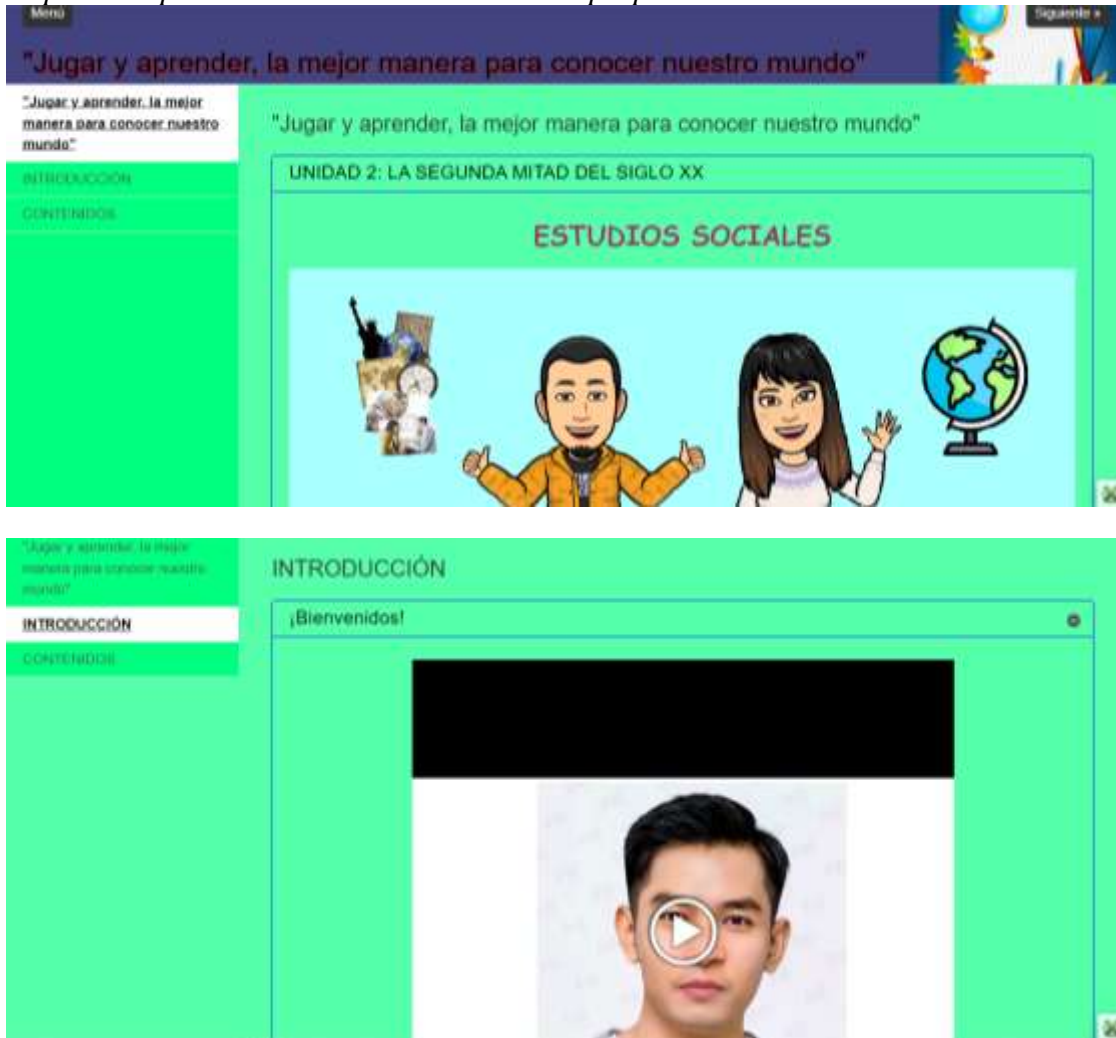
Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

En la figura 13 se observa la captura de pantalla de la introducción de la propuesta programada en Exelearning, donde se incluye su objetivo.



Figura 13.

Captura de pantalla de la introducción de la propuesta





Elaborado por: Gabriel Villota y Viviana Villegas

En la figura 14 se observa la captura de pantalla de las actividades que integran la propuesta vinculado al tema de la Posguerra y la Guerra Fría. Se incluye la actividad 1 de anticipación, la actividad 2 de construcción, y la actividad 3 de consolidación.

Figura 14.

Captura de pantalla de las actividades que integran la propuesta





CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos en la investigación se concluye lo siguiente:

1. El impacto del uso de Exelearning como recurso didáctico es positivo ya que permite mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Esto se debe a que actualmente, el 48,5% de los estudiantes manifestó estar de acuerdo en que el pizarrón y el libro son los principales recursos didácticos que se utilizan en la clase de Estudios Sociales. Por ello es necesario implementar esta clase de plataformas con la finalidad de que los estudiantes pueden aprender de una manera lúdica, didáctica e interactiva, fomentando mayor interés en los contenidos que integran la asignatura de Estudios Sociales.
2. En lo que respecta a las principales ventajas de Exelearning hay que señalar que se trata de un recurso digital que permite a los educadores crear contenidos educativos interactivos sin la necesidad de conocimientos avanzados de programación. Esto facilita la creación de materiales didácticos personalizados de manera accesible y flexible, permitiendo adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de los estudiantes. La herramienta ofrece la posibilidad de integrar elementos interactivos, como cuestionarios, actividades y multimedia, en los materiales educativos. Esto mejora la participación de los estudiantes, fomenta el aprendizaje activo y proporciona oportunidades para la retroalimentación inmediata, lo que puede ser beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, una de las principales desventajas se centra en la restricción en funcionalidades avanzadas y capacidades multimedia de la plataforma que podría limitar la creatividad y la adaptabilidad de los recursos educativos, especialmente para aquellos docentes que buscan opciones más avanzadas y personalizadas, más aún si se considera que el 51,5% de los estudiantes manifestó que en la clase de Estudios Sociales está en desacuerdo en que se utilizan recursos didácticos que incluyen programas de internet o aplicaciones informáticas. Además, la curva de aprendizaje inicial podría representar un obstáculo para algunos educadores, requiriendo una inversión de tiempo



significativa en capacitación y práctica para aprovechar al máximo todas las características de la herramienta.

3. Con relación a las principales dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales debe referirse que en la institución el uso de recursos didácticos tecnológicos es poco frecuente. Esto se debe a que no se cuenta con un laboratorio de informática que permita que cada estudiante tenga acceso a una computadora. Además, a este hecho se suma, la falta de conocimientos y escasa capacitación que el docente de Estudios Sociales tiene respecto al uso de la tecnología en el aula, todo ello permite comprender el impacto negativo que se produce en los procesos formativos de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica. Además, debe añadirse el hecho de que el 24,2% de los estudiantes está en desacuerdo en que la metodología aplicada por el docente en la asignatura de Estudios Sociales es interesante y motiva el aprendizaje.
4. En cuanto al diseño de una propuesta educativa fundamentada en el uso de Exelearning como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales para abordarla con los estudiantes de décimo año, tal actividad se llevó a cabo mediante una etapa de diagnóstico que resultó clave para comprender las necesidades cognitivas de este grupo educativo. Por ello, los contenidos incluidos en la propuesta suponen un ejemplo de la manera en que se debería abordar todo el currículo de la asignatura, desde una perspectiva de la interactividad y el uso de la tecnología como herramienta para la generación de un aprendizaje significativo dentro del aula. Además, el 52% de los estudiantes están muy interesados en que en la clase de Estudios Sociales se implementen recursos como programas informáticos ya que ello resultaría positivo para mejorar su aprendizaje, motivo por el cual la propuesta resulta factible de aplicarla.



RECOMENDACIONES

Tomando en cuenta los resultados obtenidos se recomienda lo siguiente:

1. Aplicar de manera continua Exelearning como un recurso didáctico con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, no solo en Estudios Sociales, sino en otras áreas, ya que se trata de una plataforma que se puede utilizar para abordar toda clase de contenidos, de una manera interactiva y lúdica con los estudiantes de toda clase de nivel educativo.
2. Capacitar a los docentes respecto al uso de Exelearning como un recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que ello permite responder a las dudas y poco conocimiento que pueden presentar en relación a la implementación de esta clase de herramienta en el contexto educativo, además de permitirles obtener formación respecto a la manera en que se pueden realizar recursos interactivos en torno a los contenidos que se desean abordar a través de dicha herramienta.
3. Implementar Exelearning como una herramienta de apoyo para afrontar las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica. Para ello es necesario programar actividades que resulten atractivas y que sean de fácil resolución, motivando el interés de los estudiantes en trabajar con esta plataforma como un recurso cotidiano de sus procesos formativos en el aula.
4. Realizar un diagnóstico acerca de las dificultades o limitaciones de los estudiantes en relación a sus procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que ello contribuye a solventar tales aspectos mediante la implementación de Exelearning que resulta ser tan novedoso y dinámico en el contexto de la educación actual.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguado, I. (2021). Exelearning como herramienta para la virtualización de la enseñanza: el diseño de objetos de aprendizaje para el estudio del paisaje urbano. *Ikastorratza*(26), 1-20. Obtenido de https://www.ehu.eus/ikastorratza/26_alea/1.pdf
- Amaya, K., Córdoba, D. y Mercado, D. (2022). *EXelearning como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la habilidad de comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Lorenza Villegas de Santos Sede Simona Duque de la ciudad de Medellín*. Tesis de pregrado. Cartagena.: Universidad de Cartagena.
- Arcos, J. (2019). *La técnica del debate en el aprendizaje de Estudios Sociales en el séptimo grado de EGB EDUCACIÓN de la unidad Educativa Mario Cobo Barona, de la ciudad de Ambato*. Tesis de pregrado. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución del Ecuador*. Quito: Lexis.
- Asamblea Nacional. (2018). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Lexis.
- Ausubel, D. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York. Holt, Rinehart & Kwinston
- Baena, G. (2020). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Grupo Editorial Patria.
- Ballester, A. (2020). *Método Ballester. El aprendizaje significativo en la práctica*. Almería: Círculo Rojo.
- Berrocal, M. (2019). *EXE-LEARNING. Uso de recursos educativos interactivos como apoyo visual*. Recuperado el 19 de julio de 2023, de https://www.tec.ac.cr/sites/default/files/media/doc/taller-7-exe-learning_guia_exelearning_0.pdf
- Cabero, J. (2021). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. México D.F.: Mc. Graw Hill.



- Calero, M. (2019). *Constructivismo pedagógico. Teorías y aplicaciones básicas*. México D.F.: Alfaomega.
- Carretero, M. (2022). *Constructivismo y educación*. México D.F.: Paidós.
- Coll, C., Ortega, E., Majós, T. M., Onrubia, J., Solé, I. y Zabala, A. (2021). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.
- Dede, C., Richards, J. y Linn, M. (2019). *Digital Teaching Platforms: customizing classroom learning for each student*. Boston: Teachers College Press.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2020). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- Díez, E. y Castañeda, J. (2021). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación: la tecnología informática en entornos educativos*. Madrid: Libros del Oso.
- Garcés, H. (2020). *Investigación Científica*. Quito: Abya Yala.
- García, E. (2020). *Pedagogía constructivista y competencias*. México D.F.: Trillas S.A.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2019). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Leliwa, S., Marpegán, C. y Scangarello, I. (2019). *Tecnología y educación: Aquí, allá y más allá. Un futuro que es presente*. Boston: Kindle.
- Lozada, W. (2019). *Guía didáctica para estudiantes de octavo año básica*. Madrid: Editorial Académica Española.
- Mead, G. (2020). *Interaccionismo Simbólico*. Buenos Aires: Paidós.
- Mendoza, C. (2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 496-516. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1295>



- Ministerio de Educación. (2020). *Educación General Básica*. Recuperado el 29 de julio de 2023, de https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/
- Moreira, M. (2019). *Aprendizaje Significativo Crítico*. Porto Alegre: Adriana M. Toigo.
- Ordóñez, B., Ochoa, M. y Espinoza, E. (2020). El constructivismo y su prevalencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica en Machala. Caso de estudio. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 24-31. Obtenido de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/305>
- Pantaleón, V. (2021). *El Interaccionismo Simbólico. Perspectiva y Método*. Barcelona: Gráficas Porvenir.
- Peralta, D. y Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Pimienta, J. (2019). *Constructivismo. Estrategias para aprender a aprender*. México D.F.: Pearson Educación.
- Rodríguez, M., Nierto, E. y Sumozas, R. (2019). *Las tecnologías en educación. Hacia la calidad educativa*. Madrid: Síntesis.
- Sánchez, J. y Ruíz, J. (2021). *Recursos didácticos y tecnológicos en educación*. Madrid: Síntesis.
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan Creación de Oportunidades 2021-2025*. Quito: Secretaría Nacional de Planificación.
- Soto, Á. (2019). *Educación en tecnología un reto y una exigencia social*. Bogotá: Magisterio.
- Suasnavas, C. (2020). *Guía interactiva de estudios para el aprendizaje de historia del Ecuador a través de Exelearning*. Tesis de maestría. Quito: Universidad Tecnológica Israel.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Tovar, R. (2021). *Constructivismo práctico en el aula*. México D.F.: Trillas S.A.