



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

Educaplay como estrategia pedagógica para el proceso educativo de estudios sociales

Autor/es:

Nancy Margarita Monroy Marca;

María Judith Morán Moran

Tutor/a:

M.Sc. Darío Tapia Coloma

ECUADOR

2023



La Universidad para todos



RESUMEN

En Ecuador, en la escuela “José de la Vega”, los docentes no aplican de forma adecuada estrategias basadas en tecnologías para el proceso educativo de ciencias sociales. Por cual se realizó esta investigación cuyo objetivo fue elaborar un programa de capacitación docente sobre la incorporación de Educaplay como estrategia pedagógica para el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024. Se empleó la investigación cuantitativa, se aplicaron dos cuestionarios a una muestra de 14 docentes de estudios sociales. Como resultados de la etapa diagnóstica se obtuvo que un 71,43% de docentes expresó que siempre ha enfrentado desafíos al momento de incorporar tecnología en su praxis. La propuesta diseñada vislumbró un programa de capacitación para docentes sobre la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales titulada: "Incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales. Capacitación para docentes", brindándoles herramientas y conocimientos necesarios para utilizar esta plataforma. Se validó el programa de capacitación docente mediante la opinión de los docentes participantes, encontrando a través de la ejecución del programa una progreso en el rendimiento académico de los estudiantes, que permitió mejorar la participación y motivación estudiantil, la comprensión de contenidos de estudios sociales, las habilidades de investigación y análisis, la comunicación verbal y escrita, la autonomía y autorregulación, esto lo podemos evidenciar mediante la aplicación de la encuesta evaluativa, realizada al finalizar del programa de capacitación docente, donde a través de los datos estadísticos recogidos podemos decir que la aplicación de esta estrategia metodológica ha sido contribuyente para la formación académica de los estudiantes, ya que de la población del 100% de docentes encuestados un 95% responde de manera general que ha sido favorable y beneficioso en pro de la educación, concluyendo que Educaplay aplicada como estrategia pedagógica fue favorable para el proceso educativo de estudios sociales.

Palabras clave: Educaplay, capacitación, herramienta tecnológica, estudios sociales.





ABSTRACT

In Ecuador, at the “José de la Vega” school, teachers do not adequately apply technology-based strategies for the social sciences educational process. For this reason, this research was carried out, the objective of which was to develop a teacher training program on the incorporation of Educaplay as a pedagogical strategy in the educational process of social studies at the "José de la Vega" school, during the period 2023-2024. Quantitative research was used, two questionnaires were applied to a sample of 14 social studies teachers. As a result of the diagnostic stage, it was obtained that 71.43% of teachers expressed that they have always faced challenges when incorporating technology into their practice. The designed proposal envisioned a training program for teachers on the incorporation of Educaplay in the educational process of social studies titled: "Incorporation of Educaplay in the educational process of social studies. Training for teachers", providing them with the tools and knowledge necessary to use this platform . The teacher training program was validated through the opinion of the participating teachers, finding through the execution of the program a progress in the academic performance of the students, which allowed improving student participation and motivation, understanding of social studies content, research and analysis skills, verbal and written communication, autonomy and self-regulation, we can demonstrate this through the application of the evaluative survey, carried out at the end of the teacher training program, where through the statistical data collected we can say that The application of this methodological strategy has been a contributor to the academic training of students, since of the population of 100% of teachers surveyed, 95% generally respond that it has been favorable and beneficial for education, concluding that Educaplay Applied as a pedagogical strategy it was favorable for the educational process of social studies.

Keywords: Educaplay, training, technological tool, social studies.





ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	;	Error! Marcador no definido.
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO). .	;	Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	;	Error! Marcador no definido.
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	;	Error! Marcador no definido.
RESUMEN.....		2
ABSTRACT.....		3
ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS		4
ÍNDICE GENERAL.....		4
ÍNDICE DE TABLAS		9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	;	Error! Marcador no definido.
LISTADO DE ANEXOS	;	Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN		11
Presentación y Contextualización		11
Justificación del problema.....		12
Planteamiento del problema.....		13
Precisión del tema		14
Objeto de la investigación.....		14
Objetivo general		14
Planteamientos hipotéticos, preguntas científicas, idea a defender, guía temática.....		14





Declaración de las categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas)	14
Objetivos específicos de la investigación.....	15
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)	15
Declaración de la población y muestra	17
Declaración del tipo de investigación	17
Principales aportes	17
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	18
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación)	20
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	21
1.1 Antecedentes	21
A nivel internacional	21
En Ecuador	22
1.2 Fundamentación teórica	24
1.2.1. Proceso educativo.....	24
1.2.2. Proceso educativo de estudios sociales	25
1.2.3. Estrategia pedagógica.....	28
1.2.4. Elementos clave de una estrategia pedagógica.	29
1.2.5. Educaplay como estrategia pedagógica. Conceptualización.....	31
1.2.6. Características de Educaplay como estrategia pedagógica efectiva	37
1.3. Fundamentación epistemológica.....	40



1.4. Fundamentación sociológica.....	41
1.5. Fundamentación psicológica.....	42
1.6. Fundamentación tecnológica.....	42
1.7. Fundamentación legal	43
1.7.1 Constitución política del Ecuador	43
1.7.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural	44
CAPITULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	45
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	45
Definición nominal.....	45
Definición conceptual	45
Definición operacional	45
2.2. Enfoque de la Investigación.....	48
2.3. Alcance de la investigación.....	48
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación	49
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	49
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	50
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo ...	50
Población.....	50
Muestra.....	51
2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación	51



2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación	51
2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial.....	52
2.9.2. Modelación de la propuesta	52
2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica).....	52
2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.....	52
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	63
3.1. Resultados de identificación de necesidades de capacitación docente en el área de estudios sociales de la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay	63
3.2. PROPUESTA.....	73
Nombre de la propuesta	73
Justificación e importancia.....	73
Objetivos de la propuesta.....	74
Duración.....	75
Lugar	75
Cobertura o población destinataria.....	75
Agentes responsables	75
Estructura general de la propuesta	75
Indicadores de logro.....	75
Contenidos programáticos.....	76
Estrategias	78
Metodología	78



Medios y materiales educativos	79
Criterios de evaluación.....	79
Desarrollo de sesiones de trabajo de la propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
3.3. Validación de la propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	82
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	83
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 1. Cuestionario 1 para estudiantes	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 2. Cuestionario 2 para docentes.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 3. Cuestionario 3 para docentes.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 4. Desarrollo de las sesiones de trabajo de la propuesta;	¡Error! Marcador no definido.
definido.	
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN	¡Error! Marcador no definido.



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Cuadro de operacionalización de las categorías</i>	46
Cuadro de operacionalización de las categorías.....	46
Tabla 1 Cuadro de operacionalización de las categorías (Continuación)	47
Tabla 2 Respuestas Ítem 1: ¿Con que frecuencia actualmente utiliza alguna estrategia pedagógica mediadas por las TIC en sus clases de estudios sociales?	53
Tabla 3 Respuestas Ítem 2: ¿Considera que las estrategias pedagógicas que emplea son efectivas para el aprendizaje de los estudiantes en el área de estudios sociales?	54
Tabla 4 Respuestas Ítem 3: ¿Con que frecuencia utiliza recursos o herramientas educativas en sus clases de estudios sociales?	55
Tabla 5 Respuestas Ítem 4: ¿Encuentra dificultades al emplear la metodología tradicional en la enseñanza de estudios sociales en el aula?.....	56
Tabla 6 Respuestas Ítem 5: ¿Qué nivel de familiaridad tiene con la plataforma Educaplay?	57
Tabla 7 Respuestas Ítem 6: ¿Ha utilizado Educaplay como recurso en sus clases anteriormente?.....	58
Tabla 8 Respuestas Ítem 7: ¿Considera que se podría mejorar en la enseñanza de estudios sociales en nuestra escuela, mediante el uso de Educaplay?	59
Tabla 9 Respuestas Ítem 8: ¿Considera que la integración de tecnologías? educativas afecta el proceso educativo de estudios sociales?.....	60
Tabla 10 Respuestas Ítem 9: ¿Estaría dispuesto a participar en un programa de capacitación sobre el uso de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales?	61
Tabla 11 Respuestas Ítem 10: ¿Con que frecuencia estaría dispuesto a capacitarse en el uso de Educaplay para las clases de estudios sociales en la institución?	62



Tabla 12	Respuestas Ítem 1: ¿En qué medida ha incorporado Educaplay en su práctica docente después de participar en el programa de capacitación?	63
Tabla 13	Respuestas Ítem 2 ¿Considera que Educaplay ha contribuido a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en estudios sociales?.....	64
Tabla 14	Respuestas Ítem 3: ¿Con qué frecuencia ha encontrado dificultades técnicas al utilizar Educaplay en sus clases?	65
Tabla 15	Respuestas Ítem 4: ¿Considera que el programa de capacitación le ha brindado las herramientas necesarias para incorporar Educaplay en sus clases de estudios sociales?	66
Tabla 16	Respuestas Ítem 5: ¿Cree que Educaplay ha enriquecido el proceso educativo de estudios sociales en su aula?	67
Tabla 17	Respuestas Ítem 6: ¿Considera que hay cambios en el desempeño académico de sus estudiantes desde que emplea Educaplay?.....	68
Tabla 18	Respuestas Ítem 7: ¿Recomendaría la aplicación de Educaplay para las otras áreas de conocimientos?.....	69
Tabla 19	Respuestas Ítem 8: ¿Se siente preparado para seguir utilizando Educaplay en sus clases de estudios sociales?.....	70
Tabla 20	Respuestas Ítem 9: ¿Usa elementos de Educaplay como: videoquiz, sopas de letras, mapas, adivinanzas, crucigramas, dictados, ¿entre otros?.....	71
Tabla 21	Respuestas Ítem 10: ¿Recomendarías este programa de capacitación a docentes de otras áreas de estudios sociales en nuestra escuela?.....	72
Tabla 22	Contenidos programáticos de la propuesta	76
Tabla 23	Guía de observación con criterios de evaluación de la propuesta.....	79



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

Actualmente el proceso educativo ha cambiado notablemente ya que la digitalización en la comunicación brinda la apertura en todos los ámbitos que el ser humano puede imaginarse (Dorantes, 2023). Estos espacios dan apertura a nuevas formaciones pedagógicas, basadas en el desarrollo de la tecnología digital como recursos contenidos en estrategias pedagógicas aplicadas por el docente, para el estudiante, donde la tecnología, el uso de las redes sociales y las aplicaciones móviles son esenciales para mejorar la calidad de vida. La emergencia sanitaria que se vivió en el año 2020 impuso que cada día los docentes mejoren los conocimientos en el uso de tecnologías, y de ahí surge la necesidad de seguir motivando a que los docentes estén plenamente capacitados para dar un mejor aporte a la educación de nuestra sociedad.

Es conocido que la tecnología asiste a los educadores a crear entornos de aprendizaje combinados y a aprovechar las herramientas digitales para desarrollar el proceso educativo, incluyendo evaluaciones formativas y conjuntas, llevando nuevos modelos de aprendizaje y enseñanza a las clases tal como refieren Prado et al. (2020); no obstante, en el proceso de aprendizaje de estudios sociales se han observado falencias sobre todo cuando los estudiantes se sienten poco motivados durante el proceso educativo realizado por sus docentes.

En el contexto de estudios sociales, se ha observado que se usan estrategias pedagógicas que no fortalecen las competencias investigativas de los estudiantes (Paz & Estrada, 2022); también se han observado dificultades en el manejo de los contenidos de esta ciencia, asociados a la falta de recursos didácticos adecuados, dificultando la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos, esto incluye la falta de materiales, equipos o tecnología necesarios para abordar los temas de manera efectiva.

La escuela de Educación Básica “José de la Vega” ubicada en la provincia del Azuay, en el cantón Paute, tiene una población de 197 estudiantes de los niveles Inicial II, preparatoria, básica elemental, media y superior además de 14 docentes, los cuales no aplican de forma adecuada





estrategias basadas en tecnologías (Gualuntuña, 2021), como por ejemplo Educaplay para el proceso educativo de las ciencias sociales.

Justificación del problema

La tecnología en la enseñanza y los dispositivos adecuados en las manos de los estudiantes los preparan con las habilidades y técnicas, ya que en cada carrera necesitan integrarlas para tener éxito en la actualidad y convertirse en los colaboradores de la sociedad (Suárez et al., (2020). El problema relacionado con que los docentes no aplican de forma adecuada estrategias basadas en tecnologías como por ejemplo Educaplay para el proceso educativo de estudios sociales aquí investigado se justifica por algunas razones tales como:

-Los docentes pueden enfrentar dificultades para aplicar estrategias basadas en tecnologías si no han recibido una formación adecuada sobre cómo integrar eficazmente estas herramientas en el proceso educativo, la falta de conocimientos y habilidades tecnológicas puede limitar su capacidad para utilizar plataformas como Educaplay de manera efectiva. Así, pueden tener dificultades para identificar oportunidades de uso de estas herramientas y para diseñar actividades que promuevan el aprendizaje. La falta de conocimientos tecnológicos puede generar dificultades en la gestión de la clase cuando surgen problemas técnicos, como conflictos de conectividad, fallas en el software o problemas con los dispositivos, se pueden enfrentar dificultades para resolver estos problemas de manera rápida y eficiente, lo que puede afectar el flujo de la clase y el tiempo de aprendizaje.

-La falta de acceso a dispositivos tecnológicos y a una infraestructura adecuada puede dificultar la implementación de estrategias basadas en tecnología en el aula, la falencia de recursos puede ser un obstáculo para que los docentes utilicen herramientas tecnológicas en sus prácticas educativas; la falta de una infraestructura adecuada, como aulas equipadas con tecnología adecuada, puede dificultar la integración de estas en el entorno educativo. Sin el equipo necesario, los docentes pueden tener dificultades para presentar contenido multimedia, realizar demostraciones interactivas o llevar a cabo actividades prácticas y colaborativas.





-Un grupo de docentes pueden mostrar resistencia al cambio y preferir métodos de enseñanza tradicionales, la falta de aplicación de estrategias basadas en tecnología puede deberse a la reticencia de los docentes a adoptar nuevas metodologías y herramientas. Esta resistencia puede estar influenciada por diversos factores, como la comodidad con los métodos tradicionales, la falta de confianza en el uso de la tecnología, la preocupación por la falta de control en el aula o la falta de tiempo para adaptarse a nuevas prácticas pedagógicas. Es importante destacar que el cambio en la forma de enseñar puede generar cierta ansiedad y requerir un esfuerzo adicional por parte de los docentes; además, la falta de capacitación y apoyo adecuados en el uso de la tecnología puede aumentar la resistencia al cambio. Para abordar esta resistencia, es fundamental promover una cultura de cambio y aprendizaje entre los docentes, lo cual puede lograrse brindando oportunidades de capacitación en el uso efectivo de la tecnología en el aula.

-Los docentes pueden enfrentar una carga de trabajo considerable y tener poco tiempo disponible para explorar y aplicar nuevas estrategias pedagógicas, esto puede dificultar la integración de herramientas tecnológicas como Educaplay en su práctica docente. La falta de tiempo puede hacer que los docentes se sientan abrumados y prefieran seguir con métodos tradicionales que ya conocen y dominan; además, la curva de aprendizaje asociada con nuevas tecnologías y herramientas puede requerir una inversión significativa de tiempo y esfuerzo, lo que puede ser un obstáculo adicional para los docentes ocupados. Para abordar este desafío, es importante que las instituciones educativas proporcionen apoyo y recursos adicionales a los docentes, lo cual puede incluir la asignación de tiempo dedicado específicamente a la exploración y capacitación en tecnología educativa, la provisión de asistentes o especialistas en tecnología para ayudar a los docentes en la implementación de herramientas como Educaplay, y la creación de comunidades de práctica donde los docentes puedan compartir ideas y recursos.

Planteamiento del problema

¿Cómo un programa de capacitación docente sobre la incorporación de una estrategia pedagógica mediada por Educaplay puede favorecer el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024?





Precisión del tema

Educaplay como estrategia pedagógica para el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega"

Objeto de la investigación

Proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega"

Objetivo general

Elaborar un programa de capacitación docente sobre la incorporación de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024.

Planteamientos hipotéticos, preguntas científicas, idea a defender, guía temática.

-¿Qué estrategias pedagógicas aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales?

-¿Qué desafíos enfrentan los educadores de estudios sociales en la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay en el proceso educativo?

-¿Qué componentes claves deben incluirse en un programa de capacitación para garantizar que los docentes adquieran las habilidades necesarias para utilizar Educaplay de manera efectiva en el proceso de estudios sociales?

- ¿Cómo se garantiza la participación activa de los docentes en el programa de capacitación para fomentar un aprendizaje significativo en el uso de Educaplay?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones

(independiente, dependiente y ajenas)

Categoría 1:

Estrategia pedagógica mediada por Educaplay.

Dimensiones:

- Plataforma educativa y sus indicadores.
- Modelos de enseñanza.
- Actividades que se integran en Educaplay.





Categoría 2:

Proceso educativo de estudios sociales.

Dimensiones:

-Contenidos curriculares: se refiere a los conocimientos, conceptos y temas específicos que se abordan en estudios sociales.

-Metodología de enseñanza: se relaciona con las estrategias y enfoques pedagógicos utilizados para enseñar estudios sociales, puede incluir métodos como la investigación, el trabajo en equipo, el uso de la tecnología, la experimentación, entre otros.

-Evaluación del aprendizaje: se refiere a los métodos y criterios utilizados para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

-Interdisciplinariedad: se relaciona con la integración de conocimientos y enfoques de diferentes disciplinas puede incluir la conexión entre la geografía y la historia, entre otras.

Objetivos específicos de la investigación

1. Analizar las estrategias pedagógicas que aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales.

2. Identificar las necesidades de capacitación docente en el área de estudios sociales de la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay en el proceso educativo.

3. Diseñar un programa de capacitación en los docentes sobre la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024.

4. Validar el programa de capacitación docente sobre la incorporación de una estrategia pedagógica mediada por Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales.

Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)

Métodos teóricos: Estos se basan en la revisión y análisis de teorías existentes, conceptos y marcos conceptuales tal como plantean Soto et al. (2022). Se utilizaron para desarrollar un marco teórico sólido que fundamentó la investigación. Estos métodos incluyeron la revisión de literatura, el análisis de documentos y la síntesis de información teórica relevante, esto permitió identificar





las teorías, conceptos e ideas clave en el campo, así como comprender el estado actual del conocimiento sobre la incorporación de una estrategia pedagógica mediada por Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela.

La revisión de literatura proporcionó una base sólida para desarrollar el marco teórico de la investigación (Faneite, 2023). Mediante el análisis de documentos se examinaron y evaluaron los documentos relevantes, como informes, artículos científicos, libros y otros materiales escritos, este análisis permitió extraer información relevante y obtener una comprensión más profunda del tema de investigación. Se empleó, además, la síntesis de información teórica, la cual admitió integrar y organizar la información teórica recopilada de la revisión de literatura y el análisis de documentos, esto conllevó a identificar las teorías y conceptos clave, establecer relaciones entre ellos y desarrollar un marco teórico coherente para la investigación.

Métodos empíricos: Estos métodos se centran en la recopilación y análisis de datos empíricos, es decir, datos obtenidos de la observación directa o de la experiencia. Los métodos empíricos incluyeron la observación científica, las encuestas, las entrevistas y el análisis de datos cualitativos y cuantitativos. Estos métodos permitieron obtener evidencia concreta y verificable para responder a las preguntas de investigación, específicamente, estos métodos se utilizaron para responder a ¿Cuáles estrategias pedagógicas aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales? Y ¿Qué desafíos enfrentan los educadores de estudios sociales en la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay en el proceso educativo?

Métodos matemáticos estadísticos: Estos se utilizaron para analizar e interpretar los datos recopilados en la investigación, incluyeron técnicas estadísticas como el análisis descriptivo. Sus técnicas permitieron resumir y organizar los datos, identificar patrones, establecer relaciones y realizar inferencias sobre la población objetivo. Los métodos matemáticos estadísticos son especialmente útiles en la investigación cuantitativa. Específicamente se utilizan para describir las estrategias pedagógicas aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales.





Declaración de la población y muestra

Como población se consideran 14 Docentes de Estudios sociales y 197 estudiantes de la Escuela de Educación Básica “José de la Vega” de 8vo, 9no y 10mo; es importante determinar que la población es definida por Laza (2019) como un conjunto de personas con quienes se va a llevar a efecto el estudio de la investigación. En el caso de los docentes, como la población es finita y de muy pocos sujetos, se ha aplicado un muestreo no probabilístico de tipo conveniencia se considera la totalidad como muestra (Hernández & Escobar, 2019); según la calculadora de muestras de QuestionPro®. Para lo cual se sigue un muestreo estratificado; en el cual, se divide la población en diferentes estratos o grupos homogéneos y luego se selecciona una muestra de cada estrato proporcional a su tamaño en la población, en este caso un estrato corresponde a un paralelo.

Declaración del tipo de investigación

Se utiliza el tipo de investigación cuantitativa, la cual según Jiménez (2020) conserva su impacto y preeminencia en los estudios donde se demandan un orden secuencial, inexorable y expresivo, con una vasta gama de discernimientos que consienta su apreciación y aportaciones a la comunidad científica. La jerarquía del enfoque cuantitativo reside en la diligencia de una apariencia disidente, conservando la integridad en los fenómenos estudiados y convertidos en datos numéricos.

Para esta investigación cuantitativa se pueden realizar encuestas o cuestionarios a los docentes de la escuela "José de la Vega" para recopilar datos cuantitativos sobre su nivel de conocimiento y habilidades en el uso de Educaplay, así como su disposición para incorporar estrategias pedagógicas mediadas por esta herramienta. Estos datos permitirán obtener una visión general de las necesidades de capacitación y las áreas en las que los docentes requieren mayor apoyo.

Principales aportes

Los principales aportes de esta investigación consisten en incorporar Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024 pueden ser los siguientes:





-La investigación permite identificar las necesidades específicas de capacitación de los docentes en relación con la incorporación de Educaplay en los estudios sociales, lo cual ayuda a diseñar un programa de capacitación adaptado a las necesidades reales de los docentes.

-Implica una revisión de literatura para fundamentar teóricamente Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales, esto proporciona una base sólida para el diseño del programa de capacitación y respalda su efectividad.

-Permite desarrollar actividades y recursos específicos que los docentes podrán utilizar en el proceso de capacitación y posteriormente en su práctica docente, estas actividades y recursos fueron diseñados para facilitar la incorporación efectiva de una estrategia pedagógica mediada por Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales.

-Incluye una evaluación del impacto del programa de capacitación en los docentes y en el proceso educativo, lo cual permite determinar la efectividad del programa y realizar ajustes o mejoras si es necesario.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La importancia de esta investigación radica en varios aspectos:

Necesidad social: La investigación aborda la necesidad de mejorar la calidad de la educación en estudios sociales mediante la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales, esto es relevante en el contexto actual, donde la educación se enfrenta a desafíos y cambios constantes, y se busca promover un aprendizaje más interactivo y significativo. La educación se encuentra en constante evolución debido a los avances tecnológicos y los cambios en las demandas de la sociedad, en consecuencia, los estudiantes necesitan adquirir habilidades y competencias relevantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. La incorporación de tecnología educativa, como Educaplay, puede proporcionar nuevas oportunidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en estudios sociales.

Novedad: La investigación propone un enfoque novedoso al utilizar Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales, lo cual involucra explorar nuevas formas de utilizar la tecnología en el aula y aprovechar las ventajas que ofrece para mejorar





la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Al utilizar Educaplay, se pueden diseñar actividades interactivas y multimedia que permiten a los estudiantes participar de manera activa en su proceso de aprendizaje, estas pueden incluir juegos, cuestionarios, crucigramas, actividades de completar espacios en blanco, entre otros recursos.

La incorporación de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales permite a los estudiantes interactuar con los contenidos de una manera más dinámica y atractiva. Pueden explorar conceptos, realizar experimentos virtuales, resolver problemas y aplicar sus conocimientos en contextos reales; además, la herramienta ofrece retroalimentación inmediata, lo que ayuda a los estudiantes a evaluar su propio progreso y comprensión.

Actualidad científica: La investigación se encuentra en línea con la actualidad científica al abordar la integración de tecnología educativa en el proceso educativo. Existe un creciente interés en el campo de la educación por explorar el uso de herramientas digitales y estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. La investigación busca abordar este enfoque actual, explorando cómo la tecnología educativa, en particular Educaplay, puede ser utilizada de manera efectiva en estudios sociales.



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

Este estudio destinado a Elaborar un programa de capacitación docente sobre la incorporación de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024, está estructurada en varios capítulos:

En el capítulo 1, llamado marco teórico, se señalan los Antecedentes, se incluye el análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con el tema Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales, el problema declarado y las categorías manejadas.

El capítulo 2, llamado metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico, hace referencia a los elementos de carácter metodológico; comienza con la conceptualización y operacionalización de las categorías; y finaliza con la presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.

En el capítulo 3, se analiza los resultados y se interpreta los mismos, además se realiza la modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad. Por último, se presentan las conclusiones y las recomendaciones de acciones a desarrollar en lo futuro, así como el establecimiento de la propuesta surgida de la investigación realizada para su aplicación en la institución educativa motivo de la investigación.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

A nivel internacional

En el ámbito internacional, se tiene en México la investigación realizada por Zúñiga Rodríguez (2023) la cual tuvo por objetivo determinar representaciones sociales que los alumnos de dos universidades públicas que han tenido durante su formación a distancia por la pandemia y cómo se han transformado sus prácticas de aprendizaje a través del empleo de diferentes herramientas. Se realizó con un enfoque descriptivo utilizando entrevistas en profundidad, aplicadas a 4 aprendices del estado de Hidalgo, México, que estudiaron a distancia durante cuatro semestres (2020-2022). Los principales resultados se dan a conocer en tres temáticas: 1. Uso y empleo de las tecnologías educativas empleadas a distancia durante la pandemia; 2. Competencias digitales desarrolladas; 3. Experiencias universitarias en el uso de las tecnologías educativas en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Las conclusiones muestran una comparativa de los retos, dificultades, las convergencias, divergencias y áreas de oportunidad que vivieron los estudiantes en ambas universidades durante esta etapa de su formación universitaria.

En Perú el estudio de Jurado (2022) planteó la imperante necesidad de la transformación educativa y de los modelos de sustento, promoviendo un cambio desde la presencialidad a la virtualidad usando plataformas virtuales de aprendizaje; se planteó como objetivo estimar los beneficios ofrecidos por Educaplay, como herramienta tecnológica educativa de gran cuantía para instituir acciones que benefician el aprendizaje. Concluye afirmando que el uso de Educaplay consigue mejorar el proceso educativo; además, favorece el desarrollo de destrezas, y contribuye en la comprensión de los contenidos educativos de distintas asignaturas. Comprobaron que este recurso educativo es amigable, atractivo, solícito y contiene actividades que se pueden adaptar al tema estudiado, a las destrezas de los aprendices, nivel y grado o año; se puede usar en varios idiomas, consigue trabajar sin conexión, logra facilitar la integración de otras herramientas, haciendo que su uso sea mucho más fácil y sólido.





Otro estudio antecedente lo constituye el realizado por Salinas y Salvati (2021) realizado en la Universidad de Carabobo, Venezuela, quienes propusieron el uso de la herramienta Educaplay a modo de recurso enfocado a fortalecer los procesos de aprendizaje en alumnos de Mercadeo. Para ello, en primer lugar, diagnosticaron la necesidad de uso de Educaplay, luego determinaron la perspectiva de su propuesta. Finalmente, diseñaron estrategias basadas en Educaplay como recurso para apoyar los procesos de aprendizaje. Realizaron un estudio cuantitativo, tipo Proyecto Factible. De acuerdo con los resultados encontrados concluyeron que Educaplay favoreció el perfil académico estudiantil; por tal motivo resultó ser una herramienta beneficiosa para los actores del proceso educativo.

En Colombia, la investigación de Vargas (2021) tuvo como objetivo robustecer la comprensión lectora en alumnos del tercer grado en una Institución localizada en Cúcuta, usando estrategias pedagógicas intervenidas con la Plataforma Educaplay. Como metodología, realizaron una investigación acción donde generaron una propuesta luego de un diagnóstico inicial en el cual fue aplicada una prueba estandarizada. Entre sus resultados se evidenciaron bajos niveles de comprensión, esto condujo a dar inicio a una propuesta de intervención basada en Educaplay. Las conclusiones permitieron postular que Educaplay se establece en un recurso instruccional de refuerzo que accede a una mayor intervención en acciones lectoras.

Los estudios internacionales mencionados revelan diferentes enfoques y objetivos de investigación relacionados con el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas en diferentes contextos; estos estudios resaltan la importancia de las herramientas tecnológicas en la educación y su impacto en el aprendizaje de las matemáticas. Además, muestran la necesidad de investigar y desarrollar enfoques pedagógicos efectivos que aprovechen al máximo el potencial de estas herramientas en diferentes contextos educativos.

En Ecuador

El estudio realizado por Soledispa et al., (2023) planteó como premisas que actualmente la educación demanda de enfoques de enseñanzas innovadoras que conlleven a educar de manera interactiva, y sea posible adecuarlas a las realidades del entorno, suscitando la intervención, la





motivación estudiantil y el auxilio de los contenidos curriculares a través de estrategias didácticas intervenidas por la plataforma Educaplay. Estos autores analizaron las insuficiencias en el proceso educativo de asignaturas de la especialidad de informática. Encontraron que la aplicación de esta plataforma proporcionó a los profesores y alumnos una diversidad de recursos para establecer acciones educativas participativas, con facilidad para su manipulación y con utilidad para el desarrollo del contenido; no obstante, su garantía estriba en gran medida de la forma de integración al currículo y de su utilización en clase.

Otra investigación antecedente es la realizada por Cadena et al., (2023) quienes contemplaron la influencia de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje y particularmente la utilización de Educaplay. Su objetivo consistió en desarrollar habilidades para el dominio del inglés mediante la utilización de contenido multimedia a través de una estrategia pedagógica. Realizaron el estudio bajo el enfoque cuantitativo, con tipo Correlacional. Como resultados se encontraron que el uso de esta herramienta arrojó valores excelentes por parte de los usuarios. En conclusión, demostraron el cumplimiento de la hipótesis formulada, relacionada con la correlación entre el uso de Educaplay y el aprendizaje del inglés.

El estudio de García y Santillán (2022) se originó ante la insuficiencia de la implementación de un recurso pedagógico transformador para la enseñanza y el aprendizaje de Estudios Sociales. La investigación tuvo por objetivo, implementar una guía didáctica del uso y aplicación de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los alumnos de cuarto grado de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, en la ciudad de Ibarra. El estudio fue realizado con una metodología mixta, para la recolección de información cuantitativa fueron aplicadas siete encuestas a los docentes de EGB Elemental y Media; y para la fase cualitativa fue realizada una entrevista semi estructurada a siete estudiantes de cuarto grado.

Los resultados del estudio de García y Santillán (2022) indicaron que los profesores en su mayoría no han aplicado la plataforma Educaplay y los aprendices hacen copartícipe su aspiración de instruirse con esta plataforma para fortificar sus sapiencias y ser valorados. Educaplay, promete una cadena de herramientas interactivas las cuales ofrecerán al discípulo la peripecia de formarse





jugando; por tanto, se estableció que es ineludible fabricar una guía didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay. Y, en conclusión, se recomendó a los profesores manejar este material didáctico y examinar los planes de clase para optimar su metodología educativa y por consiguiente el aprendizaje de los educandos.

Otro antecedente lo constituye el trabajo de Puya y Jiménez (2021) el cual tuvo como finalidad establecer la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz. La muestra quedó conformada por 76 alumnos constituyéndose en un tipo probabilístico, el estudio fue explicativo y correlacional con diseño cuantitativo, no experimental. Los resultados correlacionales alcanzados fueron $p 0,047$ y $R 0,253$ aceptando la incidencia significativa entre las dos variables de estudio. La investigación concluyó demostrando que la plataforma educativa Educaplay incidió significativamente en un nivel muy alto con respecto a la evaluación formativa de Estudios Sociales.

Estos estudios locales resaltan la importancia de Educaplay como una herramienta efectiva para mejorar el proceso educativo en diferentes contextos y disciplinas; además, subrayan la necesidad de una integración efectiva de esta plataforma en el currículo y en las estrategias pedagógicas para maximizar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

1.2 Fundamentación teórica

1.2.1. Proceso educativo

El proceso educativo se refiere al conjunto de actividades y acciones que tienen lugar en el ámbito formativo con el objetivo de facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, lo cual implica la interacción entre diferentes actores, como educadores, estudiantes, instituciones educativas y la comunidad en general (Morales, 2021). Puede ser tanto formal como informal; en el ámbito formal, se desarrolla en instituciones educativas como escuelas, colegios o universidades, donde se establecen programas de estudio, se cuenta con docentes profesionales y se implementan sistemas de evaluación. Estas instituciones siguen un plan de estudios aprobado





por el Estado y tienen como objetivo principal proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para su desarrollo personal y social (Bonaf & González, 2021).

Por otro lado, el proceso educativo informal puede tener lugar en entornos no estructurados, como el hogar, la comunidad o incluso de manera autodidacta. En este caso, los conocimientos y habilidades se adquieren a través de la interacción con el entorno y la experiencia personal. Este tipo de proceso educativo puede ser complementario al aprendizaje formal o puede ser la principal fuente de aprendizaje en situaciones donde no hay acceso a instituciones educativas formales (Bonaf & González, 2021).

El proceso educativo implica según Medina et al. (2023) una serie de elementos y fases, como la planificación de la enseñanza, la interacción entre el educador y los estudiantes, la implementación de estrategias pedagógicas, la evaluación del aprendizaje y la retroalimentación. Además, se busca promover el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y éticas en los estudiantes, así como fomentar la adquisición de conocimientos y la capacidad de pensar críticamente.

1.2.2. Proceso educativo de estudios sociales

El proceso educativo de estudios sociales tal como refieren Acevedo et al. (2020) se desarrolla a través de diversas etapas y actividades que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con el campo de las ciencias sociales; el proceso educativo de estudios sociales involucra la planificación curricular, la enseñanza de contenidos temáticos, la realización de actividades prácticas, la evaluación continua y la retroalimentación. Este proceso tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con las ciencias sociales. A continuación, se describe de manera general cómo se desarrolla este proceso:

1. Planificación curricular: Los educadores diseñan un plan de estudios que establece los objetivos de aprendizaje, los contenidos temáticos y las competencias que se espera que los estudiantes desarrollen en el área de estudios sociales, este plan de estudios puede basarse en





estándares educativos nacionales o locales, en el caso de esta investigación en el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

2. Enseñanza: Los educadores utilizan una variedad de estrategias y recursos para impartir los contenidos de estudios sociales, por ejemplo, utilizar materiales didácticos, presentaciones multimedia, debates, investigaciones, visitas a lugares históricos, entre otros (Jaramillo et al. (2023). El objetivo es proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda de los conceptos y temas relacionados con la sociedad, la historia, la geografía, la economía y la política. También pueden organizar debates sobre temas relevantes en estudios sociales puede fomentar el pensamiento crítico y el análisis de diferentes perspectivas, los estudiantes pueden investigar y argumentar sus puntos de vista, lo que promueve la comprensión y el respeto por las opiniones divergentes.

Los educadores pueden asignar proyectos de investigación donde los estudiantes investiguen un tema específico en estudios sociales tal como lo plantean Jaramillo et al. (2023), esto les permite adquirir habilidades de investigación, análisis de fuentes y redacción, al tiempo que profundizan en la comprensión de un tema en particular. Además, organizar visitas a museos, sitios arqueológicos, monumentos y otros lugares históricos relevantes puede brindar a los estudiantes una experiencia enriquecedora y tangible de los conceptos y eventos estudiados en clase, esto les permite hacer conexiones directas entre la teoría y la práctica.

3. Actividades prácticas: tal como establecen Pinheiro et al. (2023) se fomenta la participación de los estudiantes a través de actividades prácticas, estas pueden incluir proyectos de investigación, simulaciones, debates, análisis de casos, creación de mapas, entre otros. Dichas actividades permiten a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones; por ejemplo, las simulaciones permiten a los estudiantes recrear situaciones históricas o sociales para comprender mejor los eventos y procesos; como un caso específico se pueden simular una asamblea legislativa, un debate político o un juicio histórico. Esto les brinda la oportunidad de



experimentar diferentes roles y perspectivas, y desarrollar habilidades de argumentación y negociación.

Los estudiantes también pueden analizar casos históricos o contemporáneos para comprender los factores sociales, políticos o económicos que influyen en ellos, esto les permite aplicar conceptos y teorías aprendidas en clase a situaciones reales, y desarrollar habilidades de análisis crítico y resolución de problemas (Kalantzis et al., 2020). Además, como otra actividad, los aprendices pueden crear mapas temáticos para visualizar y comprender mejor conceptos geográficos o históricos; por ejemplo, pueden crear mapas que muestren las rutas de exploración, los cambios territoriales o los patrones de migración, esto les permitiría desplegar destrezas de interpretación de mapas y de comprensión espacial.

4. Evaluación: Se lleva a cabo una evaluación continua del progreso de los estudiantes. Los educadores utilizan diferentes métodos de evaluación, como exámenes, trabajos escritos, presentaciones orales, proyectos, entre otros, para medir el nivel de comprensión y aplicación de los conceptos de estudios sociales, esta evaluación ayuda a identificar las fortalezas y áreas de mejora de los estudiantes y a ajustar la enseñanza en consecuencia. Los proyectos en estudios sociales son una forma particularmente efectiva de evaluación, ya que permiten a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos y demostrar su comprensión en un contexto práctico, estos proyectos pueden incluir la investigación de un tema específico, la creación de materiales educativos, la realización de actividades de servicio comunitario o la presentación de propuestas de políticas públicas.

La evaluación continua ayuda a identificar las fortalezas y áreas de mejora de los estudiantes en estudios sociales (Caicedo & Gallardo, 2021), al analizar los resultados de la evaluación, los educadores pueden identificar los conceptos o temas en los que los estudiantes tienen dificultades y ajustar su enseñanza en consecuencia, esto puede implicar la revisión de ciertos contenidos, la implementación de estrategias de apoyo adicionales o la adaptación de las actividades de aprendizaje para abordar las necesidades específicas de los estudiantes.



5. Retroalimentación: Los educadores proporcionan retroalimentación individualizada a los estudiantes sobre su desempeño y progreso en estudios sociales, esto les permite identificar sus fortalezas y áreas de mejora y les brinda orientación para mejorar su aprendizaje. La retroalimentación puede ser verbal, escrita o a través de plataformas educativas en línea, las plataformas educativas en línea pueden facilitar la retroalimentación individualizada, estas permiten a los educadores proporcionar comentarios escritos o grabados en audio o video directamente en las tareas o actividades realizadas por los estudiantes.

Estos procesos educativos, respaldados por investigaciones como las de Jaramillo et al. (2023), Pinheiro et al. (2023), Kalantzis et al. (2020), y Caicedo & Gallardo (2021), demuestran la importancia de estrategias pedagógicas efectivas, la aplicación de herramientas tecnológicas y la retroalimentación individualizada para el desarrollo integral de los estudiantes en el área de estudios sociales.

1.2.3. Estrategia pedagógica.

Una estrategia pedagógica se refiere según expresan Hernández et al. (2021) a las acciones y enfoques utilizados por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, estas estrategias deben estar diseñadas para promover la participación de los aprendices, fomentar su comprensión y retención de los contenidos, y desarrollar habilidades y competencias. Las estrategias pedagógicas tal como refieren Avilés, et al. (2023) pueden incluir una variedad de enfoques, métodos y técnicas, como el aprendizaje activo, el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo en equipo, la enseñanza diferenciada, el uso de recursos multimedia y tecnológicos, entre otros. Estas se adaptan a las necesidades y características de los estudiantes, así como a los objetivos de aprendizaje establecidos.

La interacción es un elemento clave en las estrategias pedagógicas (Calderón, 2020), ya que promueve la participación activa de los estudiantes y facilita la construcción de conocimiento a través del diálogo y la colaboración, también incluyen la retroalimentación, que permite a los estudiantes recibir comentarios sobre su desempeño y les ayuda a mejorar su aprendizaje. La interacción permite a los estudiantes aplicar los conceptos y habilidades aprendidas en situaciones





reales (Baloco & López, 2022), lo que fortalece su comprensión y les ayuda a consolidar su aprendizaje, a través de actividades interactivas, como debates, proyectos grupales y juegos educativos, los estudiantes pueden explorar y experimentar con los contenidos de manera activa y significativa.

1.2.4. Elementos clave de una estrategia pedagógica.

Una estrategia pedagógica debe contener varios elementos clave para ser efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, estos pueden variar según el contexto y los objetivos educativos (Moreno, 2020), estos elementos comunes que se pueden incluir son:

1. **Objetivos de aprendizaje:** Los objetivos claros y específicos establecen lo que se espera que los estudiantes logren al final de la estrategia pedagógica, estos deben ser medibles y orientar el diseño de las actividades y evaluaciones. Los objetivos permiten a los docentes y estudiantes tener una comprensión clara de lo que se espera lograr, esto ayuda a enfocar el proceso de enseñanza y a establecer criterios de evaluación adecuados.

Los objetivos medibles permiten evaluar el progreso y el logro de los estudiantes de manera neutral. Los objetivos también guían el diseño de las actividades y evaluaciones, de esta forma, los docentes pueden seleccionar y diseñar actividades que estén alineadas con esos objetivos. Esto asegura que las actividades sean relevantes y contribuyan al logro de estos. Además, los objetivos orientan la evaluación, ya que permiten determinar si los estudiantes han alcanzado los resultados esperados.

2. **Contenidos y recursos:** La estrategia pedagógica debe incluir los contenidos y recursos educativos necesarios para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, esto puede incluir materiales didácticos, libros de texto, recursos multimedia, herramientas tecnológicas, entre otros. Es importante seleccionar y utilizar los contenidos y recursos educativos de manera adecuada, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes. Además, es esencial evaluar la calidad y confiabilidad de los materiales y recursos antes de utilizarlos en la estrategia pedagógica.





3. Metodología y enfoque: La estrategia pedagógica debe describir la metodología y el enfoque que se utilizarán para enseñar los contenidos, esto puede incluir enfoques como el aprendizaje activo, el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo en equipo, entre otros; esto implica seleccionar y definir los métodos y enfoques pedagógicos que serán utilizados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante seleccionar el enfoque y la metodología adecuados según los objetivos de aprendizaje, los contenidos y las características de los estudiantes. A menudo, se pueden combinar diferentes enfoques y métodos para crear una estrategia pedagógica más completa y efectiva.

4. Actividades de aprendizaje: Estas son parte fundamental de una estrategia pedagógica, deben ser diseñadas de manera que promuevan la participación de los estudiantes, fomenten la reflexión, el análisis y la aplicación de los conocimientos adquiridos. En una estrategia pedagógica efectiva, las actividades de aprendizaje deben ser planificadas de forma cuidadosa y considerar los objetivos establecidos.

5. Evaluación y retroalimentación: La estrategia pedagógica debe incluir mecanismos de evaluación para medir el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje. También debe contemplar la retroalimentación que se proporcionará a los estudiantes para ayudarles a mejorar su aprendizaje. Tanto la evaluación como la retroalimentación deben ser formativas, es decir, deben tener como objetivo principal ayudar a los estudiantes a mejorar su aprendizaje.

Además, la retroalimentación debe ser individualizada, teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades de cada estudiante. La evaluación y la retroalimentación no solo benefician a los estudiantes, sino también a los docentes, ya que les brindan información sobre la efectividad de su enseñanza y les permiten ajustar su enfoque pedagógico según sea necesario.

6. Adaptabilidad: Una estrategia pedagógica efectiva debe ser flexible y adaptable a las necesidades individuales de los estudiantes, debe permitir la diferenciación y la personalización del aprendizaje para atender las diferentes habilidades, estilos de aprendizaje y ritmos de los estudiantes. Al ser flexible, la estrategia pedagógica puede ajustarse para satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante, esto implica ofrecer diferentes opciones y enfoques de enseñanza,



así como adaptar los materiales y recursos educativos según sea necesario. Por ejemplo, se pueden proporcionar actividades adicionales para desafiar a los estudiantes más avanzados, y se pueden ofrecer apoyos adicionales para los estudiantes que necesitan más tiempo o ayuda adicional.

La diferenciación del aprendizaje implica adaptar la enseñanza y los recursos para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes (Maia et al., 2020), esto se puede lograr mediante la creación de grupos flexibles, la asignación de tareas específicas para cada estudiante, la utilización de diferentes materiales y actividades según las necesidades individuales, y el uso de estrategias de enseñanza diferenciada. La personalización del aprendizaje va un paso más allá al permitir que los estudiantes tengan cierto control sobre su propio proceso de aprendizaje.

Esto puede incluir la elección de temas o proyectos de interés personal, la selección de actividades o recursos, y la capacidad de avanzar a su propio ritmo. Al permitir la diferenciación y la personalización del aprendizaje, una estrategia pedagógica efectiva reconoce y valora la diversidad de los estudiantes, esto ayuda a crear un ambiente de aprendizaje inclusivo en el que todos los estudiantes puedan alcanzar su máximo potencial.

1.2.5. Educaplay como estrategia pedagógica. Conceptualización

Educaplay es definida por Millán y Domínguez (2022) como una plataforma educativa la cual consiente instaurar e intervenir en actividades apoyadas por multimedia. Según Soledispa et al. (2023) constituye una herramienta de autor que promete a sus usuarios la creación de una vasta pluralidad de acciones, como videoquiz, sopas de letras, mapas, adivinanzas, crucigramas, dictados, entre otros. Fue diseñada para robustecer y optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, prometiendo efectos atractivos y competitivos.

Su característica consiste en ser amigable, intuitiva y fácil de utilizar. Cuenta con una versión gratuita, aunque también ofrece opciones de cuenta Premium que brindan ventajas adicionales en términos de diseño, personalización y publicidad (Manzanares & Moya, 2022). Los recursos generados mediante Educaplay están relacionados con plataformas LMS (Learning Management System) y logran estar disponibles para los beneficiarios en general. Según refieren Guanipa y Franco (2021) Educaplay ha sido aplicada por profesionales de la educación en más de





30 países; además, ha sido admitida como socio de Google for Education, lo cual señala su reconocimiento y beneficio en el sector educativo.

Por otro lado, una estrategia pedagógica es definida por Escobar et al. (2023) como un contiguo de operaciones planeadas y establecidas las cuales tienen como objeto facilitar el proceso educativo. Dichas estrategias se delinearán de modo deliberado para suscitar el perfeccionamiento de destrezas, sapiencias y competencias en los alumnos. Según Chong y Marcillo (2020) las estrategias pedagógicas pueden ser reformadas según los objetivos formativos, el contenido de la asignatura, las peculiaridades de los alumnos y el contexto educativo. Existen ejemplos de estrategias pedagógicas que incluyen: aprendizaje activo, aprendizaje colaborativo, uso de tecnología educativa, evaluación formativa, aprendizaje basado en proyectos, y diversificación de métodos y recursos.

1. Promover la participación de los alumnos en el proceso formativo, avivando la indagación, la experimentación y la resolución de problemas, lo cual es fundamental para inducir su responsabilidad y estimulación por aprender (Hidalgo, 2021). La indagación implica según Cifuentes et al. (2020) animar a los alumnos a realizar preguntas, investigar y explorar activamente el tema en estudio, se les motiva a buscar respuestas por sí mismos, utilizando diversas fuentes de información y desarrollando habilidades de investigación, esto les permite construir su propio conocimiento y desarrollar habilidades de pensamiento crítico.

Por su parte, la experimentación también logra generar la participación de los alumnos, se les anima a llevar a cabo experimentos y actividades prácticas que les permitan poner en práctica los conceptos y teorías aprendidos, esto les brinda la oportunidad de aplicar el conocimiento en

situaciones reales, adquirir experiencia práctica y fortalecer su comprensión de los conceptos (Moriña, 2021). La resolución de problemas constituye una destreza crucial para el aprendizaje y el perfeccionamiento de los aprendices; al plantear problemas desafiantes y ofrecer el soporte preciso, se les alienta a considerar escenarios, identificar inconvenientes y localizar tramitaciones creativas, esto les asiste a desplegar pericias de pensamiento crítico, razonamiento lógico y toma de decisiones.





2. Como segunda estrategia se tiene el fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, promoviendo la comunicación, el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento (Arango & Manrique, 2023). Cuando los estudiantes trabajan en equipo, se les brinda la oportunidad de interactuar y colaborar entre sí, lo cual les admite colaborar con disímiles perspectivas, sapiencias y pericias, lo que enaltece el proceso de aprendizaje. Al colaborar, los alumnos aprenden a escuchar, respetar y valorar las ideas de los demás, lo que fortalece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales (Gabuardi, 2022).

La comunicación según Giler et al. (2023) es primordial en el trabajo en equipo, así que los estudiantes deben aprender a expresar sus ideas y opiniones claramente, así como a escuchar y comprender las ideas de sus compañeros, esto fomenta una comunicación efectiva y les ayuda a desarrollar habilidades de expresión oral y escrita.

El intercambio de ideas es otro aspecto clave del trabajo en equipo; al discutir y compartir ideas, los estudiantes pueden construir colectivamente su conocimiento (Barahona & Ibaceta, 2019). La construcción conjunta del conocimiento implica que los estudiantes se convierten en cocreadores de su propio aprendizaje; a través de la colaboración, pueden construir significados compartidos, resolver problemas de manera conjunta y desarrollar un sentido de pertenencia y responsabilidad por su aprendizaje.

3. Integrar herramientas y recursos tecnológicos en el proceso formativos, como aplicaciones, plataformas en línea y recursos multimedia, para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes (Mota et al., 2023). El uso de herramientas tecnológicas en el aula ofrece numerosos beneficios tal como lo plantean Berrones et al. (2023), por un lado, permite acceder a una amplia variedad de recursos educativos en línea, como videos, simulaciones interactivas, presentaciones multimedia y documentos digitales, los cuales pueden complementar y enriquecer el contenido enseñado, brindando a los estudiantes diferentes formas de explorar y comprender los conceptos.

Las aplicaciones y plataformas en línea según plantean Guerrero et al. (2023) ofrecen oportunidades para el aprendizaje interactivo y personalizado, de esta forma, los aprendices





pueden realizar actividades interactivas, recibir retroalimentación inmediata y acceder a materiales adaptados a sus necesidades y ritmo de aprendizaje, esto facilita la individualización y la diferenciación, permitiendo que cada estudiante progrese de acuerdo a sus habilidades y necesidades particulares.

Por otra parte, los estudiantes aprenden a utilizar las tecnologías de manera efectiva y responsable, a buscar información relevante, a evaluar su calidad y a comunicarse de manera digital; no obstante, según León et al. (2023) los educadores tienen la responsabilidad de seleccionar las herramientas y recursos adecuados, capacitarse en su uso y asegurarse de que se utilicen de manera pedagógica y significativa. La tecnología según en concebida por Claramunt (2020) no debe ser un fin en sí misma, sino un medio para mejorar el aprendizaje y promover la participación de los aprendices.

4. Utilizar estrategias de evaluación continua y formativa para monitorear el avance de los aprendices, identificar fortalezas y áreas de mejora, y brindar retroalimentación oportuna para optimar el aprendizaje. La evaluación continua, tal como plantea Sacoto (2023) establece recopilar información sobre el desempeño estudiantil de manera regular y constante a lo largo del proceso de aprendizaje, lo cual permite a los educadores obtener una visión clara de cómo están progresando los estudiantes y cómo están construyendo los conceptos y habilidades enseñados; además, la evaluación continua puede incluir una variedad de herramientas y técnicas, como pruebas cortas, cuestionarios, actividades prácticas, observación en el aula y revisión del trabajo realizado.

Por otra parte, la evaluación formativa se enfoca en brindar retroalimentación oportuna y específica a los estudiantes para ayudarles a comprender sus fortalezas y áreas de mejora (Bizarro et al., 2019); así mismo, la retroalimentación según plantean Ibarra y Rodríguez (2019) se fundamenta en los juicios de evaluación establecidos previamente y proporciona a los alumnos información clara sobre su progreso y rendimiento, esta debe ser constructiva, específica y orientada al desarrollo, con sugerencias claras para mejorar el aprendizaje.



La evaluación continua y formativa tiene varios beneficios, entre ellos es la posibilidad a los educadores detectar rápidamente las dificultades de los estudiantes y proporcionar intervenciones oportunas y personalizadas para abordar esas dificultades (Barranco, 2023). Además, brinda a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre su aprendizaje y realizar ajustes en su enfoque de estudio; también, promueve la autoevaluación y la autorreflexión, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades metacognitivas y de autorregulación. Es importante destacar que la evaluación continua y formativa no solo se centra en calificar a los estudiantes, sino en mejorar su aprendizaje, se trata de un proceso dinámico y flexible que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes y que busca impulsar su crecimiento y desarrollo.

5. Diseñar actividades y proyectos que permitan a los estudiantes aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en situaciones reales o contextualizadas, fomentando la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas, estas actividades y proyectos brindan a los estudiantes

la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido en un contexto significativo y auténtico (Vargas et al., 2021), así, en lugar de limitarse a la memorización y la repetición, se les anima a aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones reales o simuladas que reflejen el mundo real.

Al diseñar estas actividades y proyectos, según Vera (2023) se busca que los aprendices sean protagonistas de su propio aprendizaje, se les brinda la libertad y la responsabilidad de tomar decisiones y resolver problemas de manera independiente, esto fomenta su autonomía y capacidad para tomar decisiones informadas, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones. Además, estas actividades y proyectos promueven la creatividad, los estudiantes son desafiados a buscar soluciones innovadoras, a pensar de manera original y a generar ideas nuevas, se les alienta a explorar diferentes enfoques y a utilizar su imaginación para resolver problemas y enfrentar desafíos.

Por su parte, según establecen Díaz y Díaz (2020), la resolución de problemas es un aspecto esencial de estas actividades y proyectos, donde los estudiantes tienen la posibilidad de enfrentarse a situaciones desafiantes que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades para encontrar





soluciones, esto les permite desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y análisis de situaciones complejas.

6. Utilizar una variedad de métodos de enseñanza y recursos didácticos para adaptarse a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo la inclusión y la participación de todos (Colorado & Mendoza, 2021). Cada estudiante tiene su propio estilo de aprendizaje y diferentes necesidades educativas, así que, al utilizar una variedad de métodos de enseñanza, los educadores pueden abordar estas diferencias y asegurarse de que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y aprender de manera efectiva.

Los estudiantes pueden aprender mejor a través de la enseñanza visual, mientras que otros pueden beneficiarse más de la enseñanza auditiva o kinestésica (Romero & Barboza, 2022). Al utilizar diferentes métodos de enseñanza, como presentaciones visuales, explicaciones orales, actividades prácticas y trabajo en grupo, se brinda a los estudiantes diversas formas de acceder y procesar la información.

Además de los métodos de enseñanza, también es importante utilizar una variedad de recursos didácticos, los cuales pueden incluir materiales impresos, multimedia, tecnologías, juegos educativos y materiales manipulativos, entre otros (Chalen et al., 2021); de tal manera que, al utilizar una variedad de recursos, se brinda a los estudiantes diferentes formas de interactuar con los contenidos y de expresar su comprensión.

Por otro lado, según Arenas et al. (2022) la inclusión y la participación de todos los estudiantes son fundamentales en el proceso educativo; así, al adaptar los métodos de enseñanza y utilizar recursos didácticos diversos, se asegura que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar activamente y de aprender de acuerdo a sus necesidades y preferencias individuales, esto promueve la equidad en el aula y permite que todos los estudiantes se sientan valorados y respetados.

A manera de cierre de este apartado, se tiene que Educaplay se puede utilizar como una estrategia pedagógica para enriquecer el proceso formativo, al utilizar esta plataforma, los educadores pueden crear actividades educativas multimedia interactivas que involucren a los





estudiantes de manera activa y motivadora. Estas actividades se pueden personalizar según los objetivos de aprendizaje y adaptarse a las necesidades de los estudiantes. Esta plataforma ofrece la posibilidad de compartir las actividades creadas con otros educadores y estudiantes, lo cual facilita la colaboración y el intercambio de recursos educativos entre diferentes instituciones y profesionales de la educación.

1.2.6. Características de Educaplay como estrategia pedagógica efectiva

Según Soledispa et al. (2023) algunas características de Educaplay que la convierten en una estrategia pedagógica efectiva son ocho tales como: contenidos digitales multimedia, variedad de actividades y recursos digitales, adaptabilidad, interactividad, personalización, motivación y diversión, el seguimiento y evaluación, interacción, colaboración, y retroalimentación:

1. Contenidos digitales multimedia; son recursos interactivos y multimedia que se utilizan en el ámbito educativo para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, estos contenidos pueden incluir elementos como videos, imágenes, audios, animaciones y actividades interactivas (Solis, 2023). La plataforma Educaplay permite a los educadores crear y compartir contenidos digitales multimedia de manera sencilla, los docentes pueden utilizar la plataforma para diseñar actividades interactivas, y otros recursos que promuevan la participación de los estudiantes y faciliten la comprensión de los conceptos y temas de estudios sociales.

Al utilizar contenidos digitales multimedia, según establecen Montecé et al. (2023) los educadores pueden aprovechar las ventajas de la tecnología para crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas. Estos recursos permiten a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera activa, explorar diferentes perspectivas y aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales. Los docentes pueden utilizar la plataforma Educaplay para crear recursos que se ajusten al nivel de conocimiento y habilidades de cada estudiante (Soledispa et al., 2023), brindando así una experiencia de aprendizaje más adaptada a sus necesidades.

2. Variedad de actividades y recursos digitales; Educaplay ofrece una amplia gama de actividades educativas (Fernández, 2023), como cuestionarios, crucigramas, sopas de letras, relacionar imágenes o columnas, mapas interactivos y más, lo cual permite a los educadores





adaptar las actividades a los objetivos de aprendizaje y al contenido específico que desean enseñar. La importancia de la variedad de actividades radica en varios aspectos; en primer lugar, al ofrecer una amplia gama de actividades, se brinda a los alumnos la oportunidad de experimentar diferentes enfoques de aprendizaje.

Cada actividad puede abordar diferentes habilidades, estilos de aprendizaje y áreas temáticas, lo que permite explorar y descubrir fortalezas y preferencias. Otro aspecto importante es que la variedad de actividades permite abordar diferentes objetivos de aprendizaje, en el sentido de que cada actividad puede enfocarse en desarrollar habilidades específicas, como la resolución de problemas, la creatividad, la comunicación o el trabajo en equipo. Al ofrecer una variedad de actividades, los educadores pueden adaptarlas a los objetivos de aprendizaje y al contenido específico que desean enseñar; además, al aplicar una variedad de actividades se promueve la inclusión y la participación.

3. Adaptabilidad; se refiere según Avendaño et al. (2021) a la capacidad de esta plataforma para adaptarse a diferentes contextos educativos y necesidades de los usuarios, la plataforma ofrece una amplia variedad de herramientas y recursos que pueden ser personalizados y ajustados según las preferencias y objetivos de los educadores y estudiantes. Los usuarios de Educaplay pueden crear y modificar actividades interactivas, y otros recursos de aprendizaje de acuerdo con sus necesidades específicas.

Educaplay ofrece opciones de personalización en términos de diseño y apariencia de los recursos (Lastre, 2022). Los usuarios pueden seleccionar diferentes plantillas, colores, fuentes y estilos visuales para crear un entorno de aprendizaje atractivo y adaptado a sus preferencias. La adaptabilidad de Educaplay también se refleja en su compatibilidad con diferentes dispositivos y sistemas operativos. La plataforma puede ser utilizada en computadoras, laptops, tabletas y teléfonos móviles, lo que permite a los usuarios acceder a los recursos y actividades desde diferentes dispositivos y en diferentes momentos.

4. Interactividad, las actividades creadas en Educaplay son interactivas (Jurado, 2022), lo que significa que los estudiantes pueden participar activamente, responder preguntas, resolver





problemas y recibir retroalimentación inmediata, esto fomenta la participación de los alumnos en el proceso de aprendizaje. La interactividad mejora la retención de conocimientos a largo plazo tal como lo refieren García et al. (2021); esto es, al activar la memoria a largo plazo, se facilita el almacenamiento de información basada en el significado y la importancia, lo que permite a los participantes reconocer patrones y recordar conocimientos previos.

5. Personalización, Educaplay permite a los educadores personalizar las actividades según sus necesidades y preferencias, debido a su versatilidad para agregar imágenes, videos, audio y texto para adaptar las actividades al contenido específico y al estilo de enseñanza, permite que el aprendizaje se ajuste a las fortalezas, necesidades, habilidades e intereses individuales de cada estudiante. Además, la personalización en la educación ayuda a mejorar la relevancia y la aplicabilidad de los contenidos, al adaptar el contenido y las actividades a las necesidades y preferencias de los estudiantes, se crea una conexión más significativa con el material de estudio. Esto puede aumentar la comprensión y retención de los conceptos, ya que los alumnos pueden relacionar el contenido con su propia experiencia y contexto.

6. Motivación y diversión, al utilizar elementos de juego y desafío, Educaplay puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y motivador para los estudiantes, esto puede aumentar su interés con el contenido educativo. Cuando los estudiantes se divierten mientras aprenden, es más probable que se mantengan comprometidos y motivados para continuar explorando y adquiriendo conocimientos, la incorporación de juegos y desafíos en las actividades educativas también puede ayudar a reducir la ansiedad y el aburrimiento, ya que proporciona un ambiente más dinámico y atractivo.

7. Seguimiento y evaluación, Educaplay proporciona herramientas para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y evaluar su desempeño. En este sentido, los educadores pueden acceder a informes y estadísticas que les permiten identificar fortalezas y áreas de mejora en el aprendizaje de los estudiantes. Gracias a las herramientas de seguimiento y evaluación de Educaplay, los educadores pueden obtener información detallada sobre el desempeño de los estudiantes en las actividades y los resultados obtenidos.





Pueden acceder a informes que muestran el progreso individual de cada estudiante, el tiempo dedicado a las actividades, las respuestas correctas e incorrectas, entre otros datos relevantes. Esta información permite a los educadores identificar las áreas en las que los estudiantes pueden necesitar más apoyo o en las que se destacan, lo que les permite adaptar su enfoque de enseñanza y proporcionar retroalimentación específica. Además, los educadores pueden analizar los resultados a nivel de grupo para identificar patrones y tendencias en el aprendizaje de los estudiantes.

8. Interacción, colaboración y retroalimentación, la plataforma Educaplay promueve la interacción, colaboración y retroalimentación entre los usuarios, tanto entre estudiantes como entre estudiantes y educadores, estas características fomentan un ambiente de aprendizaje participativo y enriquecedor. En cuanto a la interacción, ofrece herramientas que permiten a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera activa. Pueden responder preguntas, completar actividades interactivas, resolver crucigramas y sopas de letras, entre otras opciones, esta interacción activa promueve la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La colaboración es otro aspecto importante de Educaplay, los usuarios pueden trabajar en equipo, compartir recursos y colaborar en la creación de actividades y contenidos, esto fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y el intercambio de ideas entre los estudiantes. Los educadores pueden evaluar las respuestas de los estudiantes y brindar comentarios individualizados, esto permite a los estudiantes recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño y les ayuda a mejorar su comprensión y habilidades.

1.3. Fundamentación epistemológica

La fundamentación epistemológica se refiere a una concepción acerca de la ciencia, su objeto de estudio y las formas de proceder para abordar los problemas que se investigan. Es una base teórica que sustenta el enfoque y los métodos utilizados en una investigación. Epistemológicamente se basa en el reconocimiento de (Navarro, 2023); también se basa en la idea





de que el uso de Educaplay como estrategia pedagógica puede fortalecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes en estudios sociales, al utilizar recursos multimedia y actividades interactivas, se busca estimular el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, habilidades fundamentales en el campo de las ciencias sociales.

En el contexto de esta investigación sobre Educaplay como estrategia pedagógica para el proceso educativo de estudios sociales, la fundamentación epistemológica podría abordar aspectos como: la concepción de la educación y el aprendizaje en el campo de los estudios sociales; la comprensión de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como herramientas que pueden enriquecer los procesos educativos; la importancia de utilizar estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a las necesidades de los aprendices; la consideración de Educaplay como una plataforma que ofrece recursos interactivos y multimedia para promover la participación activa de los estudiantes y facilitar la comprensión de los conceptos y temas de estudios sociales; y, la valoración de la retroalimentación individualizada y el seguimiento del progreso de los estudiantes como elementos clave en el proceso educativo.

1.4. Fundamentación sociológica

La fundamentación sociológica de una investigación sobre Educaplay como estrategias pedagógicas para el proceso educativo de estudios sociales se basa en el reconocimiento de la importancia de la sociedad y las interacciones sociales en el ámbito educativo. La sociología estudia las estructuras sociales, las relaciones entre individuos y grupos, y cómo estos factores influyen en la educación y el aprendizaje (Pascagaza & Estrada, 2020), en el caso de esta investigación sobre Educaplay, se busca comprender cómo el uso de esta plataforma puede influir en la dinámica social y en la construcción del conocimiento en el contexto de los estudios sociales.

También considera conceptos como comunidad, sociedad y transformación social. Se reconoce que la educación no ocurre en un vacío, sino que está influenciada por el entorno social en el que se desarrolla (Naidorf & Cuschnir, 2019); por lo tanto, se busca analizar cómo Educaplay puede contribuir a fortalecer la comunidad educativa y promover la participación activa de los estudiantes en la sociedad. Además, puede abordar la importancia de la interacción social y el





trabajo colaborativo en el proceso educativo; en este estudio se reconoce que el aprendizaje no es un proceso individual, sino que se construye a través de la interacción con otros individuos y grupos (Magallanes et al., 2021).

1.5. Fundamentación psicológica

La fundamentación psicológica de esta investigación se basa en el reconocimiento de los procesos cognitivos, emocionales y sociales que influyen en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes (Palma & Barcia, 2020). De esta forma, tal como plantean Castro y Vega (2021) la psicología educativa proporciona un marco teórico para comprender cómo los estudiantes adquieren conocimientos, procesan la información, desarrollan habilidades y se motivan para aprender. En el contexto de Educaplay, se busca comprender cómo el uso de esta plataforma puede influir en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes en el aprendizaje de los estudios sociales.

También considera aspectos como la teoría del aprendizaje, la memoria, la atención, la motivación y la metacognición, se busca comprender cómo los estudiantes interactúan con los recursos y actividades de Educaplay, cómo procesan la información, cómo se involucran en la autorregulación del aprendizaje y cómo aplican los conocimientos adquiridos en situaciones reales. Además, se puede abordar la importancia de la retroalimentación y la evaluación formativa en el proceso educativo, se reconoce que la retroalimentación efectiva y el monitoreo del progreso son elementos clave para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

1.6. Fundamentación tecnológica

La fundamentación tecnológica de esta investigación sobre Educaplay como estrategias pedagógicas para el proceso educativo de estudios sociales se basa en el reconocimiento del papel de la tecnología en la educación y en el aprendizaje. La tecnología, en este caso representada por la plataforma Educaplay, se considera una herramienta que puede potenciar el proceso educativo al proporcionar recursos interactivos y multimedia que facilitan la comprensión de los conceptos y temas de estudios sociales. También se basa en la idea de que el uso de la tecnología en el aula puede motivar a los estudiantes, provocar su intervención y suscitar un aprendizaje más





significativo (Arteaga, 2023). Además, puede abordar aspectos como la accesibilidad y la inclusión, se reconoce que la tecnología según plantean Rodríguez et al. (2023) puede ofrecer oportunidades para adaptar el contenido y las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo así una educación más inclusiva y equitativa.

Por su parte, la fundamentación tecnológica de Educaplay se apoya en la concepción de esta como plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales tal como refieren Páez et al. (2023), la cual permite a los educadores diseñar un plan de estudios que establezca los objetivos de aprendizaje, los contenidos temáticos y las competencias esperadas, basándose en estándares educativos nacionales o locales, ofrece una variedad de estrategias y recursos para impartir los contenidos, como materiales didácticos, presentaciones multimedia, debates, investigaciones y visitas a lugares históricos.

Educaplay no requiere ningún software instalado en el equipo, tan solo un navegador y el plugin de flash, todos los recursos generados con Educaplay pueden integrarse con plataformas de e-learning tipo Moodle o Chamilo, permitiendo registrar los resultados en las actividades y las evaluaciones (Romero, 2019). Además, permite embeber las actividades en blogs o páginas web; ofrece la posibilidad de crear diferentes tipos de actividades educativas, como juegos, ruletas de palabras, crucigramas, entre otros, en varios idiomas; proporciona tutoriales multimedia para ayudar a los usuarios en el manejo de la herramienta, además de un blog que se actualiza con novedades, consejos de uso o mejoras realizadas en la plataforma. Se destaca por su versatilidad, facilidad de manejo y capacidad para crear actividades educativas de forma sencilla e intuitiva.

1.7. Fundamentación legal

1.7.1 Constitución política del Ecuador

En términos legales (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008) se fundamenta en el Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.





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.

Art. 347 de la Constitución de la República, establece que 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.

1.7.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 2.-Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: a. Universalidad.- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos; b. Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales; c. Libertad.- La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa; d. Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.

Art. 80.- Fines. - Los fines del SEIB se fundamentan en la Constitución de la República y en los tratados e instrumentos internacionales; y son los siguientes: ... d. La recuperación, desarrollo y socialización de la sabiduría, el conocimiento, la ciencia y la tecnología de los pueblos y nacionalidades ancestrales.





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

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Definición nominal

Categoría 1: Estrategia pedagógica mediada por Educaplay.

Categoría 2: Proceso educativo de estudios sociales.

Definición conceptual

Categoría 1: Estrategia pedagógica mediada por Educaplay.

Según expresan Hernández et al. (2021) se definen como acciones y enfoques utilizados por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, estas estrategias deben estar diseñadas para promover la participación de los aprendices, fomentar su comprensión y retención de los contenidos, y desarrollar habilidades y competencias.

Categoría 2: Proceso educativo de estudios sociales.

Como refieren Acevedo et al. (2020) se define como las diversas etapas y actividades que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con el campo de las ciencias sociales; involucra la planificación curricular, la enseñanza de contenidos temáticos, la realización de actividades prácticas, la evaluación continua y la retroalimentación.

Definición operacional

Categoría 1: Estrategia pedagógica mediada por Educaplay.

Esta categoría se define operacionalmente a través de tres dimensiones con sus respectivos indicadores tal como se muestra en la tabla 1. De tal forma, que se mide a través de la plataforma educativa, modelos pedagógicos y actividades que se integran en Educaplay.

Categoría 1: Proceso educativo de estudios sociales.

Esta categoría es medida por cuatro dimensiones con sus respectivos indicadores tal como se muestra en la tabla 1. La primera dimensión, llamada Contenidos curriculares. La segunda dimensión, definida como metodología de enseñanza, la tercera dimensión denominada evaluación del aprendizaje, y, la cuarta dimensión: Interdisciplinariedad.





Tabla 1

Cuadro de operacionalización de las categorías

Categorías	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Instrumento-Escala
Estrategia pedagógica mediada por Educaplay	Según expresan Hernández et al. (2021) se definen como acciones y enfoques utilizados por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, estas estrategias deben estar diseñadas para promover la participación de los aprendices, fomentar su comprensión y retención de los contenidos, y desarrollar habilidades y competencias.	Plataforma educativa	Adaptabilidad Interactividad Personalización	Instrumento: Cuestionario
		Modelos pedagógicos	Objetivos de aprendizaje Metodología Rol de docente y estudiantes	
		Actividades que se integran en Educaplay	Pluralidad de acciones	Contenidos digitales multimedia Tutoriales para ayudar con el manejo de la herramienta

Nota. Elaboración propia



Tabla 1

Cuadro de operacionalización de las categorías

Categorías	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Instrumento-Escala
Proceso educativo de estudios sociales	Se concibe según Acevedo et al. (2020) como las etapas y actividades que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con el campo de las ciencias sociales; involucra la planificación curricular, la enseñanza de contenidos temáticos, la realización de actividades prácticas, la evaluación continua y la retroalimentación	Contenidos curriculares	Contenidos temáticos Competencias esperadas Estándares educativos	Instrumento: Cuestionario
		Metodología de enseñanza	Estrategias y enfoques pedagógicos Recursos educativos Actividades realizadas	
		Evaluación del aprendizaje	Métodos Criterios para evaluar Retroalimentación	Escala tipo Likert ordinal: Siempre, Casi Siempre, Algunas Veces, Casi Nunca y Nunca.
		Interdisciplinariedad	Integración de conocimientos Enfoques de diferentes disciplinas	

Nota. Elaboración propia



2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque dado a esta investigación es cuantitativo, el cual se fundamenta en el estudio y medición de datos numéricos que se someterán a procesos estadísticos, cuya recolección se apoya en instrumentos como cuestionarios, y la aplicación de experimentos intervenidos (Acosta, 2023); este ha sido adoptado para recopilar y analizar datos numéricos que se utilizan para responder a ¿Qué estrategia pedagógica aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales?; ¿Qué desafíos enfrentan los educadores de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", para integrar Educaplay de manera efectiva en el proceso educativo y garantizar que los docentes adquieran las habilidades necesarias para su uso, es crucial desarrollar un programa de capacitación integral, abarcando dentro de este programa los siguientes componentes: conocimiento de la plataforma, diseño de actividades, personalización y adaptación, integración curricular, evaluación del aprendizaje, apoyo técnico, en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024.

2.3. Alcance de la investigación

Según los objetivos planteados en el estudio, el alcance de esta investigación es exploratoria en su etapa inicial y aplicada en su etapa final; en referencia, está encauzado a: 1. Analizar las estrategias pedagógicas que aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales; y, 2. Identificar las necesidades de capacitación docente en el área de estudios sociales de la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay en el proceso educativo. La etapa aplicada está instituida en los siguientes tres objetivos específicos, debido a que a través de ellos se: 3. Diseñó un programa de capacitación en los docentes sobre la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024; se 4. Ejecutó dicho programa de capacitación; y, se 5. Evaluó el impacto de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales. La investigación exploratoria busca caracterizar y describir de manera detallada las características de una población o fenómeno, sin necesariamente indagar en las relaciones causales entre variables (Rebollo, 2022).





2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Se utilizó el tipo de investigación exploratoria, que según (Ortiz G., 2017) define la investigación exploratoria como una aproximación inicial del investigador al objeto de estudio. Esta aproximación busca obtener una comprensión superficial de la información disponible sobre el tema.

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

Para la realización de esta tesis se aplicaron los siguientes métodos:

Métodos teóricos

Histórico-lógico: El método de investigación descrito se basa en la idea de que los elementos particulares de un método se asocian a hechos trascendentales que, en un periodo de tiempo, logran explicar la realidad. De esta manera, el sentido percibido de la situación y la propia experiencia de los participantes en el contexto investigativo determinan lo que es válido para conformar el análisis (López & Ramos, 2021). El propósito del uso de este método es establecer los conectores sobre la realidad que atañe a los estudiantes del subnivel de básica superior en el área de estudios sociales y la viabilidad de la implementación de Educaplay. Esta estrategia metodológica busca promover e incentivar el interés de los estudiantes dentro de esta asignatura.

Inductivo-deductivo: El aporte de este método en el estudio se basa en la organización de los criterios que explica de forma razonada cada uno de los contextos que la realidad determina. De esta manera, se pueden crear juicios de valor a través de la generalización inicial para proceder de forma lógica a determinar las secuencias particulares que explica el fenómeno abordado (Baldeón, et al., 2023). Este método tiene el potencial de contribuir al conocimiento científico sobre la viabilidad de esta estrategia en el aula, permitiendo ser utilizado para guiar a los estudiantes desde la observación y comprensión de ejemplos concretos hacia la aplicación de principios generales en situaciones específicas, lo que facilita un aprendizaje más significativo y profundo.

Analítico-sintético: El método analítico-sintético es una estrategia de enseñanza-aprendizaje que implica descomponer el contenido en partes más pequeñas (análisis) y luego volver a construirlo en su totalidad (síntesis). Aplicando este método en el área de estudios





sociales utilizando Educaplay que al ser una plataforma educativa que ofrece una variedad de herramientas para crear actividades interactivas.

Modelo matemático-estadístico: El método estadístico descriptivo proporciona herramientas para explorar, caracterizar y visualizar datos de manera efectiva. En una investigación sobre el rendimiento académico de estudiantes, este método permite identificar patrones y tendencias, así como caracterizar la muestra estudiada. Utilizando gráficos y visualizaciones, se pueden presentar hallazgos de manera accesible, lo que facilita la comprensión y la toma de decisiones informadas en investigación educativa.

Métodos empíricos: Los métodos empíricos incluyeron la observación, las encuestas. Estos métodos permitieron obtener evidencia concreta y verificable para responder a las preguntas de investigación, específicamente ¿Qué estrategia pedagógica aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales? Y ¿Qué desafíos enfrentan los educadores de estudios sociales en la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay en el proceso educativo?

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Como técnicas se tiene la encuesta, y como instrumento el cuestionario; de esta forma, fueron aplicados dos cuestionarios a docentes (anexos 1 y 2), el cuestionario 1 aplicado a docentes (anexo 1) permitió identificar las necesidades de capacitación docente en el área de estudios sociales de la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay en el proceso educativo. Este quedó estructurado en 10 ítems distribuidos en las tres dimensiones que conformaron la variable; con alternativas de respuesta de escala tipo Likert. El cuestionario 2 aplicado a los docentes (anexo 2) permitió evaluar el impacto de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales, quedó estructurado por 10 ítems con alternativas de respuesta de escala tipo Likert.

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

Población

Como población se consideran 14 Docentes de Estudios sociales y 197 Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José de la Vega" de 8vo, 9no y 10mo; es importante determinar





que la población es definida por Laza (2019) como un conjunto de personas con quienes se va a llevar a efecto el estudio de la investigación.

Muestra

La muestra seleccionada para la investigación se basa en el muestreo por conveniencia no probabilístico, en el caso de los docentes fue la totalidad de ellos; es decir los 14 sujetos, esto se debe a que la población es finita y de muy pocos sujetos (Hernández & Escobar, 2019); utilizando la calculadora de muestras de QuestionPro®, Se aplicó el muestreo estratificado; definido como una técnica utilizada en la investigación estadística para dividir una población en subgrupos homogéneos, conocidos como estratos, y luego tomar una muestra aleatoria de cada uno, esta técnica permite que cada subgrupo de la población esté representado en la muestra final, lo que garantiza una representación más precisa de la diversidad en la población (Vizcaíno et al., 2023).

2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

Luego de aplicadas estas encuestas se clasificaron y codificaron las respuestas con la finalidad de identificar patrones y tendencias procedentes de dichas respuestas de los participantes. De esta forma, para analizar las estrategias pedagógicas que aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales, se usaron las siguientes técnicas estadísticas: A) Medidas de tendencia central como frecuencias, porcentajes de respuestas y la media, para presentar las principales tendencias de los datos. B) Tablas de frecuencia, para organizar y mostrar los datos, útiles para representar la distribución de las categorías con sus dimensiones, sub dimensiones e indicadores. C) Gráficos para representar de manera intuitiva la distribución de datos, en este caso se usan gráficos de barras.

2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación

Para la etapa correspondiente al diagnóstico, la cual constituyó la primera, se obtuvieron los datos cuantitativos que conllevaron a analizar las estrategias pedagógicas que aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales. La





segunda etapa del proceso de investigación, admitió obtener datos cuantitativos para desarrollar los siguientes objetivos específicos. Para ello se aplicó los cuestionarios 1 y 2 a los docentes participantes; luego de ser recabados los datos, se llevó a cabo su estudio y análisis, lo cual implicó la interpretación y comprensión más detallada del fenómeno, su finalidad consiste en presentar las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial

En esta etapa se obtuvieron datos cuantitativos que conllevaron a analizar las estrategias pedagógicas que aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales.

2.9.2. Modelación de la propuesta

La propuesta generada en este estudio vislumbra el diseño de un programa de capacitación docente sobre la incorporación de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024. La cual tiene como título: "Incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales. Capacitación para docentes". Esta presente propuesta tiene como objetivo general: promover la incorporación efectiva de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega" durante el período 2023-2024, brindando a los docentes las herramientas y conocimientos necesarios para utilizar esta plataforma de manera pedagógica y enriquecedora.

2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

En esta del estudio se emplean la validación teórica y la empírica; la primera, se aplica a través de los aspectos teóricos que fundamentan la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales; con respecto a la validación empírica, esta se realiza mediante la opinión de los docentes participantes para evaluar el impacto de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales.

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

Seguidamente se detallan los resultados del diagnóstico inicial de la investigación, el cual radicó en analizar las estrategias pedagógicas que aplican los docentes de la Escuela "José de la Vega" para el proceso educativo de estudios sociales.





Pregunta 1. ¿Con que frecuencia actualmente utiliza alguna estrategia pedagógica mediadas por las TIC en sus clases de estudios sociales?

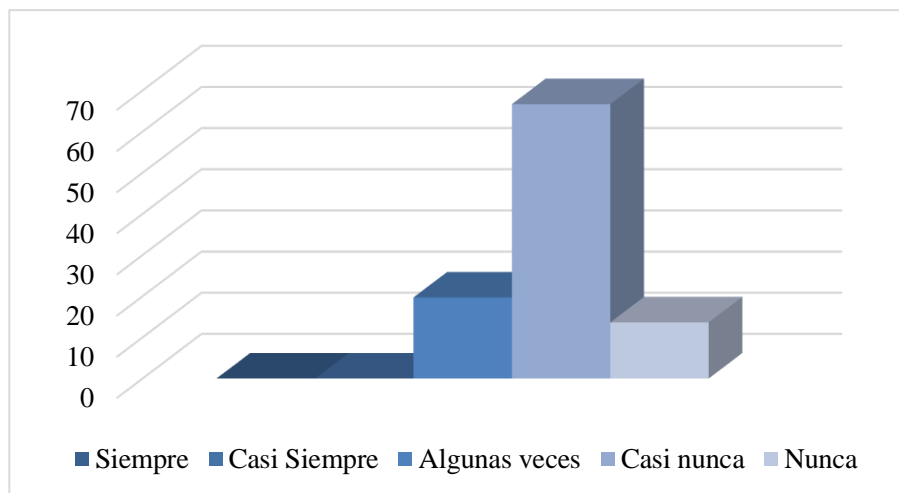
Tabla 2

<u>Alternativas</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Siempre	0	0
Casi Siempre	0	0
Algunas veces	13	19,7
Casi nunca	44	66,67
Nunca	9	13,64
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 1

Respuestas Ítem 1: ¿Con que frecuencia actualmente utiliza alguna estrategia pedagógica mediadas por las TIC en sus clases de estudios sociales?



Nota. Datos de la investigación

Como se evidencia en la tabla 2 y figura 1, un 66,67% de los encuestados opinó que casi nunca se hace uso de estrategias mediadas por las TIC, seguido de un 19,7% que expresó la alternativa algunas veces; y, un 13,64% nunca, destacando que ningún docente escogió las alternativas siempre o casi siempre.



Pregunta 2. ¿Considera que las estrategias pedagógicas que emplea son efectivas para el aprendizaje de los estudiantes en el área de estudios sociales?

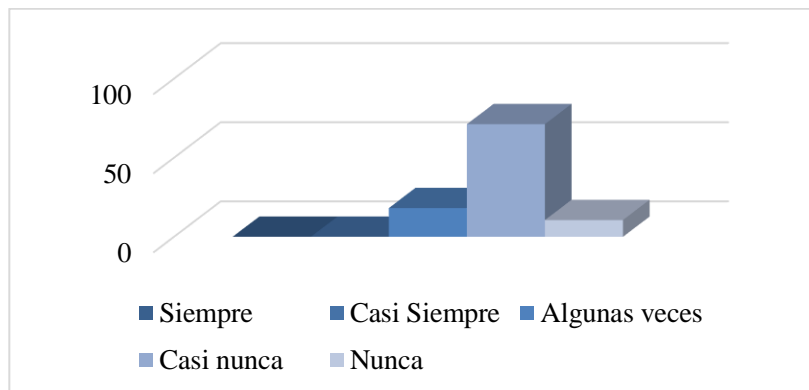
Tabla 3

Alternativas	F	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	0	0
Algunas veces	12	18,18
Casi nunca	47	71,21
Nunca	7	10,61
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 2

Respuestas Ítem 2: ¿Considera que las estrategias pedagógicas que emplea son efectivas para el aprendizaje de los estudiantes en el área de estudios sociales?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 3 y figura 2, un 71,21% y basándonos en los datos proporcionados, se puede concluir que las estrategias pedagógicas empleadas en el área de estudios sociales no son efectivas para el aprendizaje de los estudiantes. Esto se evidencia principalmente en la frecuencia de respuestas "Casi nunca" y "Nunca", que representan un porcentaje significativo del total de respuestas. Además, la ausencia de respuestas en las categorías "Siempre" y "Casi Siempre" sugiere una falta de consistencia en la aplicación de estas estrategias. Por lo tanto, es necesario revisar y ajustar las metodologías pedagógicas para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de estudios sociales.



Pregunta 3. ¿Con que frecuencia utiliza recursos o herramientas educativas en sus clases de estudios sociales?

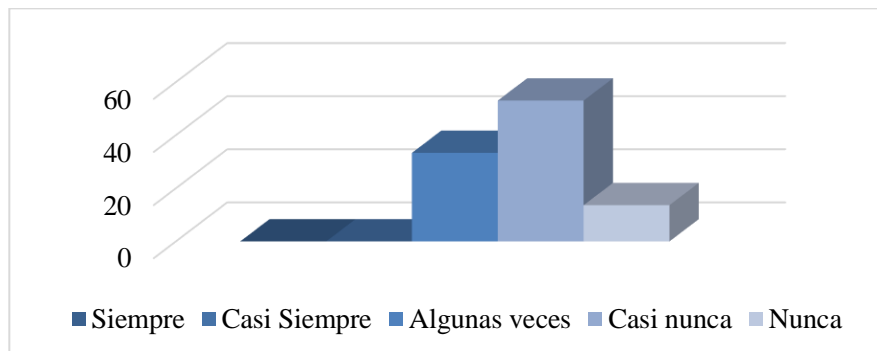
Tabla 4

Alternativas	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	0	0
Algunas veces	22	33,33
Casi nunca	35	53,03
Nunca	9	13,64
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 3

Respuestas Ítem 3: ¿Con que frecuencia utiliza recursos o herramientas educativas en sus clases de estudios sociales?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 4 y figura 3, basándonos en los datos proporcionados, podemos concluir que la mayoría de los encuestados (53.03%) utilizan recursos o herramientas educativas en sus clases de estudios sociales "casi nunca". Además, un porcentaje significativo (33.33%) lo hace "algunas veces". Esto sugiere que el uso de recursos o herramientas educativas en las clases de estudios sociales no es una práctica común entre los encuestados. Sin embargo, es importante destacar que un pequeño porcentaje (13.64%) nunca utiliza estos recursos en sus clases.





Pregunta 4. ¿Encuentra dificultades al emplear la metodología tradicional en la enseñanza de estudios sociales en el aula?

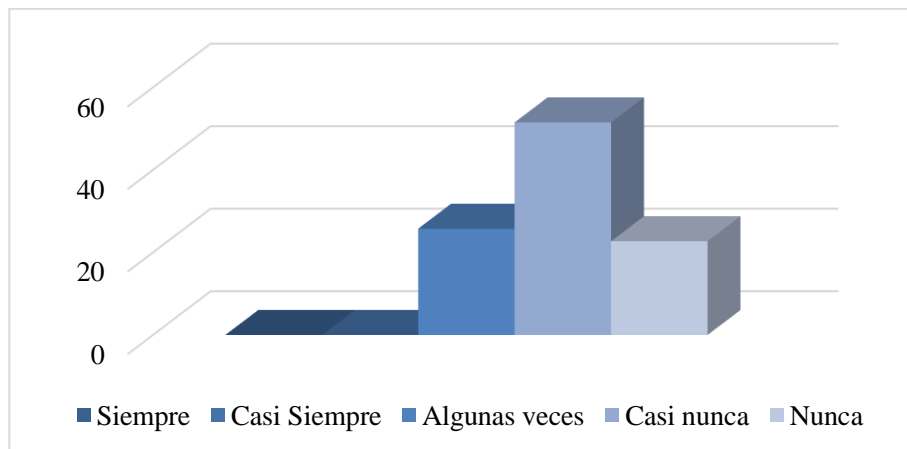
Tabla 5

Alternativas	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	0	0
Algunas veces	17	25,76
Casi nunca	34	51,52
Nunca	15	22,73
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 4

Respuestas Ítem 4: ¿Encuentra dificultades al emplear la metodología tradicional en la enseñanza de estudios sociales en el aula?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 5 y figura 4, de acuerdo a los datos proporcionados, parece evidente que la metodología tradicional en la enseñanza de estudios sociales en el aula enfrenta varias dificultades significativas. La mayoría de los encuestados reportan que "casi nunca" (51,52%) o "nunca" (22,73%) encuentran útil esta metodología. Solo un pequeño porcentaje menciona que la metodología tradicional es útil "algunas veces" (25,76%). Esto sugiere que la metodología tradicional puede no estar satisfaciendo las necesidades de los estudiantes o puede no estar adaptada a sus estilos de aprendizaje.



Pregunta 5. ¿Qué nivel de familiaridad tiene con la plataforma Educaplay?

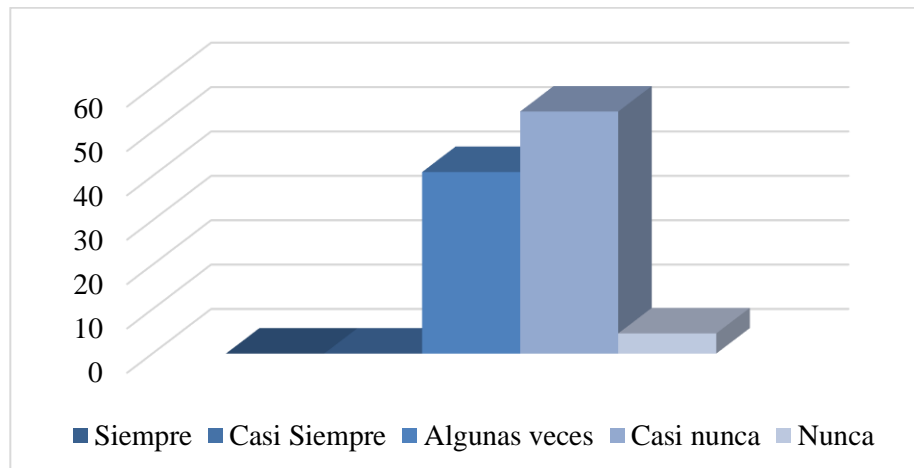
Tabla 6

Alternativas	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	0	0
Algunas veces	27	40,9
Casi nunca	36	54,5
Nunca	3	4,55
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 5

Respuestas Ítem 5: ¿Qué nivel de familiaridad tiene con la plataforma Educaplay?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 6 y figura 5, indican los datos proporcionados y podemos concluir que la mayoría de los encuestados (54.5%) tienen un nivel de familiaridad con la plataforma Educaplay que calificarían como "casi nunca". Un porcentaje significativo (40.9%) indicó que utilizan la plataforma "algunas veces". Solo una minoría muy pequeña (4.55%) dijo que nunca han usado Educaplay. No hubo respuestas que indicaran un nivel de familiaridad constante o frecuente con la plataforma.



Pregunta 6. ¿Ha utilizado Educaplay como recurso en sus clases anteriormente?

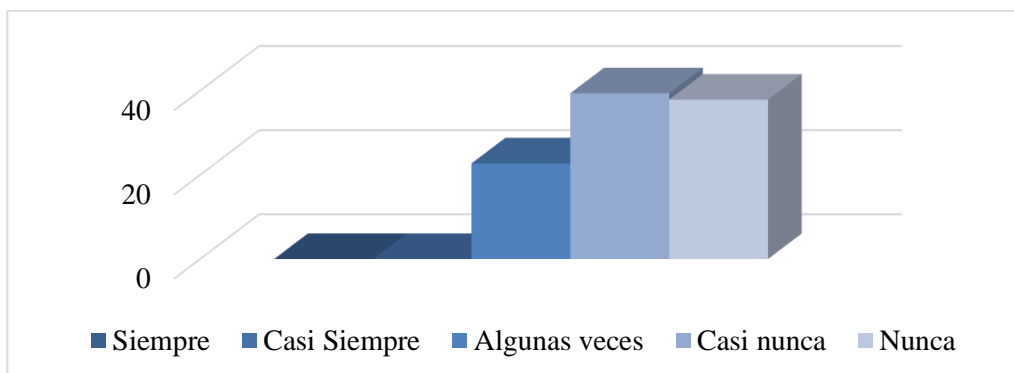
Tabla 7

Alternativas	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	0	0
Algunas veces	15	22,7
Casi nunca	26	39,4
Nunca	25	37,9
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 6

Respuestas Ítem 6: ¿Ha utilizado Educaplay como recurso en sus clases anteriormente?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 7 y figura 6 y basándonos en los datos proporcionados, se puede concluir que el uso de Educaplay como recurso en las clases anteriores ha sido variado. Aunque una parte significativa de los encuestados indicó que casi nunca o nunca lo utilizaron (un total del 77.3%), aún así un porcentaje considerable admitió haberlo empleado algunas veces (22.7%). Esto sugiere que, si bien Educaplay no ha sido una herramienta frecuente en las clases pasadas, aún existe un potencial para su implementación y explotación más amplia en el futuro, lo que podría enriquecer la experiencia educativa y promover la diversificación de metodologías de enseñanza-aprendizaje.



Pregunta 7. ¿Considera que se podría mejorar en la enseñanza de estudios sociales en nuestra escuela, mediante el uso de Educaplay?

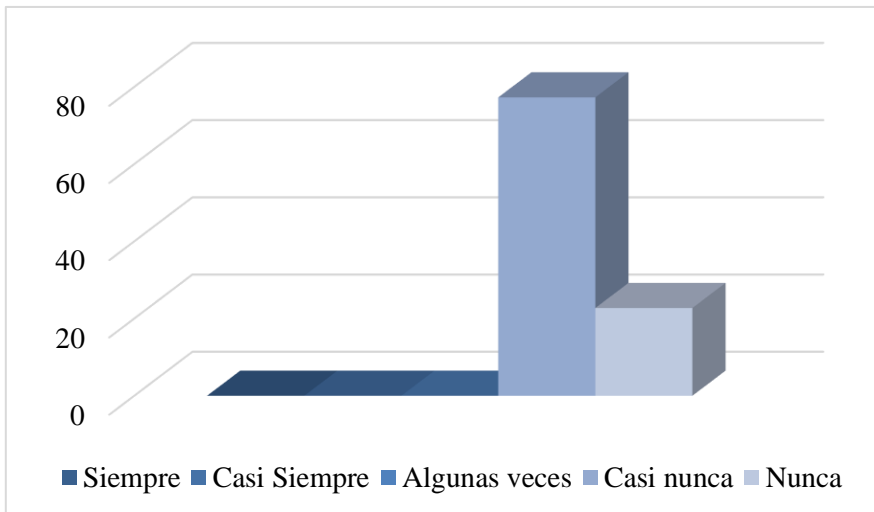
Tabla 8

Alternativas	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	0	0
Algunas veces	0	0
Casi nunca	51	77,3
Nunca	15	22,7
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 7

Respuestas Ítem 7: ¿Considera que se podría mejorar en la enseñanza de estudios sociales en nuestra escuela, mediante el uso de Educaplay?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 8 y figura 7, un 77,3% de los datos proporcionados sobre la frecuencia de uso de Educaplay en la enseñanza de estudios sociales, y un 22,3% nunca ha utilizado; se puede concluir que actualmente su uso es muy limitado o prácticamente nulo. Es evidente que hay margen para mejorar en la integración de esta herramienta en la enseñanza de esta materia en la escuela.





Pregunta 8. ¿Considera que la integración de tecnologías educativas afecta el proceso educativo de estudios sociales?

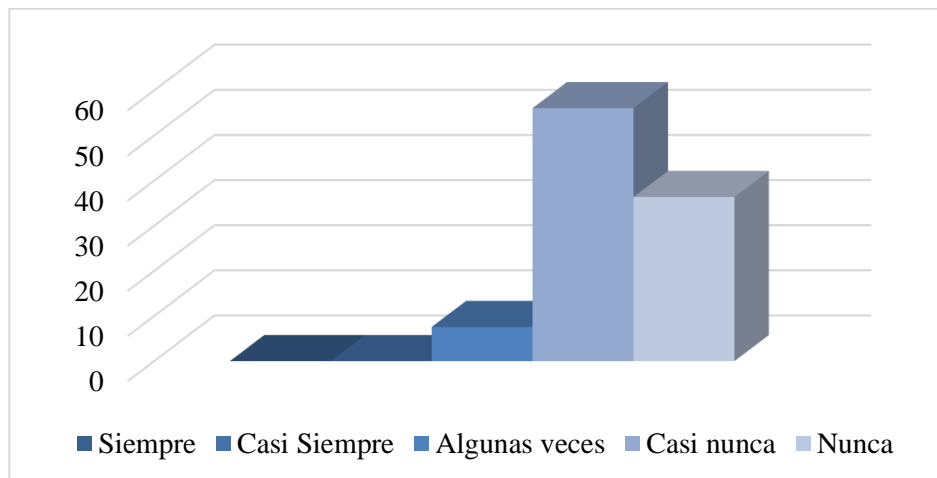
Tabla 9

Alternativas	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	0	0
Algunas veces	5	7,58
Casi nunca	37	56,1
Nunca	24	36,4
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 8

Respuestas Ítem 8: ¿Considera que la integración de tecnologías educativas afecta el proceso educativo de estudios sociales?



Nota. Datos de la investigación

Tal como se evidencia en la tabla 9 y figura 8, un 56,1% con base en los datos proporcionados, se puede concluir que la integración de tecnologías educativas en el proceso educativo de estudios sociales es percibida mayormente como poco frecuente o casi inexistente por parte de los encuestados. La mayoría de los participantes indicaron que "casi nunca" 56,1% o "nunca" 36,4% se integran estas tecnologías en el aprendizaje de estudios sociales. Solo una minoría reportó que esto ocurre "algunas veces".



Pregunta 9. ¿Estaría dispuesto a participar en un programa de capacitación sobre el uso de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales?

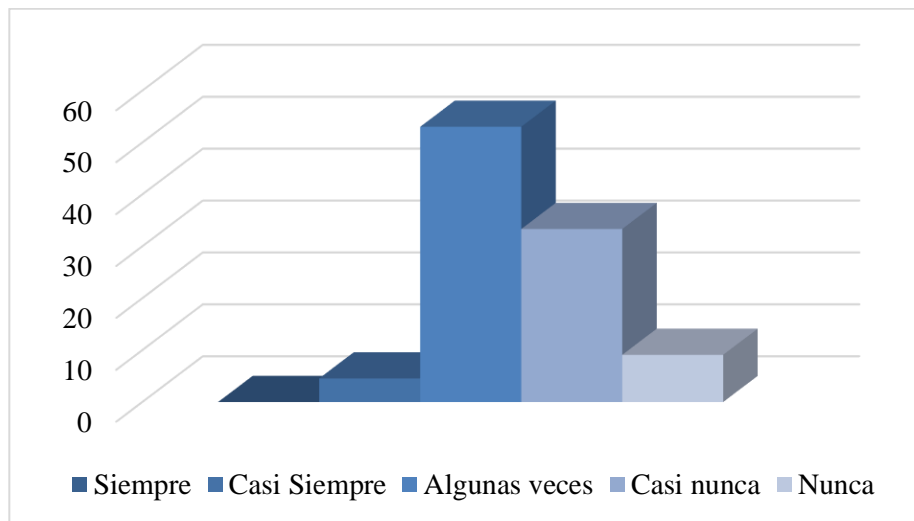
Tabla 10

Alternativas	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	3	4,545
Algunas veces	35	53,03
Casi nunca	22	33,33
Nunca	6	9,091
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 9

Respuestas Ítem 9: ¿Estaría dispuesto a participar en un programa de capacitación sobre el uso de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales?



Nota. Datos de la investigación

Tal como se observa en la tabla 10 y figura 9, en los datos proporcionados, se observa que la mayoría de los encuestados indican que utilizan Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales algunas veces (53,03%) y casi siempre (4,545%). Sin embargo, también hay una proporción significativa que indica que lo utilizan casi nunca (33,33%) o nunca (9,091%).



Pregunta 10. ¿Con que frecuencia estaría dispuesto a capacitarse en el uso de Educaplay para las clases de estudios sociales en la institución?

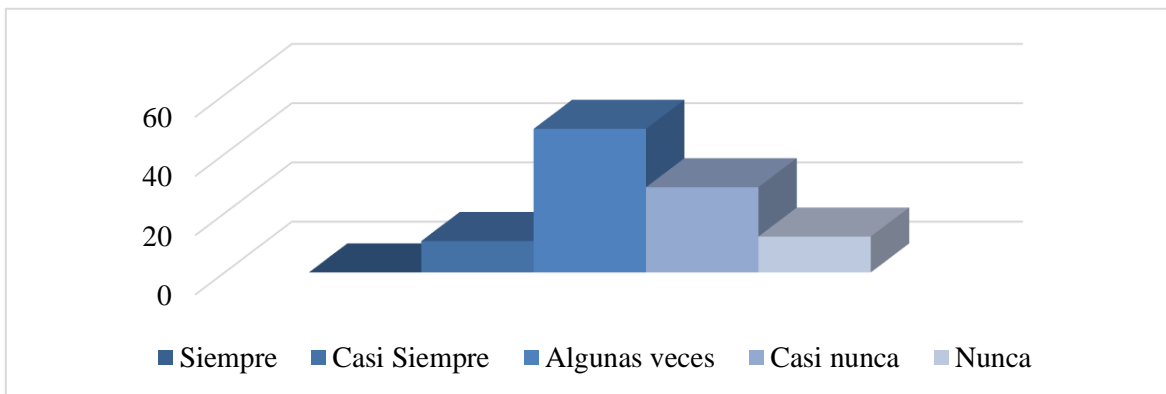
Tabla 11

Alternativas	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	7	10,61
Algunas veces	32	48,48
Casi nunca	19	28,79
Nunca	8	12,12
Total	66	100

Nota. Datos de la investigación

Figura 10

Respuestas Ítem 10: ¿Con que frecuencia estaría dispuesto a capacitarse en el uso de Educaplay para las clases de estudios sociales en la institución?



Nota. Datos de la investigación

Como se evidencia en la tabla 11 y figura 10, según los resultados estarían dispuestos a capacitarse en el uso de Educaplay para las clases de estudios sociales en la institución, considerando los datos proporcionados, es que la mayoría de los encuestados (48.48%) indicaron que estarían dispuestos a capacitarse algunas veces. Sin embargo, también se observa un porcentaje considerable (28.79%) que manifestó estar dispuesto a capacitarse casi nunca, “casi siempre” 28,79% y “nunca” 12,12%. Esto sugiere que, aunque existe interés en capacitarse, una parte significativa de los encuestados puede requerir un estímulo adicional o un enfoque diferente para participar en la capacitación.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Resultados de identificación de necesidades de capacitación docente en el área de estudios sociales de la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay

Pregunta 1. ¿En qué medida ha incorporado Educaplay en su práctica docente después de participar en el programa de capacitación?

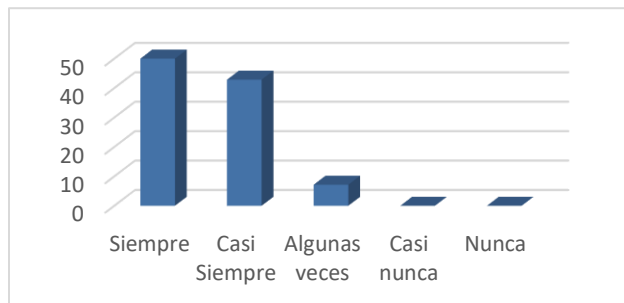
Tabla 12

Alternativas	f	%
Siempre	7	50
Casi Siempre	6	42,86
Algunas veces	1	7,14
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 11

Respuestas Ítem 1: ¿En qué medida ha incorporado Educaplay en su práctica docente después de participar en el programa de capacitación?



Nota. Datos de la investigación

Como se evidencia en la tabla 14 y figura 13, un 50% de los docentes han incorporado Educaplay en sus clases después de participar en el programa de capacitación. Específicamente, el 50% de los encuestados respondió que siempre lo ha incorporado, mientras que el 42,86% respondió que casi siempre lo ha hecho es decir el programa de capacitación ha tenido un impacto positivo en la implementación de Educaplay en la práctica educativa de los docentes.



Pregunta 2. ¿Considera que Educaplay ha contribuido a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en estudios sociales?

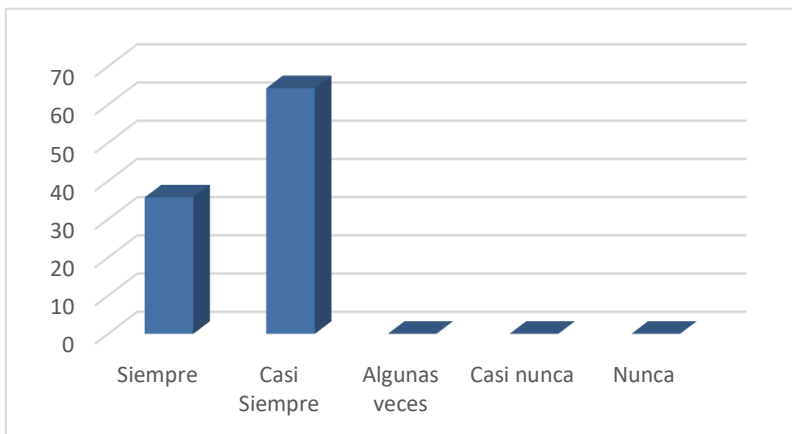
Tabla 13

Alternativas	f	%
Siempre	5	35,71
Casi Siempre	9	64,29
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 12

Respuestas Ítem 2: ¿Considera que Educaplay ha contribuido a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en estudios sociales?



Nota. Datos de la investigación según se observa en la tabla 15 y figura 14, se puede concluir que la mayoría de los encuestados consideran que Educaplay ha contribuido significativamente a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en estudios sociales. Específicamente, el 35,71% respondió que siempre ha contribuido, y el 64,29% respondió que casi siempre lo ha hecho. Estos resultados sugieren que Educaplay es percibido como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar el rendimiento académico en el área de estudios sociales.



Pregunta 3. ¿Con qué frecuencia ha encontrado dificultades técnicas al utilizar Educaplay en sus clases?

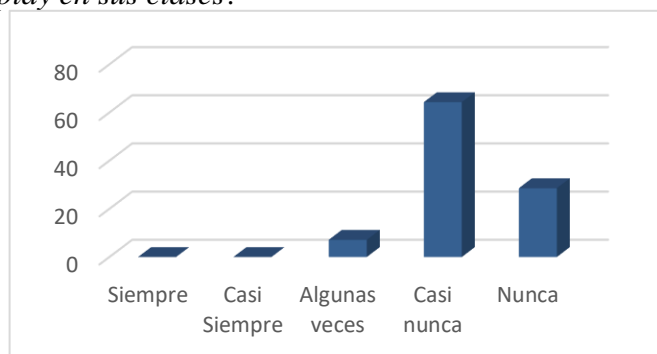
Tabla 14

Alternativas	F	%
Siempre	0	00,00
Casi Siempre	0	00,00
Algunas veces	1	7,14
Casi nunca	9	64,29
Nunca	4	28,57
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 13

Respuestas Ítem 3: ¿Con qué frecuencia ha encontrado dificultades técnicas al utilizar Educaplay en sus clases?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 16 y figura 15 en los datos proporcionados, se puede concluir que la mayoría de los usuarios encuestados rara vez experimentan dificultades técnicas al utilizar Educaplay en sus clases. Específicamente, el 64,29% de los encuestados indicaron que casi nunca tienen dificultades técnicas, mientras que el 28,57% señalaron que nunca las experimentan. Solo el 7,14% de los encuestados mencionaron que algunas veces encuentran dificultades técnicas. Esto sugiere que, en general, Educaplay es una herramienta relativamente confiable en términos de su funcionamiento técnico durante las clases.



Pregunta 4. ¿Considera que el programa de capacitación le ha brindado las herramientas necesarias para incorporar Educaplay en sus clases de estudios sociales?

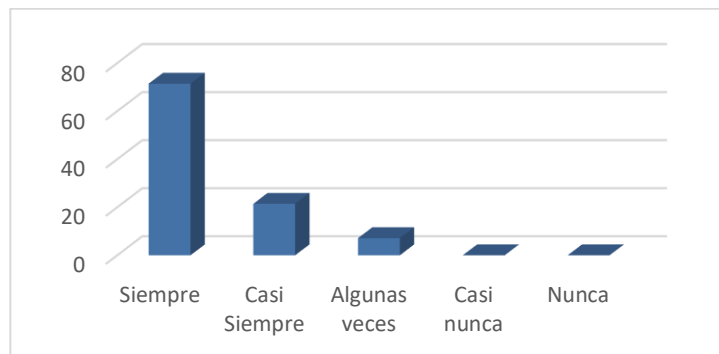
Tabla 15

Alternativas	F	%
Siempre	10	71,43
Casi Siempre	3	21,43
Algunas veces	1	7,14
Casi nunca	00	0,00
Nunca	0	0,00
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 14

Respuestas Ítem 4: ¿Considera que el programa de capacitación le ha brindado las herramientas necesarias para incorporar Educaplay en sus clases de estudios sociales?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 17 y figura 16 en los datos proporcionados, la mayoría de los encuestados (71.43%) indicaron que el programa de capacitación les brindó las herramientas necesarias para incorporar Educaplay en sus clases de estudios sociales "siempre". Además, un porcentaje menor, pero aún significativo (21.43%), dijo que "casi siempre" les proporcionó estas herramientas.



Pregunta 5. ¿Cree que Educaplay ha enriquecido el proceso educativo de estudios sociales en su aula?

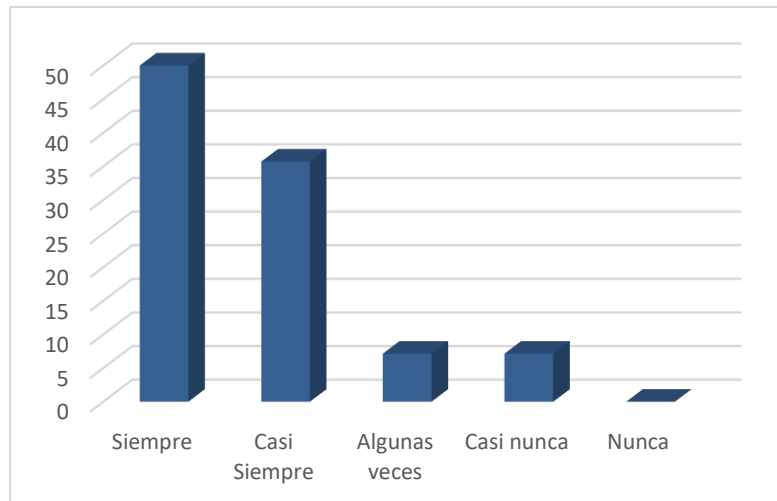
Tabla 16

Alternativas	F	%
Siempre	7	50,00
Casi Siempre	5	35,71
Algunas veces	1	7,14
Casi nunca	1	7,14
Nunca	0	00,00
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 15

Respuestas Ítem 5: ¿Cree que Educaplay ha enriquecido el proceso educativo de estudios sociales en su aula?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 18 y figura 17, un 50% “siempre” de los encuestados indican que Educaplay ha tenido un impacto significativo en el proceso educativo de estudios sociales en el aula, “casi siempre” un 35,71%, “algunas veces” un 7,14% y “casi nunca” un 7,14%. La mayoría de los estudiantes encuestados informaron que siempre o casi siempre encuentran útil esta plataforma. Este nivel de satisfacción sugiere que Educaplay ha enriquecido de manera efectiva la experiencia de aprendizaje en estudios sociales.





Pregunta 6. ¿Considera que hay cambios en el desempeño académico de sus estudiantes desde que emplea Educaplay?

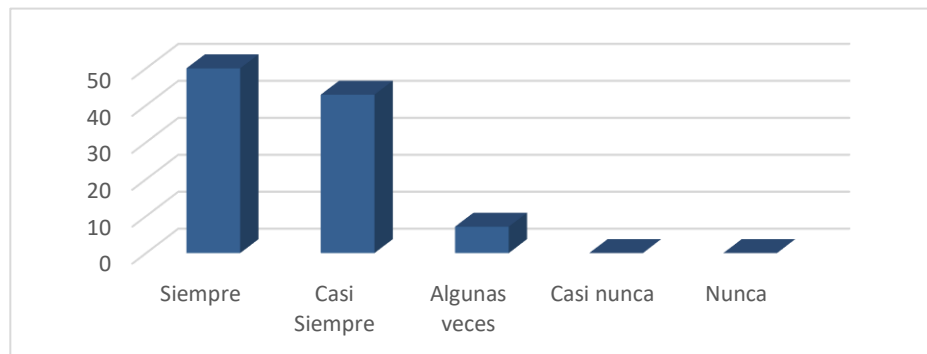
Tabla 17

Alternativas	f	%
Siempre	7	50,00
Casi Siempre	6	42,86
Algunas veces	1	7,14
Casi nunca	0	00,00
Nunca	0	0,00
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 16

Respuestas Ítem 6: ¿Considera que hay cambios en el desempeño académico de sus estudiantes desde que emplea Educaplay?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 19 y figura 18, la mayoría de los encuestados (50%) reportan que siempre experimentan cambios en el desempeño académico de sus estudiantes desde que emplean Educaplay, de la misma manera un porcentaje significativo (42.86%) indica que casi siempre notan mejoras en el desempeño de los estudiantes y “algunas veces” un 7,14%. Esta respuesta refuerza la idea de que el uso de Educaplay está asociado con mejoras frecuentes en el rendimiento académico.



Pregunta 7. ¿Recomendaría la aplicación de Educaplay para las otras áreas de conocimientos?

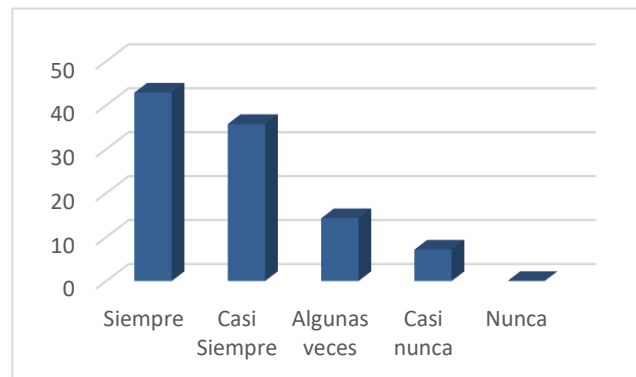
Tabla 18

Alternativas	f	%
Siempre	6	42,86
Casi Siempre	5	35,71
Algunas veces	2	14,29
Casi nunca	1	7,14
Nunca	0	00,00
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 17

Respuestas Ítem 7: ¿Recomendaría la aplicación de Educaplay para las otras áreas de conocimientos?



Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 20 y figura 19, un 42,86% indican “siempre” según los datos proporcionados sobre la frecuencia de uso de la aplicación Educaplay en diferentes áreas de conocimiento, y considerando que la mayoría de los usuarios la utilizan o “casi siempre” 35,71%, “algunas veces” 14,29% y “casi nunca” 7,14%, se concluye que recomendarían ampliamente su aplicación en otras áreas de conocimiento.



Pregunta 8. ¿Se siente preparado para seguir utilizando Educaplay en sus clases de estudios sociales?

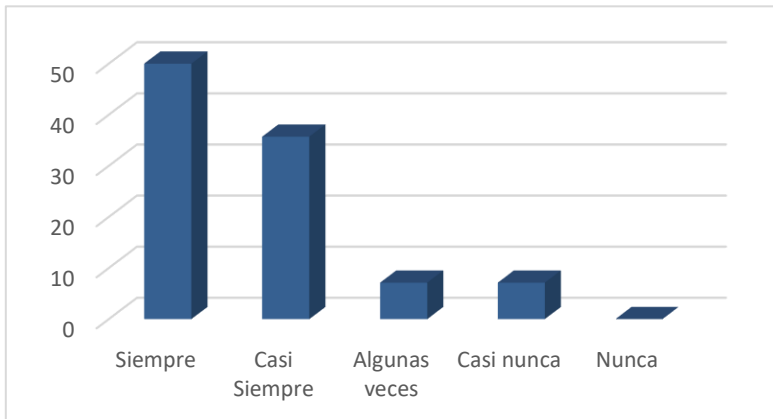
Tabla 19

Alternativas	f	%
Siempre	7	50,00
Casi Siempre	5	35,71
Algunas veces	1	7,14
Casi nunca	1	7,14
Nunca	0	00,00
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 18

Respuestas Ítem 8: ¿Se siente preparado para seguir utilizando Educaplay en sus clases de estudios sociales?



Nota. Datos de la investigación

Tal como se evidencia en la tabla 39 y figura 38 en los datos recopilados sobre la frecuencia con la que los estudiantes utilizan Educaplay en las clases de estudios sociales, se puede concluir que la gran mayoría de los estudiantes (85.71%) indican que lo utilizan siempre o casi siempre y algunas veces y casi nunca un 7,14%. Esto sugiere que Educaplay ha sido bien recibido por los estudiantes y ha demostrado ser una herramienta efectiva para el aprendizaje en el aula.





Pregunta 9. ¿Usa elementos de Educaplay como: videoquiz, sopas de letras, mapas, adivinanzas, crucigramas, dictados, ¿entre otros?

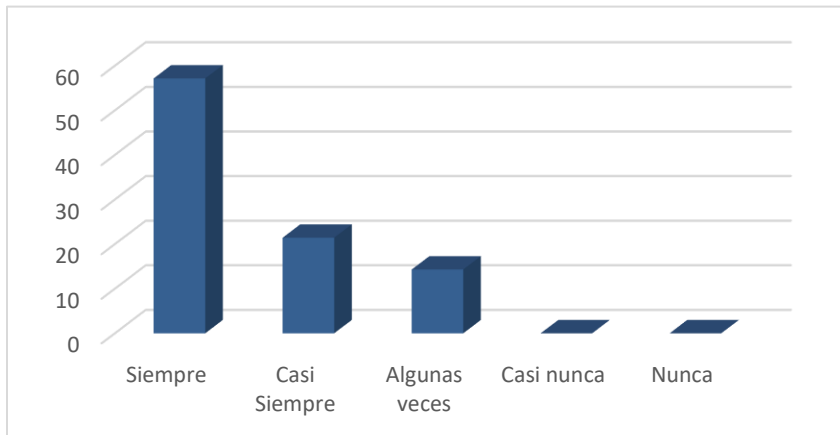
Tabla 20

Alternativas	f	%
Siempre	8	57,14
Casi Siempre	3	21,43
Algunas veces	2	14,29
Casi nunca	1	7,14
Nunca	0	00,00
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 19

Respuestas Ítem 9: ¿Usa elementos de Educaplay como: videoquiz, sopas de letras, mapas, adivinanzas, crucigramas, dictados, ¿entre otros?



Nota. Datos de la investigación

Tal como se observa en la tabla 22 y figura 21, un 57,14% siempre, se puede inferir que los elementos de Educaplay son ampliamente utilizados, un Casi Siempre 21,43%, algunas veces 14,29 casi nunca 7,14%; con la mayoría de los encuestados indicando un uso regular o frecuente de estos recursos para la enseñanza y el aprendizaje.



Pregunta 10. ¿Recomendarías este programa de capacitación a docentes de otras áreas de estudios sociales en nuestra escuela?

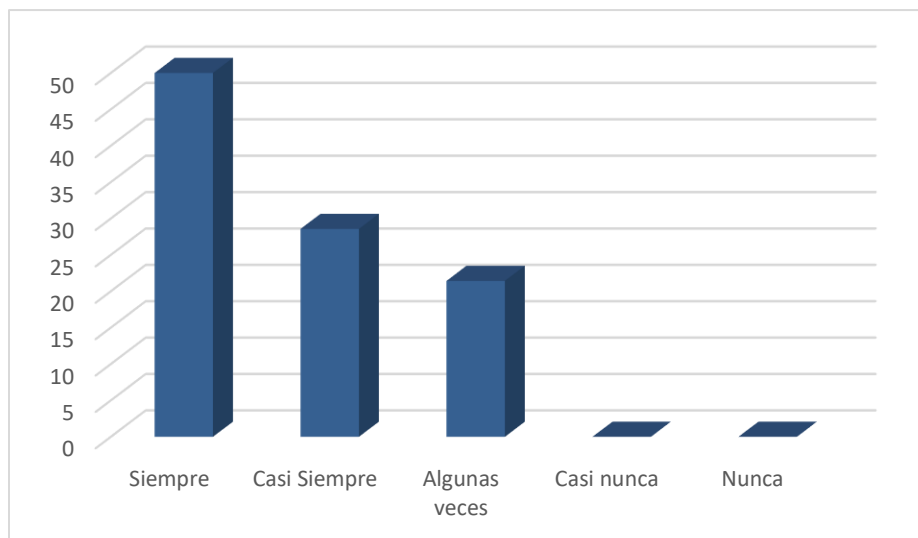
Tabla 21

Alternativas	f	%
Siempre	7	50,00
Casi Siempre	4	28,57
Algunas veces	3	21,43
Casi nunca	00	00,00
Nunca	00	00,00
Total	14	100,00

Nota. Datos de la investigación

Figura 20

Respuestas Ítem 10: ¿Recomendarías este programa de capacitación a docentes de otras áreas de estudios sociales en nuestra escuela?



Nota. Datos de la investigación

Como se evidencia en la tabla 23 y figura 22 se puede concluir que la mayoría de los participantes en el programa de capacitación (78.57%) expresaron que lo recomendarían a docentes de otras áreas de estudios sociales. Esta alta tasa de recomendación sugiere que el programa fue efectivo y valioso para los participantes, lo que indica que podría ser beneficioso para otros profesionales en campos similares.



3.2. PROPUESTA

Nombre de la propuesta

"Incorporar Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales. Capacitación para docentes"

Justificación e importancia

Esta propuesta sobre la capacitación docente sobre la Incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales se justifica por varias razones:

-La capacitación en el uso de Educaplay permitirá a los docentes utilizar una herramienta educativa efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en estudios sociales; los recursos interactivos y las actividades personalizadas de Educaplay pueden ayudar a los estudiantes a comprender y aplicar conceptos de esta área de manera más efectiva.

-Brindará a los docentes las habilidades necesarias para crear actividades atractivas y motivadoras que fomenten la participación de los aprendices en el proceso educativo de estudios sociales, lo cual puede aumentar el interés y la motivación de los estudiantes por aprender.

-Permitirá a los docentes adquirir habilidades digitales necesarias para utilizar eficazmente la tecnología en el aula, esto incluye la creación de actividades interactivas, la adaptación de contenidos y la evaluación del aprendizaje utilizando la plataforma.

-Educaplay ofrece la posibilidad de adaptar los recursos y actividades a las necesidades individuales de los estudiantes; por tanto, la capacitación en Educaplay permitirá a los docentes utilizar esta característica para personalizar el aprendizaje y atender las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes en estudios sociales.

-Ayudará a los docentes a integrar de manera efectiva la tecnología en el currículo de estudios sociales, lo cual incluye la selección y adaptación de recursos digitales, la planificación de actividades y la evaluación del aprendizaje utilizando esta herramienta tecnológica.

Su importancia se fundamenta en los siguientes aspectos:

-Mejora del aprendizaje; la capacitación en Educaplay permitirá a los docentes utilizar una herramienta educativa efectiva que mejora los aprendizajes de los estudiantes en estudios sociales, generando un impacto positivo en su comprensión y aplicación de los contenidos.





-Motivación y participación; Educaplay brinda a los docentes las habilidades necesarias para crear actividades atractivas y motivadoras, lo que fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo de estudios sociales.

-Desarrollo de habilidades digitales; la capacitación en Educaplay ayuda a los docentes a adquirir habilidades digitales necesarias para utilizar eficazmente la tecnología en el aula, lo que les permite aprovechar al máximo las herramientas y recursos disponibles.

-Personalización del aprendizaje; Educaplay ofrece la posibilidad de adaptar los recursos y actividades a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que permite una mayor personalización del aprendizaje en estudios sociales.

-Integración de la tecnología; La capacitación en Educaplay ayuda a los docentes a integrar de manera efectiva la tecnología en el currículo de estudios sociales, lo que enriquece la enseñanza y facilita la conexión entre los contenidos y la vida cotidiana de los estudiantes.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general:

Integrar Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega" durante el período 2023-2024, brindando a los docentes las herramientas y conocimientos necesarios para utilizar esta plataforma de manera pedagógica y enriquecedora.

Objetivos específicos:

1. Identificar las necesidades y expectativas de los docentes en relación con la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales.
2. Desarrollar un programa de capacitación que aborde los aspectos técnicos y pedagógicos de la utilización de Educaplay en el aula.
3. Proporcionar a los docentes las habilidades necesarias para crear y adaptar actividades interactivas en Educaplay que se alineen con los contenidos y objetivos de aprendizaje de los estudios sociales.
4. Diseñar actividades educativas efectivas utilizando Educaplay, adaptadas a los contenidos de estudios sociales.





5. Evaluar el impacto de la capacitación en la práctica docente y en el aprendizaje de los estudiantes, mediante la percepción de los participantes.

Duración

10 sesiones, una cada semana.

Lugar

Escuela de Educación Básica “José de la Vega”, situada en la provincia de Azuay, cantón de Paute en la parroquia de Dug Dug, Ecuador.

Cobertura o población destinataria

14 Docentes de Estudios sociales de 8vo, 9no y 10mo.

Agentes responsables

Investigadora

Estructura general de la propuesta

Indicadores de logro

Para poner en evidencia el logro del objetivo de la propuesta, el cual consiste en Promover la incorporación efectiva de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega" durante el período 2023-2024, brindando a los docentes las herramientas y conocimientos necesarios para utilizar esta plataforma de manera pedagógica y enriquecedora, se consideran los siguientes indicadores: 1. Porcentaje de docentes capacitados en el uso efectivo de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales. 2. Número de actividades y recursos educativos creados por los docentes utilizando Educaplay. 3. Nivel de participación y motivación de los estudiantes en las actividades de estudios sociales utilizando Educaplay. 4. Mejora en los resultados de aprendizaje de los estudiantes en estudios sociales, medidos a través de evaluaciones formativas y sumativas. 5. Nivel de personalización del aprendizaje logrado mediante la adaptación de actividades y recursos de Educaplay a las necesidades individuales de los estudiantes. 6. Grado de integración de Educaplay en el currículo de estudios sociales, evidenciado en la planificación y diseño de las actividades educativas. 7. Nivel de colaboración y trabajo en equipo entre los estudiantes durante las actividades de estudios sociales utilizando





Educaplay. 8. Uso efectivo de las herramientas y funcionalidades de Educaplay por parte de los docentes para evaluar y hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes. 9. Nivel de satisfacción y retroalimentación positiva de los docentes y estudiantes sobre la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales. 10. Observación directa de la aplicación efectiva de Educaplay en el aula de estudios sociales, evidenciando la interacción y participación activa de los estudiantes.

Contenidos programáticos

Tabla 26

Contenidos programáticos de la propuesta

Semana	Contenidos	Actividades Previstas
1	Introducción a Educaplay.	-Presentación de la plataforma, características y beneficios en el proceso educativo de estudios sociales. -Dividir a los participantes en grupos y pedirles que diseñen una actividad en Educaplay adaptada a un tema específico de estudios sociales.
2	Herramientas y funcionalidades de Educaplay.	-Exploración de las diferentes herramientas y opciones disponibles en Educaplay para crear actividades y recursos interactivos. -Realizar una actividad práctica en la que los participantes exploren las diferentes herramientas y funcionalidades de Educaplay.
3	Diseño de actividades educativas en Educaplay.	-Aprendizaje de cómo diseñar y crear actividades educativas efectivas utilizando Educaplay, adaptadas a los contenidos de estudios sociales. - Promover una discusión grupal sobre las posibilidades pedagógicas de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales. -Los participantes pueden compartir ideas, experiencias y preguntas, y reflexionar sobre cómo podrían integrar eficazmente la plataforma en su práctica docente.
4	Personalización del aprendizaje en Educaplay.	-Presentar a los participantes diferentes casos de estudiantes con necesidades y estilos de aprendizaje diversos. Pedirles que reflexionen sobre cómo podrían utilizar Educaplay para personalizar el aprendizaje de cada estudiante en estudios sociales. -Exploración de cómo adaptar las actividades y recursos de Educaplay para atender las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes en estudios sociales.
5	Integración de Educaplay en el currículo de estudios sociales.	-Analizar el currículo de estudios sociales e identificar los temas y objetivos de aprendizaje que se pueden reforzar o complementar utilizando Educaplay. -Reflexión sobre cómo integrar Educaplay en el currículo de estudios sociales, alineando objetivos de aprendizaje y contenidos.

Fuente: elaboración propia





Semana	Contenidos	Actividades Previstas
6	Evaluación del aprendizaje en Educaplay.	<ul style="list-style-type: none">-Utilizar las herramientas de evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes en Educaplay para evaluar el aprendizaje en estudios sociales.- Explorar cómo utilizar Educaplay para realizar evaluaciones formativas en estudios sociales. Los participantes pueden diseñar actividades que permitan evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua y brindar retroalimentación oportuna.
7	Estrategias pedagógicas con Educaplay.	<ul style="list-style-type: none">-Presentar a los participantes casos de estudio que ejemplifiquen diferentes estrategias pedagógicas utilizando Educaplay.-Pedirles que analicen y reflexionen sobre cómo estas estrategias pueden aplicarse en su propio contexto educativo.
8	Colaboración y trabajo en equipo con Educaplay	<ul style="list-style-type: none">-Dividir a los participantes en grupos y asignarles un tema específico de estudios sociales.-Cada grupo deberá crear una actividad colaborativa en Educaplay, donde cada miembro del grupo contribuya con preguntas, opciones de respuesta o recursos adicionales-Reflexionar sobre cómo fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes utilizando Educaplay en actividades de estudios sociales.
9	Recursos complementarios en Educaplay.	<ul style="list-style-type: none">-Explorar recursos multimedia (imágenes, videos, audios) en las actividades de Educaplay para enriquecer el aprendizaje en estudios sociales.-Organizar un juego de roles donde los participantes asuman diferentes roles (docente, estudiante, administrador de Educaplay) y simulen una situación de enseñanza-aprendizaje utilizando la plataforma.
10	Buenas prácticas y ejemplos de uso de Educaplay en estudios sociales.	<ul style="list-style-type: none">-Presentación de ejemplos y casos de éxito de docentes que han utilizado Educaplay de manera efectiva en el proceso educativo de estudios sociales.- Cerrar el taller con una actividad de síntesis y reflexión, donde los participantes compartan las principales ideas y aprendizajes obtenidos durante el taller. Pueden identificar las estrategias pedagógicas más relevantes y discutir cómo aplicarlas en su propia práctica docente.

Fuente: elaboración propia





Estrategias de ejecución del programa de capacitación docente

Para el desarrollo de la propuesta Incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales. Capacitación para docentes, se tienen algunas estrategias tales como:

-Realizar un análisis detallado del contexto educativo en el que se implementará Educaplay, identificando las necesidades específicas de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje en el área de estudios sociales.

-Fomentar la creación de actividades colaborativas en Educaplay, donde los docentes trabajen en equipo para diseñar recursos educativos que aborden diferentes aspectos de los estudios sociales.

-Incorporar estrategias para la evaluación y retroalimentación de las actividades creadas en Educaplay, de manera que los docentes puedan ajustar y mejorar continuamente sus recursos educativos.

-Establecer mecanismos de acompañamiento y seguimiento para los docentes, brindándoles apoyo continuo en la implementación de Educaplay en el aula y la resolución de desafíos que puedan surgir.

-Estimular la investigación y el desarrollo de buenas prácticas en la integración de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales, fomentando la colaboración entre docentes y la generación de conocimiento pedagógico.

-Facilitar espacios para que los docentes compartan sus experiencias, éxitos y desafíos en la implementación de Educaplay, promoviendo el aprendizaje entre pares y la construcción colectiva de conocimiento.

Metodología empleada en el programa de capacitación docente

Se utiliza la metodología de aprendizaje activo y participativo, la cual se fundamenta en la idea de que el conocimiento se construye a través de la acción y la participación de los aprendices. Esto implica la realización de acciones que promuevan la reflexión, la colaboración, el pensamiento examinador, la resolución de complicaciones y el compromiso grupal. Además, estas estrategias suelen incorporar el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para enriquecer el proceso de aprendizaje.





Medios y materiales educativos

Para el desarrollo de la propuesta de Capacitación docente sobre la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales, se utilizan los siguientes medios y materiales educativos: Recursos educativos de Educaplay; Guías y tutoriales; conviene proporcionar guías y tutoriales detallados sobre cómo utilizar Educaplay y aprovechar al máximo sus funcionalidades en el contexto de los estudios sociales. Ejemplos de actividades; Materiales complementarios; Foros y comunidades virtuales.

Criterios de evaluación

En la tabla 27, se presentan los criterios de evaluación mediante una guía de observación cuyo propósito es evaluar los Indicadores de logro diseñados para la presente propuesta.

Tabla 27

Guía de observación con criterios de evaluación de la propuesta

N°	Indicador de logro	Inicio	Proceso	Logro
1	Actividades y recursos educativos creados por los docentes utilizando Educaplay.			
2	Nivel de participación y motivación de los estudiantes en las actividades de estudios sociales utilizando Educaplay.			
3	Mejora en los resultados de aprendizaje de los estudiantes en estudios sociales, medidos a través de evaluaciones formativas y sumativas.			
4	Nivel de personalización del aprendizaje logrado mediante la adaptación de actividades y recursos de Educaplay a las necesidades individuales de los estudiantes.			
5	Grado de integración de Educaplay en el currículo de estudios sociales, evidenciado en la planificación y diseño de las actividades educativas.			
6	Nivel de colaboración y trabajo en equipo entre los estudiantes durante las actividades de estudios sociales utilizando Educaplay.			
7	Uso efectivo de las herramientas y funcionalidades de Educaplay por parte de los docentes para evaluar y hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes.			

Fuente: elaboración propia



CONCLUSIONES

En esta investigación se elaboró un programa de capacitación docente sobre la incorporación de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024. Los resultados obtenidos permiten concluir lo siguiente:

1. De acuerdo a los resultados analizados en la encuesta diagnóstica se observa una necesidad urgente de fomentar la integración de las TIC en las clases de estudios sociales un 66,67% de los encuestados opinó que casi nunca se hace uso de estrategias mediadas por las TIC, seguido de un 19,7% que expresó la alternativa algunas veces; y, un 13,64% nunca, destacando que ningún docente escogió las alternativas siempre o casi siempre ya que es una necesidad imperante. La baja frecuencia actual de su uso, evidenciada en los datos, representando una oportunidad para mejorar la calidad educativa y brindar a los estudiantes un aprendizaje más significativo y dinámico.

2. Al identificar las necesidades de capacitación docente en el área de estudios sociales de la escuela "José de la Vega" para incorporar Educaplay en el proceso educativo se concluye agregando que un 64,29% de los docentes expresó que nunca conoce las características de Educaplay como estrategia pedagógica efectiva; además, un 71,43% de los docentes expresó que siempre ha enfrentado desafíos al momento de incorporar tecnología en el proceso educativo de estudios sociales, esto conlleva a que los docentes pueden enfrentar dificultades si no están familiarizados con las herramientas tecnológicas específicas que desean utilizar en el aula; o pueden requerir tiempo y esfuerzo adicional para encontrar o crear materiales digitales relevantes y de calidad que se alineen con los objetivos de aprendizaje, haciendo evidenciar la necesidad de una capacitación docente en esta área.

3. Se diseñó y ejecutó un programa de capacitación para los docentes sobre la incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales en la escuela "José de la Vega", durante el período 2023-2024, titulado: "Incorporación de Educaplay en el proceso educativo de estudios sociales programa de Capacitación para docentes"; el cual contempló aspectos relacionados con las necesidades detectadas; este consta de 10 sesiones de trabajo.





4. Se validó mediante la opinión de los encuestados participantes, el programa de capacitación docente sobre la incorporación de Educaplay como estrategia pedagógica en el proceso educativo de estudios sociales, identificando que el uso de esta plataforma permitió mejorar la participación y motivación estudiantil, la comprensión de conceptos y contenidos de estudios sociales, las habilidades de investigación y análisis, ha contribuido en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas en el contexto de los estudios sociales, ha mejorado la colaboración y trabajo en equipo, la comunicación verbal y escrita, la retención de información, la autonomía y autorregulación, la creatividad e innovación, por la alta tasa de recomendación del programa de capacitación (78.57%), evidenciada en la Tabla 23 y Figura 22, permite concluir que la iniciativa fue efectiva y valiosa para los participantes.



RECOMENDACIONES

Según los resultados derivados de esta investigación se recomienda lo siguiente:

1. Continuar empleando la plataforma Educaplay como una herramienta integral en el proceso educativo de los estudios sociales, fortaleciendo así la enseñanza-aprendizaje mediante recursos interactivos y adaptados a las necesidades de los estudiantes. Además, buscar capacitar a los docentes para que utilicen eficazmente esta herramienta en su práctica pedagógica.
2. Revisar nuevas investigaciones sobre el uso de Educaplay en el ámbito educativo, buscando estudios previos, artículos académicos y otras fuentes relevantes para comprender el panorama actual y adaptarlas al área de estudios sociales, para corregir el programa de capacitación generado.
3. Ajustar el programa de capacitación a otras asignaturas, diseñando actividades que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje de los estudiantes, lo cual involucra la reforma de contenidos, asegurando que las actividades que se creen en Educaplay estén integradas de manera efectiva dentro del currículo escolar.
4. Examinar como se está utilizando Educaplay y como se están incorporando los elementos interactivos de esta estrategia para el aprendizaje de estudios sociales en otras instituciones y niveles educativos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, A., Argüello, A. J., Pineda, G., & Turcios, P. (2020). Competencias del docente en educación online en tiempo de COVID-19: Universidades Públicas de Honduras. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 206-224.
- Acosta Faneite, S. F. (2023). Criterios para la selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos en las investigaciones mixtas. *Revista Honoris Causa*, 15(2), 62–83.
- Alcivar Saltos, M. E., Guzmán Macías, M., & Torres Navarrete, Y. G. (2023). Digital nomads and new technologies in tourism. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 1245–1258.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.681>
- Anderson, I. F. (2021). El pensamiento abductivo y el uso de iconografías artísticas y de diseño en las ciencias. *ArtyHum Revista de Artes y Humanidades*, 81, 46-97.
<https://doi.org/http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/141081>
- Añón, A., & Torrano, E. (2021). *Estudio de la viabilidad de la aplicación de técnicas de aprendizaje automático a la educación (Tesis de grado)*. Udelar. FI. INCO.
- Aparicio Gómez, W. O. (2023). La Inteligencia Artificial y su Incidencia en la Educación: Transformando el Aprendizaje para el Siglo XXI. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3(2), 217-229.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v3i2.133>
- Arango, S. I., & Manrique, B. (2023). Interacciones comunicativas y colaboración mediada por entornos virtuales de aprendizaje universitarios. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(76). <https://doi.org/https://revistas.um.es/red/article/view/544981>
- Area Moreira, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa: manual electrónico*. Universidad de la Laguna.
- Arenas, D. S., Ramírez, A. A., & Palazuelos, I. J. (2022). Educación a distancia: Posibilidades de inclusión y participación estudiantil. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 20(2), 29-46.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8374775>



- Arteaga, Y. (2023). Infopedagogía en el aula: Potenciando el aprendizaje a través de la integración de tecnología y pedagogía en Ecuador. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 1795–1812.
<https://doi.org/https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3376>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial 449 de 20-oct-2008*. Asamblea Nacional del Ecuador.
- Astudillo Torres, M. P. (2019). Aplicación de la Realidad Aumentada en las prácticas educativas universitarias. *RELATEC: revista latinoamericana de tecnología educativa*, 18(2), 203-218. <https://doi.org/http://dx.medra.org/10.17398/1695-288X.18.2.203>
- Avendaño, W. R., Hernández, C., & Prada, R. (2021). The university teacher in the face of the educational emergency. Adaptation to ICT in teaching processes. *Educación y Humanismo*, 23(41).
- Aviles, A. G., Vera, K. A., Rugel, J. L., & Aviles, A. H. (2023). Desarrollo profesional docente en el contexto de la tecnología educativa. *Polo del Conocimiento*, 8(6), 1280-1297. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i6.5745>
- Bacca-Pachón, P. A., & Sierra Castro, D. E. (2022). Relación arte/tecnología como herramientas para mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística en estudiantes de Educación Primaria del contexto rural. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(4), 1427-1441. <https://doi.org/10.5209/aris.79000>
- Baloco, C., & López, O. (2022). Ambientes virtuales con metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP): una estrategia didáctica para el fortalecimiento de competencias matemáticas. *Praxis*, 18(2), 324-344.
- Barahona, M., & Ibaceta, X. (2019). La enseñanza en equipo como un modelo alternativo en la formación práctica de profesores de inglés: un estudio de caso en Chile. *Íkala, revista de lenguaje y cultura*, 24(3), 1-15. <https://doi.org/https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v24n03a03>
- Barranco Enríquez, P. (2023). *Propuesta de metodología para la docencia en entornos de FP con alumnado con diversidad de capacidades*. Universidad de Valladolid.



- Barrera Landa, C. E., & Ungria Torres, K. L. (2021). *Desarrollo e implementación de una aplicación móvil para la oferta de servicios publicitarios del sector comercial del cantón La Maná mediante arquitectura de microservicios de geolocalización en tiempo real para la Universidad Técnica de Cotopaxi (Tesis)*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Bastidas Saltos, M., & Burgos Ontaneda, D. (2021). *Identificación de congestión vehicular a través del análisis de agrupamiento de trayectorias GPS (Bachelor's thesis)*. Universidad de Guayaquil.
- Bayas Gaona, L. K. (2021). *Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje utilizando EDMODO aplicado a los Estudiantes de Tercer Año Básico (Master's thesis)*. Universidad Estatal de Milagro.
- Bernal, A. F., Plisco, L. B., Fienco, G., & Solórzano, L. (2022). Pedagogía y filosofía en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes universitarios. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(8), 2127-2146.
- Berrones, L. P., Tapia, D. Y., Bautista, J. A., & Moposita, L. P. (2023). Explorando el aprendizaje ubicuo: Características, desafíos y experiencias en la era digital. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 1875–1895.
<https://doi.org/https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3382>
- Bizarro, W., Sucari, W., & Quispe-Coaquira, A. (2019). Evaluación formativa en el marco del enfoque por competencias. *Revista Innova Educación*, 1(3), 374-390.
<https://doi.org/https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/45>
- Bonal, X., & González, S. (2021). Educación formal e informal en confinamiento: una creciente desigualdad de oportunidades de aprendizaje. *Revista de la Asociación de Sociología de la Educación (RASE)*, 14(1), 44-62.
- Borsuk, A. (2020). *El libro expandido: Variaciones, materialidad y experimentos (Vol. 3)*. Ampersand.
- Cabero Almenara, J., & Martínez Gimeno, A. (2019). Las tecnologías de la información y comunicación y la formación inicial de los docentes: modelos y competencias digitales



- (Tesis). *Profesorado: Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 23(3), 247-268.
- Cadena , G. C., Medina, A., González, K. L., & Peña, D. E. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Uniandes Episteme. Revista De Ciencia, Tecnología E Innovación*, 10(2), 220–233. <https://doi.org/https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2968>
- Caicedo Vera, I. A., & Gallardo, K. (2021). El uso del portafolio como herramienta de evaluación de desempeño en matemáticas. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 21(41), 69-80.
- Calderón Meléndez, A. (2020). Elementos clave de la virtualidad en la educación superior. *Revista Electrónica Calidad En La Educación Superior*, 11(2), 80-104. <https://doi.org/https://doi.org/10.22458/caes.v11i2.3322>
- Calderón Pujadas, F. J. (2019). Impacto de las nuevas tecnologías en la masificación de la educación. *Revista Scientific*, 4, 173-187. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.E.10.173-187>
- Campo García, J. L. (2020). *La telefonía móvil: estudio de su desarrollo e impacto en la vida académica de estudiantes de la UVa (Tesis)*. Universidad de Valladolid.
- Campos López, A. (2023). *Desarrollando mentes creativas: Programación artística en la escuela para potenciar la imaginación y la fantasía (Tesis)*. Universitat Jaume I.
- Castro Guale, I. V., & Fuentes Jiménez, P. J. (2019). *Inclusión digital para el aprendizaje de los estudiantes*. Universidad de Guayaquil.
- Castro, V. H., & Vega, J. O. (2021). La motivación y su relación con el aprendizaje en la asignatura de física de tercero en bachillerato general unificado. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 25(2), 322-348.
- Celi Rojas, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca Terán , M. S., & Paladines Benítez, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>



- Chalen Ortega, J. G., Ramírez Pérez, J. F., & Cañizares González, R. (2021). El impacto de los recursos educativos abiertos en la socialización del conocimiento en el sistema educativo ecuatoriano. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(6), 59-71. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590485>
- Chong, P. G., & Marcillo, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Cifuentes, J. E., Cortés, L. M., Garzón, N. Y., & González, D. P. (2020). Desarrollo de las competencias de indagación y explicación a través de prácticas de aula basadas en la enseñanza para la comprensión. *Cultura Educación y Sociedad*, 11(2), 87-109. <https://doi.org/https://doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.06>
- Claramunt, J. C. (2020). Innovación docente y TIC desde la perspectiva de la docencia en Derecho. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 7(2), 167-184. <https://doi.org/https://doi.org/10.5354/0719-5885.2020.57150>
- Coll, C., Díaz Barriga, F., Engel Rocamora, A., & Salinas Ibáñez, J. M. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 26(2), 9-25.
- Colorado Espinoza, M. E., & Mendoza Moreira, F. S. (2021). El material didáctico de apoyo en adaptaciones curriculares de matemáticas para personas con discapacidad intelectual. *Conrado*, 17(80), 312-320.
- Cordero Balcázar, C. (2022). *EDU-Gamers: Recursos videolúdicos para una sociedad educadora*. Héroes de Papel.
- Cueva, J., García, A., & Martínez, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta. *Revista Científica*, 4(14), 205-227. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Dent, D. J., Verdú, A. V., de Casas Moreno, P., & González, C. B. (2020). *Instagramming: Temas, tópicos y tendencias*. Ediciones Octaedro.



- Díaz Lozada, J. A., & Díaz Caballero, J. (2020). La resolución de problemas desde un enfoque epistemológico. *Foro de educación*, 18(2), 191-209. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7573109>
- Díaz-Díaz, N., González, C. D., & Rodríguez, J. (2023). *Tendencias en el uso de aplicaciones basadas en analíticas de datos para evaluar el aprendizaje. In Innovación y transferencias de conocimientos (pp. 45-66)*. Dykinson.
- Dorantes, G. L. (2023). *Internet, sociedad y poder. Democracia digital: comunicación política en la era de la hipermediación*. UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Escobar, M. G., Cárdenas, M. Y., Barroso, M., Basantes, E. A., & García, Y. K. (2023). Las estrategias metodológicas y su efectividad en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Dominio De Las Ciencias*, 9(1), 911-928. <https://doi.org/https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3168>
- Escribano, F. (2020). *Homo Alien: Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo*. Héroes de Papel Studies.
- España Bone, Y. I., & Vigueras Moreno, J. A. (2021). La planificación curricular en innovación: elemento imprescindible en el proceso educativo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1).
- Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95.
- Fernández Yustos, E. (2023). *Ideas y experiencias innovadoras en Educación Infantil: el ámbito emocional mediante las TIC (Tesis)*. Universidad de Valladolid.
- Figueroa Rochín, C. A., & Santillán Anguiano, E. I. (2021). *Software libre educativo en una cultura digital*. Qartuppi S. de RL de C. (Ed.).
- Folse, K. (2020). *Enseñar con Zoom: Una guía para principiantes*. Wayzgoose Press.
- Forcada Sanz, J. (2020). *Frameworks para desarrollo de aplicaciones móviles híbridas: análisis comparativo y aplicación a servicios de emergencia (Master dissertation)*. Universidad Politécnica de Madrid.



- Gabuardi, V. F. (2022). La incorporación del aprendizaje social y emocional en nuestras aulas. *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, 2(1), 281-302. <https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v2i1.65>
- Galloway, S. (2021). *Post corona*. Plataforma.
- Gamboa, M. E., & Borrero, R. Y. (2020). Recursos estadísticos para investigar sobre coherencia didáctica. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.1965>
- Gárate Carrillo, M. I., & Cordero Arroyo, G. (2019). Apuntes para caracterizar la formación continua en línea de docentes. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 209-221. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836garate10>
- García, J. G., & Santillán, Ñ. M. (2022). *Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero-julio 2021 (Tesis)*. Universidad Técnica del Norte.
- García, L. S., Zuñiga, J., & Perez, L. E. (2021). Las tecnologías e-learning y TIC en el aprendizaje a largo plazo de la anatomía humana en estudiantes del área de la salud: una revisión de la literatura. *International Journal of Morphology*, 39(2), 396-400.
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de cultura económica.
- Garrido Aragón, J. F. (2023). Realidad Inmersiva: Herramienta educativa para desarrollar el pensamiento computacional. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 70–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.085>
- Giler, T. L., Delgado, J. R., & Martínez, I. R. (2023). El desarrollo de competencias comunicacionales a partir del aprendizaje basado en proyectos en los estudiantes de básica superior. *Sinergia Académica*, 6(Especial), 101-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.51736/sa.v6iEspecial.177>
- Gisbert, M., Lázaro, J. L., & Esteve, V. (2023). *Investigar e innovar en la era digital: Aportaciones desde la tecnología educativa*. Octaedro.
- Goleman, D. (2001). *Inteligencia Emocional*. Kairós.



- Gómez Goitia, J. M. (2019). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66. <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7>
- Gómez León, J. D. (2022). *Educación Artística y Digital en Infantil a través de los Museos*. Universidad de Jaén.
- Gómez, L. (2020). *Secretos Explosivos de Marketing en Redes Sociales: Una guía completa de publicidad digital: estrategias de Facebook, Google SEO y Youtube. Aprende los secretos más importantes de la publicidad de Instagram*. Leonardo Gómez.
- Gómez-Pablos, V. B., & García-Barrera, A. (2023). *Metodologías activas aplicando tecnologías digitales (Vol. 8)*. Narcea Ediciones.
- González Sierra, D. (2021). Comunicación/educación en América Latina: una aproximación desde las instituciones y las tecnologías en educación. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 23(36), 119-134.
- González, J. I., & Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, 49-62. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11607>
- González, R. O., & Ricalde, D. C. (2021). Aproximaciones a una metodología mixta. *NovaRua: Revista Universitaria de Administración*, 13(22), 65-84.
- González-Hernández, I. J., Armas-Alvarez, B., Coronel-Lazcano, M., Maldonado-López, N., Vergara-Martínez, O., & Granillo-Macías, R. (2021). El desarrollo tecnológico en las revoluciones industriales. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 8(16), 41-52. <https://doi.org/https://doi.org/10.29057/escs.v8i16.7118>
- Guallar, J., & Traver, P. (2020). Curación de contenidos en hilos de Twitter. Taxonomía y ejemplos. *Anuario ThinkEPI*, 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.3145/thinkepi.2020.e14d06>
- Gualuntuña, V. L. (2021). *Diseño de una guía didáctica de Ciencias Naturales basada en la estrategia aprendizaje basado en problemas para estudiantes de sexto de EGB (Bachelor's thesis)*. PUCE.



- Guanipa, L., & Franco, G. N. (2021). Aprendizaje colaborativo en tiempos de pandemia hacia la construcción de un eje socioeducativo. *Revista Eduweb*, 15(3), 48-61. <https://doi.org/https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2021.15.03.4>
- Guerrero Castillo, R. A., Garces, N. P., Barén, T. M., Arias Reyes, A. G., Cabrera Solorzano, J. E., & Vásquez Soto, E. R. (2023). The impact of new pedagogical models in the face of digital and technological updates. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 4(2), 665–684. <https://doi.org/https://doi.org/10.60100/rcmg.v4i2.159>
- Gutierrez Vargas, N. Z. (2022). *Componentes audiovisuales en los videos de youtubers bolivianos en la tematica de entrenamiento (Doctoral dissertation)*. Universidad Mayor de San Andrés.
- Hernández, C. E., & Escobar, N. A. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.
- Hernández, I., Lay, N., Herrera, H., & Rodríguez, M. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias sociales*, 27(2), 242-255. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927662>
- Hidalgo Apunte, M. E. (2021). Reflexiones acerca de la evaluación formativa en el contexto universitario. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(1), 189–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.32>
- Ibaceta Vergara, C. P., & Villanueva Morales, C. F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno. *Perspectiva Educativa*, 60(3), 132-158. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>
- Ibarra, M. S., & Rodríguez Gómez, G. (2019). Una evaluación como aprendizaje. En A. F. J. Patricio, *Cartografía de la buena docencia. Un marco para el desarrollo del profesorado basado en la investigación* (págs. 175-196). Rodríguez-Gómez, G.
- Jacobsen, R. M. (2021). *Valuación del capital accionario de Netflix, Inc.* Universidad de San Andrés.



- Jaramillo , E., Vargas, J. L., Celeiro, A. F., & Ortiz, W. (2023). Estrategia didáctica innovadora en la enseñanza de Estudios Sociales, en estudiantes de octavo año del Colegio de Bachillerato Teniente Maximiliano Rodríguez. *Sinergia Académica*, 6(4), 203-241. <https://doi.org/https://doi.org/10.51736/sa.v6i4.168>
- Ji, S. (2021). *Estudio sobre la comunicación viral de Douyin y Tiktok (Tesis de Maestría)*. Universitat Politècnica de València.
- Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 4(iV), 59-68.
- Jurado, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es
- Kalantzis, M., Cope, B., & Zapata, G. C. (2020). *Las alfabetizaciones múltiples: teoría y práctica*. Ediciones Octaedro.
- Kohatsu Vera, A. M. (2020). *Interfaces en servicios de streaming (Tesis de Maestría)*. Universidad de Ciencias y Arte de América Latina.
- Laro González, M. E. (2020). Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza. *REJIE: Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, 21, 11-23. <https://doi.org/https://doi.org/10.24310/REJIE.2020.v0i21.7530>
- Lastre, J. R. (2022). Google Sites: Herramienta didáctica para la concientización del uso de la red social Facebook. *Revista Cedotic*, 7(2), 127-148.
- Laza, C. A. (2019). *Investigación y recogida de información de mercados*. UF1780. Tutor Formacion.
- León, W. P., Montaguano, J. E., Blacio, S. E., Ortiz, N. G., & León Cueva, R. V. (2023). TIC TAC TEP En Educación: Estrategias y Beneficios de su Implementación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 8917-8938. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8462
- Lion, C. (2022). *Aprendizaje y tecnologías: Habilidades del presente, proyecciones de futuro*. Noveduc.



- Losada, J. L., Hernández, E. V., Salvat, M., & Losada, J. O. (2019). Evolución histórica del razonamiento clínico. *Medisan*, 23(6), 1164-1180.
- Magallanes, Y. V., Donayre, J. A., Gallegos, W. H., & Maldonado, H. E. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. *CIEG, Revista Arbitrada Del Centro De Investigación Y Estudios Gerenciales*, 51, 25-35.
- Maia Ferreira, M., da Veiga Gonçalves, C., Cruz da Silva, C., & Olcina-Sempere, G. (2020). Inclusión y diferenciación pedagógica: dos estudios cualitativos en el sistema educativo portugués. *Revista Colombiana de Educación*(78), 321-342. <https://doi.org/10.17227/rce.num78-9922>
- Manzanares Triquet, J. C., & Moya García, M. (2022). Soluciones digitales para docentes en apuros: Herramientas y recursos tecnológicos para dinamizar el aula virtual. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 19(2), 255-264. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8479050>
- Marín Palacios, C., & Botey Fullat, M. (2022). Estrategias promocionales de marketing digital con redes sociales: Análisis bibliométrico de estrategias digitales a través de Facebook e Instagram. *REVISIÓN TECNO. Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 12(1), 1-11. <https://doi.org/https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.4393>
- Medina, A. G., Sánchez, A. E., Guanga, W. E., Torres, L. E., & Cedeño, M. I. (2023). Psicología y lectura aplicado al proceso educativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 1040-1058. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4453
- Mendez, J. R. (2022). *“El Primer Café”*: estudio de caso sobre el podcast de Spotify y La Nación (Doctoral dissertation). Universidad del Salvador.
- Millán, M., & Domínguez, L. (2022). Actitudes de los estudiantes ante el edutainment: Educaplay en la asignatura “Deontología de la Comunicación Audiovisual”. In *La investigación sobre nuevas estrategias de aprendizaje (pp. 164-174)*. Dykinson.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Currículo de los niveles de educación obligatoria. Nivel Bachillerato. Tomo I*. Ministerio de Educación del Ecuador.



- Montecé, E. R., Suárez, E. D., Vega, M. E., & Loor, J. S. (2023). Recursos educativos digitales para la educación universitaria. *RECIMUNDO*, 7(3), 152-163. [https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/7.\(3\).sep.2023.152-163](https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(3).sep.2023.152-163)
- Morales, Y. O. (2021). Gestión de aprendizaje y práctica formativa de los maestros ecuatorianos. *Revista Innova Educación*, 3(3), 149-164.
- Moreno Correa, S. M. (2020). La innovación educativa en los tiempos del Coronavirus. *Salutem Scientia Spiritus*, 6(1), 14-26.
- Moriña, A. (2021). *Enseñando con metodologías inclusivas en la universidad: De la teoría a la práctica (Vol. 59)*. Narcea Ediciones.
- Mota, K., Riffo, R., & Moyano, G. (2023). Aulas híbridas y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en las universidades chilenas. *EduSol*, 23(85), 85-99. https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912023000400085&script=sci_arttext
- Naidorf, J., & Cuschnir, M. (2019). La grieta pedagógica: temas de educación del siglo XXI. *Revista Eletrônica de Educação*, 13(3), 813-826. <https://doi.org/https://doi.org/10.14244/198271993457>
- Navarro, A. (2023). The new role of the teacher in the context of information and communication technologies. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 3778-3789.
- Ortiz Chumapi, Y. A. (2023). *Propuesta comunicacional teórica y práctica para potenciar la imagen institucional a través de redes sociales (Tesis de grado)*. Universidad Católica de Cuenca.
- Ortiz, G. (2017). repositorio.ute.edu.ec. Retrieved 23 de 09 de 2023, from <https://repositorio.ute.edu.ec/xmlui/handle/123456789/15702>
- Osma López, S. T. (2023). *Curso masivo en línea (MOOC) como estrategia educativa para fortalecer el aprendizaje en auxiliares de enfermería sobre el uso de oxigenoterapia domiciliaria en pacientes con EPOC (Tesis)*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Padilla Caballero, J. E., Rojas Zuñiga, L. M., Valderrama Zapata, C. A., Ruiz, J. R., & Flores Cabrera, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-



- aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 669-678. [https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367](https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367)
- Páez, C., Arroba, E., Espinosa, M. T., & Silva, M. P. (2023). Gamification as collaborative learning resources in technological education. *2023 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)* (págs. 1-5). Kuwait: IEEE. <https://doi.org/10.1109/EDUCON54358.2023.10125264>
- Pajuelo Holguera, F. (2021). *Sistemas de recomendación basados en filtrado colaborativo: aceleración mediante computación reconfigurable y aplicaciones predictivas sensoriales (Tesis de maestría)*. Universidad de Extremadura.
- Palacios Argüello, D. A. (2021). *Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarquí, Calderón, D. M. Q., Período 2019-2020 (Tesis de maestría)*. Universidad Central del Ecuador.
- Palma, G. M., & Barcia, M. F. (2020). El estado emocional en el rendimiento académico de los estudiantes en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 72-100.
- Papert, S. (2005). ¿Cómo pensar sobre tecnología y aprendizaje? Una llamada al diálogo. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (1).
- Paredes Paredes, E. A. (2023). *Estudio comparativo de las plataformas de videoconferencias para el desarrollo de clases virtuales sincrónicas en la básica superior de la escuela Federico González Suárez, Quito-Ecuador. Año lectivo 2021-2022 (Tesis)*. Universidad Central del Ecuador.
- Parra-León, G. A., & León-Palencia, A. C. (2020). Formar profesores para áreas científica y técnicas en la Universidad Pedagógica Nacional (1967-1985). *Revista IRICE*(39), 87-115.
- Pascagaza, E. F., & Estrada, L. C. (2020). Las teorías sobre la sociología de la educación y su impacto en los sistemas y políticas educativas en América Latina. *Revista Boletín Redipe*, 9(5), 55-76.



- Paz, C. L., & Estrada, L. (2022). Condiciones pedagógicas y desafíos para el desarrollo de competencias investigativas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24. <https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e09.3937>
- Pinheiro, B. R., Moro, M. M., & Damian, I. P. (2023). Aprendizaje basado en problemas: una estrategia pedagógica para la enseñanza en las ciencias de la información y documentación. *Palabra Clave (La Plata)*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24215/18539912e197>
- Prado, S. S., García, D. G., Erazo, J. C., & Narváez, C. I. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 4-26. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the horizon*, 9(6), 1-7.
- Prensky, M. (2015). *No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!* Ediciones SM.
- Puya, A. J., & Jiménez, V. H. (2021). *La plataforma educativa EDUCAPLAY y su incidencia en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, periodo lectivo 202*. Universidad Estatal de Milagro.
- Quizhpi Sinchi, H. C. (2023). *Herramientas digitales relacionadas con las destrezas del área de Educación Cultural y Artística (Master's thesis)*. Universidad del Azuay.
- Ramírez-Hernández, P., Valle Cruz, D., & Mendoza Méndez, R. (2023). Revisión de los chatbots basados en inteligencia artificial en la administración pública: Hacia una arquitectura para el gobierno. *Espacios Públicos*, 24(60). <https://doi.org/https://doi.org/10.36677/espaciospublicos.v23i60.21317>.
- Ramírez-Sosa, M. A., & Peña-Estrada, C. C. (2022). B-learning para Mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 15(2), 5-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v15i2.309>
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación*. XinXii.
- Rebollo, P. A. (2022). *Metodología de la Investigación/Recopilación*. Editorial Autores de Argentina.



- Restrepo, M. C. (1999). *Producción de textos educativos*. Coop. Editorial Magisterio.
- Rodríguez Torres, A. F., Orozco Alarcón, K. E., García Gaibor, J. A., Rodríguez Bermeo, S. D., & Barros Castro, H. A. (2023). La Implementación de la Inteligencia Artificial en la Educación: Análisis Sistemático. *Dominio De Las Ciencias*, 9(3), 2162–2178. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v9i3.3548>
- Romero Parra, R. M., & Barboza Arenas, L. A. (2022). Relación entre los sistemas de representación de la programación neurolingüística y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios. *Nueva revista del Pacífico*(76), 62-87. https://doi.org/https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-51762022000100062&script=sci_arttext&tlng=en
- Romero, O. R. (2019). *La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019 (Tesis)*. Universidad César Vallejo.
- Sacoto Abad, R. E. (2023). *Contexto, integración y proyección en la docencia (Master's thesis)*. Universidad del Azuay.
- Salinas, J. M., & Salvati, A. (2021). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Franz Tamayo - Revista De Educación*, 2(4), 88–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/franztamayo.v2i4.297>
- Sampietro, A., Calvo, D., & Campos, E. (2020). Los emojis del 8M: Su uso en Twitter durante las movilizaciones feministas de 2019. *Dígitos. Revista de Comunicación Digital*, 1(6), 137-158. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7203/rd.v1i6.170>
- Sánchez Rodríguez, S. (2020). *Sistema seguro de mensajería instantánea certificada (Trabajo Fin de Grado)*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Sarmiento Castillo, C. F. (2023). *Actividades prácticas para potenciar la enseñanza y aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística (Bachelor's thesis)*. Universidad Nacional de Educación.
- Shum Xie, Y. M. (2021). *Marketing digital: Navegando en aguas digitales, sumérgete conmigo*. Ediciones de la U.
- Siemens, G., & Downes, S. (2008). *Teoría del conectivismo*. <https://doi.org/http://www.elearnspace.org>



- Soledispa, C. J., Delgado, A. N., & Lindao, M. M. (2023). Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997-4028. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- Solis Solis, O. E. (2023). *Creación de un libro interactivo multimedia para el aprendizaje de Ciencias Naturales en sexto grado de Educación General Básica (Bachelor's thesis)*. Riobamba.
- Soto, E. M., Olivares, P. V., & Antunez, J. C. (2022). Reflexiones y desafíos de investigación contable: hacia la consolidación de la teoría general contable. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 27(7), 360-374.
- Suárez, R., Vázquez, T., & Lacave, T. T. (2020). Metodología y formación docente cuestiones claves para la integración de las TIC en la educación. *Ambitos. Revista Internacional de Comunicación*(49), 197-215. <https://doi.org/https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i49.12>
- Taladriz, C. C. (2021). *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior*. Dykinson.
- Tobón, S. T. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Coop. Editorial Magisterio.
- Toca Torres, C. E., & Carrillo Rodríguez, J. (2019). Los entornos de aprendizaje inmersivo y la enseñanza a ciber-generaciones. *Educação E Pesquisa*, 45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945187369>
- Torres, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2).
- Valdés, B. N. (2023). *Reflexiones sobre el quehacer o des-quehacer de la universidad desde la ética de Albert Cossery*. In *ODS y Universidad: Educación de calidad, inclusión y soberanía alimentaria (pp. 102-120)*. Dykinson.
- Valdivia-Vizarreta, P., & Noguera, I. (2022). La docencia en pandemia, estrategias y adaptaciones en la educación superior: Una aproximación a las pedagogías flexibles. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(79), 114-133. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2373>



- Vargas Castillo, L. A. (2022). *Uso de las herramientas tecnológicas en el área de matemática en la educación virtual*. Universidad Nacional del Santa.
- Vargas, J. D., Arregocés, I. C., Solano, A. D., & Peña, K. K. (2021). Aprendizaje basado en proyectos soportado en un diseño tecno-pedagógico para la enseñanza de la estadística descriptiva. *Formación universitaria*, 14(6), 77-86. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000600077>
- Vargas, M. (2021). Mediación de la plataforma educaplay para el aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero. *Dialéctica*, 18(2). <https://doi.org/https://www.revistas-historico.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/view/9574>
- Velandia Camacho, P. (2023). *Factores que influyen en la elección de compra de un celular para un grupo de la generación Y y Z de la ciudad de Bogotá, Colombia, desde las estrategias del marketing (Doctoral dissertation)*. Universidad del Salvador.
- Véliz, C. (2021). *Privacidad es poder: Datos, vigilancia y libertad en la era digital*. Debate.
- Vera Pazmiño, J. L. (2023). Estrategias metodológicas inclusivas: El aprendizaje por proyectos con enfoque en el diseño universal para el aprendizaje. *Código Científico Revista de Investigación*, 4(1), 461-483. <https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v4/n1/127>
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- Villarreal-Villa, S., García-Guliany, J., Hernández-Palma, H., & Steffens-Sanabria, E. (2019). Competencias Docentes y Transformaciones en la Educación en la Era Digital. *Formación universitaria*, 12(6), 3-14. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600003>
- Viollier Bonvin, P., & Ortega Romo, V. (2019). Cuando el Estado hackea: el caso de Operación Huracán. *Revista chilena de derecho y tecnología*, 8(2), 83-110. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5354/0719-2584.2019.54436>
- Vizcaíno, P. I., Cedeño, R. J., & Maldonado, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658



- Wilson, A. (2020). *Marketing en redes sociales: Guía de usuario definitiva para Facebook, Instagram, YouTube, blogs, Twitter, LinkedIn*. Babelcube Inc.
- Zambrano Santana, M. (2022). *Estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística (Tesis de Maestría)*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Zambrano, A. B. (2020). Método histórico e investigación social. *Teoría y Praxis*(37), 23-44.
- Zambrano, W., & Meza, J. A. (2022). Impacto de las tecnologías disruptivas en el proceso de enseñanza - aprendizaje: caso UTM online. *Revista Científica UISRAEL*, 9(1), 29-47.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v9n1.2022.513>
- Zúñiga, M. (2023). Representaciones sociales de estudiantes universitarios durante su educación a distancia por pandemia por Covid-19. *INFAD. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(2), 97-109.
<https://doi.org/https://hdl.handle.net/11162/255403>
- Zurita Cruz, C. E., Zaldívar, A., Sifuentes, A. T., & Valle, R. M. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(Esp.11).
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4278319>