



**UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

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

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

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

**TEMA**

**EVALUAR EL IMPACTO DE EDPuzzle EN LA INCENTIVACIÓN DEL  
APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO**

**Autor/es:**

**ESTRELLA ROCI ALVARADO VASQUEZ – HECTOR ERNESTO AGUAIZA  
AGUIZA**

**Tutor/a:**

**PhD. JESUS MORÁN**

**ECUADOR**

**2024**



**La Universidad para todos**





## DEDICATORIA

Quiero dedicar unas palabras de agradecimiento a todas las personas que han hecho posible este logro en mi vida.

En primer lugar, agradezco a **Dios** quien me ha guiado en esta etapa de mi vida brindándome la suficiente sabiduría e inteligencia para poder alcanzar esta meta. Siendo el quien me ha bendecido con la capacidad de aprender a lo largo de este camino dándome las fuerzas en los momentos de duda, sabiduría en los momentos de incertidumbre y paz en los instantes de stress. Gracias, Dios por guiarme y sostenerme siempre.

Agradezco profundamente a mi esposo **José Stalin Ávila** quien ha sido mi apoyo en este largo camino recorrido, su amor, paciencia y comprensión han sido una fuente constante de inspiración, creyendo siempre en mis capacidades y habilidades, inclusive cuando he llegado a dudar de ellas.

Del mismo modo, agradezco a mis padres de manera especial a mi amada madre **Isabel Vásquez Espinoza** quien siempre estuvo a mi lado en mis momentos de necesidad. La persona que me aconsejo, escucho y me dio las palabras justas de aliento para seguir adelante, a su vez agradezco a mi padre que estuvo apoyándome e impulsándome a que no me rinda y siga firme en mi preparación académica.

**Estrella Alvarado**

Este presente trabajo de Grado lo dedico a mi padre **Luis Aguaiza Yanchatipan** y a mi **madre** que desde cielo me está bendiciendo mis logros con infinito amor me ha demostrado y brindado ese apoyo en toda la etapa de mi vida, enseñándome todos los valores éticos y morales que me han incentivando a luchar y salir adelante con mis metas y sueños en mi formación como profesional.

**Héctor Aguaiza**





## AGRADECIMIENTO

Quiero expresar un agradecimiento muy especial a mis amadas hijas **Emily Ávila Alvarado** y **Danna Ávila Alvarado**, quienes se han convertido en el pilar fundamental de apoyo en mi vida, que a pesar de sus cortas edades estuvieron siempre a mi lado siendo una fuente de amor, inspiración y fuerza a lo largo de este proceso. Aunque este camino de preparación ha sido desafiante, su ternura, comprensión y paciencia me dieron el impulso necesario para seguir adelante y no rendirme. Gracias hijas mías.

A ti mi **amado hermano** que a pesar de la distancia estuviste a mi lado para apoyarme en todo momento, en especial en los instantes de dificultad que se presentaron en lo largo de este proceso de estudio y preparación.

Agradezco a mis profesores que con sus conocimientos, paciencia y orientación me impulsaron a crecer profesionalmente; y en especial a mi tutor de tesis **PHd. Jesús Alex Moran Cervantes** por su valiosa guía, paciencia y dedicación; su experiencia ha sido fundamental para la realización de mi proyecto final.

Y finalmente a todos aquellos que de alguna manera formaron parte de este hermoso camino recorrido hacia mi maestría. Gracias por haber estado a mi lado en este proceso. Todo vuestro apoyo me hizo entender que puedo enfrentar cualquier desafío en mi vida.

**Estrella Alvarado**

Un agradecimiento muy sincero a Dios por dar esas bendiciones para culminar con éxitos mi meta en mi vida y a la vez también agradezco a la Universidad Bolivariana del Ecuador, por formarme profesionalmente. A los docentes que tuve durante mi formación profesional, que aportaron día a día un granito de arena, y un agradecimiento especial a mi Tutor de tesis PhD Jesús Morán por su valiosa guía, paciencia y dedicación; su experiencia ha sido fundamental para la realización de mi proyecto final.

A mis compañeros gracias por el apoyo y los momentos compartidos que hicieron de este camino una experiencia enriquecedora. En especial a mi compañera Estrella Alvarado gracias por su apoyo, compañerismo y dedicación en cada etapa de este proyecto. Su colaboración fue fundamental para lograr este resultado.

A toda mi familia y amigos/as que de alguna u otra manera me brindaron su apoyo, me animaron a seguir adelante y ser lo que necesitaba en mi trayectoria académica.

**Héctor Aguaiza**





## RESUMEN

La Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal enfrenta retos en la enseñanza de Estudios Sociales en Noveno Año de Educación General Básica Superior. Aunque cuenta con recursos tecnológicos, los métodos tradicionales no logran captar la atención ni fomentar la participación activa de los estudiantes, generando bajo rendimiento académico, especialmente en aquellos con necesidades educativas especiales que requieren enfoques más inclusivos y personalizados. En este contexto, el objetivo principal de este trabajo es evaluar el impacto del uso de la plataforma Edpuzzle en la incentivación del aprendizaje de Estudios Sociales entre los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal durante el periodo de noviembre de 2023 a marzo de 2024. La propuesta busca determinar si Edpuzzle puede mejorar la motivación y el rendimiento académico, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más interactiva y adaptada a las necesidades de todos los estudiantes. La metodología empleada combina enfoques cuantitativos y cualitativos, siendo de tipo descriptiva no experimental. La muestra del estudio estuvo compuesta por 12 estudiantes de noveno año, y se utilizaron encuestas y entrevistas como instrumentos de recolección de datos. Los resultados obtenidos revelan una percepción positiva respecto al uso de Edpuzzle en el aprendizaje de Estudios Sociales. Los estudiantes reportaron una mayor motivación y una mejor interacción con los contenidos, mientras que los docentes valoraron la plataforma como una herramienta eficaz para dinamizar la enseñanza. Aunque algunos estudiantes enfrentaron dificultades iniciales al adaptarse a la herramienta, se observó una mejora notable en los resultados académicos, lo que sugiere que Edpuzzle contribuyó significativamente al proceso de aprendizaje de la asignatura. Este estudio resalta el potencial de herramientas tecnológicas como Edpuzzle para transformar la enseñanza y atender las necesidades diversas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más inclusivo y efectivo.

**Palabras clave:** Edpuzzle, estudios sociales, motivación estudiantil, enseñanza-aprendizaje, educación inclusiva





## ABSTRACT

The Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal faces challenges in teaching Social Studies in the Ninth Year of Basic General Education. Despite having technological resources, traditional teaching methods fail to capture students' attention or foster active participation, resulting in low academic performance, especially among students with special educational needs who require more inclusive and personalized approaches. In this context, the main objective of this study is to evaluate the impact of using the Edpuzzle platform to encourage learning in Social Studies among Ninth-Year students of Basic General Education at the Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal during the period from November 2023 to March 2024. The proposal aims to determine whether Edpuzzle can improve motivation and academic performance by providing a more interactive and tailored learning experience for all students. The methodology employed combines quantitative and qualitative approaches and is of a descriptive no experimental type. The study sample consisted of 12 ninth-grade students, and surveys and interviews were used as data collection instruments. The results revealed a positive perception of Edpuzzle's use in Social Studies learning. Students reported increased motivation and better interaction with the content, while teachers valued the platform as an effective tool for dynamic teaching. Although some students initially struggled to adapt to the tool, a notable improvement in academic performance was observed, suggesting that Edpuzzle significantly contributed to the learning process. This study highlights the potential of technological tools like Edpuzzle to transform teaching and address the diverse needs of students, promoting more inclusive and effective learning.

**Keywords:** Edpuzzle, Social Studies, student motivation, teaching-learning, inclusive education.



## ÍNDICE GENERAL

INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iv
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
LISTADO DE ANEXOS.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y contextualización.....	1
Justificación del problema.....	3
Planteamiento del problema.....	4
Precisión del tema.....	5
Objeto de la investigación.....	6
Objetivo general.....	6
Preguntas científicas.....	7
Declaración de las variables.....	7
Objetivos específicos de la investigación.....	7
Métodos a emplear.....	7
Declaración de la población y muestra.....	9
Declaración del tipo de investigación.....	9
Principales aportes.....	10
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	11
Descripción de los capítulos de la investigación.....	12
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	13
1.1. Antecedentes.....	13
1.2. TAC y TEP.....	14



1.3.	Transformación de las aulas tradicionales a entornos digitales .....	15
1.4.	Herramientas Digitales .....	16
1.4.1.	Edpuzzle y plataformas educativas interactivas.....	16
1.5.	Edpuzzle y su uso en la educación .....	17
1.5.1.	¿Qué es Edpuzzle? .....	17
1.5.2.	Características .....	17
1.5.3.	Funcionalidades.....	17
1.5.4.	El Uso de Video Interactivo en el Aula .....	18
1.5.5.	Beneficios cognitivos y motivacionales de aprender con recursos visuales.....	19
1.5.6.	Edpuzzle como herramienta de aprendizaje visual .....	19
1.6.	Teorías de Aprendizaje .....	20
1.6.1.	Constructivismo y conectivismo en el contexto digital .....	20
1.6.2.	Teorías sobre el aprendizaje autónomo y colaborativo en plataformas digitales	21
1.6.3.	Teoría de la autodeterminación en contextos digitales (Deci y Ryan) .....	22
1.6.4.	Teoría del flujo en contextos digitales (Csikszentmihalyi).....	23
1.6.5.	Aprendizaje autorregulado en contextos digitales .....	23
1.6.6.	Modelos de aprendizaje híbrido .....	24
1.7.	El aprendizaje de estudios sociales .....	25
1.7.1.	Características del aprendizaje en Estudios Sociales .....	25
1.7.2.	Metodologías tradicionales de enseñanza en Estudios Sociales .....	25
1.7.3.	Métodos innovadores para enseñar Estudios Sociales.....	26
1.7.4.	Desarrollo del pensamiento crítico .....	26
1.7.5.	Importancia del aprendizaje de para la vida.....	27
1.7.6.	Autonomía y autorregulación en el aprendizaje digital .....	27
1.8.	Diseño Instruccional.....	29
1.8.1.	Competencias digitales en estudiantes de secundaria.....	29
1.8.2.	Cambios en los hábitos de estudio de los estudiantes con el uso de tecnologías	30
1.8.3.	ADDIE .....	31
1.9.	Integración de Edpuzzle en la enseñanza de Estudios Sociales.....	31
1.9.1.	El Aprendizaje de Estudios Sociales.....	31
1.9.2.	Evaluación del impacto pedagógico de herramientas digitales como Edpuzzle	32



1.9.3.	Rol Docente.....	33
1.9.4.	Rol del Estudiante .....	34
1.10.	Bases normativas y legales.....	35
1.11.	Conclusiones del capítulo 1 .....	36
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO .....</b>		<b>37</b>
2.1.	Operacionalización de variables .....	37
2.2.	Enfoque de la Investigación .....	39
2.3.	Alcance de la investigación.....	40
2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación.....	40
2.5.	Métodos empleados.....	41
2.5.1.	Revisión bibliográfica .....	41
2.5.2.	Inductivo-deductivo .....	41
2.5.3.	Encuesta .....	41
2.5.4.	Método de Entrevista .....	41
2.5.5.	Estadística descriptiva.....	42
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....	42
2.6.1.	Cuestionario .....	42
2.6.2.	Guion de entrevista .....	42
2.7.	Delimitación de la población y la muestra, justificación del tipo de muestreo .....	43
2.8.	Validación de instrumentos.....	43
2.9.	Estadígrafos o técnicas estadísticas.....	44
2.10.	Estrategia investigativa .....	44
2.10.1.	Etapas del estudio teórico .....	44
2.10.2.	Etapas del diagnóstico inicial .....	44
2.10.3.	Modelación de la propuesta .....	45
2.10.4.	Diagnóstico final .....	45
2.11.	Presentación de resultados .....	45
2.11.1.	Resultados de la encuesta.....	45
2.11.2.	Resultados de la entrevista.....	56
2.11.3.	Conclusiones del diagnóstico.....	58
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....</b>		<b>59</b>





3.1.	Presentación .....	59
3.2.	Fundamentación teórica de la estrategia didáctica.....	60
3.3.	Objetivos .....	61
3.3.1.	Objetivo General .....	61
3.3.2.	Objetivos específicos .....	61
3.4.	Características de la propuesta .....	62
3.5.	Recursos .....	63
3.5.1.	Recursos Humanos .....	63
3.5.2.	Recursos Materiales .....	63
3.5.3.	Recursos Económicos .....	63
3.6.	Beneficiarios.....	64
3.7.	Planeaciones .....	65
3.8.	Postest de la Propuesta .....	78
3.9.	Validación de la propuesta .....	89
CONCLUSIONES .....		90
RECOMENDACIONES .....		92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		93
ANEXOS.....		109



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operalización de variables .....	38
Tabla 2. Dificultad en temas de estudios sociales.....	46
Tabla 3. Los recursos utilizados ayudan a comprender .....	47
Tabla 4. Las actividades fomentan su interés por aprender .....	48
Tabla 5. Los métodos actuales son variados y eficaces .....	49
Tabla 6. Herramientas tecnológicas ayudan a entender mejor los temas .....	50
Tabla 7. Preguntas dentro de un video educativo .....	51
Tabla 8. Edpuzzle clases más interesantes.....	52
Tabla 9. Herramientas tecnológicas para temas más comprensibles .....	53
Tabla 10. Contenidos claros y relevantes.....	54
Tabla 11. Uso de herramientas didácticas.....	55
Tabla 12. Resumen de las entrevistas .....	56
Tabla 13. Planificaciones .....	65
Tabla 14. Dificultad en temas de estudios sociales.....	78
Tabla 15. Los recursos utilizados ayudan a comprender .....	79
Tabla 16. Las actividades fomentan su interés por aprender .....	80
Tabla 17. Los métodos actuales son variados y eficaces .....	82
Tabla 18. Herramientas tecnológicas ayudan a entender mejor los temas .....	83
Tabla 19. Preguntas dentro de un video educativo .....	84
Tabla 20. Edpuzzle clases más interesantes.....	85
Tabla 21. Herramientas tecnológicas para temas más comprensibles .....	86
Tabla 22. Contenidos claros y relevantes.....	87
Tabla 23. Uso de herramientas didácticas.....	88



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dificultad en temas de estudios sociales .....	46
Figura 2. Los recursos utilizados ayudan a comprender .....	47
Figura 3. Las actividades fomentan su interés por aprender .....	48
Figura 4. Los métodos actuales son variados y eficaces .....	49
Figura 5. Herramientas tecnológicas ayudan a entender mejor los temas .....	50
Figura 6. Preguntas dentro de un video educativo .....	51
Figura 7. Edpuzzle clases más interesantes.....	52
Figura 8. Herramientas tecnológicas para temas más compresibles .....	53
Figura 9. Contenidos claros y relevantes .....	54
Figura 10. Uso de herramientas didácticas .....	55
Figura 11. Dificultad en temas de estudios sociales .....	79
Figura 12. Los recursos utilizados ayudan a comprender .....	80
Figura 13. Las actividades fomentan su interés por aprender .....	81
Figura 14. Los métodos actuales son variados y eficaces .....	82
Figura 15. Herramientas tecnológicas ayudan a entender mejor los temas .....	83
Figura 16. Preguntas dentro de un video educativo .....	84
Figura 17. Edpuzzle clases más interesantes.....	85
Figura 18. Herramientas tecnológicas para temas más compresibles .....	86
Figura 19. Contenidos claros y relevantes .....	87
Figura 20. Uso de herramientas didácticas .....	88



**LISTADO DE ANEXOS**

Anexo 1. Encuesta..... 109  
Anexo 2. Entrevista..... 111  
Anexo 3. Valoración de expertos ..... 112





## INTRODUCCIÓN

### Presentación y contextualización

El aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales tiene un impacto fundamental en el desarrollo de los estudiantes, pues no solo proporciona conocimiento sobre historia, geografía y cultura, sino que también promueve habilidades de pensamiento crítico, análisis social y comprensión del mundo que los rodea. Sin embargo, uno de los desafíos más comunes en el proceso educativo actual es el desinterés y la desmotivación que muchos estudiantes experimentan al abordar este tipo de contenido. (Miranda & Medina, 2020) Este fenómeno se ha visto intensificado por los métodos tradicionales de enseñanza, los cuales a menudo se centran en la memorización de hechos y fechas sin contextualizar la relevancia de estos en la vida cotidiana de los estudiantes. Este enfoque pasivo puede generar aburrimiento, desconexión y falta de motivación, afectando el rendimiento académico y el desarrollo integral de los alumnos.

En la asignatura de Estudios Sociales, la enseñanza se basa generalmente en métodos tradicionales como clases magistrales, lecturas extensas, exámenes de memoria y tareas repetitivas, lo que puede provocar que los estudiantes perciban la materia como un conjunto de contenidos aburridos y ajenos a su realidad. De acuerdo con Ruiz & Intriago (2022), la falta de interactividad en el aula, junto con una enseñanza centrada en la transmisión de conocimientos de manera unidireccional, contribuye a una sensación de monotonía y desinterés. Como consecuencia, los estudiantes pierden el impulso necesario para involucrarse activamente en su propio proceso de aprendizaje, lo que impacta negativamente en su rendimiento y en su actitud hacia la asignatura

El artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador destaca que la educación debe estar orientada hacia el desarrollo integral del ser humano, fomentando una educación participativa y democrática, que despierte el pensamiento crítico y la reflexión sobre la realidad social (Constitución de la República del Ecuador, 2008). Sin embargo, la realidad en muchas aulas refleja una brecha entre lo que se promueve y lo que realmente ocurre, ya que los métodos tradicionales no logran involucrar a los estudiantes de manera activa ni despertar su curiosidad.





La desmotivación que sienten los estudiantes hacia la asignatura de Estudios Sociales es, en gran medida, consecuencia de estos métodos que carecen de elementos interactivos, dinámicos y vinculantes con el entorno real de los jóvenes.

Ante este panorama, es crucial explorar alternativas pedagógicas que no solo busquen la transmisión de conocimientos, sino que también fomenten el interés y la participación de los estudiantes. En este sentido, herramientas tecnológicas como Edpuzzle pueden desempeñar un papel clave al transformar la manera en que se presenta la información en el aula (Moya et al., 2023). Edpuzzle permite que los docentes creen lecciones interactivas a partir de videos educativos, incorporando preguntas y comentarios que invitan a los estudiantes a reflexionar sobre el contenido mientras lo visualizan. Este tipo de enfoque promueve una mayor involucración de los estudiantes, motivándolos a participar de manera activa en el proceso de aprendizaje, lo que podría tener un impacto positivo en su interés y en su rendimiento académico.

El presente estudio tiene como objetivo evaluar el impacto del uso de Edpuzzle en la incentivación del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal, durante el periodo comprendido entre noviembre de 2023 y marzo de 2024. Esta investigación busca no solo analizar el rendimiento académico de los estudiantes, sino también evaluar si el uso de esta herramienta puede mitigar la desmotivación y el aburrimiento generados por métodos tradicionales, ofreciendo un enfoque más dinámico y atractivo para el aprendizaje de los contenidos de la materia.

La incorporación de herramientas tecnológicas como Edpuzzle, que permiten una mayor interactividad y personalización del aprendizaje, podría ser una estrategia efectiva para abordar los desafíos que enfrentan los estudiantes frente a una educación que, en muchos casos, no logra captar su atención (Aparicio et al., 2022). En este sentido, el uso de la plataforma podría cambiar la percepción de los estudiantes sobre la asignatura de Estudios Sociales, transformando una experiencia de aprendizaje pasiva en una más participativa, donde los alumnos no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.

Es evidente que la desmotivación y el aburrimiento que experimentan muchos estudiantes hacia la asignatura de Estudios Sociales están vinculados a la manera en que se enseña. Según (Basurto



et al. (2021), la memorización y el enfoque tradicional de hechos históricos y geográficos rara vez fomentan una conexión significativa con los estudiantes. Por ello, la evaluación del impacto de herramientas como Edpuzzle en este contexto se presenta como una oportunidad para ofrecer un cambio significativo en el proceso educativo, incentivando el interés, la motivación y la participación de los estudiantes, lo que podría resultar en un aprendizaje más significativo y en un mejor rendimiento académico.

### **Justificación del problema**

La Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal, reconocida por su compromiso con la excelencia académica y la integración de herramientas tecnológicas en el aula, enfrenta un desafío significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en el Noveno Año de Educación General Básica Superior. A pesar de contar con recursos tecnológicos adecuados, persisten métodos tradicionales de enseñanza que, lejos de motivar a los estudiantes, han contribuido al desinterés y la desmotivación en el aprendizaje de esta asignatura.

La enseñanza de Estudios Sociales, una materia clave para la formación integral de los estudiantes, se ha visto reducida a un enfoque basado principalmente en exposiciones magistrales, lecturas extensas y tareas repetitivas. Estos métodos convencionales, a pesar de ser estructurados, no logran captar la atención ni despertar el interés de los estudiantes. En lugar de fomentar su curiosidad y su pensamiento crítico, los estudiantes experimentan una desconexión con los contenidos, lo que genera aburrimiento y desmotivación, factores que afectan gravemente la calidad del aprendizaje.

El problema central radica en la falta de dinamismo y participación en las clases. Los estudiantes, especialmente aquellos que han crecido en un entorno saturado de estímulos digitales y tecnológicos, se sienten cada vez más distantes de las metodologías tradicionales que no se alinean con sus intereses ni con sus formas de aprender. La monotonía de las clases, la carencia de interacción y la ausencia de enfoques que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico, contribuyen a un ambiente de aprendizaje poco estimulante y, en muchos casos, desmotivador. Este fenómeno es particularmente evidente en estudiantes con necesidades educativas especiales, quienes no solo requieren métodos más inclusivos y personalizados, sino también estrategias que



despierten su interés y les permitan participar de manera activa en el proceso educativo. La falta de una metodología innovadora que utilice las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) limita las oportunidades para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y significativas. Esta carencia no solo afecta a los estudiantes en su rendimiento académico, sino también en su desarrollo de habilidades críticas necesarias para la comprensión de los fenómenos sociales y culturales.

Edpuzzle surge como una herramienta que podría transformar radicalmente este panorama. Al integrar contenido interactivo, como preguntas en los videos y retroalimentación inmediata, Edpuzzle ofrece un enfoque más dinámico y participativo, que tiene el potencial de captar la atención de los estudiantes y motivar su participación en el aula. Al permitir que los estudiantes interactúen directamente con el contenido, Edpuzzle fomenta una experiencia de aprendizaje personalizada, ajustada a las necesidades de cada estudiante, lo que podría ser la clave para contrarrestar la desmotivación generada por las metodologías tradicionales.

El objetivo de esta investigación es evaluar el impacto de Edpuzzle en el aprendizaje de Estudios Sociales, con un enfoque particular en la incentivación del interés y la participación de los estudiantes. A través de esta evaluación, se busca determinar si el uso de esta herramienta puede reducir la desmotivación y mejorar la calidad del aprendizaje, motivando a los estudiantes a comprometerse más activamente con los contenidos y desarrollando habilidades críticas y reflexivas sobre los temas sociales y cívicos. Además, los resultados podrían servir para justificar la necesidad de incorporar tecnologías educativas en el aula y actuar como modelo para otras instituciones educativas que deseen mejorar su enfoque pedagógico.

### **Planteamiento del problema**

El bajo rendimiento académico de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior en la asignatura de Estudios Sociales constituye un problema significativo en la Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal. La desmotivación y el desinterés por esta materia han quedado evidenciados en los resultados de los exámenes, que reflejan un desempeño deficiente, así como en la limitada participación de los estudiantes en las actividades de clase. Esta falta de conexión con la asignatura ha sido atribuida a la monotonía de los métodos de enseñanza tradicionales, los cuales no logran captar el interés de los estudiantes ni fomentar su





participación en el proceso de aprendizaje.

Los Estudios Sociales son fundamentales no solo para el conocimiento de la historia, la geografía y la cultura, sino también para el desarrollo de competencias cívicas y sociales que permiten a los estudiantes entender y participar activamente en su entorno. La situación actual de desmotivación y falta de interés pone en riesgo estos objetivos formativos y compromete la calidad de la educación en esta área.

La escasa utilización de herramientas tecnológicas interactivas, como Edpuzzle, resalta como una de las principales deficiencias en el enfoque pedagógico actual. A pesar de contar con recursos tecnológicos, la integración de plataformas interactivas en las lecciones sigue siendo limitada. Edpuzzle, al ofrecer una metodología más dinámica y participativa, tiene el potencial de mejorar el interés de los estudiantes por la asignatura, al mismo tiempo que incentiva su participación y fomenta un aprendizaje más significativo.

En este contexto, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto del uso de Edpuzzle en la incentivación del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal durante el periodo de noviembre de 2023 a marzo de 2024? Esta investigación tiene como objetivo evaluar cómo la implementación de esta herramienta digital puede reducir la desmotivación y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, mejorando tanto su rendimiento académico como su comprensión crítica de los contenidos.

### **Precisión del tema**

El presente estudio, titulado “Evaluar el impacto de Edpuzzle en la incentivación del aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de Noveno Año”, se enfoca en analizar cómo la implementación de Edpuzzle, una herramienta tecnológica interactiva, afecta la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de esta asignatura. La investigación busca determinar si la utilización de Edpuzzle puede superar las limitaciones de los métodos tradicionales, caracterizados por enfoques unidireccionales y pasivos, y si, en cambio, puede promover un aprendizaje más activo y comprometido.

Edpuzzle permite integrar preguntas interactivas, retroalimentación inmediata y contenido multimedia en los videos educativos, lo cual favorece la personalización del aprendizaje y





fomenta la participación de los estudiantes. Este enfoque tecnológico se alinea con las tendencias actuales en educación, que priorizan el uso de plataformas digitales para crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas. El estudio también comparará el impacto de esta herramienta frente a los métodos convencionales de enseñanza, con el fin de evaluar su efectividad en el aumento del interés, la comprensión y el rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales.

Este tema se enmarca en las líneas de investigación sobre el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación, así como en la implementación de metodologías activas que promuevan un aprendizaje centrado en el estudiante, con el objetivo de mejorar los resultados académicos y desarrollar competencias críticas en los estudiantes en un contexto escolar actual.

### **Objeto de la investigación**

El objeto de esta investigación es analizar el impacto del uso de Edpuzzle en la incentivación y mejora del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior. Este estudio se enfoca en evaluar cómo la integración de esta herramienta digital interactiva influye en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

En la educación actual, caracterizado por una rápida digitalización y la necesidad de adaptación a nuevas realidades pedagógicas, el uso de tecnologías como Edpuzzle se presenta como una estrategia clave para promover un aprendizaje más dinámico, personalizado y centrado en el estudiante. Edpuzzle permite incorporar elementos interactivos, como preguntas en los videos educativos, lo que facilita un aprendizaje más activo, incrementa la retención de información y fomenta la reflexión crítica. Este tipo de innovación tecnológica se considera esencial para abordar las demandas educativas del siglo XXI y para fortalecer el desarrollo de competencias fundamentales en áreas clave, como Estudios Sociales, que requieren de habilidades analíticas y cívicas en los estudiantes.

### **Objetivo general**

Evaluar el impacto del uso Edpuzzle en la incentivación del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Universitaria la Troncal durante el periodo noviembre 2023





marzo 2024.

### **Preguntas científicas**

- + ¿Cuál es la importancia teórica de implementar plataformas educativas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- + ¿Cuáles son las necesidades educativas específicas de los estudiantes en el aprendizaje de Estudios Sociales?
- + ¿Cómo pueden desarrollarse recursos digitales efectivos en la plataforma Edpuzzle para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en Estudios Sociales?
- + ¿Qué tan viable y pertinente es la propuesta de recursos digitales desarrollados?

### **Declaración de las variables**

La variable independiente de este estudio es el uso de Edpuzzle como herramienta educativa, mientras que la variable dependiente es la incentivación del aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, Además, se consideran variables ajenas que pueden influir en los resultados, tales como el entorno familiar, la disponibilidad de recursos tecnológicos y la metodología empleada por el docente.

### **Objetivos específicos de la investigación.**

- + Fundamentar teóricamente la importancia de implementar herramientas de incentivación de aprendizaje.
- + Analizar las necesidades educativas de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales.
- + Desarrollar los recursos digitales para el proceso de aprendizaje en Edpuzzle.
- + Validar la propuesta mediante la validación de instrumentos por expertos y el impacto de la implementación del pilotaje

### **Métodos a emplear**

#### **Métodos Teóricos**

**Revisión bibliográfica:** La revisión bibliográfica es un método teórico que consiste en el análisis sistemático, crítico y estructurado de literatura académica y científica relevante al tema de investigación. Este proceso permite recopilar, organizar y evaluar información existente en





libros, artículos, tesis, publicaciones especializadas y otros documentos que aporten conocimientos y antecedentes significativos al problema de estudio (Mariaca et al., 2022).

**Inductivo-Deductivo:** Este método, de acuerdo con Albarrán & Díaz (2021) combina dos tipos de razonamiento: la inducción, que parte de la observación de casos específicos para llegar a conclusiones generales, y la deducción, que aplica principios generales a situaciones particulares. En el contexto de este estudio, se emplea la inducción para observar cómo la herramienta Edpuzzle influye en el aprendizaje de los estudiantes de noveno año y, a partir de estas observaciones, formular hipótesis sobre su efectividad en la mejora de la motivación y el rendimiento académico. A su vez, se aplica la deducción a partir de la teoría general de las tecnologías educativas, que sostiene que las herramientas interactivas tienen un impacto positivo en el aprendizaje, deduciendo que Edpuzzle debería generar mejoras en la participación y comprensión de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales.

### **Métodos Empíricos**

**Entrevista:** es un método de recopilación de datos que implica una interacción directa entre el entrevistador y el entrevistado, donde se formulan preguntas para obtener información detallada sobre experiencias, opiniones o percepciones. En el contexto de esta investigación, las entrevistas se dirigirán a docentes y estudiantes para explorar sus perspectivas sobre la implementación y efectividad de Edpuzzle en el aprendizaje de estudios sociales. Este método cualitativo permite profundizar en las vivencias y reflexiones de los participantes, proporcionando un entendimiento más completo y contextualizado del impacto de la herramienta educativa (Avila et al., 2020).

**Encuesta:** método de recolección de datos que consiste en aplicar un cuestionario (o a veces una serie de preguntas estructuradas) a un grupo de personas con el fin de obtener información específica sobre un tema determinado (Puente, 2020). En este caso, las encuestas se utilizarán para recolectar datos sobre la percepción general de los estudiantes y docentes respecto al uso de Edpuzzle, evaluando su nivel de aceptación, impacto en la motivación y en el rendimiento académico.

### **Métodos estadísticos matemáticos**

**Análisis Descriptivo:** El análisis descriptivo utiliza estadísticas básicas para detallar las características principales de un conjunto de datos. En el caso de evaluar el impacto de Edpuzzle,





se emplearán medidas como medias, medianas, desviaciones estándar y frecuencias. Por ejemplo, se calcularán las medias de los puntajes de las pruebas pedagógicas antes y después de la implementación de Edpuzzle para identificar posibles mejoras en el rendimiento académico. Asimismo, las frecuencias de las respuestas en las encuestas de satisfacción y en los cuestionarios de autoevaluación ofrecerán información sobre la aceptación y percepción de la herramienta por parte de los estudiantes. Este tipo de análisis es esencial para sintetizar los datos y ofrecer una representación clara y precisa de los resultados obtenidos en la investigación (Peña & Fernández, 2019).

### **Declaración de la población y muestra**

La Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal cuenta con una población total de 102 personas, entre autoridades, docentes y estudiantes. Para este estudio, los participantes incluyeron a los 12 estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior, así como a un docente responsable de guiar el aprendizaje de los estudiantes. La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, eligiendo a los individuos de manera práctica y conveniente con el fin de facilitar la obtención de la información necesaria.

### **Declaración del tipo de investigación**

Esta investigación es de tipo descriptiva no experimental, ya que tiene como objetivo aplicar la herramienta tecnológica Edpuzzle en el contexto educativo de la asignatura de Estudios Sociales y describir su impacto en la incentivación del aprendizaje de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal, durante el periodo de noviembre 2023 a marzo 2024. El enfoque descriptivo permite explorar y analizar cómo la implementación de Edpuzzle influye en la motivación de los estudiantes, particularmente en aquellos que experimentan desmotivación hacia la asignatura, observando las mejoras en su participación, rendimiento y percepción de la materia. Al ser una investigación no experimental, no se manipulan variables externas, sino que se observa el uso natural de la herramienta dentro del entorno educativo, proporcionando una visión detallada de su efectividad en este contexto específico.

### **Enfoque Mixto**





El enfoque mixto de esta investigación combina métodos cuantitativos y cualitativos, lo que permite obtener una comprensión integral del problema y analizar tanto los datos numéricos como las percepciones y experiencias de los participantes.

### **Corte Transversal**

La investigación se lleva a cabo mediante un diseño de corte transversal, evaluando el impacto de Edpuzzle en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante un periodo específico, de noviembre de 2023 a marzo de 2024. Este enfoque permite analizar cómo la herramienta influye en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales, particularmente en un contexto donde la desmotivación es un desafío significativo. Al ser una evaluación en un solo periodo de tiempo, este diseño proporciona una visión clara y puntual de los efectos inmediatos de Edpuzzle en la participación y el interés de los estudiantes, lo que establece una base sólida para futuras investigaciones que aborden la mejora de la motivación a través de la tecnología educativa.

### **Principales aportes**

Este estudio hará una valiosa contribución al campo de la educación al proporcionar evidencia sobre la efectividad de Edpuzzle como herramienta tecnológica para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, particularmente en el contexto de la desmotivación estudiantil. A través de la integración de recursos audiovisuales interactivos con el currículo, los estudiantes tendrán acceso a contenidos más dinámicos y visuales, lo que no solo facilita la comprensión de los temas tratados, sino que también incrementa su interés y participación activa en las clases. Este enfoque no solo moderniza el proceso educativo, sino que también permite a los estudiantes tomar control de su propio aprendizaje, adaptando el ritmo y las estrategias a sus necesidades individuales, lo que mejora significativamente su autonomía y su capacidad para superar la desmotivación.

Se espera que Edpuzzle también impulse una mejora en las prácticas pedagógicas, proporcionando una metodología innovadora que pueda ser replicada en otras asignaturas y contextos educativos. La interactividad de la plataforma y sus recursos multimedia ayudan a mantener la atención de los estudiantes, favoreciendo una mayor retención de la información y la conexión emocional con los contenidos, elementos clave para combatir la desmotivación en



los estudiantes. Además, la evaluación formativa continua, facilitada por la herramienta, permite a los docentes realizar ajustes pedagógicos oportunos, asegurando un seguimiento eficaz del progreso de los estudiantes en tiempo real.

Uno de los beneficios más destacables de esta investigación es la retroalimentación inmediata y la personalización del aprendizaje que Edpuzzle ofrece, proporcionando respuestas instantáneas a las interacciones de los estudiantes. Esto les permite corregir errores de forma rápida, reforzando los conceptos aprendidos de manera continua. Este enfoque favorece un aprendizaje profundo y significativo, adaptado a las necesidades y ritmos individuales de cada estudiante, resultando en una experiencia educativa más eficaz, que no solo combate la desmotivación, sino que también hace que el proceso de aprendizaje sea más enriquecedor y satisfactorio.

#### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

La relevancia de esta investigación radica en su enfoque específico sobre cómo Edpuzzle, una herramienta tecnológica interactiva, puede transformar la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, especialmente frente a los desafíos de desmotivación y falta de interés en los contenidos. En un contexto educativo donde la tecnología juega un papel cada vez más crucial, este estudio proporciona una respuesta a la necesidad de optimizar la experiencia educativa, ofreciendo una solución innovadora para mantener el compromiso y la motivación de los estudiantes. La investigación no solo explora la efectividad de Edpuzzle, sino que lo hace en un área curricular concreta, proporcionando nuevos conocimientos sobre su impacto en el aula y, en consecuencia, en el rendimiento académico de los estudiantes.

La novedad de este estudio se encuentra en su capacidad para explorar la aplicación de Edpuzzle en un entorno educativo real, generando evidencia empírica sobre cómo esta herramienta interactiva puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al integrar tecnología de vanguardia en la enseñanza de Estudios Sociales, la investigación ofrece una perspectiva fresca que aborda tanto la tecnología educativa como la necesidad de un enfoque metodológico más dinámico y participativo.

Desde un punto de vista científico, esta investigación se alinea con las tendencias actuales de integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación. El





estudio brindará evidencia empírica valiosa que puede influir en la práctica pedagógica, proporcionando a los docentes información clave para la toma de decisiones informadas sobre la implementación de herramientas digitales en sus aulas. Asimismo, al demostrar cómo Edpuzzle contribuye a mejorar la motivación estudiantil y la efectividad del aprendizaje, el estudio tiene el potencial de promover una reforma educativa que apunte a mejorar los enfoques tradicionales.

### **Descripción de los capítulos de la investigación**

En el primer capítulo se fundamentan los conceptos clave y teorías relacionadas con el uso de herramientas digitales en el aprendizaje, específicamente Edpuzzle, y su impacto en la enseñanza de Estudios Sociales. Se revisa la literatura académica relevante, identificando antecedentes y estudios previos que respalden la implementación de esta tecnología en el contexto educativo. Además, se abordan las bases teóricas del aprendizaje significativo y los principios pedagógicos que sustentan el uso de tecnologías interactivas en el aula. Este marco proporciona el contexto necesario para comprender la relevancia de la investigación.

El segundo capítulo detalla el diseño metodológico empleado para llevar a cabo el estudio, especificando las variables principales, su conceptualización y operacionalización. Se describe el enfoque mixto de la investigación, que combina métodos cuantitativos y cualitativos, y se justifica el alcance descriptivo y explicativo del estudio. Se define el tipo de investigación como descriptiva no experimental y transversal, y se enumeran los instrumentos utilizados, como cuestionario y guion de entrevista. Asimismo, se presenta el análisis de los métodos empleados para recolectar y analizar los datos, destacando su propósito dentro del contexto de la investigación.

El tercer capítulo se enfoca en el desarrollo de los recursos digitales para el proceso de aprendizaje en la plataforma Edpuzzle, con el objetivo de mejorar la enseñanza de Estudios Sociales en estudiantes de noveno año. Se describen los objetivos de la propuesta, su fundamentación teórica y las características clave de los recursos digitales creados, como videos interactivos con preguntas y retroalimentación personalizada. Además, se detallan los requisitos necesarios para la implementación de estos recursos, así como los beneficios esperados, destacando la mejora en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.



## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes

El estudio realizado por Gía (2021), tuvo como objetivo describir el impacto de los recursos tecnológicos interactivos en el aprendizaje de las ciencias sociales en estudiantes de educación básica media, se utilizó una metodología descriptiva con enfoque cuantitativo, aplicando una encuesta a 83 estudiantes. Los resultados, analizados mediante estadística descriptiva y correlación de Pearson, confirmaron que el uso de recursos tecnológicos mejora positivamente el aprendizaje en este campo. Así, se concluyó que los recursos interactivos influyen favorablemente en la comprensión de las ciencias sociales.

La investigación de Guano & Chicaiza (2022) tuvo como objetivo diseñar una guía didáctica digital para mejorar el proceso de enseñanza de estudios sociales mediante el uso de Tics, se utilizó un enfoque cualitativo y se aplicaron métodos como entrevistas y análisis documental para identificar las limitaciones en recursos tecnológicos y la falta de capacitación docente. Los resultados mostraron que la propuesta de una guía con herramientas digitales como videos interactivos y juegos contribuiría a mejorar la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura.

Cují (2024), tuvo como objetivo implementar el aula invertida para mejorar el aprendizaje de la Historia, utilizando una metodología mixta y un diseño descriptivo, se aplicaron encuestas y entrevistas a estudiantes y docentes. Los resultados mostraron que esta estrategia fomenta el autoaprendizaje, mejora la interacción entre docente y estudiante, y facilita el uso de dispositivos tecnológicos, por lo cual se diseñó una Planificación de Unidad Didáctica con recursos como videos en Edpuzzle y presentaciones en PowerPoint, promoviendo actividades prácticas como debates y trabajo colaborativo.

El trabajo investigativo de Calle et al. (2022) evaluó el impacto del aprendizaje invertido en el aprendizaje autorregulado en estudios sociales, Utilizando un diseño no experimental con 154 estudiantes de noveno año de dos instituciones en Guayaquil y El Triunfo, se aplicaron videos instructivos. Los resultados mostraron que los videos favorecieron el aprendizaje autorregulado, siempre que se diseñaran adecuadamente para evitar insatisfacción y mejorar el aprendizaje.



El estudio de Quiroz et al. (2022) evaluó el impacto de la metodología Aula Invertida en estudiantes de cuarto año de Psicología, utilizando un diseño comparativo. Se aplicó una encuesta antes y después de la implementación de la metodología. Los resultados mostraron que los estudiantes valoraron positivamente el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la colaboración entre pares. Se concluyó que el Aula Invertida mejora la participación estudiantil, pero se destacó la importancia de utilizar recursos digitales adecuados para su efectividad.

La investigación de Loor (2022) tuvo como finalidad implementar la metodología de aula invertida para el aprendizaje de Biología en el Bachillerato General Unificado. Se empleó un enfoque cualitativo y una investigación descriptiva, utilizando encuestas y entrevistas a 29 docentes y 2 expertos en el área. Los resultados indicaron que, aunque los docentes reconocen las ventajas del aula invertida, su aplicación es limitada debido a la falta de recursos tecnológicos y formación en estrategias innovadoras. Se concluye que la implementación de este modelo favorece el aprendizaje de Biología.

Alonso & Góngora (2022), se encargaron de analizar la transformación educativa en Ecuador debido a la migración hacia la virtualidad y el regreso a las clases presenciales, destacando problemas como la baja difusión de la literatura y el uso limitado de plataformas digitales. El estudio propuso el uso de herramientas digitales para analizar la obra "Hermosa tierra de mis sueños". Los resultados mostraron que el uso de plataformas como Edpuzzle, Wordwall y Educaplay favoreció el análisis y comprensión del texto, promoviendo un aprendizaje autónomo y significativo.

## 1.2. TAC y TEP

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) representan una evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con un enfoque centrado en el aprendizaje. Su objetivo principal es potenciar el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales en estudiantes, mediante la integración de herramientas tecnológicas en procesos educativos (Pantoja et al., 2022). Estas tecnologías no solo facilitan el acceso a la información, sino que también promueven el aprendizaje significativo al fomentar la interacción, la creatividad y la resolución de problemas en entornos colaborativos.





Por su parte, las Tecnologías Educativas Pedagógicas (TEP) amplían el enfoque al considerar la integración de la tecnología desde una perspectiva pedagógica. Este modelo busca garantizar que el uso de herramientas digitales esté alineado con objetivos educativos claros y metodologías efectivas (Curto, 2022). Las TEP se enfocan en cómo los docentes pueden transformar sus prácticas, utilizando recursos tecnológicos para personalizar la enseñanza, adaptar contenidos a las necesidades de los estudiantes y promover aprendizajes autónomos y colaborativos.

### **1.3. Transformación de las aulas tradicionales a entornos digitales**

La transformación de las aulas tradicionales a entornos digitales ha sido un proceso gradual que se ha acelerado en las últimas décadas gracias al avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), tradicionalmente, el aula física se caracterizaba por la enseñanza centrada en el docente, con una transmisión unidireccional de conocimientos a través de la pizarra y los libros de texto. Sin embargo, como explican Guano & Chicaiza (2022), la integración de herramientas digitales ha permitido una mayor interactividad y participación de los estudiantes, quienes ahora tienen acceso a plataformas de aprendizaje en línea, recursos multimedia, y herramientas colaborativas que enriquecen su experiencia educativa.

En los entornos digitales, el docente ya no es el único encargado de proporcionar información, sino que se convierte en un facilitador del aprendizaje, guiando a los estudiantes en el uso de herramientas tecnológicas para que puedan acceder a una variedad de contenidos, resolver problemas y colaborar con sus compañeros de manera autónoma (Cuji, 2024). El uso de plataformas como Google Classroom, Edpuzzle y otros sistemas de gestión de aprendizaje permite que los estudiantes trabajen desde cualquier lugar y en cualquier momento, rompiendo las barreras físicas y temporales del aula tradicional, esta flexibilidad ha facilitado la inclusión de estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo la personalización del proceso educativo.

Los entornos digitales promueven la colaboración y el aprendizaje ya que los estudiantes pueden participar en foros, debates, y proyectos grupales en línea, lo que fomenta habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Las herramientas digitales, como los videos interactivos, la gamificación y los simuladores, ofrecen experiencias educativas más dinámicas y atractivas, facilitando la comprensión de conceptos complejos en



diversas áreas, como las ciencias, las matemáticas y los estudios sociales. Según Calle et al. (2022), la transformación de las aulas hacia entornos digitales no solo ha cambiado la forma en que se enseña, sino que también ha redefinido la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento.

#### **1.4. Herramientas Digitales**

##### **1.4.1. Edpuzzle y plataformas educativas interactivas**

En el ámbito educativo, diversas plataformas ofrecen herramientas para el aprendizaje interactivo, pero cada una tiene enfoques y funcionalidades específicas. Kahoot se destaca por su carácter gamificado y competitivo, ideal para evaluar conocimientos mediante cuestionarios rápidos. Como explica Alarcón (2021) a diferencia de Edpuzzle, Kahoot no permite integrar contenidos multimedia como videos con preguntas insertadas, lo que limita su capacidad para promover un análisis más profundo del material presentado.

Por otro lado, estas plataformas como Nearpod ofrecen una experiencia interactiva similar a Edpuzzle al incorporar preguntas, encuestas y actividades durante la reproducción de contenido (Barbudo et al., 2021). No obstante, Nearpod se centra más en presentaciones interactivas y lecciones guiadas, mientras que Edpuzzle prioriza el aprendizaje autónomo al permitir que los estudiantes exploren videos educativos a su propio ritmo, fomentando habilidades de autorregulación y análisis crítico.

De igual manera estas Google Forms son útiles para recopilar respuestas y evaluar el aprendizaje, pero carecen de la interacción directa con el contenido multimedia que Edpuzzle proporciona. Como explica Altamirano et al. (2022) mientras Google Forms requiere que los estudiantes respondan de forma separada tras consumir un material, Edpuzzle integra las preguntas directamente en los videos, asegurando que los estudiantes comprendan el contenido antes de avanzar, en general, Edpuzzle se diferencia por su enfoque en la personalización y el aprendizaje reflexivo, convirtiéndose en una herramienta única para enriquecer el proceso educativo.



## **1.5. Edpuzzle y su uso en la educación**

### **1.5.1. ¿Qué es Edpuzzle?**

Edpuzzle es una plataforma educativa que permite a los docentes transformar videos en herramientas interactivas de aprendizaje, su principal característica es la posibilidad de agregar preguntas, comentarios, notas y otros recursos interactivos directamente sobre un video, lo que facilita la personalización del contenido para los estudiantes (Janicse y Gianella, 2024). Edpuzzle puede ser utilizado tanto para videos propios como para videos de plataformas populares como YouTube, lo que proporciona una amplia gama de recursos multimedia que pueden ser utilizados en el aula o en la enseñanza a distancia.

### **1.5.2. Características**

Entre las características principales de Edpuzzle, destaca su facilidad de uso, tanto para docentes como para estudiantes, los docentes pueden seleccionar videos educativos, agregar preguntas en puntos específicos del video y, a su vez, crear rutas de aprendizaje personalizadas según las respuestas de los estudiantes. En palabras de González (2021) la plataforma ofrece la opción de seguimiento en tiempo real, permitiendo a los profesores ver qué los estudiantes hayan completado las tareas, cuánto tiempo han dedicado a cada video y cómo han respondido a las preguntas planteadas, esta retroalimentación inmediata permite a los maestros ajustar su enseñanza y abordar áreas de dificultad.

### **1.5.3. Funcionalidades**

Las funcionalidades principales de Edpuzzle incluyen la capacidad de crear y compartir videos interactivos, la opción de agregar preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, y respuestas abiertas dentro de los videos. Castro & Vázquez (2023) permite integrar comentarios de voz y anotaciones para hacer el contenido más atractivo y comprensible, además, Edpuzzle tiene una función de análisis de resultados, que ofrece reportes detallados sobre el rendimiento de los estudiantes en cada video, lo que facilita la evaluación continua y permite una enseñanza más adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes.



#### 1.5.4. El Uso de Video Interactivo en el Aula

Las estrategias de enseñanza mediante videos interactivos se han convertido en una herramienta eficaz para captar la atención de los estudiantes y mejorar su comprensión del contenido educativo. ¡Los videos interactivos permiten a los docentes combinar la riqueza visual y auditiva del formato audiovisual con actividades interactivas que fomentan la participación de los estudiantes, esto se logra a través de plataformas como Edpuzzle o Kahoot!, los videos pueden ser enriquecidos con preguntas, tareas o incluso enlaces a recursos adicionales, lo que permite a los estudiantes interactuar directamente con el contenido (Santos et al., 2022). Esta estrategia no solo mantiene el interés de los estudiantes, sino que también les brinda la oportunidad de aplicar lo que aprenden de forma inmediata, reforzando la retención del conocimiento.

Una de las principales ventajas de los videos interactivos es su capacidad para personalizar el aprendizaje, al integrar preguntas en el video, los docentes pueden ajustar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes (Del Carmen y Fager, 2021). Por ejemplo, si un estudiante responde incorrectamente a una pregunta, el video puede ofrecer retroalimentación específica o redirigirlo a recursos adicionales para aclarar el concepto.

Los videos interactivos favorecen la evaluación continua y el seguimiento del progreso, los docentes pueden usar las respuestas y la interacción de los estudiantes con el video para evaluar su comprensión en tiempo real, lo que les permite identificar áreas problemáticas y brindar retroalimentación inmediata. Velasco et al. (2020) subraya que, este tipo de evaluación también permite que los maestros adapten su enfoque pedagógico y ofrezcan apoyo personalizado cuando sea necesario, además, al proporcionar un registro de las respuestas y el tiempo dedicado a cada actividad, los videos interactivos facilitan el seguimiento individualizado del aprendizaje, permitiendo una enseñanza más centrada en las necesidades de cada estudiante y promoviendo un ambiente de aprendizaje más eficaz y comprometido.



### **1.5.5. Beneficios cognitivos y motivacionales de aprender con recursos visuales**

Desde el punto de vista cognitivo, los recursos visuales facilitan la asimilación de conceptos complejos al proporcionar representaciones gráficas que complementan la información verbal, este método multimodal activa diferentes áreas del cerebro, mejorando la memoria a largo plazo y la comprensión profunda. Como menciona Miranda (2023), al ser percibidos de manera más intuitiva y directa, los recursos visuales permiten que los estudiantes conecten nuevos conceptos con su conocimiento previo, lo que facilita la construcción de una red de aprendizaje más sólida. Desde una perspectiva motivacional, los recursos visuales hacen que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo, captando la atención de los estudiantes y manteniéndolos comprometidos, Como menciona Blanco & Sánchez (2023) la incorporación de imágenes y videos en el proceso educativo no solo despierta el interés, sino que también fomenta la curiosidad y la exploración, motivando a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, lo que a su vez promueve una actitud positiva hacia el estudio.

### **1.5.6. Edpuzzle como herramienta de aprendizaje visual**

Edpuzzle como herramienta de aprendizaje visual ofrece varias ventajas significativas frente a los métodos tradicionales de enseñanza, en primer lugar, permite a los docentes transformar videos en recursos interactivos que no solo presentan contenido visual, sino que también incorporan preguntas, comentarios y actividades en tiempo real, lo que fomenta la participación de los estudiantes (Castillo, 2023). A diferencia de los métodos tradicionales, donde los estudiantes son receptores pasivos del contenido, Edpuzzle convierte el aprendizaje visual en un proceso más dinámico, permitiendo que los estudiantes interactúen con el material, respondan a preguntas y reciban retroalimentación instantánea, esto permite mejorar la comprensión y ayuda a tener la información de manera más efectiva.

Otra ventaja de Edpuzzle frente a los métodos tradicionales es su capacidad de personalización, mediante esta plataforma los docentes pueden seleccionar videos relevantes de diversas fuentes, como YouTube, o crear los suyos propios, ajustando el contenido para que se alinee con los intereses y el nivel de comprensión de los estudiantes (Del Rocio y León, 2023). Esta flexibilidad no es común en las clases tradicionales, donde el contenido tiende a ser uniforme y no siempre



se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes, gracias a la ayuda de Edpuzzle, cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo, responder preguntas en el momento adecuado y acceder a retroalimentación personalizada, lo que favorece un aprendizaje más autónomo y efectivo.

## **1.6. Teorías de Aprendizaje**

### **1.6.1. Constructivismo y conectivismo en el contexto digital**

El constructivismo y el conectivismo son teorías del aprendizaje que se han adaptado de manera significativa al contexto digital, transformando la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento en entornos tecnológicos.

El constructivismo, propuesto por teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su conocimiento a partir de sus experiencias previas y la interacción con su entorno. Como explica Hernández & Rubí (2022) el constructivismo se ve reflejado en el uso de plataformas de aprendizaje interactivas y recursos multimedia.

Estas herramientas permiten a los estudiantes participar en actividades prácticas, resolver problemas y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje las herramientas tecnológicas, como simuladores, videos interactivos y proyectos colaborativos en línea como explica Mufungizi (2024), esto favorecen la construcción del conocimiento de manera dinámica, permitiendo que los estudiantes apliquen conceptos a situaciones reales y construyan una comprensión más profunda y significativa.

El conectivismo, desarrollado por George Siemens, es una teoría más reciente que plantea que el aprendizaje no solo se produce dentro del individuo, sino también a través de las conexiones que este establece con otras personas y fuentes de conocimiento, especialmente en entornos digitales (Alonso & Góngora, 2022). En lugar de enfocarse en la adquisición de contenido aislado, el conectivismo se centra en el proceso de conexión y navegación a través de redes de información, donde el estudiante actúa como un nodo en una red de aprendizaje.

El conectivismo se materializa en el uso de redes sociales, foros, comunidades virtuales y plataformas de colaboración que permiten a los estudiantes interactuar con expertos, compartir



información y aprender colectivamente Alcívar et al. (2020) menciona que, la capacidad de acceder a un vasto conjunto de recursos en línea, conectarse con otros estudiantes y profesionales de diversas partes del mundo, y navegar por múltiples fuentes de información, facilita la construcción del conocimiento de manera más global y diversa.

Ambas teorías, constructivismo y conectivismo, se complementan en el contexto digital, ya que ambas enfatizan la importancia de la interactividad y la colaboración en el proceso de aprendizaje, como explica Díaz et al. (2022) el constructivismo subraya la construcción del conocimiento a través de la experiencia y reflexión personal, mientras que el conectivismo extiende esta idea al aprendizaje colectivo y la habilidad de navegar por un entorno digitalmente interconectado.

### **1.6.2. Teorías sobre el aprendizaje autónomo y colaborativo en plataformas digitales**

Las teorías sobre el aprendizaje autónomo y colaborativo han sido esenciales para entender cómo los estudiantes pueden beneficiarse del uso de plataformas digitales en su proceso educativo. Ambas teorías se alinean con el concepto de que el aprendizaje en entornos digitales no debe ser un proceso aislado, sino que debe involucrar tanto la autonomía del estudiante como la colaboración con otros. Maliza (2023), manifiestan que el uso de tecnologías permite a los estudiantes gestionar su propio aprendizaje (autonomía) mientras interactúan y colaboran con sus compañeros, facilitando el aprendizaje social.

El aprendizaje autónomo se basa en la idea de que los estudiantes son responsables de su propio proceso de aprendizaje, estableciendo metas, seleccionando recursos y regulando su progreso. Esta teoría se ha potenciado como las plataformas digitales pueden ser utilizada según sus necesidades e intereses. (Padilla et al., 2020) Herramientas como Moodle, Google Classroom y Edpuzzle permiten que los estudiantes gestionen su tiempo, accedan a contenidos en cualquier momento y trabajen de manera independiente.

El aprendizaje autónomo también se ve reforzado por tecnologías que ofrecen retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes evaluar su propio rendimiento y tomar decisiones informadas sobre cómo avanzar en su aprendizaje. Según Muñoz et al. (2021) la posibilidad de personalizar el contenido y la forma en que lo consumen facilita el desarrollo de habilidades de



autorregulación y toma de decisiones, elementos clave del aprendizaje autónomo.

Por otro lado, el aprendizaje colaborativo en plataformas digitales enfatiza la interacción entre estudiantes para construir conocimiento de manera conjunta, esta teoría sostiene que el aprendizaje no es solo un proceso individual, sino que se potencia mediante la colaboración y el intercambio de ideas en grupos. De la cruz et al. (2020) menciona que, las plataformas como Slack, Microsoft Teams o foros en línea ofrecen espacios para la interacción y el trabajo en equipo, donde los estudiantes pueden discutir conceptos, resolver problemas y co-crear conocimiento.

El aprendizaje colaborativo en entornos digitales también promueve habilidades sociales como la comunicación, la negociación y la resolución de conflictos, estas interacciones en estos espacios fomenta el aprendizaje social, que no solo consiste en compartir información, sino en construir conocimiento colectivo a través del diálogo y la colaboración (Angulo, 2021). Además, el acceso a expertos, recursos externos y la posibilidad de aprender de compañeros de diferentes contextos y culturas amplía las perspectivas de los estudiantes, creando una experiencia de aprendizaje más rica y diversa.

### **1.6.3. Teoría de la autodeterminación en contextos digitales (Deci y Ryan)**

La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan establece que la motivación intrínseca se potencia cuando las personas experimentan autonomía, competencia y conexión, en el contexto educativo, las plataformas digitales educativas fomentan estos elementos al permitir que los estudiantes controlen su aprendizaje. Para Peñalosa et al. (2024), al poder avanzar a su propio ritmo y acceder a los recursos cuando lo deseen, los estudiantes sienten mayor autonomía, lo que los motiva a comprometerse activamente con el contenido, esta personalización del aprendizaje genera una experiencia más significativa y adaptada a sus necesidades.

Por otro lado, la plataforma refuerza la sensación de competencia mediante la incorporación de preguntas interactivas y retroalimentación inmediata, los estudiantes pueden verificar su progreso y desarrollar confianza en sus habilidades a medida que responden correctamente. De acuerdo con Shah et al. (2021) las actividades en línea facilitan la conexión entre estudiantes y docentes al permitir un seguimiento cercano y la posibilidad de ofrecer comentarios





personalizados, consolidando así una relación positiva y de apoyo que promueve un aprendizaje más efectivo.

Los recursos digitales alinean con la teoría de la autodeterminación al crear un entorno donde los estudiantes son protagonistas de su aprendizaje (Campo et al., 2021). La combinación de autonomía, competencia y conexión motiva intrínsecamente a los estudiantes, ayudándolos no solo a adquirir conocimientos, sino también a disfrutar del proceso educativo, lo que conduce a mejores resultados académicos y un aprendizaje más duradero.

#### **1.6.4. Teoría del flujo en contextos digitales (Csikszentmihalyi)**

La teoría del flujo de Csikszentmihalyi describe un estado en el que las personas están completamente concentradas y comprometidas en una actividad que presenta un equilibrio entre desafío y habilidades, en el ámbito educativo, los recursos digitales facilitan este estado al ofrecer lecciones interactivas que mantienen a los estudiantes inmersos en el proceso de aprendizaje (Wecher, 2023). Los videos enriquecidos con preguntas y retroalimentación inmediata son un ejemplo de cómo la plataforma introduce desafíos constantes que evitan tanto el aburrimiento como la ansiedad.

La adaptabilidad de las plataformas digitales permite que los docentes ajusten el contenido y el nivel de dificultad de las actividades, asegurando que se alineen con las capacidades individuales de los estudiantes, lo cual es crucial para mantener el flujo, ya que permite que cada estudiante se sienta retado, pero no abrumado. Según García et al. (2022), los elementos multimedia, como imágenes, gráficos y audios, capturan la atención de los estudiantes y los mantienen enfocados en la tarea.

El uso de los recursos digitales fomenta un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo, donde los estudiantes pueden experimentar el flujo al combinar comprensión, concentración y disfrute. Según Guipe, (2022), esto permite mejorar la retención de información, crear experiencias de aprendizaje más gratificantes, motivando a los estudiantes a seguir explorando y profundizando en el contenido educativo.

#### **1.6.5. Aprendizaje autorregulado en contextos digitales**

El aprendizaje autorregulado es la capacidad de los estudiantes para planificar, monitorear y





evaluar su propio proceso de aprendizaje, lo que los convierte en aprendices autónomos y efectivos (Angeles et al., 2020). Las plataformas educativas apoyan este enfoque al proporcionar herramientas que permiten a los estudiantes gestionar su tiempo y ritmo de estudio, la posibilidad de pausar, retroceder y revisar los videos tantas veces como sea necesario les da control sobre su aprendizaje y fomenta la autoevaluación.

La plataforma también contribuye al monitoreo del progreso al ofrecer preguntas integradas y retroalimentación instantánea, lo cual permite a los estudiantes identificar áreas en las que necesitan mejorar y ajustar sus estrategias de aprendizaje en consecuencia. Según Gaxiola (2020), al incorporar elementos interactivos y multimedia, estas plataformas mantienen el interés de los estudiantes, ayudándolos a mantenerse comprometidos y enfocados en sus objetivos académicos.

#### **1.6.6. Modelos de aprendizaje híbrido**

El aprendizaje híbrido se centra en combinar sesiones presenciales con actividades en línea, lo que les permite acceder a contenidos, participar en foros y realizar tareas interactivas fuera del aula. Para Cují (2024), esta metodología promueve un aprendizaje más flexible y personalizado, ya que los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo en los materiales digitales mientras que las clases presenciales se utilizan para profundizar en la discusión, aclarar dudas y aplicar los conceptos de manera práctica.

El modelo de clase invertida se centra en el uso de recursos digitales, como videos, podcasts y materiales interactivos, que los estudiantes estudian en casa antes de la clase, esto permite que el tiempo en el aula se dedique a actividades más dinámicas, como debates, resolución de problemas, proyectos colaborativos y aplicaciones prácticas de los conceptos Engel & Coll (2022). Esta metodología transforma el papel tradicional del docente, quien pasa de ser el principal transmisor de información a un facilitador del aprendizaje, ya que estas tecnologías juegan un papel crucial en este modelo al ofrecer herramientas que permiten la creación y distribución de contenido multimedia, así como la evaluación continua mediante actividades interactivas, lo que permite a los estudiantes ser más responsables de su propio aprendizaje y usar el tiempo en clase para consolidar lo aprendido.



## **1.7. El aprendizaje de estudios sociales**

### **1.7.1. Características del aprendizaje en Estudios Sociales**

El aprendizaje en Estudios Sociales se caracteriza por su enfoque interdisciplinario, que conecta eventos históricos, contextos geográficos y dinámicas sociales. Esta integración permite a los estudiantes comprender fenómenos complejos y analizar su impacto en el presente. Por ejemplo, el estudio de las migraciones históricas puede relacionarse con debates contemporáneos sobre movilidad humana y derechos.

Otra característica clave es el desarrollo de habilidades críticas y analíticas. Los estudiantes son alentados a evaluar fuentes primarias, identificar sesgos en las narrativas y contrastar diversas perspectivas. Estas competencias son esenciales para interpretar la información de manera efectiva y participar en discusiones fundamentadas sobre problemas actuales.

Finalmente, el aprendizaje en Estudios Sociales promueve la formación ciudadana. Los estudiantes aprenden a valorar el patrimonio cultural, comprender la diversidad social y reflexionar sobre su papel en la construcción de una sociedad equitativa. Esto les ayuda a convertirse en agentes de cambio capaces de contribuir al bienestar colectivo.

### **1.7.2. Metodologías tradicionales de enseñanza en Estudios Sociales**

La enseñanza tradicional de Estudios Sociales ha estado dominada por clases magistrales, el uso de libros de texto y actividades de memorización (Pinto et al., 2023). Las clases magistrales permiten a los docentes transmitir información de manera estructurada, aunque a menudo limitan la interacción y el pensamiento crítico de los estudiantes, esta metodología se enfoca en el contenido, pero no necesariamente en la aplicación práctica del conocimiento.

El uso de libros de texto sigue siendo una herramienta central en la enseñanza tradicional, estos recursos proporcionan información organizada y fiable, pero su dependencia exclusiva puede restringir la capacidad de los estudiantes para explorar múltiples perspectivas o utilizar recursos digitales más dinámicos (Valverde et al., 2020). Además, las actividades de memorización, como fechas y nombres históricos, priorizan la retención de información sin fomentar habilidades analíticas.

A pesar de su utilidad en algunos contextos, las metodologías tradicionales enfrentan limitaciones



significativas en un mundo cada vez más digital y participativo (Wecher, 2023). Es necesario complementarlas con estrategias innovadoras que estimulen la creatividad y la interacción activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

### **1.7.3. Métodos innovadores para enseñar Estudios Sociales**

En respuesta a las limitaciones de las metodologías tradicionales, los métodos innovadores han ganado protagonismo en la enseñanza de Estudios Sociales. Estrategias como debates, análisis de casos y proyectos colaborativos involucran activamente a los estudiantes, fomentando su interés y compromiso, estas prácticas transforman al aula en un espacio dinámico de aprendizaje. El uso de tecnologías educativas es otro aspecto clave. Herramientas como Edpuzzle, Google Earth y Wordwall integran elementos multimedia que enriquecen la comprensión de los estudiantes. De acuerdo con Villafuente (2022) Edpuzzle permite insertar preguntas en videos educativos, promoviendo la reflexión crítica y la autoevaluación. De igual manera, plataformas interactivas y gamificación hacen que el aprendizaje sea más atractivo y personalizado.

Además, las metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas (ABP) y las simulaciones históricas permiten a los estudiantes aplicar conocimientos a situaciones reales o simuladas, desarrollando habilidades transferibles (Valverde et al., 2020). Estos enfoques no solo mejoran la comprensión del contenido, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentarse a desafíos del mundo actual.

### **1.7.4. Desarrollo del pensamiento crítico**

El desarrollo del pensamiento crítico es esencial en el aprendizaje de Estudios Sociales. Los estudiantes necesitan analizar, interpretar y cuestionar información para formar opiniones fundamentadas sobre fenómenos históricos y sociales. Prieto (2022), explica que esto incluye evaluar fuentes primarias, identificar sesgos y considerar múltiples perspectivas en la resolución de problemas.

En este contexto, la tecnología desempeña un papel fundamequental. Herramientas como Edpuzzle facilitan la construcción del pensamiento crítico al permitir a los estudiantes interactuar con contenido multimedia, responder preguntas reflexivas y evaluar su comprensión. Según López (2022), estas actividades promueven la autonomía y la capacidad de relacionar el



aprendizaje con situaciones del mundo real.

Fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes no solo mejora su desempeño académico, sino que también los prepara para ser ciudadanos informados y responsables. Semanate & Suárez (2021) fundamenta que, a través de este enfoque, los estudiantes desarrollan habilidades que les permiten participar activamente en discusiones cívicas y contribuir al bienestar social.

#### **1.7.5. Importancia del aprendizaje de para la vida**

El aprendizaje para la vida trasciende el ámbito académico y se convierte en una herramienta esencial para enfrentar los retos del mundo actual. Este enfoque abarca el desarrollo de habilidades prácticas, cognitivas, emocionales y sociales que permiten a los individuos adaptarse a entornos cambiantes, resolver problemas y tomar decisiones informadas (Macías et al., 2022). En un mundo cada vez más globalizado e interconectado, aprender para la vida no solo asegura el éxito profesional, sino también el bienestar personal y la participación activa en la sociedad. El aprendizaje para la vida adquiere mayor relevancia en un mundo dinámico donde los cambios tecnológicos, sociales y económicos son constantes. Este tipo de aprendizaje fomenta una mentalidad de crecimiento que permite a las personas reinventarse y adquirir nuevas habilidades en respuesta a las demandas del entorno (Castillo, 2023). Además, contribuye al desarrollo de ciudadanos responsables, capaces de reflexionar sobre su impacto en la sociedad y de tomar decisiones éticas que beneficien tanto a su entorno personal como a la comunidad global. Así, el aprendizaje continuo se convierte en una herramienta indispensable para construir una sociedad más equitativa, inclusiva y sostenible.

La educación debe centrarse en el desarrollo de competencias clave que incluyan el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación. Estas habilidades no solo son fundamentales en el ámbito laboral, sino que también capacitan a las personas para enfrentar desafíos cotidianos y participar de manera constructiva en su comunidad (Alarcón, 2021). Además, el aprendizaje para la vida fomenta la resiliencia, la curiosidad y la autorreflexión, elementos esenciales para adaptarse a los cambios constantes y para el aprendizaje autónomo.

#### **1.7.6. Autonomía y autorregulación en el aprendizaje digital**

La autonomía y autorregulación en el aprendizaje digital son aspectos fundamentales que se





desarrollan a medida que los estudiantes adoptan herramientas tecnológicas en su proceso educativo, por otro lado, la autonomía se refiere a la capacidad del estudiante para gestionar su propio aprendizaje, tomar decisiones sobre qué, cuándo y cómo estudiar, sin depender exclusivamente de la guía del docente (Cea et al., 2023). En el contexto digital, las plataformas de aprendizaje en línea, como Edpuzzle, Moodle y Khan Academy, permiten a los estudiantes acceder a materiales en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que fomenta una mayor independencia, esta flexibilidad da a los estudiantes la oportunidad de asumir un papel activo en su educación, eligiendo los recursos que mejor se adapten a su estilo de aprendizaje y ritmo, y tomando el control de su progreso académico.

La autorregulación en el aprendizaje digital es la habilidad de los estudiantes para monitorear, evaluar y ajustar sus propios procesos de aprendizaje, en este sentido, los estudiantes deben ser capaces de establecer metas claras, gestionar su tiempo de manera eficiente, y reflexionar sobre su propio desempeño para identificar áreas de mejora. De acuerdo con Pinto et al. (2023), las herramientas digitales, como los sistemas de seguimiento del rendimiento en plataformas educativas, permiten a los estudiantes recibir retroalimentación instantánea sobre sus avances, ayudándoles a reflexionar sobre sus logros y ajustarse cuando es necesario, además, las funciones de autoevaluación y retroalimentación en tiempo real proporcionadas por muchas plataformas educativas fomentan la autorregulación al permitir que los estudiantes se autoajusten y aprendan de sus errores de manera continua.

El desarrollo de la autonomía y autorregulación en el aprendizaje digital también requiere que los estudiantes sean capaces de gestionar las distracciones que el entorno digital puede presentar. La tentación de navegar por redes sociales, ver videos no relacionados o participar en actividades fuera del ámbito educativo puede interferir con la concentración y el progreso académico. Por lo tanto, los estudiantes deben ser capaces de planificar y organizar su tiempo, establecer prioridades y utilizar herramientas como temporizadores o aplicaciones de gestión del tiempo para mantenerse enfocados. En conjunto, la autonomía y autorregulación en el aprendizaje digital no solo mejoran el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también desarrollan habilidades que serán cruciales para su éxito personal y profesional en el futuro, como la toma de decisiones, la gestión del tiempo y la capacidad de aprendizaje continuo.



## 1.8. Diseño Instruccional

### 1.8.1. Competencias digitales en estudiantes de secundaria

Las competencias digitales en estudiantes de secundaria son un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a los jóvenes utilizar las tecnologías digitales de manera efectiva, ética y creativa en su vida académica y cotidiana. Para Barbudo et al. (2021), estas competencias son esenciales no solo para navegar por el entorno digital, sino también para desarrollar habilidades cognitivas, comunicativas y colaborativas que los preparen para el mundo laboral y personal del siglo XXI.

Como se puede evidenciar entre las competencias digitales más importantes se encuentran la alfabetización digital, que implica el conocimiento de herramientas básicas de software y hardware, y la competencia comunicativa digital, que se refiere a la capacidad de interactuar, compartir y colaborar en plataformas digitales de manera efectiva (Armijo, 2024).

Además, es crucial que los estudiantes de secundaria adquieran habilidades de pensamiento crítico en el contexto digital, esto incluye la capacidad de evaluar y analizar la información encontrada en línea, comprender los riesgos asociados con el uso de internet (como el acceso a contenido no fiable o peligroso), y tomar decisiones informadas sobre la seguridad en línea. (Valverde et al., 2020) La gestión de la información, que involucra el uso de herramientas digitales para organizar, buscar, almacenar y compartir datos de manera eficiente, también es una competencia esencial, estas habilidades permiten que los estudiantes no solo sean consumidores de tecnología, sino también creadores y administradores de su propio contenido y conocimiento. Las competencias colaborativas en entornos digitales son fundamentales para el trabajo en equipo en línea, los estudiantes de secundaria deben ser capaces de trabajar de forma cooperativa usando herramientas como Google Drive, Microsoft Teams o plataformas de aprendizaje como Moodle y Edpuzzle, compartiendo documentos, discutiendo ideas y construyendo proyectos conjuntos. Para Chiecher (2020) la creación de contenido digital y la resolución de problemas mediante tecnología (como la programación o el uso de software de diseño) son habilidades que fomentan la creatividad y el pensamiento computacional, cualidades que se valoran tanto en el ámbito académico como profesional.



### 1.8.2. Cambios en los hábitos de estudio de los estudiantes con el uso de tecnologías

El uso de tecnologías digitales ha producido cambios significativos en los hábitos de estudio de los estudiantes, transformando la forma en que acceden, procesan y retienen la información, uno de los cambios más notables es la personalización del aprendizaje. Las plataformas digitales, como Edpuzzle, Khan Academy y Google Classroom, permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, adaptando el contenido según sus necesidades y habilidades (Gutiérrez et al., 2022). Esto contrasta con los métodos tradicionales de enseñanza, donde el ritmo de aprendizaje es generalmente uniforme para todos los estudiantes. Gracias a estas herramientas, los estudiantes pueden pausar, retroceder o repetir las lecciones según sea necesario, lo que les brinda un control total sobre su proceso de aprendizaje, además, los recursos multimedia, como videos y animaciones, enriquecen el contenido, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos y fomenta un aprendizaje más activo y autónomo.

Los estudiantes ya no dependen únicamente de los libros de texto o las clases presenciales para obtener conocimientos, sino que pueden acceder a una variedad de fuentes en línea, como artículos, videos, foros de discusión y plataformas educativas, esto ha impulsado un cambio en los hábitos de investigación de los estudiantes, quienes ahora son capaces de buscar, filtrar y analizar información más allá de los límites tradicionales de la biblioteca escolar (Vilchez, 2021). Las tecnologías también fomentan la interacción social en el proceso de estudio, ya que los estudiantes pueden colaborar y comunicarse con sus compañeros a través de plataformas en línea, participando en foros de discusión, grupos de estudio virtuales o proyectos colaborativos.

Sin embargo, estos avances también han generado ciertos desafíos en los hábitos de estudio, la distracción digital es uno de los problemas más comunes, ya que los estudiantes pueden sentirse tentados por redes sociales, juegos u otras aplicaciones mientras estudian, además, el aprendizaje en línea puede resultar en una falta de estructuración del tiempo, ya que los estudiantes deben ser más autónomos y responsables de organizar su horario de estudio (Armijo, 2024). Esto puede llevar a problemas de gestión del tiempo y procrastinación, a pesar de estos desafíos, la tecnología también ha permitido una mayor flexibilidad y accesibilidad en los hábitos de estudio, facilitando la educación a estudiantes con diferentes necesidades, estilos de aprendizaje y horarios, lo que amplía las oportunidades de aprendizaje fuera del aula tradicional.





### **1.8.3. ADDIE**

El modelo ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) es un enfoque sistemático ampliamente utilizado para el diseño instruccional. Este modelo proporciona una estructura clara y organizada para desarrollar materiales educativos efectivos y adaptados a las necesidades de los estudiantes (Morales, 2022). Su flexibilidad permite aplicarlo en diversos contextos educativos, desde la enseñanza presencial hasta el aprendizaje en línea, asegurando que cada etapa del proceso sea cuidadosamente planificada y evaluada. ADDIE es una herramienta esencial para los educadores que buscan optimizar los resultados de aprendizaje y mantener un enfoque centrado en el estudiante.

El modelo se divide en cinco etapas interconectadas que forman un ciclo iterativo. Según Losada & Peña (2022), la etapa de Análisis implica identificar las necesidades de aprendizaje, el perfil de los estudiantes y los objetivos educativos. El Diseño consiste en planificar el contenido, las actividades y los métodos de evaluación. El Desarrollo se centra en la creación de los materiales y recursos necesarios, mientras que la Implementación asegura la puesta en marcha de lo diseñado en un entorno de aprendizaje real. Finalmente, la Evaluación permite medir la eficacia del diseño instruccional y realizar ajustes para mejorar los resultados en futuras iteraciones.

En el contexto de la educación digital, el modelo ADDIE es especialmente relevante debido a su capacidad para integrar tecnologías educativas y enfoques pedagógicos modernos. Permite diseñar experiencias de aprendizaje personalizadas que utilizan herramientas digitales interactivas, como Edpuzzle, para fomentar la participación de los estudiantes (Jurado & Martos, 2022). Además, la evaluación constante que propone el modelo asegura que las estrategias sean efectivas y adaptables a los rápidos cambios en el panorama educativo. Esto hace que ADDIE sea una metodología clave para garantizar que los recursos digitales y las actividades de aprendizaje estén alineados con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes.

## **1.9. Integración de Edpuzzle en la enseñanza de Estudios Sociales**

### **1.9.1. El Aprendizaje de Estudios Sociales**

El aprendizaje de Estudios Sociales es fundamental para la formación de ciudadanos informados y participativos. Según Lara & Gómez (2020) esta área combina disciplinas como historia,



geografía y civismo, proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para analizar su entorno desde una perspectiva crítica y contextualizada. A través del estudio de eventos históricos, estructuras sociales y fenómenos geográficos, los estudiantes desarrollan una comprensión integral del mundo en el que viven.

Además, el aprendizaje en Estudios Sociales fomenta habilidades analíticas que van más allá de la memorización de datos, los estudiantes aprenden a interpretar fuentes, identificar relaciones causa-efecto y proponer soluciones a problemáticas sociales (Lainez, 2021). Este enfoque no solo enriquece el conocimiento académico, sino que también promueve la formación de individuos capaces de tomar decisiones informadas y responsables.

Los Estudios Sociales enfatizan la importancia de la ciudadanía activa, a través de esta área, los estudiantes interiorizan valores como la justicia, la igualdad y la participación, fundamentales para construir comunidades democráticas y sostenibles (Espinosa, 2022). Esto convierte al aprendizaje de Estudios Sociales en un pilar esencial para el desarrollo personal y social.

### **1.9.2. Evaluación del impacto pedagógico de herramientas digitales como Edpuzzle**

Una de las principales áreas de impacto es la participación de los estudiantes, mediante el uso de la plataforma Edpuzzle, los docentes pueden integrar preguntas interactivas y retroalimentación dentro de los videos, lo que fomenta una mayor involucración en el proceso de aprendizaje, los estudiantes, en lugar de ser meros receptores pasivos de información, se convierten en participantes activos, ya que deben reflexionar y responder a las preguntas mientras visualizan el contenido (Armijos et al., 2024). Esta interacción constante promueve un aprendizaje más profundo y la retención de la información.

A diferencia de la evaluación sumativa, que se enfoca en la calificación final, la evaluación formativa en entornos digitales se orienta a mejorar el aprendizaje durante el proceso, uno de los métodos más comunes es el uso de plataformas de aprendizaje interactivas como Edpuzzle, ¡Kahoot!, Quizizz y Google Forms, que permiten a los docentes diseñar evaluaciones en línea de manera dinámica y personalizada (Blanco & Sánchez, 2023). Estos recursos permiten integrar preguntas de opción múltiple, reflexivas o de verdadero/falso, y los estudiantes reciben retroalimentación instantánea sobre su desempeño, lo que refuerza su comprensión de los



conceptos antes de que se presenten evaluaciones finales.

Otra estrategia efectiva de evaluación formativa en entornos digitales es el uso de portafolios digitales, estos portafolios permiten a los estudiantes recopilar, organizar y reflexionar sobre su propio trabajo a lo largo del tiempo. Los estudiantes pueden subir tareas, proyectos, presentaciones y otros recursos educativos en una plataforma en línea, lo que permite a los docentes hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes de forma continua (Alonso & Góngora, 2022). Además, los portafolios digitales facilitan la autoevaluación y la reflexión crítica, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de evaluar sus propios logros y áreas de mejora, mientras que los docentes pueden ofrecer retroalimentación detallada y sugerencias para el desarrollo de habilidades específicas.

Los foros de discusión y debates en línea también son herramientas valiosas para la evaluación formativa en entornos digitales, estas plataformas permiten a los estudiantes intercambiar ideas, responder preguntas y discutir temas relevantes de manera asincrónica, en este caso los docentes pueden evaluar la calidad de las intervenciones de los estudiantes, su capacidad para argumentar, analizar información y colaborar con sus compañeros. Como argumenta Wecher (2023) este tipo de evaluación fomenta el pensamiento crítico y la colaboración, habilidades esenciales en el contexto digital y en el aprendizaje autónomo. Además, el uso de foros permite a los estudiantes recibir retroalimentación tanto de sus docentes como de sus compañeros, creando un ambiente de aprendizaje más interactivo y participativo. En conjunto, estos métodos digitales favorecen una evaluación más flexible, personalizada y centrada en el proceso, lo que potencia el desarrollo continuo de los estudiantes.

### **1.9.3. Rol Docente**

El docente en el entorno educativo actual asume un papel más dinámico y facilitador que tradicional. Más allá de impartir conocimientos, se convierte en un mediador del aprendizaje, guiando a los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento (Egas et al., 2024). En un contexto donde las tecnologías digitales son protagonistas, el docente debe ser un diseñador de experiencias educativas que integren herramientas tecnológicas, como Edpuzzle, para enriquecer la enseñanza y fomentar habilidades como el pensamiento crítico y la autonomía.





Además de ser un facilitador, el docente actúa como un mentor que acompaña a los estudiantes en su proceso formativo, ayudándolos a enfrentar desafíos y motivándolos a alcanzar su máximo potencial (Rodríguez, 2020). Este rol implica también el desarrollo de competencias digitales para seleccionar y utilizar herramientas educativas apropiadas, así como la capacidad de evaluar su impacto pedagógico. Un docente preparado tecnológicamente puede personalizar la enseñanza, atendiendo a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje.

En el uso de herramientas como Edpuzzle, el docente tiene la responsabilidad de integrar estas tecnologías en el plan de estudios de manera efectiva. Esto incluye no solo crear contenidos atractivos y relevantes, sino también monitorear el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación oportuna (Chinchilla et al., 2021). El rol del docente es esencial para crear un ambiente de aprendizaje activo y colaborativo que prepare a los estudiantes para los retos del mundo moderno.

#### **1.9.4. Rol del Estudiante**

El estudiante en el entorno educativo digital asume un papel más activo y autónomo en su aprendizaje. Ya no es únicamente un receptor pasivo de información, sino un participante activo que construye conocimiento a través de la interacción con recursos digitales y actividades significativas (Parra et al., 2022). En este contexto, el estudiante debe desarrollar habilidades de autorregulación y responsabilidad, gestionando su tiempo y esfuerzo para aprovechar al máximo las herramientas disponibles, como Edpuzzle.

Un aspecto clave del rol del estudiante es su capacidad para colaborar y comunicarse en entornos digitales. Plataformas interactivas fomentan el aprendizaje colaborativo, permitiendo que los estudiantes trabajen en equipo, compartan ideas y aprendan unos de otros (Venet & Calvas, 2022). Esta dinámica promueve habilidades críticas como la resolución de problemas, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo, preparándolos para los retos de un mundo interconectado.

El estudiante también debe convertirse en un aprendiz autónomo y reflexivo, capaz de evaluar su propio progreso y buscar recursos adicionales cuando sea necesario. El uso de herramientas como Edpuzzle fomenta estas competencias al ofrecer contenido personalizado y evaluaciones



inmediatas (Cárdenas et al., 2021). Este enfoque no solo mejora el aprendizaje académico, sino que también empodera a los estudiantes, ayudándoles a desarrollar un sentido de propósito y motivación intrínseca en su proceso educativo.

#### **1.10. Bases normativas y legales**

##### **Constitución de la República del Ecuador (2008):**

El Artículo 26 de la Constitución establece que la educación es un derecho de todos los ciudadanos y es responsabilidad del Estado garantizar una educación de calidad, accesible y equitativa. Este marco constitucional respalda cualquier iniciativa educativa que busque mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, como el uso de plataformas tecnológicas como Edpuzzle.

##### **Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) - 2011:**

Esta ley establece los principios, objetivos y lineamientos para la educación en Ecuador. El uso de tecnologías educativas se menciona como una estrategia para mejorar la calidad educativa y la inclusión.

Artículos relevantes:

Art. 4: Principios de la educación, incluyendo el acceso y la equidad.

Art. 15: Derecho a la educación inclusiva y personalizada, lo que justifica el uso de herramientas tecnológicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

##### **Ministerio de Educación del Ecuador (2016)**

##### **Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2016):**

Regula aspectos específicos de la implementación de la Ley Orgánica de Educación Intercultural. En este reglamento se menciona la necesidad de adaptar las metodologías educativas a las nuevas tecnologías y los recursos digitales.



### **Plan Nacional de Educación 2016-2025:**

En este plan se fomenta el uso de las tecnologías digitales para mejorar la calidad educativa, promover el aprendizaje interactivo y la personalización de la enseñanza.

### **Acuerdo Ministerial No. 0001-16 (Ministerio de Educación del Ecuador):**

Este acuerdo establece lineamientos para el uso de tecnologías digitales en el ámbito educativo. Se menciona la importancia de las herramientas digitales en la mejora del proceso educativo y en la formación integral de los estudiantes.

### **Acuerdo Ministerial No. 332-15 (Ministerio de Educación del Ecuador):**

Define el currículo de la Educación General Básica en Ecuador. El uso de plataformas educativas digitales como Edpuzzle puede alinearse con las estrategias pedagógicas para mejorar la enseñanza de asignaturas como Estudios Sociales.

### **Reglamento para el Uso de Herramientas Digitales en las Instituciones Educativas (2021):**

Este reglamento proporciona directrices para la implementación de plataformas educativas digitales en las instituciones educativas, estableciendo protocolos de seguridad, privacidad y accesibilidad para los estudiantes.

### **Política Nacional de Inclusión Digital (2020):**

El gobierno ecuatoriano ha promovido la inclusión digital como una política pública, buscando que todos los estudiantes tengan acceso a herramientas y recursos tecnológicos para facilitar su aprendizaje.

#### **1.11. Conclusiones del capítulo 1**

La integración de herramientas tecnológicas interactivas como Edpuzzle, puede tener un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, especialmente en asignaturas como los Estudios Sociales. Se destacó que las metodologías tradicionales de enseñanza no logran captar el interés ni fomentar la participación de los estudiantes. El uso de plataformas digitales ofrece un enfoque más dinámico, favoreciendo la comprensión de contenidos complejos mediante el aprendizaje interactivo. La revisión teórica reafirmó la necesidad de adaptar los métodos pedagógicos a las demandas tecnológicas actuales, mejorando tanto la motivación de los estudiantes como su rendimiento académico, particularmente para aquellos con diversas necesidades educativas.



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

Este capítulo describe los procedimientos y herramientas utilizados en la investigación para evaluar el impacto de Edpuzzle en el aprendizaje de estudios sociales de los estudiantes de noveno año. Se presenta la conceptualización y operacionalización de las variables, las cuales se dividen en dos: el uso de Edpuzzle (variable independiente) y el rendimiento académico en estudios sociales (variable dependiente). La investigación adopta un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental, que permite comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención con Edpuzzle.

La población está compuesta por estudiantes de noveno año, y se seleccionará una muestra representativa para garantizar la validez de los resultados. Se emplearán instrumentos como encuestas y entrevistas, las cuales permitirán medir tanto la percepción del uso de Edpuzzle por parte de los estudiantes y docentes. Los resultados se analizarán utilizando técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, con el fin de evaluar el impacto de la herramienta educativa en el aprendizaje de los estudiantes.

### 2.1. Operacionalización de variables

La siguiente tabla presenta la operacionalización de variables del presente estudio, detallando la definición, dimensiones, indicadores e instrumentos de recolección de datos empleados. Se han seleccionado la encuesta y la entrevista como los instrumentos principales, con el objetivo de obtener información tanto cuantitativa como cualitativa sobre el uso de Edpuzzle como herramienta educativa y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales. Esta estructura permite analizar de manera integral las variables involucradas y garantizar la recolección de datos pertinentes para responder a los objetivos de la investigación.



*Tabla 1. Operalización de variables*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento de Recolección de Información
<b>Variable Independiente Directa: Uso de Edpuzzle como herramienta educativa</b>	Se refiere a la implementación de Edpuzzle como herramienta interactiva para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, que incluye videos educativos con retroalimentación integrada.	1. Frecuencia de uso de Edpuzzle	- Número de clases en las que se utiliza Edpuzzle. - Frecuencia de uso por parte de los estudiantes (días por semana).	Encuesta
		Interactividad de las actividades	- Número de videos interactivos creados.	2. Interactividad de las actividades
		- Preguntas y retroalimentación dentro de los videos.	Encuesta a estudiantes (pre y post implementación)	- Preguntas y retroalimentación dentro de los videos.
<b>Variable Dependiente Incentivación del aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales</b>	Se refiere al aumento en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, influenciado por el uso de Edpuzzle.	1. Motivación para aprender	- Niveles de entusiasmo hacia la asignatura.	Variable Dependiente Directa: Incentivación del aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales



Participación	Número de videos visualizados por cada estudiante. - Número de respuestas correctas en las actividades de Edpuzzle.	Encuestas
Interés por la asignatura	- Cambio en la percepción del interés hacia la asignatura antes y después de usar Edpuzzle.	Encuesta y Entrevista
Autonomía en el aprendizaje	Disposición de los estudiantes a usar Edpuzzle fuera del aula. - Grado de uso autónomo de la plataforma.  Encuesta a estudiantes (pre y post)	Encuesta

*Nota.* Elaborado por Estrella Alvarado – Héctor Aguaiza.

## 2.2. Enfoque de la Investigación

Esta investigación adopta un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para realizar un diagnóstico sobre el impacto potencial de Edpuzzle en el aprendizaje de estudios sociales. El enfoque cuantitativo se basará en encuestas aplicadas a los estudiantes, con el objetivo de obtener información sobre sus actitudes y percepciones respecto al uso de herramientas digitales en el aprendizaje de estudios sociales, antes de la implementación de Edpuzzle. El enfoque cualitativo se aplicará mediante entrevistas a los docentes, quienes compartirán su visión sobre la posible integración de Edpuzzle en su enseñanza y las expectativas



respecto a su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes. Este enfoque mixto permitirá obtener una visión integral sobre las percepciones y expectativas de los participantes antes de la aplicación de la herramienta.

### **2.3. Alcance de la investigación**

El alcance de esta investigación es descriptivo, ya que busca analizar las percepciones y expectativas de los estudiantes y docentes respecto al uso de Edpuzzle como herramienta para el aprendizaje de Estudios Sociales. Este análisis permitirá identificar las actitudes de los estudiantes hacia el uso de tecnologías digitales en el aula, considerando las dimensiones cognitiva, afectiva y comportamental, según la teoría de las actitudes.

Asimismo, se examinarán las perspectivas de los docentes sobre la posible integración de Edpuzzle en sus estrategias pedagógicas, destacando sus opiniones sobre la utilidad y viabilidad de la herramienta. De manera descriptiva, se detallarán los aspectos clave de estas percepciones y actitudes, proporcionando un panorama claro sobre los factores que podrían influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la incorporación de esta tecnología.

### **2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación**

El tipo de investigación que se aplicará en este estudio es de campo, no experimental, y adopta un diseño transversal, también conocido como de corte o estudio transversal. Este enfoque implica la recolección de datos de un grupo de participantes en un solo momento del tiempo, lo que permite obtener una "instantánea" de la situación actual. En este caso, se busca examinar las percepciones y actitudes de los estudiantes y docentes sobre el uso de Edpuzzle para el aprendizaje de estudios sociales, sin que la herramienta se haya implementado aún. Este diseño es adecuado para obtener una visión precisa y detallada de las condiciones o características prevalentes en el contexto investigado. La investigación se llevará a cabo durante el año lectivo 2024-2025, y finalizará una vez analizados los resultados y presentada la propuesta. Es importante resaltar que, dado que no se realizará un seguimiento posterior, la participación de la muestra concluirá al finalizar la investigación.



## **2.5. Métodos empleados**

### **2.5.1. Revisión bibliográfica**

El método de revisión bibliográfica consiste en la búsqueda, análisis y síntesis de estudios previos relacionados con el tema de investigación (Quiroz & Quiroz, 2019). En este estudio, la revisión bibliográfica es crucial para fundamentar teóricamente la investigación, identificar las mejores prácticas en el uso de herramientas tecnológicas como Edpuzzle en el aprendizaje de estudios sociales, y destacar los avances y vacíos en la investigación relacionada con la integración de tecnologías educativas en el aula.

### **2.5.2. Inductivo-deductivo**

El enfoque inductivo-deductivo combina la observación de casos específicos para generar teorías (inductivo) y la aplicación de teorías generales a situaciones concretas para validarlas (deductivo) (Palmero, 2021). Este enfoque será esencial en la investigación, ya que permitirá construir hipótesis sobre el impacto de Edpuzzle en el aprendizaje de estudios sociales y, posteriormente, probar esas hipótesis a través de los datos obtenidos de los participantes, proporcionando una base sólida para las conclusiones.

### **2.5.3. Encuesta**

La encuesta es un instrumento de investigación cuantitativa que permite recopilar datos estructurados y medibles de un grupo de personas mediante cuestionarios (Salvador et al., 2021). En este estudio, se empleará la encuesta como herramienta para realizar un diagnóstico inicial de las percepciones y actitudes de los estudiantes sobre su aprendizaje en estudios sociales, antes de utilizar Edpuzzle. Las respuestas obtenidas servirán como base para analizar las expectativas y las opiniones previas de los estudiantes respecto al uso de esta herramienta en su educación.

### **2.5.4. Método de Entrevista**

La entrevista de acuerdo con López (2023) es un método cualitativo que permite explorar en profundidad las experiencias y percepciones de los participantes sobre un tema específico. En este caso, se utilizará la entrevista para obtener la perspectiva de los docentes acerca de la efectividad de Edpuzzle en la enseñanza de estudios sociales, y cómo creen que la herramienta puede impactar el aprendizaje de los estudiantes. Esto permitirá una comprensión más profunda



de los beneficios y limitaciones percibidos en el uso de la tecnología en el aula.

### **2.5.5. Estadística descriptiva**

La estadística descriptiva permite resumir y presentar las características principales de un conjunto de datos mediante herramientas como medidas de tendencia central (media, mediana), dispersión (desviación estándar) y frecuencias (Valle et al., 2022). En esta investigación, se utilizará la estadística descriptiva para analizar los datos obtenidos a través de las encuestas, proporcionando una visión clara y comprensible sobre las opiniones y percepciones de los estudiantes acerca del uso de Edpuzzle en su aprendizaje de estudios sociales. Esto ayudará a identificar tendencias y patrones en las respuestas y a evaluar el impacto percibido de la herramienta.

## **2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

### **2.6.1. Cuestionario**

El cuestionario es un instrumento sistemático utilizado para recolectar información mediante un conjunto de preguntas diseñadas para obtener respuestas específicas de los participantes. Se utiliza ampliamente en investigaciones educativas, encuestas de satisfacción, estudios de percepción y otros contextos que requieren una recopilación de datos estructurada (Blanch, 2019). Al ser un instrumento estandarizado, permite asegurar la consistencia en las respuestas obtenidas y facilita el análisis posterior. En este estudio, se emplearon cuestionarios con 10 preguntas orientadas a recoger información sobre la percepción de los estudiantes acerca del uso de Edpuzzle en su aprendizaje de estudios sociales. Este enfoque proporcionó datos cuantitativos esenciales para realizar un análisis detallado de las actitudes y expectativas de los estudiantes respecto a la herramienta y su impacto en su rendimiento académico.

### **2.6.2. Guion de entrevista**

El guion de entrevista es una herramienta diseñada para guiar la conversación durante una entrevista estructurada, asegurando que se cubran temas y preguntas relevantes (Pérez, 2020). En este estudio, las entrevistas se utilizaron para explorar en profundidad las opiniones y experiencias de los docentes sobre el uso de Edpuzzle en sus clases de estudios sociales. A través de un guion con 5 preguntas clave, se buscó obtener información detallada sobre la



implementación de la herramienta, su percepción sobre su efectividad y cómo creen que impacta el aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque permitió obtener datos cualitativos que enriquecieron la comprensión del contexto educativo y los desafíos que enfrentan los docentes al integrar esta tecnología en su enseñanza.

### **2.7. Delimitación de la población y la muestra, justificación del tipo de muestreo**

La población objeto de este estudio está constituida por los 102 integrantes de la Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal, que incluye autoridades, docentes y estudiantes. Para el presente trabajo, se ha centrado en los 12 estudiantes del noveno año de Educación General Básica Superior, así como en un docente encargado de guiar el proceso de aprendizaje de estos estudiantes. La elección de este grupo se basa en su relevancia para el estudio y su relación directa con los objetivos de la investigación.

El muestreo utilizado es de tipo no probabilístico por conveniencia, ya que se seleccionó a los participantes de forma práctica, facilitando el acceso y la obtención de la información necesaria para el análisis. Esta estrategia de muestreo es adecuada en contextos en los que la disponibilidad de los participantes es un factor determinante y donde se busca obtener resultados de manera eficiente sin necesariamente garantizar la representatividad de toda la población. Se incluye únicamente a aquellos estudiantes que cumplen con los criterios de ser parte del noveno año de Educación General Básica Superior, así como al docente responsable, para asegurar que la muestra esté alineada con los objetivos de la investigación.

### **2.8. Validación de instrumentos**

La validación de la propuesta se realizará mediante la entrega de una ficha de valoración a expertos en el área educativa, quienes evaluarán diversos aspectos de la propuesta. La ficha contendrá criterios como la claridad de redacción, la pertinencia del contenido, la viabilidad para el contexto, la aplicabilidad de los objetivos y la transferencia a otros contextos. Los expertos, con experiencia relevante en el campo de la educación, marcarán sus respuestas en una escala de calificación (Muy Aceptable, Bastante Aceptable, Aceptable, Poco Aceptable, Inaceptable) y proporcionarán observaciones que permitirán confirmar la viabilidad y aplicabilidad de la propuesta para los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.



## **2.9. Estadígrafos o técnicas estadísticas**

Para procesar, analizar y cuantificar los datos obtenidos en esta investigación, se utilizarán técnicas estadísticas descriptivas, enfocándose especialmente en el análisis de frecuencias. Esta técnica es útil para examinar cómo se distribuyen las respuestas a las preguntas planteadas en la encuesta, permitiendo identificar con qué frecuencia se presentan las distintas categorías de respuestas. Además, para facilitar la interpretación y visualización de los resultados, se emplearán gráficos de barras, que muestran de manera clara y comprensible las frecuencias de cada categoría. Estos gráficos facilitarán la identificación de patrones y tendencias significativas en los datos obtenidos de los estudiantes del noveno año de Educación General Básica Superior, así como las percepciones del docente, en relación con las estrategias educativas implementadas.

## **2.10. Estrategia investigativa**

La estrategia metodológica incluye varias etapas: la etapa de diagnóstico inicial para establecer la línea base de la participación y rendimiento, la etapa de implementación de la herramienta digital Edpuzzle, y la etapa de evaluación final para medir los cambios después de la intervención.

### **2.10.1. Etapa del estudio teórico**

En esta etapa se realiza una revisión bibliográfica exhaustiva que aborda las bases teóricas y prácticas relacionadas con el uso de herramientas digitales como Edpuzzle en la enseñanza y el aprendizaje de Estudios Sociales. El análisis teórico se enfoca en comprender cómo las plataformas interactivas pueden fomentar la participación activa y mejorar el rendimiento académico. Esta revisión proporciona los fundamentos conceptuales y metodológicos necesarios para evaluar el impacto de Edpuzzle en el contexto educativo del noveno año de Educación General Básica Superior, consolidando el marco teórico de la investigación.

### **2.10.2. Etapa del diagnóstico inicial**

En esta fase, se recopila información para identificar el nivel actual de aprendizaje de los estudiantes en Estudios Sociales y su familiaridad con herramientas tecnológicas. Se aplican cuestionarios estructurados a los estudiantes y una entrevista al docente, explorando las estrategias pedagógicas tradicionales y las expectativas relacionadas con la incorporación de



Edpuzzle en el aula. Este diagnóstico inicial permite establecer un punto de partida claro para medir el impacto de la herramienta digital en el proceso de aprendizaje.

### **2.10.3. Modelación de la propuesta**

La propuesta metodológica se centra en la integración de Edpuzzle como una herramienta educativa en el aprendizaje de Estudios Sociales. Se detalla el diseño de actividades interactivas que aprovechan las funcionalidades de la plataforma, como cuestionarios integrados en los videos, para fomentar la participación y mejorar la comprensión de los contenidos. Además, se describe el enfoque de recolección y análisis de datos, que incluye instrumentos como evaluaciones pre y post implementación, cuestionarios y entrevistas. La población y muestra, conformadas por los estudiantes y el docente del noveno año, se seleccionaron de acuerdo con criterios que garantizan la representatividad y pertinencia de los resultados.

### **2.10.4. Diagnóstico final**

En esta etapa, se evalúa el impacto de la implementación de Edpuzzle en el aprendizaje de los estudiantes mediante el análisis comparativo de los datos obtenidos antes y después de su uso. Se presenta un plan detallado de actividades realizadas, junto con los resultados obtenidos, para validar la eficacia de la herramienta en el aprendizaje de Estudios Sociales. La propuesta es revisada por expertos en tecnología educativa y pedagogía, quienes ofrecen retroalimentación para optimizar su aplicación futura. Finalmente, se elaboran conclusiones que destacan las fortalezas, limitaciones y el potencial de Edpuzzle como una herramienta innovadora en el aula.

## **2.11. Presentación de resultados**

### **2.11.1. Resultados de la encuesta**

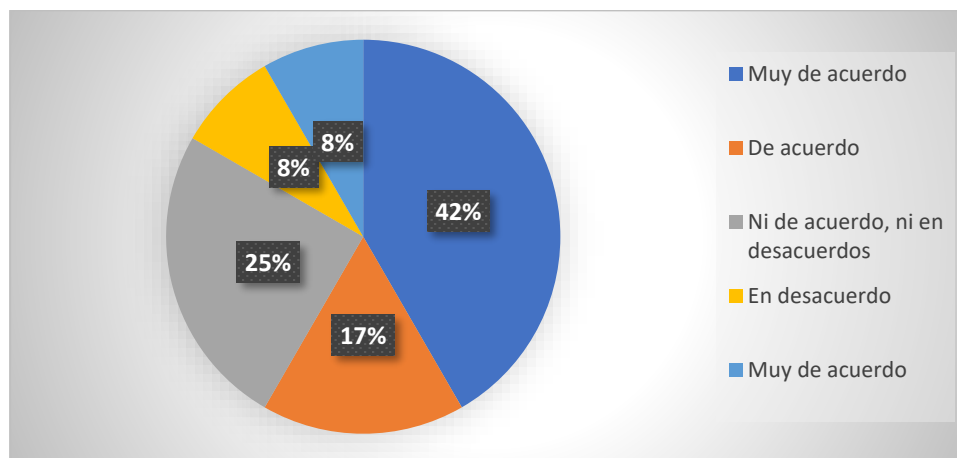
A continuación, se muestran los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año, cuyo objetivo fue evaluar la percepción sobre el uso de herramientas tecnológicas interactivas, como Edpuzzle, en las clases de Estudios Sociales.

¿Siente que le resulta difícil entender algunos temas de Estudios Sociales explicados en clase?

Tabla 2. Dificultad en temas de estudios sociales

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	41,7%
De acuerdo	2	16,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	3	25,0%
En desacuerdo	1	8,3%
Muy de acuerdo	1	8,3%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

Figura 1. Dificultad en temas de estudios sociales



Se observa que la mayoría de los estudiantes, un 41,7%, considera que le resulta muy difícil entender algunos de los temas de Estudios Sociales explicados en clase, lo que sugiere una dificultad significativa en la comprensión de los contenidos. Un 16,7% adicional está de acuerdo con la afirmación, lo que eleva el porcentaje total de estudiantes que experimentan dificultades a un 58,4%. En contraste, el 25% de los estudiantes se muestra neutral, sin expresar una postura clara sobre la dificultad. Solo un 8,3% se siente en desacuerdo o muy en desacuerdo, lo que indica que una pequeña fracción de los estudiantes no percibe dificultades significativas. Estos resultados reflejan que una proporción considerable de estudiantes encuentra complicado entender los temas de la asignatura, lo que podría sugerir la necesidad de explorar nuevas

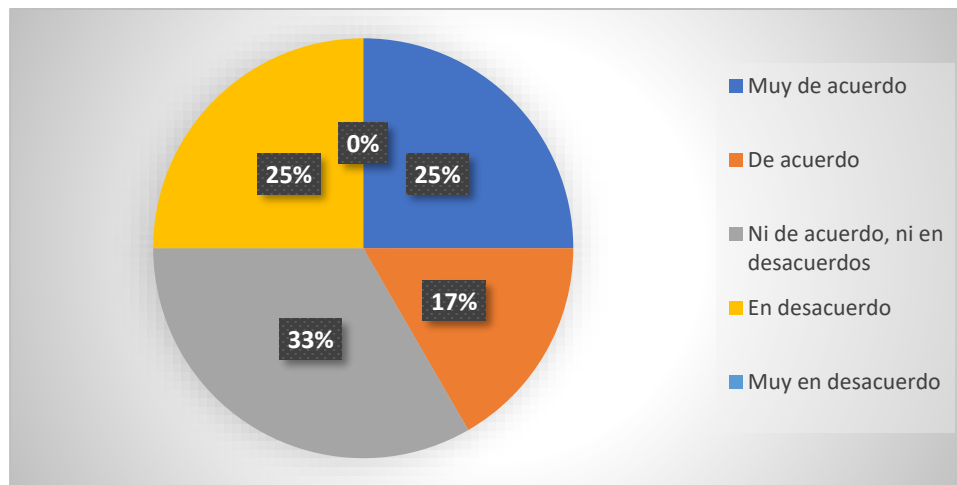
metodologías o herramientas de enseñanza que faciliten la comprensión de los contenidos.

**¿Considera que los recursos utilizados actualmente le ayudan a comprender los conceptos históricos y sociales?**

*Tabla 3. Los recursos utilizados ayudan a comprender*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	25,0%
De acuerdo	2	16,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	4	33,3%
En desacuerdo	3	25,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 2. Los recursos utilizados ayudan a comprender*



Se muestra que las opiniones de los estudiantes sobre los recursos utilizados actualmente para comprender los conceptos históricos y sociales están bastante divididas. Un 25% de los estudiantes está muy de acuerdo con la afirmación, lo que sugiere que para algunos, los recursos actuales son efectivos en la comprensión de los temas. Un 16,7% adicional está de acuerdo, lo que también refleja una percepción positiva, aunque en menor medida. Sin embargo, un 33,3% de los estudiantes se encuentra neutral, sin una postura clara sobre la eficacia de los recursos, lo que podría indicar que los recursos actuales no tienen un impacto significativo o que su uso no

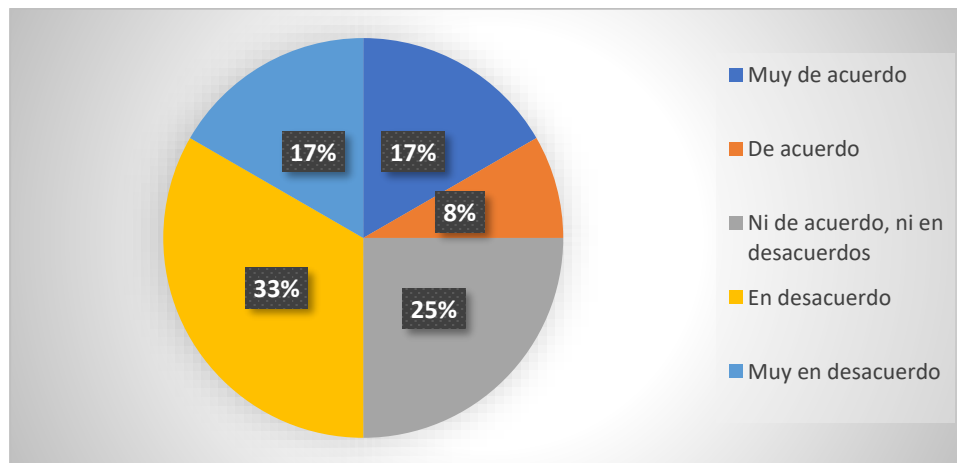
es uniforme entre los estudiantes. Por otro lado, un 25% de los estudiantes está en desacuerdo con la afirmación, lo que sugiere que una parte importante percibe que los recursos utilizados no son suficientes o adecuados para facilitar la comprensión. Este análisis resalta la necesidad de evaluar y posiblemente mejorar los recursos didácticos para garantizar su efectividad en la enseñanza de los conceptos históricos y sociales.

**¿Piensa que las actividades en clase fomentan su interés por aprender Estudios Sociales?**

*Tabla 4. Las actividades fomentan su interés por aprender*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	16,7%
De acuerdo	1	8,3%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	3	25,0%
En desacuerdo	4	33,3%
Muy en desacuerdo	2	16,7%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 3. Las actividades fomentan su interés por aprender*



Se observa que la mayoría de los estudiantes no perciben que las actividades en clase fomenten su interés por aprender Estudios Sociales. Un 33,3% está en desacuerdo con la afirmación, y un 16,7% adicional está muy en desacuerdo, lo que indica una clara insatisfacción con las actividades actuales. Esto sugiere que las estrategias de enseñanza empleadas no están logrando captar el interés de los estudiantes en este ámbito. Por otro lado, un 25% de los estudiantes se

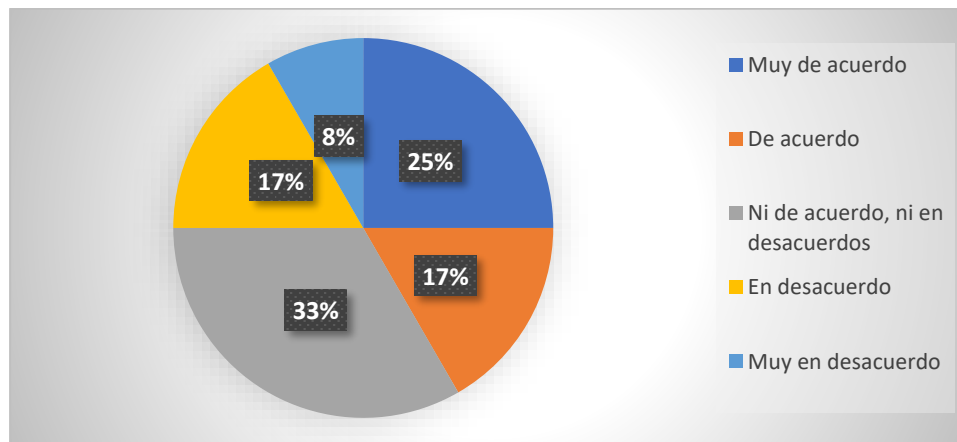
muestra neutral, lo que podría indicar falta de un impacto significativo o una percepción ambigua de las actividades en clase. Solo un 16,7% de los estudiantes está muy de acuerdo con la afirmación, lo que resalta la necesidad de revisar y posiblemente diversificar las actividades en clase para hacerlas más atractivas y motivadoras para el alumnado.

**¿Siente que los métodos de enseñanza actuales son variados y eficaces para su aprendizaje en Estudios Sociales?**

*Tabla 5. Los métodos actuales son variados y eficaces*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	25,0%
De acuerdo	2	16,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	4	33,3%
En desacuerdo	2	16,7%
Muy en desacuerdo	1	8,3%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 4. Los métodos actuales son variados y eficaces*



Se observa que las respuestas de los estudiantes sobre la eficacia y variedad de los métodos de enseñanza en Estudios Sociales están distribuidas de manera mixta. Un 25% de los estudiantes está muy de acuerdo en que los métodos son eficaces y variados, mientras que un 16,7% adicional está de acuerdo, lo que indica que una fracción de los estudiantes percibe de manera positiva los métodos actuales. Sin embargo, un 33,3% se muestra neutral, lo que sugiere que para este grupo,

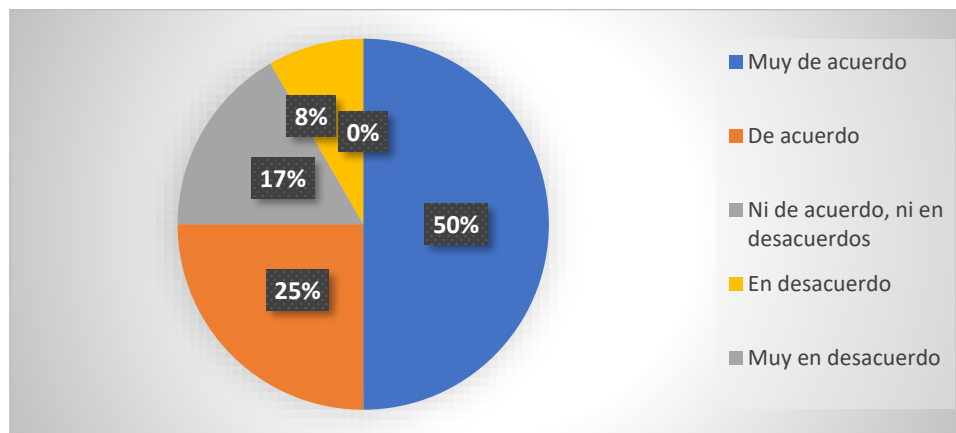
los métodos empleados no han tenido un impacto notable o significativo. Por otro lado, un 16,7% se muestra en desacuerdo y un 8,3% está muy en desacuerdo, lo que indica que una parte del alumnado considera que los métodos utilizados no son ni eficaces ni suficientemente variados para facilitar su aprendizaje. Este panorama refleja una falta de consenso sobre la efectividad de las estrategias de enseñanza y sugiere que podrían ser necesarias modificaciones o la implementación de métodos más dinámicos para mejorar la percepción y los resultados de los estudiantes en el área de Estudios Sociales.

**¿Considera que herramientas tecnológicas con videos interactivos podrían ayudarle a entender mejor los temas de clase?**

*Tabla 6. Herramientas tecnológicas ayudan a entender mejor los temas*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy de acuerdo	6	50,0%
De acuerdo	3	25,0%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	2	16,7%
En desacuerdo	1	8,3%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 5. Herramientas tecnológicas ayudan a entender mejor los temas*



Se observa que una mayoría significativa de los estudiantes, un 50%, está muy de acuerdo con que el uso de herramientas tecnológicas con videos interactivos podría mejorar su comprensión de los temas de clase, lo que indica una percepción positiva hacia el uso de estas tecnologías

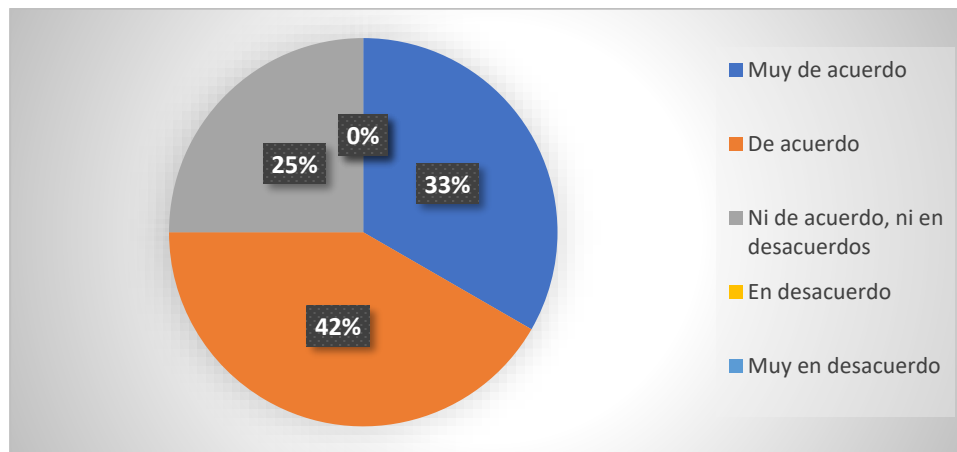
como recursos de aprendizaje. Un 25% adicional está de acuerdo con esta afirmación, lo que refuerza la idea de que la mayoría de los estudiantes considera que los videos interactivos podrían ser beneficiosos. Sin embargo, un 16,7% se muestra neutral, lo que sugiere que algunos estudiantes no tienen una opinión clara o no perciben un impacto inmediato en su aprendizaje. Solo un 8,3% se muestra en desacuerdo, lo que refleja una opinión minoritaria en contra del uso de esta herramienta. Estos resultados indican que existe un amplio apoyo hacia la integración de recursos tecnológicos, como los videos interactivos, en el proceso educativo, y que la mayoría de los estudiantes estaría dispuesta a utilizar estas herramientas para mejorar su entendimiento de los contenidos.

**¿Cree que integrar preguntas dentro de un video educativo sería una forma útil para reflexionar sobre los temas?**

*Tabla 7. Preguntas dentro de un video educativo*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	33,3%
De acuerdo	5	41,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	3	25,0%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 6. Preguntas dentro de un video educativo*



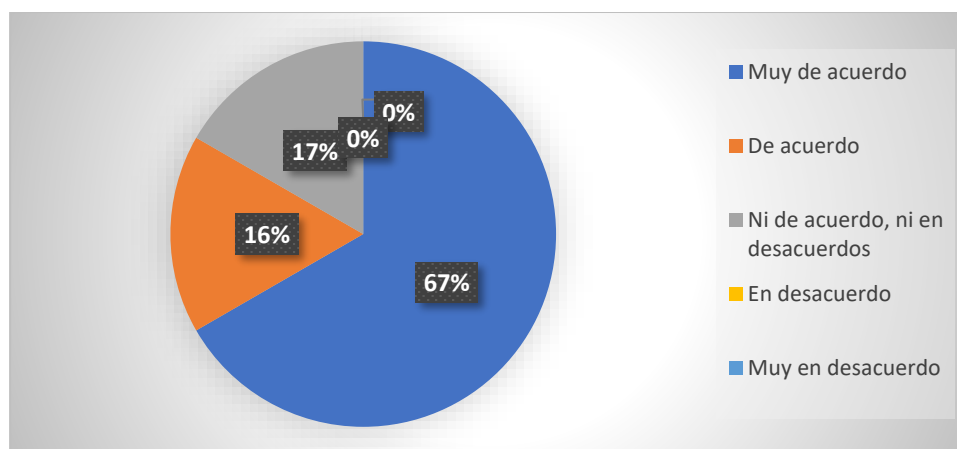
Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes (75%) está de acuerdo con la idea de integrar preguntas dentro de un video educativo como una forma útil para reflexionar sobre los temas. El 33,3% está "muy de acuerdo" y el 41,7% "de acuerdo", lo que sugiere que los estudiantes valoran positivamente este enfoque interactivo. Un 25% se muestra neutral, sin una opinión definida, mientras que ninguno se muestra en desacuerdo o muy en desacuerdo. Esto indica que la propuesta de utilizar preguntas dentro de los videos educativos es bien aceptada por los estudiantes, lo cual podría ser una estrategia efectiva para promover la reflexión y participación activa durante el proceso de aprendizaje.

**¿Piensa que las herramientas tecnológicas como Edpuzzle harían las clases de Estudios Sociales más interesantes?**

*Tabla 8. Edpuzzle clases más interesantes*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	8	66,7%
De acuerdo	2	16,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	2	16,7%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 7. Edpuzzle clases más interesantes*



Los resultados muestran que una gran mayoría de los estudiantes (83,4%) considera que las

herramientas tecnológicas como Edpuzzle harían las clases de Estudios Sociales más interesantes, ya que el 66,7% está "muy de acuerdo" y el 16,7% está "de acuerdo". Solo un 16,7% de los estudiantes se muestra neutral, sin una opinión clara al respecto, y ninguno se muestra en desacuerdo o muy en desacuerdo con la propuesta.

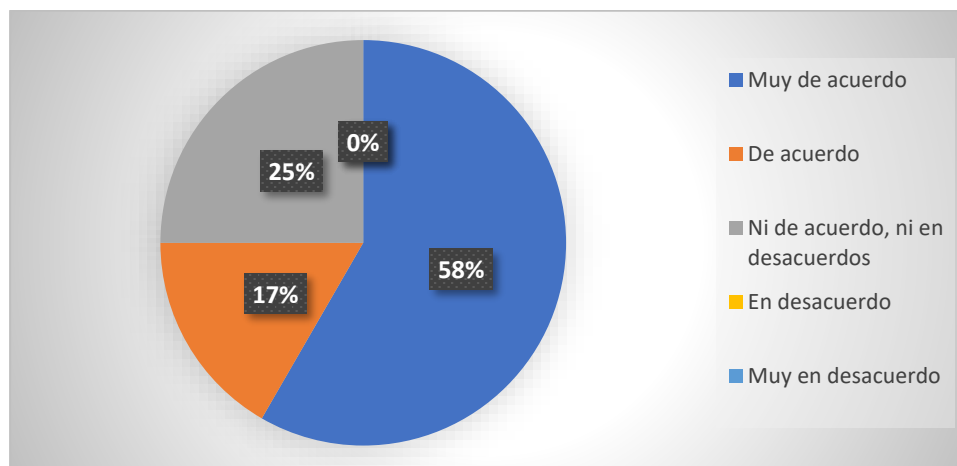
Estos datos sugieren que los estudiantes tienen una actitud positiva hacia el uso de herramientas tecnológicas interactivas como Edpuzzle, percibiéndolas como una forma de hacer las clases más atractivas y dinámicas. La alta proporción de estudiantes que se muestra favorable a esta herramienta indica que podría ser una opción efectiva para captar su interés y mejorar su participación en las clases de Estudios Sociales.

**¿Piensa que herramientas tecnológicas interactivas como Edpuzzle podrían hacer los temas de Estudios Sociales más comprensibles?**

*Tabla 9. Herramientas tecnológicas para temas más comprensibles*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	7	58,3%
De acuerdo	2	16,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	3	25,0%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 8. Herramientas tecnológicas para temas más comprensibles*



Los resultados indican que una gran mayoría de los estudiantes (75%) considera que las herramientas tecnológicas interactivas como Edpuzzle podrían hacer los temas de Estudios Sociales más comprensibles. El 58,3% de los estudiantes está "muy de acuerdo" y el 16,7% está "de acuerdo". Solo un 25% se muestra neutral, sin una opinión clara sobre el tema, y ninguno de los estudiantes está en desacuerdo o muy en desacuerdo con esta idea.

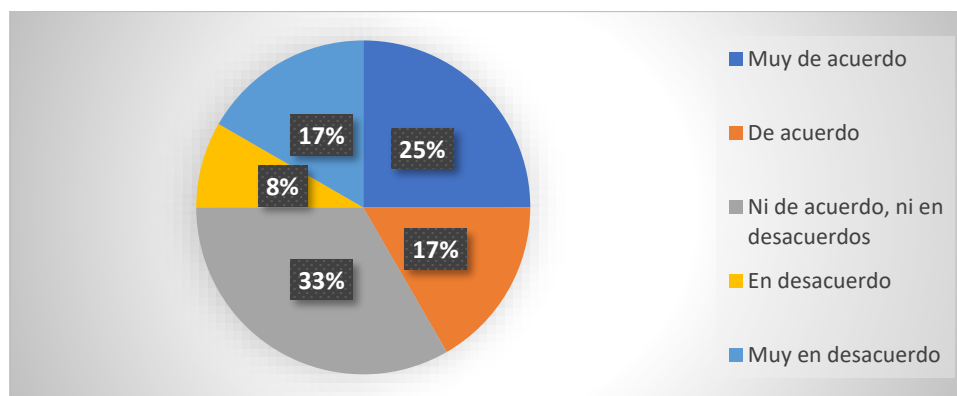
Estos resultados reflejan una percepción positiva sobre el impacto de herramientas como Edpuzzle en la comprensión de los temas de Estudios Sociales. La mayoría de los estudiantes cree que estas herramientas podrían facilitar la asimilación de contenidos, posiblemente debido a su capacidad para presentar información de manera más interactiva y visual. Esto sugiere que la implementación de Edpuzzle podría ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión de los temas en esta asignatura.

**¿Cree que los contenidos del currículo de Estudios Sociales son claros y relevantes para la realidad de los estudiantes?**

*Tabla 10. Contenidos claros y relevantes*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	25,0%
De acuerdo	2	16,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	4	33,3%
En desacuerdo	1	8,3%
Muy en desacuerdo	2	16,7%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 9. Contenidos claros y relevantes*



Los datos muestran una diversidad de opiniones sobre la claridad y relevancia del currículo de Estudios Sociales. El 25% de los estudiantes está "muy de acuerdo" y el 16,7% "de acuerdo" con que los contenidos son claros y relevantes para su realidad, mientras que un 33,3% se mantiene neutral. Por otro lado, un 8,3% está "en desacuerdo" y un 16,7% está "muy en desacuerdo", evidenciando una percepción negativa en una minoría significativa.

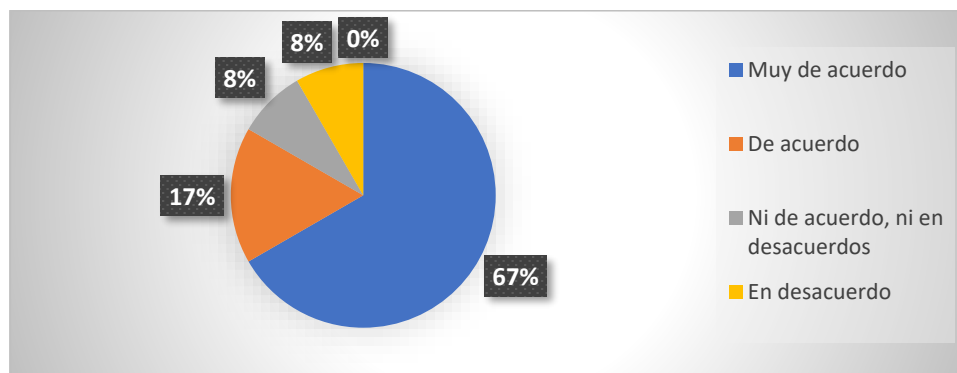
Estos resultados reflejan que, aunque una parte de los estudiantes percibe positivamente el currículo, existe una proporción considerable que no lo considera completamente claro ni relevante. El nivel de neutralidad (33,3%) sugiere que los estudiantes podrían no tener una comprensión completa del propósito del currículo o que este no aborda suficientemente sus contextos y necesidades. Por ello, sería beneficioso revisar y contextualizar los contenidos para garantizar que sean más aplicables y comprensibles para los estudiantes.

**¿Considera que sería beneficioso mejorar la educación mediante el uso de herramientas didácticas como Edpuzzle?**

*Tabla 11. Uso de herramientas didácticas*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy de acuerdo	8	66,7%
De acuerdo	2	16,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	1	8,3%
En desacuerdo	1	8,3%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 10. Uso de herramientas didácticas*





Los datos revelan un alto nivel de aceptación hacia el uso de herramientas didácticas como Edpuzzle para mejorar la educación. El 66,7% de los estudiantes está "muy de acuerdo" y el 16,7% "de acuerdo" con esta afirmación, sumando un 83,4% de respuestas positivas. Solo un 8,3% se mantiene neutral y otro 8,3% está "en desacuerdo", mientras que no se registraron respuestas en la categoría de "muy en desacuerdo"

Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes perciben el uso de herramientas tecnológicas como Edpuzzle como una estrategia prometedora para mejorar la educación. El bajo porcentaje de respuestas negativas y neutrales sugiere que existe una disposición generalizada a integrar estas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto refuerza la idea de explorar e implementar métodos didácticos innovadores que combinen tecnología interactiva para optimizar el aprendizaje y hacerlo más efectivo y atractivo.

### 2.11.2. Resultados de la entrevista

A continuación, se muestra la entrevista realizada a tres docentes, quienes comparten sus perspectivas sobre los principales desafíos que enfrentan los estudiantes para comprender los temas de Estudios Sociales, los recursos didácticos utilizados actualmente, las estrategias más efectivas para enseñar los contenidos y su opinión sobre el uso de herramientas tecnológicas como Edpuzzle.

*Tabla 12. Resumen de las entrevistas*

Pregunta	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan los estudiantes de noveno año para comprender los temas de Estudios Sociales?	Muchos estudiantes tienen dificultades para relacionar los contenidos históricos con la actualidad, lo que les dificulta entender su relevancia.	La falta de interés en los temas y la ausencia de recursos visuales hacen que los estudiantes se desconecten del contenido.	El lenguaje técnico utilizado en los textos dificulta la comprensión, especialmente para aquellos con menor hábito de lectura.
Interpretación	Los entrevistados coinciden en que las principales dificultades de los estudiantes radican en la falta de conexión entre los contenidos y la realidad actual, el desinterés generalizado, y los retos asociados al lenguaje técnico. Esto sugiere que se requiere una enseñanza más contextualizada y apoyada en recursos que faciliten la comprensión y el interés de los estudiantes.		



¿Qué recursos didácticos utiliza actualmente para enseñar Estudios Sociales? ¿Considera que son suficientes para motivar a los estudiantes?	Utilizo principalmente de texto y presentaciones en PowerPoint, pero creo que no son suficientes para captar la atención de los estudiantes.	Proyectamos libros y videos cortos, pero siento que se necesita algo más interactivo para motivarlos.	Uso mapas, líneas del tiempo y cuestionarios, pero me parece que hace falta variedad en los recursos para mantener su interés.
Interpretación	Los entrevistados mencionan recursos tradicionales como libros, presentaciones y videos, pero coinciden en que no son totalmente efectivos para motivar a los estudiantes. Esto evidencia una necesidad de incorporar herramientas más dinámicas e interactivas que complementen los métodos actuales y despierten mayor interés.		
¿Qué tipo de estrategias considera más efectivas para enseñar contenidos históricos y sociales de forma significativa?	Relacionar los contenidos con eventos actuales y promover debates en clase.	Realizar actividades prácticas como análisis de fuentes históricas o dramatizaciones	Fomentar proyectos colaborativos donde los estudiantes investiguen temas específicos y los expongan.
Interpretación	Las estrategias señaladas por los entrevistados enfatizan la importancia de hacer los contenidos más significativos mediante la conexión con el presente, el aprendizaje activo y el trabajo colaborativo. Estas técnicas pueden ayudar a que los estudiantes comprendan y valoren mejor los temas históricos y sociales.		
¿Qué opinión tiene sobre el uso de herramientas como Edpuzzle para integrar preguntas y actividades dentro de un video educativo?	Me parece una idea excelente, ya que combina elementos visuales e interactivos que pueden captar más la atención de los estudiantes.	Sería una herramienta muy útil porque permite evaluar la comprensión en tiempo real mientras los estudiantes ven el video.	Creo que podría ser muy beneficioso, especialmente para temas complejos que requieren explicaciones visuales más detalladas.
Interpretación	Los entrevistados tienen una percepción positiva sobre el uso de Edpuzzle y destacan su potencial para aumentar el interés y facilitar la comprensión de los temas. Esto muestra una apertura hacia el uso de herramientas tecnológicas que permitan integrar actividades interactivas y evaluaciones en tiempo real		



### 2.11.3. Conclusiones del diagnóstico

Se observa una percepción mayoritaria de los estudiantes favorable hacia el uso de herramientas tecnológicas interactivas como Edpuzzle. La mayoría de los estudiantes considera que estas herramientas harían las clases de Estudios Sociales más interesantes y comprensibles, lo que refleja una actitud positiva hacia la integración de la tecnología en el aula. Esto sugiere que la implementación de recursos tecnológicos podría ser una estrategia efectiva para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes en esta asignatura.

En cuanto a los desafíos percibidos, los docentes coinciden en que uno de los principales problemas es la dificultad de los estudiantes para conectar los contenidos históricos con la realidad actual. Esta desconexión hace que los estudiantes no perciban la relevancia de los temas, lo que puede generar desinterés y dificultar su comprensión. Además, se identificó que el lenguaje técnico utilizado en los textos también representa un obstáculo significativo para aquellos estudiantes con menor hábito de lectura.

Por otro lado, los recursos didácticos actualmente utilizados por los docentes, como libros de texto, presentaciones en PowerPoint y videos, son percibidos como insuficientes para motivar a los estudiantes. Los docentes destacan la necesidad de incorporar herramientas más interactivas y visuales que fomenten una mayor participación y mantengan el interés de los estudiantes. En este sentido, las estrategias que promueven el aprendizaje activo, como los debates, las dramatizaciones y los proyectos colaborativos, se consideran más efectivas para enseñar contenidos históricos y sociales de manera significativa.

Finalmente, tanto los estudiantes como los docentes coinciden en que el uso de herramientas como Edpuzzle, que integran preguntas y actividades dentro de un video educativo, podría ser altamente beneficioso. Este tipo de herramientas no solo favorece la comprensión de temas complejos, sino que también permite evaluar el aprendizaje en tiempo real, contribuyendo a un proceso educativo más dinámico y efectivo.



### CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

**Título:** La Implementación de Edpuzzle en la Enseñanza de Estudios Sociales

#### 3.1. Presentación

En base al diagnóstico realizado mediante encuestas a los estudiantes de noveno año, se identificaron varias áreas de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. Los resultados mostraron que, si bien algunos recursos didácticos son utilizados, los estudiantes encuentran que los métodos de enseñanza tradicionales no siempre favorecen su comprensión ni fomentan su interés por la materia. Esto pone de manifiesto la necesidad de implementar nuevas estrategias pedagógicas que motiven a los estudiantes y les ayuden a superar las dificultades en la asimilación de los contenidos históricos y sociales.

A través de la misma evaluación, los estudiantes mostraron una actitud positiva ante la posibilidad de incorporar herramientas tecnológicas como Edpuzzle, que permite integrar videos interactivos con actividades y preguntas. Los resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes considera que este tipo de herramientas podría mejorar significativamente su comprensión de los temas tratados en clase. Esta respuesta sugiere que el uso de recursos multimedia podría ser una opción prometedora para enriquecer la enseñanza y adaptarla a las nuevas exigencias educativas.

La presente propuesta tiene como objetivo diseñar una intervención que explore el impacto potencial de Edpuzzle en el aprendizaje de los estudiantes de noveno año. Aunque no se llevará a cabo una implementación práctica, se busca ofrecer una solución teórica que, de ser aplicada, podría mejorar la forma en que los estudiantes interactúan con los contenidos de Estudios Sociales. El diseño de la propuesta incluiría la planificación de cómo integrar esta herramienta en el aula, así como las estrategias para medir su impacto en la comprensión y motivación de los estudiantes.

En conclusión, esta propuesta tiene como finalidad proporcionar un modelo viable para la integración de Edpuzzle en el aula de Estudios Sociales, respondiendo a las necesidades diagnosticadas de los estudiantes. Aunque no se implementará de forma inmediata, se espera que este diseño pueda servir como base para futuras iniciativas que mejoren la calidad educativa a través del uso de herramientas tecnológicas, contribuyendo a una educación más dinámica,



participativa y accesible para los estudiantes de noveno año.

### 3.2. Fundamentación teórica de la estrategia didáctica

La enseñanza efectiva de los contenidos en los estudios sociales se ha visto desafiada por la necesidad de incorporar estrategias didácticas que sean capaces de captar la atención de los estudiantes, motivarlos y facilitar la comprensión de conceptos históricos, sociales y culturales complejos (Gutiérrez et al., 2022). Las herramientas tecnológicas, como Edpuzzle, han surgido como una opción innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversas disciplinas, incluido el área de estudios sociales.

Edpuzzle es una plataforma digital que permite crear y personalizar videos educativos, integrando preguntas interactivas y actividades que favorecen la reflexión y el análisis del contenido presentado. Esta herramienta se alinea con las teorías constructivistas del aprendizaje, como las propuestas por Piaget (1972) y Vygotsky (1978), quienes destacan la importancia de la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje. En lugar de ser un receptor pasivo de información, el estudiante se convierte en un sujeto activo que interactúa con el contenido a través de la realización de tareas dentro de los videos. Según Vygotsky, el aprendizaje se facilita en un entorno donde el estudiante está involucrado activamente en la construcción de su conocimiento a través de la mediación de herramientas (en este caso, tecnologías interactivas).

Por otro lado, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1978), establece que el conocimiento nuevo debe estar conectado con los conocimientos previos del estudiante para ser comprendido y retenido efectivamente. Las herramientas como Edpuzzle permiten a los docentes integrar contenidos audiovisuales que hacen más accesibles los conceptos abstractos de los estudios sociales, facilitando así la creación de conexiones significativas. La posibilidad de pausar los videos y responder preguntas permite a los estudiantes reflexionar sobre los contenidos, clarificando dudas y fortaleciendo la comprensión antes de continuar con el tema.

Desde el enfoque de la educación activa, el uso de Edpuzzle fomenta la metacognición al incentivar que los estudiantes reflexionen sobre lo que han aprendido, lo que les permite ser más conscientes de sus procesos cognitivos y de sus propias dificultades en el aprendizaje. Según Morales (2022), las estrategias de enseñanza deben organizarse de manera que promuevan el



aprendizaje de forma gradual, presentando primero los contenidos de manera general y luego desglosándolos en partes más específicas, lo que puede lograrse eficazmente mediante videos interactivos que guían a los estudiantes paso a paso.

El uso de tecnologías interactivas también responde a la necesidad de adaptación a las nuevas generaciones de estudiantes, quienes, según Lara & Gómez (2020), son nativos digitales y están acostumbrados a consumir información de manera audiovisual. Las herramientas como Edpuzzle, que permiten la integración de video, sonido y texto, se alinean con las modalidades de aprendizaje de estos estudiantes, haciendo que el proceso de enseñanza sea más atractivo, relevante y acorde con sus hábitos de aprendizaje.

En resumen, la integración de Edpuzzle en la enseñanza de los estudios sociales está fundamentada en enfoques pedagógicos actuales que promueven el aprendizaje activo, la reflexión y la conexión significativa de los conocimientos. Esta estrategia no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también fomenta la participación y la motivación de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico y adaptado a las necesidades educativas del siglo XXI.

### **3.3. Objetivos**

#### **3.3.1. Objetivo General**

Diseñar una estrategia didáctica basada en el uso de Edpuzzle para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de noveno año en la asignatura de Estudios Sociales.

#### **3.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar las necesidades de los estudiantes de noveno año en relación con el aprendizaje de Estudios Sociales, a través de un diagnóstico de las metodologías actuales.
- Desarrollar actividades interactivas y contenidos educativos mediante Edpuzzle que faciliten la comprensión de los temas de Estudios Sociales.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas interactivas que promuevan el aprendizaje autónomo y colaborativo en el área de Estudios Sociales.



### 3.4. Características de la propuesta

- **Uso de Tecnología Interactiva:** La propuesta incorpora Edpuzzle, una herramienta digital que permite integrar videos educativos con preguntas interactivas, lo que fomenta la participación de los estudiantes y promueve el aprendizaje autónomo.
- **Enfoque en la Comprensión Crítica:** Se centra en desarrollar la capacidad de los estudiantes para reflexionar y analizar los contenidos de Estudios Sociales mediante la integración de actividades que les permitan interactuar con el material, promoviendo el pensamiento crítico.
- **Diseño Personalizado:** La propuesta está diseñada específicamente para el contexto de los estudiantes de noveno año, teniendo en cuenta las características del currículo de Estudios Sociales y las necesidades de aprendizaje del grupo.
- **Metodología Activa y Participativa:** Se busca motivar a los estudiantes a través de actividades dinámicas que promuevan su participación en clase, mejorando el aprendizaje de los temas mediante herramientas didácticas atractivas.
- **Evaluación Continua:** Incluye mecanismos para evaluar de manera continua el progreso de los estudiantes, proporcionando retroalimentación inmediata a través de las preguntas interactivas en Edpuzzle, lo que permite ajustar las estrategias de enseñanza conforme al ritmo de aprendizaje.
- **Facilidad de Implementación:** La propuesta está pensada para ser fácilmente implementada por los docentes sin necesidad de un extenso entrenamiento en tecnología, permitiendo una rápida adaptación al aula.
- **Integración de Recursos Multimedia:** Utiliza videos interactivos y contenidos audiovisuales que enriquecen el proceso de aprendizaje, haciendo los temas de Estudios Sociales más comprensibles y atractivos para los estudiantes.



### 3.5. Recursos

#### 3.5.1. Recursos Humanos

- **Docentes especializados:** Profesores de Estudios Sociales con experiencia en el uso de herramientas tecnológicas en el aula y en la implementación de estrategias de enseñanza innovadoras.
- **Facilitadores externos o especialistas en tecnología educativa:** Expertos en el uso de plataformas digitales como Edpuzzle, que puedan brindar formación y apoyo a los docentes en la integración de esta herramienta dentro de las actividades educativas.

#### 3.5.2. Recursos Materiales

- **Equipos tecnológicos:** Computadoras, tabletas o cualquier dispositivo con acceso a Internet que permita a los estudiantes interactuar con los videos educativos de Edpuzzle y participar activamente en las actividades interactivas.
- **Materiales didácticos:** Videos, contenidos educativos y recursos audiovisuales relevantes para los temas de Estudios Sociales que se tratarán con Edpuzzle. Esto incluirá el diseño de videos educativos adaptados al currículo de noveno año.
- **Herramientas de apoyo para la creación de contenido:** Plataformas educativas como Edpuzzle y otros recursos digitales que permitan a los docentes integrar preguntas y actividades en los videos, y plataformas como Google Classroom para gestionar el contenido y la interacción con los estudiantes.

#### 3.5.3. Recursos Económicos

- **Fondos para suscripción a Edpuzzle:** Adquisición de licencias o suscripciones necesarias para utilizar la plataforma de Edpuzzle de manera efectiva y asegurar el acceso a las herramientas interactivas.
- **Financiamiento para formación docente:** Recursos destinados a la capacitación continua de los docentes en el uso de tecnologías educativas, específicamente en la implementación de Edpuzzle, con el fin de mejorar sus habilidades y conocimientos para utilizar de manera efectiva esta herramienta en sus clases de Estudios Sociales.



- **Fondos para producción de contenido audiovisual:** Presupuesto para la creación y personalización de videos interactivos que se utilizarán en la propuesta, asegurando que estos materiales sean de alta calidad y adecuados al nivel de los estudiantes de noveno año.

### 3.6. Beneficiarios

**Estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior:** Los estudiantes son los principales beneficiarios, ya que la propuesta busca mejorar su motivación, comprensión y rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales mediante el uso de una plataforma educativa interactiva.

**Docentes de la asignatura de Estudios Sociales:** Los maestros también se benefician al contar con una herramienta innovadora que permite diversificar sus métodos de enseñanza, facilitar la interacción con los estudiantes y fomentar un aprendizaje más dinámico y personalizado.

**Unidad Educativa Particular Universitaria La Troncal:** La institución educativa se ve beneficiada porque, al mejorar el rendimiento de los estudiantes, fortalece la calidad educativa que ofrece, adaptándose a las necesidades tecnológicas y educativas actuales.





### 3.7. Planeaciones

Tabla 13. Planificaciones

Planificación N°	Tema	Eje Central	Actividades
Planificación N1	La Revolución Industrial y sus consecuencias sociales y económicas	Impacto de la Revolución Industrial en la transformación económica, social y tecnológica global.	<a href="https://edpuzzle.com/media/664bd342076441ce3837ba14">https://edpuzzle.com/media/664bd342076441ce3837ba14</a>
Planificación N2	La independencia de América Latina	Proceso histórico de independencia de América Latina y sus implicaciones políticas y sociales.	<a href="https://edpuzzle.com/media/675afb00e58215555647bfc0">https://edpuzzle.com/media/675afb00e58215555647bfc0</a>
Planificación N3	El proceso de urbanización y sus efectos en la sociedad	Análisis de los cambios sociales, económicos y ambientales derivados del proceso de urbanización.	<a href="https://edpuzzle.com/media/660c0b433c7f306dd22c8509">https://edpuzzle.com/media/660c0b433c7f306dd22c8509</a>
Planificación N4	Los derechos humanos y la democracia	Importancia de los derechos humanos y la democracia en la construcción de una sociedad justa y equitativa.	<a href="https://edpuzzle.com/media/6722a24317cfe17b2ea53f55">https://edpuzzle.com/media/6722a24317cfe17b2ea53f55</a>





### ESTRATEGIA 1

**Tema:** La Revolución Industrial y sus Consecuencias Sociales y Económicas

**Tipo de Estrategia:** Trabajo Colaborativo

**Objetivo:** Analizar los cambios sociales y económicos derivados de la Revolución Industrial y su impacto en las condiciones de vida de las personas.

**Duración de la actividad:**

2 horas

**Materiales y recursos:**

- Videos educativos sobre la Revolución Industrial (disponibles en plataformas como Edpuzzle).
- Documentos históricos y resúmenes sobre avances tecnológicos y cambios sociales.
- Fichas con conceptos clave (urbanización, industrialización, clase obrera, capitalismo).
- Plataforma Edpuzzle para incluir actividades interactivas como cuestionarios dentro de los videos.
- Dispositivos electrónicos con acceso a internet.

**Indicadores de Evaluación**

- Participación activa en la investigación grupal y discusión.
- Calidad y relevancia de las infografías sobre los cambios sociales y económicos.
- Claridad en las respuestas a las actividades interactivas de Edpuzzle.

**Metodología**

Investigación Colaborativa:

1. División de grupos: Los estudiantes se dividirán en equipos de 4-5 personas.
2. Asignación de subtemas: Cada grupo investigará un aspecto clave de la Revolución Industrial, como:





- Innovaciones tecnológicas y sus usos.
- Condiciones laborales y surgimiento del proletariado.
- Urbanización y cambios en las ciudades.
- Impacto en el comercio global y el capitalismo.

Creación de Infografías:

- Cada grupo diseñará una infografía física o digital que explique las transformaciones sociales y económicas más relevantes de su subtema.
- Las infografías se presentarán al resto de la clase.

Discusión en Clase:

- Luego de las presentaciones, se realizará una discusión general sobre cómo estos cambios impactan en la sociedad actual, estableciendo conexiones con el presente.

**Contenido:**

- + Introducción a la Revolución Industrial y sus características principales.
- + Análisis de los cambios tecnológicos, sociales y económicos.
- + Desarrollo de actividades interactivas y creación de materiales explicativos.





✚ Presentación de los trabajos grupales y discusión en clase.

### Evaluación



<https://edpuzzle.com/media/664bd342076441ce3837ba14>





## ESTRATEGIA 2

**Tema: La Independencia de América Latina**

**Tipo de Estrategia:** Trabajo Colaborativo

**Objetivo:** Analizar los factores, procesos y consecuencias de los movimientos independentistas en América Latina, destacando su impacto en la formación de las nuevas repúblicas.

**Duración de la actividad:**

2 horas

**Materiales y recursos:**

- Videos educativos sobre los procesos de independencia en América Latina (utilizando Edpuzzle para añadir preguntas interactivas).
- Mapas históricos de América Latina antes y después de la independencia.
- Fichas con conceptos clave (causas externas, causas internas, líderes independentistas, consecuencias).
- Dispositivos electrónicos con acceso a internet.
- Herramientas para la creación de líneas de tiempo, como cartulinas, marcadores o plataformas digitales como Canva.

**Indicadores de Evaluación**

- ✓ Identificación y explicación clara de las causas y consecuencias de la independencia.
- ✓ Participación activa en la creación y exposición de líneas de tiempo y mapas históricos.
- ✓ Precisión en las respuestas a las actividades interactivas de Edpuzzle.

**Metodología**

Investigación Colaborativa:

1. División en grupos: Los estudiantes se organizarán en equipos de 4-5 personas.
2. Asignación de subtemas: Cada grupo trabajará en uno de los aspectos clave de la independencia, como:





- Causas externas: influencia de la Revolución Francesa y la independencia de Estados Unidos.
- Causas internas: desigualdad social y económica, conflictos entre criollos y peninsulares.
- Principales líderes y sus contribuciones (Simón Bolívar, José de San Martín, Miguel Hidalgo, etc.).
- Consecuencias políticas, sociales y económicas tras la independencia.

Creación de Líneas de Tiempo:

- Cada grupo elaborará una línea de tiempo destacando los eventos más importantes de su tema asignado.
- Podrán usar materiales físicos o herramientas digitales para representarla.

Presentación y Debate:

- Los grupos presentarán sus líneas de tiempo y reflexionarán sobre cómo estos procesos influyeron en la conformación de América Latina actual.
- Se fomentará un debate sobre los retos que enfrentaron las nuevas repúblicas independientes.

**Contenido:**

- ✓ Introducción a las causas de la independencia de América Latina (externas e internas).
- ✓ Análisis de los movimientos independentistas y sus líderes más destacados.





- ✓ Consecuencias políticas y sociales de la independencia.
- ✓ Relación entre los procesos históricos y la realidad actual de los países latinoamericanos.

### Evaluación

<https://edpuzzle.com/media/675afb00e58215555647bfc0>





### ESTRATEGIA 3

**Tema:** El Proceso de Urbanización y sus Efectos en la Sociedad

**Tipo de Estrategia:** Trabajo Colaborativo

**Objetivo:** Comprender el proceso de urbanización y analizar sus principales efectos sociales, económicos y ambientales en las ciudades y comunidades.

**Duración de la actividad:**

2 horas

**Materiales y recursos:**

- Videos explicativos sobre urbanización y sus consecuencias (utilizando Edpuzzle para preguntas interactivas).
- Mapas urbanos y rurales para análisis comparativo.
- Artículos y estadísticas sobre urbanización y crecimiento poblacional.
- Herramientas digitales como Canva para crear infografías.
- Papelógrafos, marcadores, hojas blancas para actividades manuales.
- Dispositivos electrónicos con acceso a internet.

**Indicadores de Evaluación**

- Identificación clara de las causas, beneficios y desafíos de la urbanización.
- Originalidad y creatividad en la creación de proyectos grupales como infografías y propuestas.
- Participación activa en la discusión grupal y presentación de ideas.

**Metodología**

Exploración Inicial:

1. Introducción al tema: Presentar un video interactivo en Edpuzzle que aborde el proceso de urbanización en América Latina, con preguntas intercaladas para evaluar la comprensión.





2. **Discusión inicial:** Los estudiantes compartirán ejemplos de cómo la urbanización ha afectado su comunidad o entorno cercano.

Trabajo Colaborativo:

1. **División en grupos:** Se formarán equipos de 4-5 personas.
2. **Asignación de tareas:** Cada grupo trabajará en uno de los aspectos clave de la urbanización:
  - Causas de la urbanización (migración rural-urbana, industrialización).
  - Impactos positivos (desarrollo económico, acceso a servicios).
  - Impactos negativos (contaminación, desigualdad, saturación de servicios).

Proyecto Grupal:

- **Creación de una infografía:** Cada grupo diseñará una infografía digital o física que resuma las causas, beneficios y desafíos de la urbanización.
- **Propuesta de solución:** Los estudiantes sugerirán una acción concreta para abordar un problema relacionado con la urbanización en su comunidad.

Presentación y Reflexión:

- Los grupos expondrán sus infografías y propuestas ante la clase.
- Se fomentará un debate sobre las posibles soluciones y su viabilidad.

**Contenido:**





- Definición y características del proceso de urbanización.
- Causas de la urbanización (industrialización, migración).

#### Efectos de la urbanización:

- Sociales (cambios en la estructura familiar, acceso a servicios).
- Económicos (creación de empleo, desigualdad).
- Ambientales (deforestación, contaminación).

#### Ejemplos de urbanización en América Latina y su impacto.

#### Evaluación

<https://edpuzzle.com/media/660c0b433c7f306dd22c8509>

#### Vista previa del video





#### ESTRATEGIA 4

**Tema:** Los Derechos Humanos y la Democracia.

**Tipo de Estrategia:** Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

**Objetivo:** Comprender el proceso de urbanización y analizar sus principales efectos sociales, económicos y ambientales en las ciudades y comunidades.

**Duración de la actividad:**  
2 horas

**Materiales y recursos:**

- Declaración Universal de los Derechos Humanos (fragmentos clave).
- Videos explicativos sobre democracia y derechos humanos (con preguntas interactivas en Edpuzzle).
- Casos prácticos sobre violación de derechos humanos y desafíos democráticos.
- Plantillas para análisis de casos y mapas conceptuales.
- Dispositivos electrónicos con acceso a internet.

**Indicadores de Evaluación**

- ❖ Identificación precisa de los principios fundamentales de los derechos humanos y la democracia.
- ❖ Análisis crítico y argumentado de los casos prácticos.
- ❖ Participación activa en las discusiones grupales y propuestas de solución.

**Metodología**

Introducción al Tema:

**Presentación interactiva:** Proyección de un video en Edpuzzle sobre los derechos humanos y su relación con la democracia, con preguntas de reflexión al final.





**Discusión inicial:** Los estudiantes compartirán ejemplos de cómo se aplican (o no) los derechos humanos en su contexto social.

Análisis Colaborativo:

División en equipos: Cada grupo analizará un caso práctico relacionado con:

Violación de derechos humanos (ejemplo: discriminación, libertad de expresión).

Desafíos democráticos (corrupción, falta de participación ciudadana).

Discusión grupal: Reflexionarán sobre cómo se relacionan los derechos humanos y la democracia en los casos asignados.

Producción Grupal:

**Creación de un mapa conceptual:** Cada grupo elaborará un mapa conceptual que conecte los principios de los derechos humanos con los pilares de la democracia.

**Propuesta de solución:** Diseñarán una estrategia para abordar el problema presentado en su caso práctico, destacando el papel de la democracia y el respeto a los derechos humanos.

Socialización:

Cada grupo presentará su análisis y propuestas al resto de la clase.

Se realizará un debate sobre la viabilidad y pertinencia de las soluciones planteadas.

**Contenido:**

Definición y principios de los derechos humanos.

La democracia: características y elementos fundamentales.

Relación entre derechos humanos y democracia.

Análisis de casos prácticos que reflejan la importancia de estos conceptos.





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### Evaluación

<https://edpuzzle.com/media/6722a24317cfe17b2ea53f55>



La Universidad para todos





Las planificaciones propuestas para los temas de Estudios Sociales en noveno año presentan un enfoque didáctico innovador y efectivo que tiene el potencial de mejorar significativamente la calidad del aprendizaje de los estudiantes. Al integrar herramientas tecnológicas como Edpuzzle y emplear estrategias colaborativas, se busca captar la atención de los estudiantes de manera interactiva y dinámica, facilitando su involucramiento activo en el proceso de aprendizaje. Estas planificaciones favorecen la comprensión de temas complejos como la Revolución Industrial, la independencia de América Latina, el proceso de urbanización y los derechos humanos, permitiendo una conexión más directa entre los contenidos y la realidad cotidiana de los estudiantes. Asimismo, al promover el uso de recursos interactivos y metodologías centradas en el estudiante, las propuestas no solo contribuirán a mejorar el conocimiento histórico y social, sino también a incentivar el pensamiento crítico, la reflexión y el trabajo en equipo, habilidades esenciales para el desarrollo integral de los jóvenes. Con una implementación adecuada, estas planificaciones tienen el potencial de ser una herramienta valiosa en el logro de los objetivos educativos y en la formación de ciudadanos más comprometidos y conscientes de su entorno social y político.

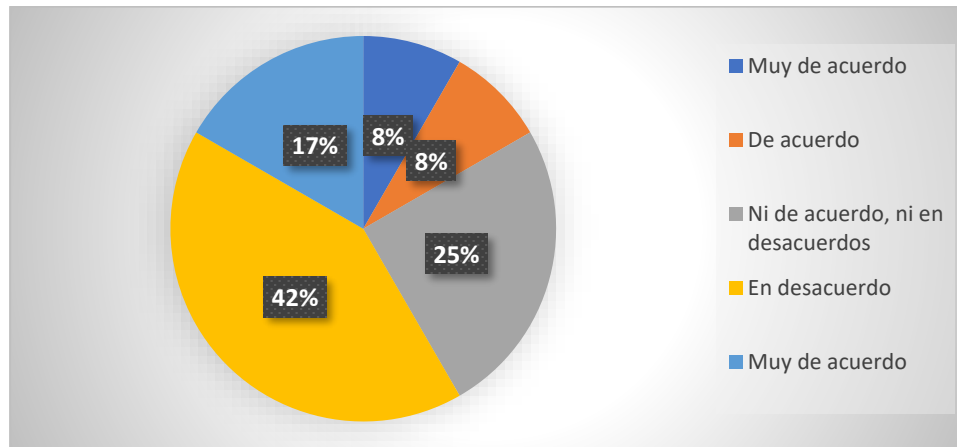
### 3.8. Postest de la Propuesta

**¿Siente que le resulta difícil entender algunos temas de Estudios Sociales explicados en clase?**

*Tabla 14. Dificultad en temas de estudios sociales*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy de acuerdo	1	8,3%
De acuerdo	1	8,3%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	3	25,0%
En desacuerdo	5	41,7%
Muy de acuerdo	2	16,7%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

**Figura 11.** Dificultad en temas de estudios sociales



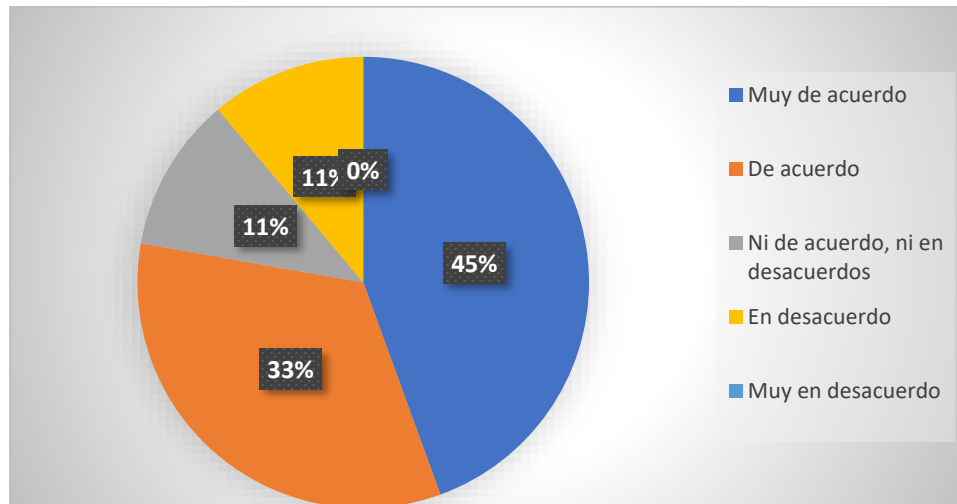
Los datos muestran una variedad de percepciones sobre la dificultad de los temas de Estudios Sociales explicados en clase. Un 41,7% de los estudiantes se muestra "En desacuerdo" y un 16,7% "Muy en desacuerdo" con la afirmación de que les resulta difícil entender los temas, lo que indica que una mayoría no percibe dificultades significativas. Sin embargo, un 8,3% de los estudiantes se siente "De acuerdo" y otro 8,3% "Muy de acuerdo" con la afirmación, lo que refleja que una pequeña proporción sí enfrenta dificultades al comprender los contenidos. Además, un 25% se muestra neutral, lo que podría sugerir que no tienen una postura definida sobre la facilidad o dificultad de los temas tratados en clase. Estos resultados indican que, en general, los estudiantes no consideran los temas como particularmente complejos, aunque una fracción significativa podría necesitar estrategias de apoyo adicionales para mejorar su comprensión.

**¿Considera que los recursos utilizados actualmente le ayudan a comprender los conceptos históricos y sociales?**

**Tabla 15.** Los recursos utilizados ayudan a comprender

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	44,4%
De acuerdo	3	33,3%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	1	11,1%
En desacuerdo	1	11,1%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100,0%</b>

**Figura 12.** Los recursos utilizados ayudan a comprender



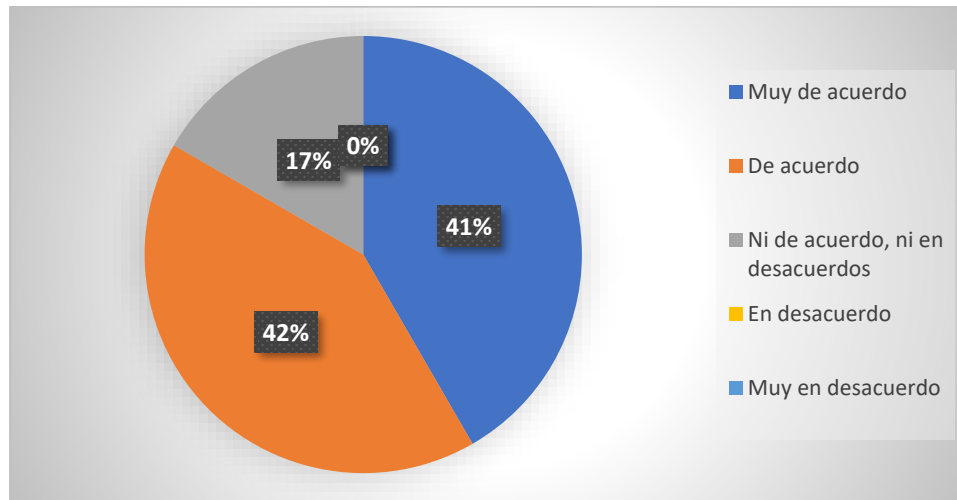
Los resultados reflejan una percepción mayoritariamente positiva sobre la utilidad de los recursos utilizados en la enseñanza de Estudios Sociales. Un 44,4% de los estudiantes está "Muy de acuerdo" y un 33,3% "De acuerdo" en que los recursos les ayudan a comprender los conceptos históricos y sociales, lo que indica que la mayoría considera que los materiales actuales son efectivos para el aprendizaje. Solo un 11,1% se muestra neutral y otro 11,1% está "En desacuerdo", lo que sugiere que, aunque la mayoría está satisfecha, una pequeña parte de los estudiantes podría no encontrar los recursos tan útiles. Estos datos destacan la importancia de mantener y reforzar los recursos que facilitan la comprensión de los contenidos, así como la oportunidad de explorar alternativas para aquellos que no se benefician de los materiales actuales.

**¿Piensa que las actividades en clase fomentan su interés por aprender Estudios Sociales?**

**Tabla 16.** Las actividades fomentan su interés por aprender

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	41,7%
De acuerdo	5	41,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	2	16,7%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

**Figura 13.** Las actividades fomentan su interés por aprender



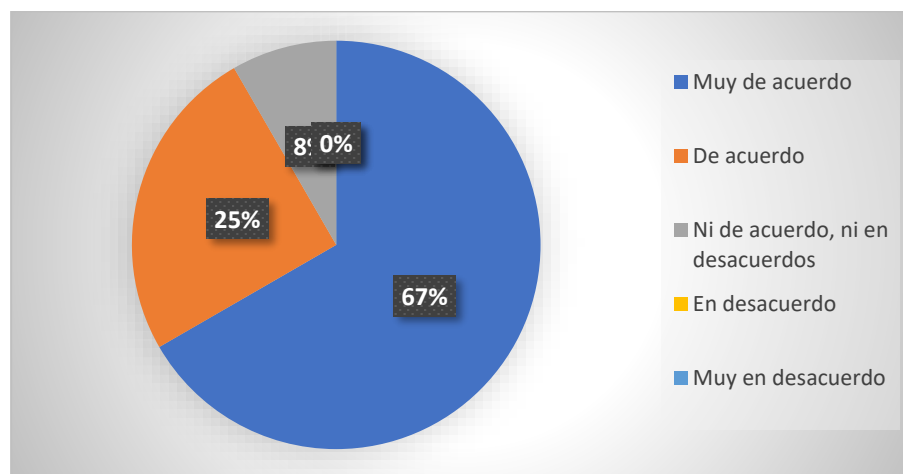
Los resultados indican que las actividades utilizadas en el aula son altamente valoradas en cuanto a su capacidad para fomentar el interés por aprender. Un 41,7% de los estudiantes está "Muy de acuerdo" y otro 41,7% "De acuerdo" con que las actividades propuestas contribuyen significativamente a su motivación y participación en el proceso de aprendizaje. Además, no se registraron respuestas negativas, ya que el 0% de los estudiantes está "En desacuerdo" o "Muy en desacuerdo". Sin embargo, un 16,7% se mantuvo neutral, lo que sugiere que, aunque la mayoría de los estudiantes se siente motivada, una pequeña proporción podría no experimentar el mismo nivel de interés con las actividades actuales. En general, los resultados resaltan la efectividad de las actividades en generar motivación y sugieren que seguir desarrollando estrategias similares puede seguir siendo beneficioso.

**¿Siente que los métodos de enseñanza actuales son variados y eficaces para su aprendizaje en Estudios Sociales?**

*Tabla 17. Los métodos actuales son variados y eficaces*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	8	66,7%
De acuerdo	3	25,0%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	1	8,3%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 14. Los métodos actuales son variados y eficaces*



Los resultados de esta pregunta indican una percepción predominantemente positiva hacia los métodos de enseñanza empleados en la clase de Estudios Sociales. Un 66,7% de los estudiantes está "Muy de acuerdo" y un 25% "De acuerdo" en que los métodos actuales son tanto variados como eficaces para su aprendizaje. Solo un 8,3% se mantuvo neutral, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes consideran que los métodos empleados son efectivos y aportan diversidad al proceso educativo. Es relevante que no haya respuestas negativas, lo cual refuerza la idea de que las estrategias de enseñanza están siendo bien recibidas y son adecuadas para los estudiantes. Sin embargo, la pequeña proporción neutral podría indicar la necesidad de realizar

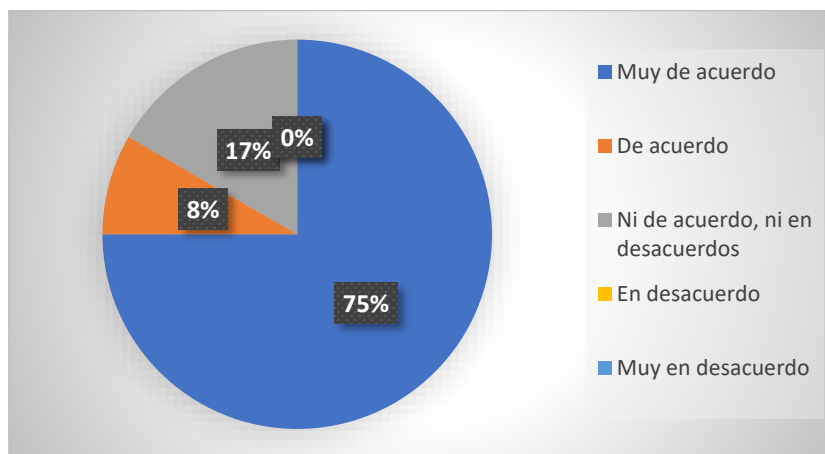
un seguimiento para asegurar que todos los estudiantes perciban la misma efectividad en los métodos utilizados.

**¿Considera que herramientas tecnológicas con videos interactivos podrían ayudarle a entender mejor los temas de clase?**

*Tabla 18. Herramientas tecnológicas ayudan a entender mejor los temas*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	9	75,0%
De acuerdo	1	8,3%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	2	16,7%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 15. Herramientas tecnológicas ayudan a entender mejor los temas*



Los resultados muestran una clara inclinación positiva hacia el uso de herramientas tecnológicas con videos interactivos como apoyo para el aprendizaje en clase. Un 75% de los estudiantes está "Muy de acuerdo" y un 8,3% "De acuerdo" en que estas herramientas serían útiles para mejorar su comprensión de los temas tratados. Además, el 16,7% se mantuvo neutral, lo que podría indicar que algunos estudiantes aún no han experimentado completamente el potencial de estas tecnologías en su proceso de aprendizaje. Lo relevante es que ningún estudiante se mostró en desacuerdo, lo que resalta el interés generalizado por la integración de tecnologías interactivas

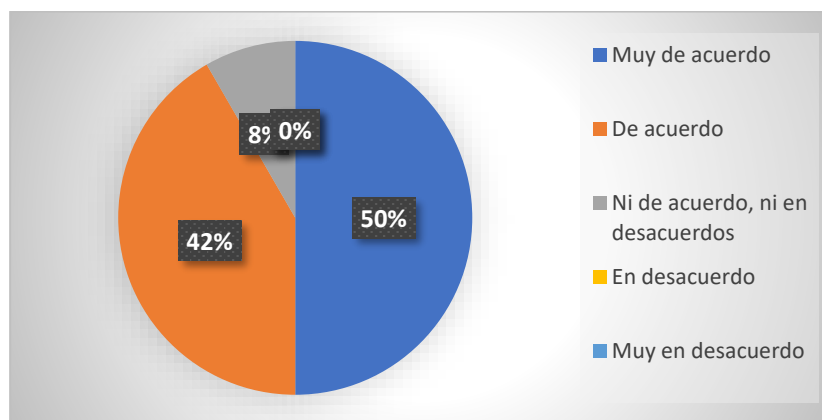
en la enseñanza. Esto sugiere que la implementación de recursos como videos interactivos podría ser una estrategia altamente beneficiosa y bien recibida por los estudiantes para enriquecer su experiencia educativa.

**¿Cree que integrar preguntas dentro de un video educativo sería una forma útil para reflexionar sobre los temas?**

*Tabla 19. Preguntas dentro de un video educativo*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	6	50,0%
De acuerdo	5	41,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	1	8,3%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 16. Preguntas dentro de un video educativo*



Los datos indican una respuesta mayoritariamente positiva hacia la integración de preguntas dentro de un video educativo como herramienta para reflexionar sobre los temas. El 50% de los estudiantes está "Muy de acuerdo" y un 41,7% está "De acuerdo" con la idea de que esta estrategia sería útil. Solo el 8,3% se mantuvo neutral, sin mostrar una opinión clara al respecto. Es relevante que no hubo respuestas en desacuerdo, lo que sugiere que los estudiantes consideran que la inclusión de preguntas en los videos no solo ayudaría a su reflexión, sino también a un aprendizaje más activo y participativo. Este hallazgo respalda la implementación de este tipo de

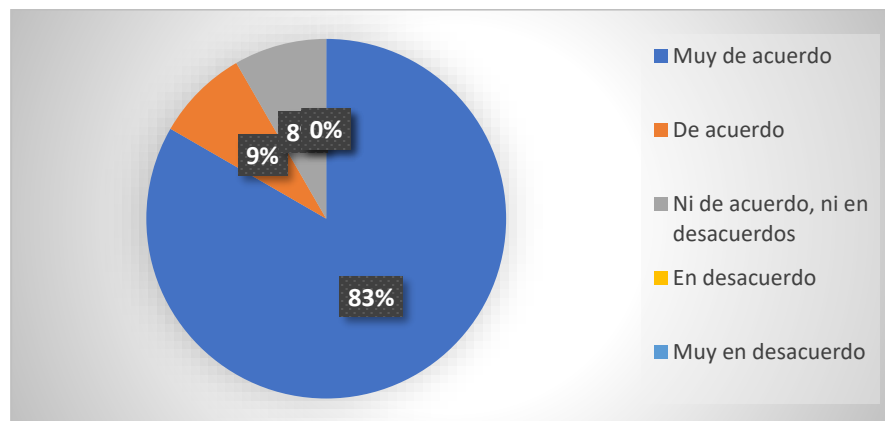
técnicas interactivas como una forma efectiva de mejorar la comprensión y el análisis de los temas tratados en clase.

**¿Piensa que las herramientas tecnológicas como Edpuzzle harían las clases de Estudios Sociales más interesantes?**

*Tabla 20. Edpuzzle clases más interesantes*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	10	83,3%
De acuerdo	1	8,3%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	1	8,3%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 17. Edpuzzle clases más interesantes*



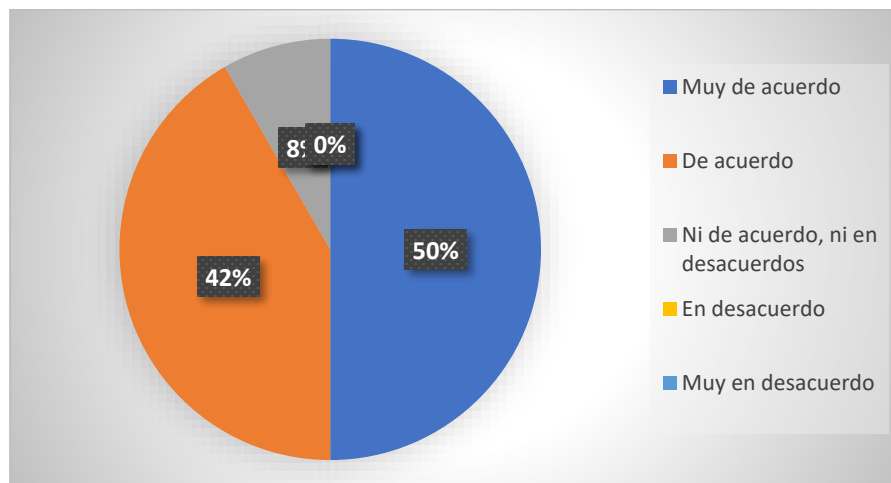
Los resultados muestran una respuesta abrumadoramente positiva hacia el uso de herramientas tecnológicas como Edpuzzle para hacer las clases de Estudios Sociales más interesantes. Un 83,3% de los estudiantes está "Muy de acuerdo" y un 8,3% está "De acuerdo", lo que indica que la mayoría percibe que estas herramientas pueden captar su atención y hacer el aprendizaje más atractivo. Solo un 8,3% se mantiene neutral, lo que sugiere que, en general, los estudiantes valoran positivamente la idea de incorporar tecnología interactiva en sus clases. Este hallazgo refuerza la idea de que la integración de plataformas como Edpuzzle puede ser una estrategia eficaz para aumentar el interés y la participación de los estudiantes en el aula.

**¿Piensa que herramientas tecnológicas interactivas como Edpuzzle podrían hacer los temas de Estudios Sociales más comprensibles?**

*Tabla 21. Herramientas tecnológicas para temas más comprensibles*

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	6	50,0%
De acuerdo	5	41,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	1	8,3%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

*Figura 18. Herramientas tecnológicas para temas más comprensibles*



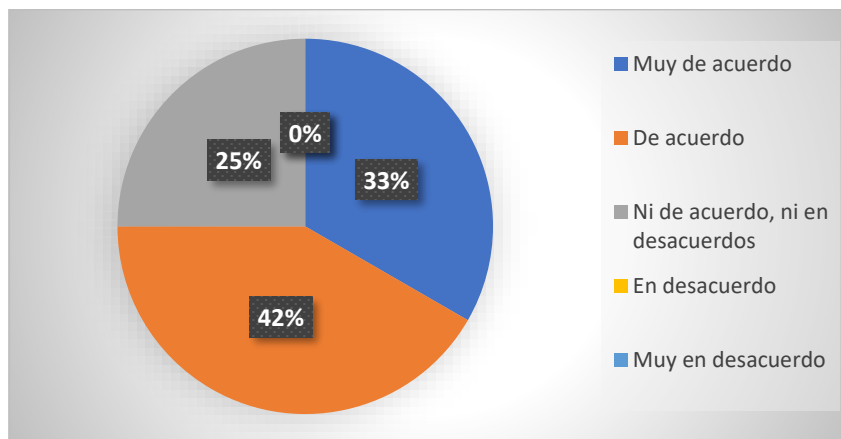
Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes considera que las herramientas tecnológicas interactivas como Edpuzzle pueden hacer los temas de Estudios Sociales más comprensibles. Un 50% de los encuestados está "Muy de acuerdo", mientras que un 41,7% está "De acuerdo". Solo un 8,3% se mantiene neutral, lo que refleja una percepción generalizada y positiva respecto a la utilidad de estas herramientas para mejorar la comprensión de los contenidos. Ningún estudiante está en desacuerdo con la idea, lo que indica un fuerte respaldo a la integración de recursos tecnológicos interactivos para facilitar el aprendizaje de los temas en la asignatura de Estudios Sociales.

¿Cree que los contenidos del currículo de Estudios Sociales son claros y relevantes para la realidad de los estudiantes?

Tabla 22. Contenidos claros y relevantes

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	33,3%
De acuerdo	5	41,7%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	3	25,0%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

Figura 19. Contenidos claros y relevantes



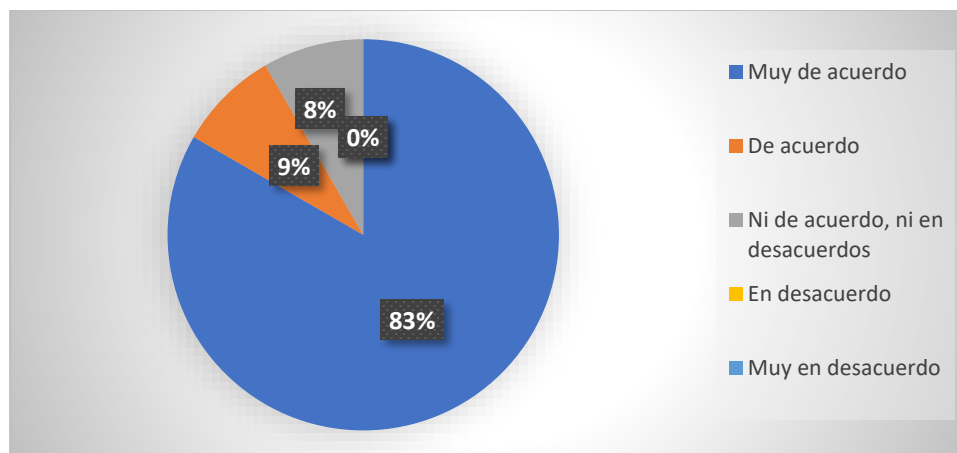
Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes considera que los contenidos del currículo de Estudios Sociales son claros y relevantes para su realidad. Un 33,3% está "Muy de acuerdo" y un 41,7% está "De acuerdo", lo que sugiere una evaluación positiva respecto a la claridad y pertinencia de los contenidos. Sin embargo, un 25% se muestra neutral, lo que podría reflejar cierta incertidumbre o falta de conexión total con los temas tratados. La ausencia de respuestas en desacuerdo o muy en desacuerdo refuerza la idea de que, en general, los contenidos son percibidos como apropiados y comprensibles para los estudiantes.

¿Considera que sería beneficioso mejorar la educación mediante el uso de herramientas didácticas como Edpuzzle?

Tabla 23. Uso de herramientas didácticas

	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	10	83,3%
De acuerdo	1	8,3%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdos	1	8,3%
En desacuerdo	0	0,0%
Muy en desacuerdo	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0%</b>

Figura 20. Uso de herramientas didácticas



Los resultados muestran una clara mayoría de estudiantes que considera beneficioso el uso de herramientas didácticas como Edpuzzle para mejorar la educación. Un 83,3% está "Muy de acuerdo" y un 8,3% está "De acuerdo", lo que indica una actitud muy positiva hacia la integración de estas herramientas en el proceso educativo. Solo un 8,3% se mantiene neutral, sin mostrar un juicio claro sobre la utilidad de estas herramientas. La ausencia de respuestas en desacuerdo refuerza la percepción de que las herramientas didácticas interactivas son vistas como una mejora importante para la educación en Estudios Sociales.



### 3.9. Validación de la propuesta

La validación de la propuesta de investigación titulada "Evaluar el impacto de Edpuzzle en la incentivación del aprendizaje de Estudios Sociales de estudiantes de Noveno Año" se llevó a cabo mediante una ficha de validación entregada a tres expertos en el área educativa. Estos especialistas, con más de 10 años de experiencia en sus respectivos campos, recibieron la propuesta para su revisión detallada. La ficha de validación incluyó criterios específicos como la claridad de los objetivos, la estructura de la propuesta, la viabilidad y pertinencia del contenido, así como la aplicabilidad en el contexto propuesto y su posible transferencia a otros contextos. Cada experto evaluó la propuesta, marcando su nivel de aceptación en una escala que variaba desde "Muy Aceptable" hasta "Inaceptable".

Los resultados obtenidos de la valoración de los tres especialistas fueron de consenso, con la propuesta calificada en su totalidad como "Muy Aceptable" en todos los criterios evaluados. Este proceso de validación proporcionó un respaldo significativo, confirmando que la propuesta es adecuada, clara, pertinente y viable para su implementación en el contexto educativo de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica.





## CONCLUSIONES

La revisión teórica realizada permitió concluir que la implementación de plataformas educativas digitales, como Edpuzzle, representa un avance significativo en la educación moderna. La literatura consultada muestra que estas plataformas no solo mejoran la comprensión de contenidos complejos al hacerlos más visuales e interactivos, sino que también favorecen una mayor participación activa de los estudiantes. En particular, Edpuzzle facilita la personalización del aprendizaje, lo que permite adaptarlo a las necesidades específicas de los estudiantes y fomenta una mayor interacción con los materiales didácticos. Este enfoque moderniza los métodos tradicionales de enseñanza, alineándose con las exigencias tecnológicas actuales y favoreciendo una enseñanza más dinámica y efectiva.

A través de los resultados obtenidos de las encuestas y entrevistas, se evidenció que los estudiantes de noveno año enfrentaban múltiples dificultades para comprender los contenidos históricos y sociales en la asignatura de Estudios Sociales. En particular, se observó que los métodos tradicionales de enseñanza, como las clases magistrales y la lectura pasiva de textos, no lograban captar el interés de los estudiantes, quienes mostraban una participación mínima y una comprensión superficial de los temas. Este diagnóstico destacó la necesidad urgente de implementar enfoques de enseñanza más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante, como el uso de plataformas digitales, para mejorar tanto la comprensión como la motivación en los estudiantes.

Se desarrollaron recursos educativos interactivos en Edpuzzle específicamente diseñados para la enseñanza de Estudios Sociales. Estos recursos incluyeron videos educativos que integraban preguntas y actividades interactivas, lo que permitió a los estudiantes reflexionar sobre los contenidos mientras avanzaban en el material. Este enfoque promovió una mayor involucración de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que tuvieron la oportunidad de trabajar a su propio ritmo y participar activamente en el análisis y comprensión de los temas tratados. Además, la plataforma facilitó un aprendizaje personalizado, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y favoreciendo la participación de estudiantes con diversas capacidades cognitivas. Tras la implementación del postest, se observó una mejora significativa en el interés y



comprensión de los temas, lo que confirma la efectividad del uso de herramientas interactivas como Edpuzzle en el aula.

La validación de la propuesta se realizó a través de una ficha de validación dirigida a expertos en la enseñanza de Estudios Sociales y el uso de tecnologías educativas. Los expertos proporcionaron retroalimentación detallada sobre los recursos educativos desarrollados, confirmando que la propuesta era viable y adecuada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Su retroalimentación destacó la efectividad de la plataforma Edpuzzle en hacer más interactiva y atractiva la enseñanza de la asignatura, así como su capacidad para adaptarse a las necesidades de los estudiantes. También sugirieron ajustes específicos para mejorar aún más la calidad de los recursos. En general, los expertos validaron que la propuesta era práctica, efectiva y alineada con los objetivos educativos del contexto, lo que confirma su viabilidad en el aula.





### RECOMENDACIONES

Se recomienda continuar profundizando en la investigación teórica sobre el impacto de las plataformas educativas digitales, como Edpuzzle, en diversos contextos educativos.

Se sugiere realizar estudios adicionales y encuestas periódicas para comprender de manera más profunda las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Se recomienda que los recursos digitales creados en Edpuzzle sean constantemente actualizados y adaptados, incorporando nuevos contenidos, actividades interactivas y evaluaciones que mantengan el interés y la motivación de los estudiantes.

Se recomienda seguir el proceso de evaluación y retroalimentación por parte de expertos y usuarios finales (estudiantes y docentes) para realizar mejoras continuas en la propuesta. Además, sería valioso realizar un seguimiento a largo plazo para evaluar la efectividad real de la implementación de la propuesta y ajustar las estrategias conforme se observen nuevos desafíos y oportunidades en el proceso educativo.





## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar, B., Velázquez, R., & Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista espacios*, 40. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/19400208.html>
- Alarcón, N. (2021). Las herramientas digitales en el aula virtual de ELE: Un estudio sobre los desafíos didácticos en la implementación de herramientas digitales en el aula escolar sueca de los niveles A1-A2. *Digitala Vetenskapliga Arkivet*, 23-34. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:1593383>
- Albarrán, A., & Díaz, H. (2021). Metodologías de aprendizaje basado en problemas, proyectos y estudio de casos en el pensamiento crítico de estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 25(3), 17-85. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1561-31942021000300013&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1561-31942021000300013&script=sci_arttext)
- Alcívar, G., Carrera, H., y Guillén, B. (2020). El conectivismo en el proceso de enseñanza–aprendizaje significativo en el contexto actual. *Revista Pertinencia Académica*. ISSN 2588-1019, 4(5), 103-115. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/2543>
- Alonso, M., & Góngora, O. (2022). *Uso de Herramientas Lúdicas Pedagógicas Edpuzzle; Wordwall y Educaplay para analizar el texto “Tierra Hermosa de mis Sueños” de Santos Miranda Rojas (Doctoral dissertation)*. Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.[Tesis de Doctorado]. <https://repositorio.ulead.edu.ec/handle/123456789/5253>
- Alonso, M., & Góngora, O. (2022). *Uso de Herramientas Lúdicas Pedagógicas Edpuzzle; Wordwall y Educaplay para analizar el texto “Tierra Hermosa de mis Sueños” de Santos*





Miranda Rojas. Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.[Tesis de Doctorado].

<https://repositorio.ulead.edu.ec/handle/123456789/5253>

Altamirano, M., Guaña, J. A., Patiño, L., Chipuxi, L., y Flores, P. (2022). Uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, 23-45.

<https://search.proquest.com/openview/e8c8009ba294c345818b08bb38be42e5/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Angeles, L., Luque, E., & Lucas, T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369.  
<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402>

Angulo, E. (2021). El aprendizaje colaborativo virtual para la enseñanza de la matemática. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 53-67.  
<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1703>

Aparicio, D., Mindiola, J., Torres, B., & Aparicio, D. (2022). La percepción sensorial, la cognición, la interactividad y las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. *RECIAMUC*, 388-395.  
<https://www.reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/863>

Armijo, B. (2024). Gamificación y Herramientas Digitales para Promover la Alimentación Saludable en Niños de Básica Media. *Polo del conocimiento*, 50-54.  
<https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6709>

Armijos, A., Ibarra, O., Siavichay, U., y Farfan, J. (2024). Aula invertida y refuerzo pedagógico a través de Edpuzzle para alcanzar un aprendizaje significativo en Contabilidad General.





- Polo del Conocimiento*, 9(3), 1137-1157., 45-55.  
<https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6709>
- Ausubel, D. (1978). Educational psychology: A cognitive view. 1-18.  
[https://www.spkibd.com/english/art\\_english/art\\_51\\_030211.pdf](https://www.spkibd.com/english/art_english/art_51_030211.pdf)
- Avila, H., González, M., & Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Didasc@lia: didáctica y educación*, 62-79.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=7692391>
- Barbudo, A., González, Z., & Cabrera, R. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria. *Una revisión sistemática. Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 21(2)., 34-54.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8235429>
- Basurto, S., Moreira, J., Velásquez, A., & Rodríguez, M. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Polo del conocimiento*, 234-252.  
<https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2134>
- Blanch, J. M. (2019). Cuestionario de bienestar laboral general: estructura y propiedades psicométricas. *Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones*, 157-170.  
<https://scielo.isciii.es/pdf/rpto/v26n2/v26n2a07.pdf>
- Blanco, C., & Sánchez, A. (2023). Experiencia del empleo de medios visuales como recursos educativos en educación virtual. *Revista Peruana de Educación*, 5(10)., 34-48.  
<https://revistarepe.org/index.php/repe/article/view/1195>





- Calle, M., Jarrín, C., y León, J. (2022). Soporte de Aprendizaje Autorregulado en Videos de Aprendizaje Invertidos Mejora los Resultados de Aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(5), 15.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042639>
- Campo, M., Sellés, S., García, M., & Ferriz, A. (2021). *Flipped learning in physical education: Learning, motivation and motor practice time*. Real Academia Española.[Tesis de Posgrado]. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/114214>
- Cárdenas, O., Baldivia, M., & Santos, R. (2021). Aprendizaje y Aprendizaje Invertido, un caso de estudio en la ingeniería. *SUS APLICACIONES Y CONTRIBUCIONES*, 89.  
[https://www.researchgate.net/profile/Juan-Ramirez-26/publication/351577427\\_Tecnologias\\_de\\_informacion\\_sus\\_aplicaciones\\_y\\_contribuciones/links/65130ef6f91ae386e6e6b94/Tecnologias-de-informacion-sus-aplicaciones-y-contribuciones.pdf#page=91](https://www.researchgate.net/profile/Juan-Ramirez-26/publication/351577427_Tecnologias_de_informacion_sus_aplicaciones_y_contribuciones/links/65130ef6f91ae386e6e6b94/Tecnologias-de-informacion-sus-aplicaciones-y-contribuciones.pdf#page=91)
- Castillo, P. (2023). *Aplicación de la herramienta Edpuzzle para la enseñanza del tiempo verbal (Simple Present) de la lengua inglesa*. Unidad de Operaciones Especiales .[Tesis de Mestría]. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/148343>
- Castro, M., y Vázquez, M. (2023). VÍDEO INTERACTIVO EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR: Edpuzzle como herramienta para la enseñanza de la Historia Económica. *TECHNO Review*, 13(2), 12-22. [https://www.researchgate.net/profile/Maria-Vazquez-Farinas/publication/368872565\\_Video\\_interactivo\\_en\\_la\\_ensenanza\\_superior\\_Edpuzzle\\_como\\_herramienta\\_para\\_la\\_ensenanza\\_de\\_la\\_historia\\_economica/links/65c261db1bed776ae3357ba2/Video-interactivo-en-la-ensenan](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Vazquez-Farinas/publication/368872565_Video_interactivo_en_la_ensenanza_superior_Edpuzzle_como_herramienta_para_la_ensenanza_de_la_historia_economica/links/65c261db1bed776ae3357ba2/Video-interactivo-en-la-ensenan)





- Cea, M., Dono, P., Lerma, D., Mogas, J., Pazos, C., & Rambla, X. (2023). *Potenciar la autonomía mediante la retroalimentación: propuestas para el aprendizaje híbrido en la educación superior*. Universidad de minho.[Tesis de Maestría]. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/82097>
- Chiecher, C. (2020). Competencias digitales en estudiantes de nivel medio y universitario.¿ Homogéneas o heterogéneas?. *Praxis educativa*, 24(2)., 86-100. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0328-97022020000200086&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0328-97022020000200086&script=sci_arttext)
- Chinchilla, C., Quintero, C., & Gómez, A. (2021). El rol docente y estudiante en la era digital. *Revista Boletín Redipe*, 287-294. <http://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1213>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Asamblea Nacional. <https://www.asambleanacional.gob.ec/es/constitucion>
- Cuji, S. .. (2024). *El aula invertida como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de la Historia, Unidad 2: El cristianismo, en los estudiantes de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema” (Bachelor's thesis, Riobamba)*. Universidad Nacional de Chimborazo.[Tesis de Maestría]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12187>
- Curto, M. (2022). *Propuesta para el aprendizaje matemático en el aula de educación infantil a partir de un cuento y el uso de las TIC*. Universidad Internacional de La Rioja.[Tesis de Posgrado]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/14651>





- De la Cruz, T., Macías, G., Viejó, M., y Chisag, J. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4(4)., 92-99. <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/899>
- Del Carmen, A., y Fager, B. (2021). Nuevas tecnologías para enseñar física: videos interactivos con H5P. *Revista de Enseñanza de la Física*, 33(2)., 161-168. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revistaEF/article/view/35198>
- Del Rocio, C., y León, T. (2023). *Los procesos de enseñanza de Historia y otras Ciencias Sociales, una aproximación a la innovación en tiempos de pandemia del COVID-19*. Universidad Tecnica de Bbabahoyo.[Tesis de Maestría]. <https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/17640>
- Díaz, G., Moreno, B., y Herrera, M. (2022). Constructivismo y conectivismo como métodos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria actual. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6)., 46-58. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4672>
- Egas, E., Ramos, Y., & Nieto, A. (2024). Rol del docente en la Ley Orgánica de Educación Superior en incidencia a la formación de futuros profesionales de la educación regidos por la Ley Orgánica de Educación Intercultural:¿ Qué se espera de los profesores en el Sistema educativo? *Código Científico Revista de Investigación*, 33-57. <http://www.revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/415>
- Engel, A., y Coll, C. .. (2022). Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a*





*Distancia*, 25(1), 25-42.

<https://www.redalyc.org/journal/3314/331469022014/331469022014.pdf>

Espinosa, E. (2022). Aprendizaje por descubrimiento Vs aprendizaje tradicional. *Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos*, 2(1), 73-81.

<https://revista.excedinter.com/index.php/rtest/article/view/38>

García, M., López, Á., y Murillo, R. (2022). Teoría de flujo y gamificación con realidad aumentada en Educación Superior. In *Edunovatic 2022. Conference Proceedings: 7th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, December 14-15, 2022. *REDINE (Red de Investigación e Innovación Educativa)*, 13-16.

[https://www.researchgate.net/profile/Jesus-](https://www.researchgate.net/profile/Jesus-Allende/publication/375642339_Pildoras_de_conocimiento_en_apoyo_de_la_labor_docente/links/6554ae67b1398a779d8f5e3e/Pildoras-de-conocimiento-en-apoyo-de-la-labor-docente.pdf#page=102)

[Allende/publication/375642339\\_Pildoras\\_de\\_conocimiento\\_en\\_apoyo\\_de\\_la\\_labor\\_docente/links/6554ae67b1398a779d8f5e3e/Pildoras-de-conocimiento-en-apoyo-de-la-](https://www.researchgate.net/profile/Jesus-Allende/publication/375642339_Pildoras_de_conocimiento_en_apoyo_de_la_labor_docente/links/6554ae67b1398a779d8f5e3e/Pildoras-de-conocimiento-en-apoyo-de-la-labor-docente.pdf#page=102)

[labor-docente.pdf#page=102](https://www.researchgate.net/profile/Jesus-Allende/publication/375642339_Pildoras_de_conocimiento_en_apoyo_de_la_labor_docente/links/6554ae67b1398a779d8f5e3e/Pildoras-de-conocimiento-en-apoyo-de-la-labor-docente.pdf#page=102)

Gaxiola, C., Gaxiola, E., Frías, C., y Escobedo, P. (2020). Ambiente de aprendizaje positivo, compromiso académico y aprendizaje autorregulado en bachilleres. *Acta Colombiana de Psicología*, 23(2), 67-78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8029019>

Gía, A. (2021). *Los Recursos Tecnológicos Interactivos en el Aprendizaje de la Ciencias Sociales: Caso los Estudiantes de Educación Básica Media en Ecuador*. Universidad Estatal de Milagro.[Tesis de Maestría].

<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5807>





- González, Y. (2021). *Aprendizaje cooperativo y flipped classroom con edpuzzle. Un caso de estudio*. Universidad de la Laguna.[Tesis de Posgrado].  
<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/22410>
- Guano, M., y Chicaiza, I. (2022). *Recursos digitales para la enseñanza–aprendizaje en la asignatura de estudios sociales*. Universidad Técnica de Cotopaxi.[Tesis de Posgrado].  
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9495>
- Guipe, J. (2022). TEORÍA DEL FLUJO O “FLOW” Y SU EFECTO EN EL TALENTO HUMANO DURANTE PANDEMIA COVID-9. *INVESTUBA*, 5(2)., 8-19.  
<https://revistasuba.com/index.php/INVESTUBA/article/view/243>
- Gutiérrez, V., Hilguera, F., & Romero, M. (2022). Redes sociales virtuales, autoestima, rendimiento académico y hábitos de estudio en estudiantes de enseñanza media de dos comunas de la Provincia de Concepción, Chile. *Perspectivas: revista de trabajo social*, (39)., 107-126. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8537419>
- Hernández, A., y Rubí, A. (2022). Constructivismo y fomento del aprendizaje autónomo para la enseñanza a distancia en el bachillerato. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, 28(14)., 1-12. <https://works.hcommons.org/records/qmq2x-7jg60/files/2022-cosntructivismo-bachillerato.-rmbd.pdf>
- Herrera, V. ... (2024). *Implementación de herramientas digitales innovadoras para la enseñanza en la Educación Básica*. Tecnológico Universitario Rumiñahui.[Tesis de Pogrado].  
<https://repositorio.ister.edu.ec/handle/68000/293>
- Janicse, S., y Gianella, G. (2024). *EDPUZZLE COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE*





*PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES E INFORMÁTICA DE LA SECCIÓN MATUTINA.* Universidad Técnica de Babahoyo.[Tesis de Posgrado].

<https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/17640>

Jurado, É., y Martos, F. (2022). Diseño de un sitio web de aprendizaje de inglés mediante el modelo ADDIE. *Apertura*, 148-163. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100148&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100148&script=sci_arttext)

Lainez, I. (2021). *Materiales didácticos para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de Estudios Sociales del 2do año.* Universidad Estatal Península de Santa Elena.[Tesis de Maestría]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6548>

Lara, P., y Gómez, G. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2).[Tesis de Maestría]., 2-10. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62>

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). (2011). Asamblea Nacional del Ecuador. *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. <https://www.asambleanacional.gob.ec>

Loor, A. (2022). *Aula invertida para el aprendizaje de Biología en el Bachillerato General Unificado.*[ Tesis de maestría de la universidad de Universidad Tecnológica Indoamerica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4629>

López, A. (2023). La entrevista en profundidad y la observación directa: observaciones cualitativas para un enfoque holístico. *Caminos de utopía: Las ciencias sociales en las nuevas sociedades inteligentes*, 739-749. <https://acmspublicaciones.revistabarataria.es/wp-content/uploads/2023/05/67-Martinez-Entrevista-en-profundidad-2019-2023-pp739-749.pdf>





- López, J. .. (2022). Kahoot!, Plickers y Socrative: recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 6-25. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100006&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100006&script=sci_arttext)
- Losada, M., y Peña, C. (2022). Diseño instruccional: fortalecimiento de las competencias digitales a partir del modelo Addie. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 25. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672022000200038&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672022000200038&script=sci_arttext)
- Macias, G., Suarez, A., & Mayorga, J. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 45-56. <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/644>
- Macías, V., Rodríguez, C., & Villón, C. (2022). *Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes*. Ciencia Unemi, 15(39).[Tesis de Posgrado]. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/cienciaunemi/article/view/1555>
- Maliza, F. (2023). *Aprendizaje autónomo en Moodle*. Universidad Técnica de Babahoyo.[Tesis de Maestría]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/13683>
- Mariaca, M., Zagalaz, M., Campoy, T., & González, C. (2022). Revisión bibliográfica sobre el uso de las tic en la educación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 23-40. [http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2226-40002022000100023](http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2226-40002022000100023)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Reglamento para el Uso de Herramientas Digitales en las Instituciones Educativas. <https://www.educacion.gob.ec>





- Miranda, A. (2023). *Estrategias motivacionales y su incidencia en el aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes de la escuela España, Pueblo Viejo*. Universidad Técnica de Babahoyo.[Tesis de Maestría]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/14229>
- Miranda, P., y Medina, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Encuentros*, 18. <http://ojs.uac.edu.co/index.php/encuentros/article/view/2136>
- Morales, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura*, 80-95. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100080&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100080&script=sci_arttext)
- Moya, J., Gualpa, J., & Chicaiza, C. (2023). Estrategias y soluciones tecnológicas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en niños y jóvenes. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*. ISSN: 2588-090X. *Polo de Capacitación, Investigación y Publicación (POCAIP)*, 420-431. <https://fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/832>
- Mufungizi, M. (2024). El conectivismo digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje: principios y aportes pedagógicos. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(10)., 1-11. <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/306>
- Muñoz, M., León, M., Nogueira, M., y Mora, V. (2021). *Moodle: Entorno virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo*. UNIANDÉS.[Tesis de Maestría]. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1971>
- Padilla, E., Portilla, I., & Torres, M. .. (2020). Aprendizaje autónomo y plataformas digitales: el uso de tutoriales de YouTube de jóvenes en Ecuador. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*,





46(2)., 285-297. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000200285&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000200285&script=sci_arttext)

Palmero, S. (2021). *La enseñanza del componente gramatical: El método deductivo e inductivo*. Universidad de la Laguna.[Tesis de Maestría]. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23240>

Pantoja, Y., Flores, A., Tineo, C., Quispe, W., & Alvarez, O. (2022). Actividades colaborativas con herramientas virtuales en la enseñanza-aprendizaje de cursos de matemáticas basados en competencias en la enseñanza superior no presencial. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4)., 38-46. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000400638&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000400638&script=sci_arttext)

Parra, B., Padilla, J., & Reyes, K. (2022). El Aprendizaje Basado en Problemas en las Ciencias Sociales. *Portal de la Ciencia*, 98-108. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/315>

Peña, C., y Fernández, C. (2019). Estadística descriptiva y probabilidad. *Editorial Bonaventuriano*, 56. [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=YubhDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=estad%C3%ADstica+descriptiva+concepto&ots=\\_3Rdu8a\\_qX&sig=KI5LsWAVTHqBBmNgsbtEE4CIZIQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=estad%C3%ADstica%20descriptiva%20concepto&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=YubhDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=estad%C3%ADstica+descriptiva+concepto&ots=_3Rdu8a_qX&sig=KI5LsWAVTHqBBmNgsbtEE4CIZIQ&redir_esc=y#v=onepage&q=estad%C3%ADstica%20descriptiva%20concepto&f=false)

Peñalosa, A., Florez, P., Acosta, V., Cañas, S., y Peñaloza, R. (2024). Incidencia de la Teoría de la Autodeterminación en la Calidad de Vida de los Estudiantes de Noveno Grado de Arauca. *GADE: Revista Científica*, 4(1)., 53-69. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/354>





- Pérez, F. (2020). “La entrevista como técnica de investigación social: fundamentos teóricos, técnicos y metodológicos”. *Extramuros*, 59.  
[https://www.academia.edu/23569740/La\\_entrevista\\_como\\_t%C3%A9cnica\\_de\\_investigaci%C3%B3n\\_social\\_Fundamentos\\_te%C3%B3ricos\\_t%C3%A9cnicos\\_y\\_metodol%C3%B3gicos](https://www.academia.edu/23569740/La_entrevista_como_t%C3%A9cnica_de_investigaci%C3%B3n_social_Fundamentos_te%C3%B3ricos_t%C3%A9cnicos_y_metodol%C3%B3gicos)
- Piaget, J. (1972). *La epistemología genética*. Editorial Losada.  
<http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1020080787/1020080787.PDF>
- Pinto, C., Bravo, M., Ortiz, R., Jiménez, D., & Faouzi, T. (2023). Autorregulación del aprendizaje, motivación y competencias digitales en educación a distancia: *Una revisión sistemática*. *Revista mexicana de investigación educativa*, 28(98), 65-86.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662023000300965&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662023000300965&script=sci_arttext)
- Política Nacional de Inclusión Digital. (2020). Gobierno Nacional del Ecuador. *Política Nacional de Inclusión Digital*. <https://www.presidencia.gob.ec>
- Prieto, C. .. (2022). Propuesta para el aprendizaje matemático en el aula de educación infantil a partir de un cuento y el uso de las tic. *Etic@ net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 22(1), 1-14.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8529878>
- Puente, R. (2020). *Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación*. Pontificia Universidad Católica del Perú.[Tesis de Maestría].  
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/195750/libro-los-metodos-de-investigacion-maestria-2020-botones-2-2.pdf?sequence=1#page=51>





- Quirós, T., y Madriz, A. (2021). Estreñimiento funcional en pediatría: Revisión Bibliográfica. *Revista Ciencia y Salud Integrando Conocimientos*, 77. <https://www.revistacienciaysalud.ac.cr/ojs/index.php/cienciaysalud/article/download/340/450>
- Quiroz, D., y Quiroz, M. (2019). Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) en la educación superior: consideraciones teóricas. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 213-228. <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/2750>
- Quiroz, R., Ramírez, T., Gurruchaga, J., Reyes, F., y Marchant, N. (2022). Evaluación exploratoria de la participación de estudiantes universitarios en Clase Invertida en modalidad en línea. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(47), 133-148. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622022000300133&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622022000300133&script=sci_arttext)
- Rodríguez, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 28-37. <https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/10117>
- Ruiz, L., y Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 6(11), 75-90. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/230>
- Salvador, J., Marco, G., & Arquero, R. (2021). Evaluación de la investigación con encuestas en artículos publicados en revistas del área de Biblioteconomía y Documentación. *Revista española de documentación científica*, 95. <https://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/1322>





- Santos, G., Miranda, A., & Abásolo, J. (2022). Santos, G., Miranda, A., & Abásolo Guerrero, M. J. (2022). *Intervenciones pedagógicas para crear videos interactivos. In X Conferencia Iberoamericana de Aplicaciones y Usabilidad de la TVDI*. Universidad Nacional de La Plata.[Tesis de Maestría]. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/143356>
- Semanate, S., y Suárez, G. .. (2021). Estrategias didácticas activas para mejorar el desempeño académico en la asignatura de Estudios Sociales. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(8)., 23-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976647>
- Shah, S., Shah, A., Memon, F., Kemal, A., y Soomro, A. (2021). Aprendizaje en línea durante la pandemia de COVID-19: aplicación de la teoría de la autodeterminación en la ‘nueva normalidad’. *Revista de Psicodidáctica*, 26(2)., 169-178. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1136103421000046>
- Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). *La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. Universidad Católica del Perú.[Tesis de Maestría]. <https://www.youtube.com/watch?v=qdySinddDHw>
- Valverde, D., Bueno, P., & González, J. (2020). Competencia digital de estudiantes de Secundaria al buscar y seleccionar información sobre ciencia. *Enseñanza de las Ciencias. Revista de investigación y experiencias didácticas*, 38(3)., 81-103. <https://enciencias.uab.cat/article/view/v38-n3-valverde-depro-gonzalez>
- Velasco, G., Feito, I., Fernández, G., Bustos, V., Alonso, S., y Acosta, C. .. (2020). ¿ El uso del video interactivo influye en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes niveles educativos?. *n III Congreso Virtual Internacional y V Congreso Virtual*





*Iberoamericano sobre Recursos Educativos Innovadores.*, 12-22.

<https://servicios.unileon.es/innovacion-docente/files/2020/08/GID-46-GIDDEFIN.pdf>

Venet, R., y Calvas, M. (2022). El aprendizaje cooperativo en los Estudios Sociales. *Portal de la Ciencia*, 85-97. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/314>

Vilchez, J. (2021). *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de la IEP Líder Ingenieros Uni, 2020*. Universidad Central de Venezuela.[Tesis de Maestría]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61055>

Villafuente, S. (2022). *Aula invertida como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales, unidad 1: Conquista y colonización de América, en los estudiantes de noveno año de EGB*. Universidad Nacional de Chimborazo.[Tesis de Posgrado]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8934>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.[Tesis de Maestría]. <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292>

Wecher, G. (2023). Crear, aprender y evaluar por medio de las TICs (Bachelor's thesis). *EDU.*, 44-47. <https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/29141>





ANEXOS



*Anexo 1. Encuesta*

**Instrucciones:** Estimado estudiante, lea atentamente cada ítem y responda con sinceridad según considere conveniente y refleje su situación real; marcando con un aspa (X), considerando la siguiente escala.

**Explicación de la escala:**

La escala es de 5 Muy de acuerdo, 4 en desacuerdo, 3 ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2 en desacuerdo, 1 muy en desacuerdo.

N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS				
		5	4	3	2	1
	<b>Alternativas</b>	<b>Muy de acuerdo</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Muy en desacuerdo</b>
1	¿Siente que le resulta difícil entender algunos temas de Estudios Sociales explicados en clase?					
2	¿Considera que los recursos utilizados actualmente le ayudan a comprender los conceptos históricos y sociales?					
3	¿Piensa que las actividades en clase fomentan su interés por aprender Estudios Sociales?					
4	¿Siente que los métodos de enseñanza actuales son variados y eficaces para su aprendizaje en Estudios Sociales?					





5	¿Considera que herramientas tecnológicas con videos interactivos podrían ayudarle a entender mejor los temas de clase?					
6	¿Cree que integrar preguntas dentro de un video educativo sería una forma útil para reflexionar sobre los temas?					
7	¿Piensa que las herramientas tecnológicas como Edpuzzle harían las clases de Estudios Sociales más interesantes?					
8	¿Piensa que herramientas tecnológicas interactivas como Edpuzzle podrían hacer los temas de Estudios Sociales más comprensibles?					
9	¿Cree que los contenidos del currículo de Estudios Sociales son claros y relevantes para la realidad de los estudiantes?					
10	¿Considera que sería beneficioso mejorar la educación mediante el uso de herramientas didácticas como Edpuzzle?					





**Anexo 2. Entrevista**

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan los estudiantes de noveno año para comprender los temas de Estudios Sociales?

¿Qué recursos didácticos utiliza actualmente para enseñar Estudios Sociales? ¿Considera que son suficientes para motivar a los estudiantes?

¿Qué tipo de estrategias considera más efectivas para enseñar contenidos históricos y sociales de forma significativa?

¿Qué opinión tiene sobre el uso de herramientas como Edpuzzle para integrar preguntas y actividades dentro de un video educativo?





## FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

### Título de la propuesta:

**I. EVALUAR EL IMPACTO DE EDPUZZLE EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO**

### 2. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: Napoleón Cirilo Nieto Garzón

Grado académico: Magister en Tecnología e Innovación Educativa.

Experiencia en el área (años) 10 años

### 1. Valoración de la propuesta

Marcar con una "X"

**MA:** Muy aceptable

**BA:** Bastante aceptable

**A:** Aceptable

**PA:** Poco Aceptable

**I:** inaceptable

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructuras de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de redacción (Lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferible a otro contexto (si fuera el caso)	X				
<b>Observaciones:</b> La propuesta es viable y aplicable para los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica.					





## FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

### Título de la propuesta:

1. EVALUAR EL IMPACTO DE EDPUZZLE EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO

### 2. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: Montenegro Vásquez José Estalin

Grado académico: Magister en Gestión Educativa.

Experiencia en el área (años) 10 años

### 1. Valoración de la propuesta

Marcar con una "X"

**MA:** Muy aceptable

**BA:** Bastante aceptable

**A:** Aceptable

**PA:** Poco Aceptable

**I:** inaceptable

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructuras de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de redacción (Lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferible a otro contexto (si fuera el caso)	X				
<b>Observaciones:</b> La propuesta es viable y aplicable para los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica.					





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

A quien corresponda

Yo Msc. Sonia Marcela Garzón Espinoza en mi calidad de evaluador/a doy conciencia de que la propuesta presentada por los maestrantes Estrella Roci Alvarado Vásquez y Aguaiza Aguaiza Héctor Ernesto como parte de su trabajo de investigación EVALUAR EL IMPACTO DE EDPUZZLE EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento

Atentamente

CI: 0301712733  
Telf. 0991191252



La Universidad para todos





## FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

### Título de la propuesta:

1. EVALUAR EL IMPACTO DE EDPUZZLE EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO

### 2. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: Sonia Marcela Garzón Espinoza

Grado académico: Magister en Educación Inicial.

Experiencia en el área (años) 10 años

### 1. Valoración de la propuesta

Marcar con una "X"

**MA:** Muy aceptable

**BA:** Bastante aceptable

**A:** Aceptable

**PA:** Poco Aceptable

**I:** inaceptable

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructuras de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de redacción (Lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferible a otro contexto (si fuera el caso)	X				
<b>Observaciones:</b> La propuesta es viable y aplicable para los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica.					





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

*(Permite dejar constancia de los miembros del tribunal)*

---

Nombre y Apellidos  
Presidente

---

Nombre y Apellidos  
Secretario (a)

---

PhD. Morán Cervantes Jesús Alex  
Tutor del Proyecto de Titulación



La Universidad para todos

